

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

#### 3.1 Tahapan Pembuatan

Tahapan dalam pembuatan kartu permainan ini terdiri dari beberapa metode atau cara pengumpulan data dan metode perancangan karya. Tujuan dari perancangan media belajar alternatif berupa kartu permainan ini adalah untuk menciptakan media belajar yang edukatif, interaktif, dan kredible bagi Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih di Desa Cipeuteuy. Dalam perancangan kartu permainan yang efektif dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai penulis, maka diterapkan lima tahapan *Design Thinking* yang dicetus oleh Bruce Archer, terdiri dari *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

##### 3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Langkah pertama yang merupakan tahap penting dalam proses perancangan sebuah karya adalah mengumpulkan data. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dasar yang diperlukan agar perancangan karya dapat dilakukan dengan tepat. Dalam penelitian ini, penulis berkunjung langsung ke Desa Cipeuteuy Kampung Sukagalih. Berbagai teknik pengumpulan data diterapkan oleh penulis seperti observasi untuk melihat secara langsung kondisi dan aktivitas di lapangan, serta wawancara dengan beberapa warga lokal disana untuk mendapatkan informasi mendalam. Data yang telah terkumpul akan digunakan penulis sebagai dasar untuk perancangan media belajar alternatif berupa kartu permainan edukatif dalam pelaksanaan acara *Pre-Event* Penyuluhan *tour Guide* dan *Emergency Medic* kepada Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih.

Menurut Sugiyono (2017:240) mengatakan bahwa studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Penulis memilih beberapa metode tersebut karena metode ini dianggap efektif untuk memperoleh data primer sesuai kebutuhan. Berikut penjelasan secara rinci metode pengumpulan data yang akan penulis gunakan:

### 1) **Observasi**

Melakukan observasi atau pengamatan langsung terhadap kondisi dan aktivitas warga lokal di Desa Cipeuteuy Kampung Sukagalih, terutama anggota Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih untuk mengetahui dan memahami kebutuhan apa yang belum terpenuhi dalam komunitas tersebut.

### 2) **Wawancara**

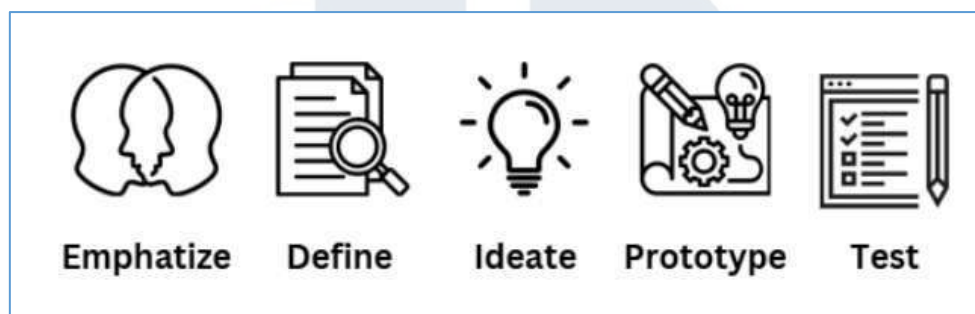
Menurut pendapat Sugiyono (2017:231), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, metode ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti (Prawiyogi dkk., 2021). Wawancara dilakukan penulis kepada beberapa anggota dari Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih. Wawancara ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan tujuan menggali informasi untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, mulai dari informasi lengkap beberapa titik lokasi serta keunikan di beberapa lokasi Kampung Sukagalih, informasi seputar kondisi internal dalam komunitas, termasuk beberapa kebutuhan yang belum dimiliki oleh Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih.

### 3) ***Focus Group Discussion***

Penulis juga melakukan metode pengumpulan data dengan mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD). FGD merupakan salah satu metode penelitian kualitatif, di samping metode lainnya yang sudah dikenal luas seperti wawancara dan observasi. Menurut Gerritsen (2011) FGD merupakan suatu diskusi terstruktur untuk memperoleh informasi mendalam (data kualitatif) dari suatu kelompok masyarakat tentang suatu topik. Dikemukakan bahwa tujuan dari FGD adalah mengumpulkan informasi tentang opini, keyakinan, sikap, persepsi masyarakat, dan bukan untuk memperoleh konsensus atau keputusan (Rizal Bisjoe, 2018).

### 3.1.2 Metode Perancangan Karya

Dalam metode perancangan karya, terdiri dari beberapa tahap yang akan dilakukan penulis untuk merancang media pembelajaran alternatif berupa *Card Game* bernama “KLOP-IN”. Untuk merancang pembuatan *Card Game* yang efektif, edukatif, dan interaktif, penulis menerapkan lima tahap *Design Thinking* yang dicetus oleh Bruce Archer, terdiri dari *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penjelasan lebih lengkap adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Metodologi Design Thinking Bruce Archer  
Sumber : Chung & Lauro (2025)

#### 3.1.2.1 Proses *Empathize*

Tahap *Empathize* merupakan langkah awal dalam proses *Design Thinking* yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan latar belakang masalah secara mendalam. Tahap pengumpulan data ini dilakukan melalui wawancara terstruktur dan observasi. Dalam penelitian ini dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama akang-akang dan abah-abah yang merupakan anggota dari Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih mengenai kondisi komunitas tersebut di Sukagalih. Penulis mendapat informasi bahwa adanya kebutuhan yang belum terpenuhi pada Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih.

Hasil dari observasi menunjukkan bahwa Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih belum pernah mendapatkan penyuluhan mengenai *tour guide* dan *emergency medic*, selain itu belum ada media belajar alternatif yang menyenangkan dan interaktif untuk digunakan komunitas sebagai media pembelajaran pengetahuan dasar tentang *tour guide* dan *emergency medic*.

### 3.1.2.2 Proses *Define*

Tahap *Define* merupakan tahap kedua dalam proses *Design Thinking*, dimana data yang telah dikumpulkan oleh penulis pada tahap *Empathize* akan dievaluasi untuk menentukan masalah utama yang perlu diselesaikan. Hasil penentuan masalah pada penelitian ini menunjukkan bahwa tidak adanya media pembelajaran alternatif yang interaktif dan kredible sehingga menyebabkan proses pembelajaran Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih kurang menyenangkan dan hanya berpatokan pada materi teoritis saja, bukan *learning by doing*.

### 3.1.2.3 Proses *Ideate*

Tahap *Ideate* merupakan fase eksploratif dalam proses *Design Thinking* dimana berfokus pada pengembangan solusi kreatif berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan di tahap *Define*. Pada tahap ini, penulis melakukan *brainstorming* dan diskusi dengan tim sehingga melahirkan beberapa ide, kemudian penulis menyeleksi ide-ide tersebut dan terpilih lah satu ide media pembelajaran yang dirasa paling pas dengan kondisi Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih yaitu kartu permainan sebagai media belajar yang dinilai mampu menjadi media edukatif dan interaktif untuk akang-akang, teteh-teteh, dan abah-abah di Komunitas tersebut.

Pada tahap ini, penulis tidak langsung menemukan ide konsep perancangan kartu permainan, namun terdapat *draft* awal yang bertujuan untuk mengumpulkan beberapa ide yang nantinya akan disortir. Awalnya penulis ingin membuat media pembelajaran berupa *Board game*, namun berdasarkan beberapa jurnal terdahulu kebanyakan membahas bahwa perancangan *Board game* dituju untuk anak-anak, dan dirasa kurang pas apabila *Board game* diperuntukkan bagi remaja akhir hingga dewasa yang usianya sekitar 17 hingga 40 tahun, maka dari itu penulis memilih kartu permainan sebagai media pembelajaran yang akan dirancang.

Penulis melakukan banyak pencarian seputar jurnal, artikel, situs web, hingga media sosial mengenai kartu permainan yang diperuntukkan bagi remaja hingga orang dewasa. Hingga penulis mendapatkan referensi yang dirasa cocok untuk kartu permainan yang akan dibuat. Penulis merasa referensi yang didapat cocok untuk media pembelajaran Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih.



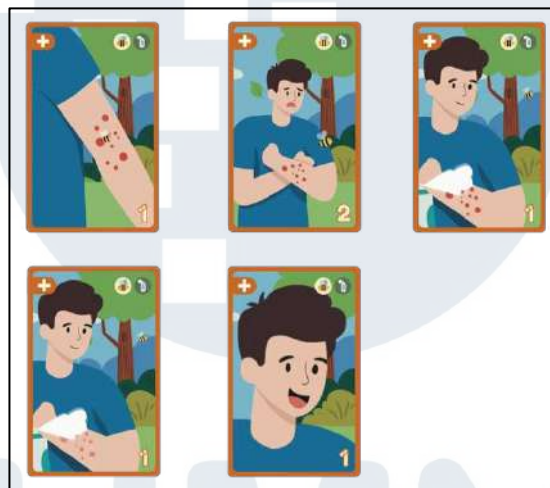
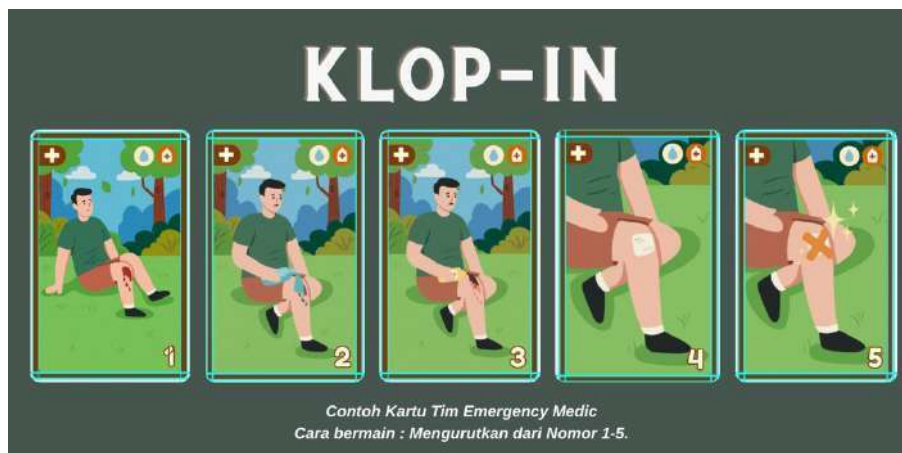
Gambar 3.2 Referensi Kartu Permainan Warung Wars  
Sumber : Tabletoys.id (2018)

Penulis menemukan referensi kartu permainan bernama “Warung Wars” dimana permainan ini memiliki tata cara bermain yang mudah, sederhananya pemain diminta untuk mengurutkan apa saja bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat suatu hidangan, misalnya pada gambar 3.2 di atas yaitu hidangan semangkuk bakso, yang membutuhkan sayur mayur, daging untuk bakso itu sendiri, tahu, dan perbawang-bawangan. Dalam permainan tersebut, pemain harus melengkapi apa saja yang sekiranya dibutuhkan kartu tertentu.

#### 3.1.2.4 Proses *Prototype*

Setelah penulis menentukan ide yang akan dirancang, tahap selanjutnya adalah membuat prototipe kartu permainan. Tahap ini bertujuan untuk mewujudkan ide yang sudah penulis tentukan menjadi bentuk nyata sehingga dapat diuji secara langsung oleh pengguna. Prototipe awal dibuat dengan ilustrasi sederhana berupa kartu 2 jenis materi kartu yang bergambar seputar materi *tour guide* dan materi pertolongan pertama. Dalam tahap ini, penulis mulai mengembangkan ide dari hal-hal dasar seperti logo permainan, desain kartu, penentuan *font*, penentuan warna, aturan cara bermain, dan ilustrasi yang mudah dipahami pemain.



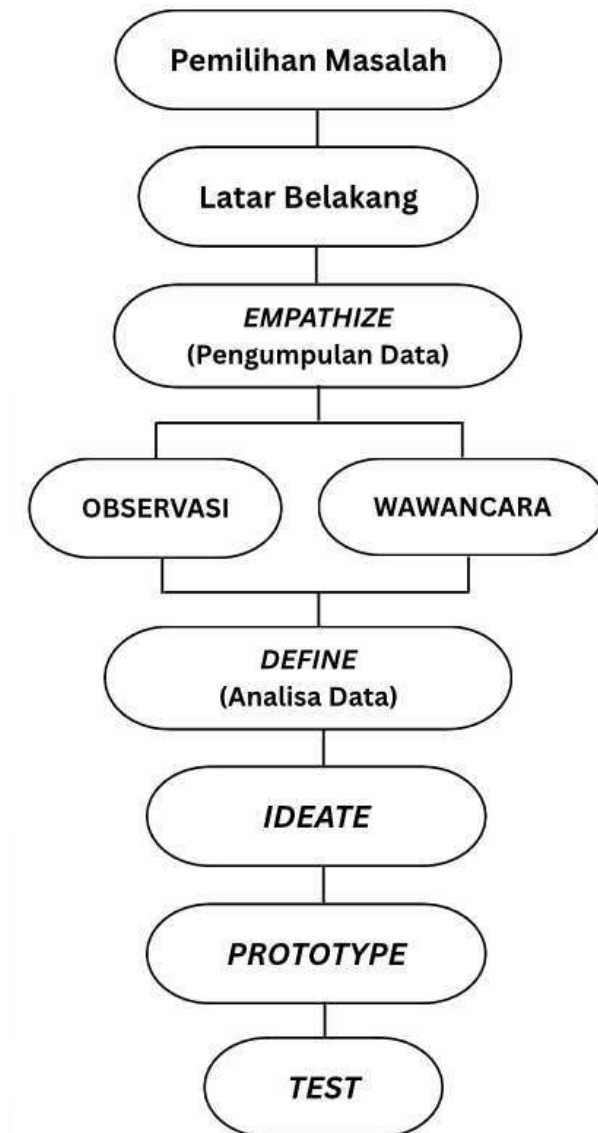


Gambar 3.3 Ilustrasi Awal Kartu Permainan KLOP-IN  
Sumber : Ilustrasi penulis (2025)

### 3.1.2.5 Proses Test

Tahap terakhir yaitu *Test* atau pengujian yang dilakukan langsung dengan melibatkan subjek yaitu 15 anggota Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih di Desa Cipeuteuy dan Dosen ahli dari DKV Universitas Multimedia Nusantara. Ketika rangkaian acara *Pre-Event* penyuluhan sudah selesai tahap pemberian materi, penulis akan meminta 15 anggota Komunitas untuk mencoba bermain kartu permainan KLOP-IN secara berkelompok. Penulis akan mengamati bagaimana respon pemain terhadap media pembelajaran baru, dan sejauh mana antusias dan pemahaman mereka ketika memainkan permainan tersebut.

### 3.2 Kerangka Perencanaan



Gambar 3.4 Kerangka Perancangan Kartu Permainan KLOP-IN  
Sumber : Kerangka Rancangan Penulis (2025)

### 3.3 Rencana Anggaran

Dalam proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran alternatif berupa kartu permainan, terdapat anggaran yang perlu dikeluarkan oleh penulis, berikut adalah uraian anggaran untuk proyek kartu permainan “KLOP-IN”.

Tabel 3.1 Rencana Anggaran Biaya KLOP-IN

No.	Kategori	Keterangan	Harga Satuan	Kuantitas	Total
1	Desain	Jasa Ilustrator	-	-	Rp2.000.000
2	Komponen Card Game	Print Dummy Kartu A3	Rp10.000	8	Rp80.000
		Print FINAL Kartu KLOP-IN	10.000/A3	41	Rp410.000
		Packaging Kartu	10000/A3	4	Rp40.000
3	Hadiah Pemenang	Kertas Bungkus Kado	Rp1.500	5	Rp7.500
		Detergen Bubuk Kecil	Rp6.000	4	Rp24.000
		Detergen Bubuk Sedang	Rp5.000	3	Rp15.000
TOTAL				Rp2.576.500	

Sumber : Tabel RAB Penulis (2025)

### 3.4 Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran yang diharapkan dari kartu permainan KLOP-IN ini mencakup publikasi secara digital. Kartu permainan KLOP-IN akan dirilis ketika rangkaian acara *Pre-Event* Penyuluhan *tour guide* dan pertolongan pertama telah selesai pemberian materi oleh narasumber. Kartu permainan KLOP-IN akan dimainkan oleh Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih di Desa Cipeuteuy yang nantinya akan didokumentasikan dan dipublikasikan untuk diunggah di akun media sosial Instagram resmi @halimun.eco.trek. Konten berupa video reels dan story tentang kartu permainan KLOP-IN diunggah di Instagram untuk *recap* kegiatan *event*.

Tabel 3.2 Jadwal Publikasi Konten KLOP-IN

No.	Tanggal	Jam Posting	Jenis Postingan	Keterangan Konten
1	08-Nov	17.10	Feeds	Unik loh!
2	10-Nov	08.00	Reels	Mempersembahkan Kartu KLOP-IN
3	12-Nov	11.00	Reels	Yuk Intip Kartu Permainan KLOP-IN
4	13-Nov	17.00	Poster	Jangan Lupa Besok Main KLOP-IN
5	14-Nov	14.00	Reels	Keseruan Aktivitas Belajar Para Pemandu
6	14-Nov	15.00	Reels	Apa kata para pemandu tentang KLOP-IN

Sumber : Tabel *Rundown* Postingan Penulis (2025)