

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek yang akan digunakan dalam perancangan *board game* mengenai kue tradisional khas Sunda.

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: perempuan dan laki-laki
- b. Usia: 9-12 tahun

Menurut Lestari & Apsari (2023, h.2), anak-anak kurang mengenali jajanan tradisional khas Indonesia dan lebih mengenal impor atau makanan asing. Hal tersebut disebabkan makanan tersebut lebih bergengsi dibandingkan makanan tradisional yang seringkali dianggap kuno. Makanan tradisional sudah mulai tergeser oleh makanan asing. Data tersebut juga diperkuat dengan hasil *focus group discussion* yang dilakukan penulis. Melalui FGD tersebut didapatkan data bahwa anak-anak pada rentang usia tersebut memang belum mengetahui berbagai kue tradisional khas Sunda. Selain itu, juga masih terdapat kesalahpahaman pada pengertian mereka akan kue tradisional tersebut.

Putri (2024, h.6) mengatakan juga kalau di masa ini, sebagian besar anak-anak juga masih memilih untuk bermain dibandingkan belajar. Ketika melakukan pembelajaran di sekolah, mereka akan lebih sering menggunakan otak bagian kiri mereka. Namun ketika bermain, mereka akan menggunakan otak kanannya. Apabila kedua aktivitas tersebut dilakukan secara bersama, anak-anak akan memiliki kesempatan untuk melakukan eksplorasi mengenai hal baru, membuat kreasi kreatif, mengekspresikan diri, mengasah kepekaan, dan memahami sudut pandang orang lain dengan lebih menyenangkan. Sehingga bermain tidak hanya alat untuk meraih

kesenangan dan kebahagian, tetapi dapat meningkatkan kecerdasan anak dengan meningkatkan laju stimulasi perkembangan mereka.

- c. Pendidikan: SD kelas 4-6
- d. Pendapatan: SES A - SES B

Sistem Hirarki Kebutuhan Maslow seringkali digunakan untuk menggolongkan motif manusia. Sistem ini terbagi ke dalam 5 tingkat dimulai dari yang paling rendah, tingkat yang harus dipenuhi terlebih dahulu. Kelima tingkatan tersebut yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan harga diri, dan kebutuhan aktualisasi diri (Andjarwati, 2015, h.48). SES A-B cenderung telah memenuhi kebutuhan tingkat terendah.

Pengenalan akan kue tradisional khas Sunda dalam konteks untuk bertahan hidup dan pemenuhan kelaparan akan masuk ke tingkat kebutuhan fisiologis. Namun dalam perancangan *board game* ini, topik pengenalan kue tradisional khas Sunda dilakukan dalam konteks pelestarian warisan budaya. Oleh karena itu, kebutuhan ini akan jatuh pada tingkat kebutuhan tinggi.

2. Geografis

- a. Lokasi: Jawa Barat dan Banten

Menurut Sulistio (2021, h.4), masyarakat suku Sunda merupakan penduduk asli dari provinsi Jawa Barat. Selain di daerah provinsi Jawa Barat, masyarakat suku Sunda juga tinggal di daerah Banten. Hal ini dikarenakan Tanah Sunda (Tatar Pasundan) dulunya berada di daerah barat dari pulau Jawa yang sekarang meliputi provinsi Jawa Barat dan juga provinsi Banten (Humairah, 2022, h.2).

3. Psikografis

- a. Anak-anak yang suka ngemil.
- b. Anak-anak yang suka makanan manis.
- c. Anak-anak yang suka bermain dalam kelompok atau teman-temannya.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini akan menggunakan metodologi perancangan *Design Thinking*, yang merupakan sebuah pendekatan untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat (Ayu & Wijawa, 2023, h.70). Dalam Design Thinking terdapat 5 tahap di dalamnya yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test* (Erwi et al., 2022, h.362-363). Metode ini merupakan cara yang mudah untuk digunakan, dengan memperhatikan pengguna, hasil pengamatan tersebut dapat diaplikasikan ke dalam produk (Mufida & Ramayanti, 2023, h.16)

3.2.1 Empathize

Empathize adalah tahap dalam Design Thinking ketika penulis melihat sebuah fenomena dari berbagai perspektif dengan tujuan untuk membentuk empati terhadap pengguna. Pada tahap ini, penulis akan melakukan pengumpulan data mengenai permasalahan akan kue tradisional khas Sunda. Data akan dikumpulkan dengan menggunakan wawancara bersama dengan ahli makanan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai hubungan antara makanan lokal Indonesia dengan komunitasnya. Kemudian focus group discussion juga akan dilakukan dengan anak-anak berusia 9-12 tahun yang tujuannya ialah memperoleh data mengenai pemahaman anak-anak terhadap kue tradisional khas Sunda dan juga tentang board game. Penulis juga akan melakukan observasi mengenai video yang diunggah oleh ahli board game untuk medapatkan insight tambahan mengenai perancangan board game.

3.2.2 Define

Pada tahap define, penulis menganalisa data-data yang telah dikumpulkan dari tahap sebelumnya. Penulis akan mengumpulkan informasi dan menganalisa data yang diperoleh dari wawancara bersama dengan ahli makanan dan hasil focus group discussion dengan anak-anak agar dapat dengan tepat diimplementasikan ke dalam board game, serta observasi yang dilakukan. Hal ini dilakukan agar penulis dapat merancang board game secara efektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman anak-anak usia 9-12 tahun akan kue tradisional khas Sunda. Dalam tahap ini, penulis akan menciptakan *user*

persona. Hal tersebut dilakukan agar kebutuhan, tantangan, dan perilaku *user* dapat terdefinisikan.

3.2.3 Ideate

Ideate adalah tahap pelaksanaan brainstorming untuk menemukan ide berdasarkan data yang telah ditemukan untuk menghasilkan solusi yang tepat. Penulis akan membuat Mindmap yang akan membantu dalam penyusunan ide yang akan dibentuk menjadi sebuah Big Idea. Melalui Big Idea tersebut maka penulis akan dapat merancang materi yang akan disampaikan dengan efektif. Sedangkan untuk perancangan visualisasinya, penulis akan menciptakan mood board dan reference board. Sehingga visualisasi yang akan diimplementasikan ke dalam board game terarah dan juga konsisten.

3.2.4 Prototype

Prototype adalah tahap penulis mengembangkan *Big Idea*, *mood board*, dan *reference board* menjadi sebuah media yang dapat mekanisme yang akan diimplementasikan ke dalam permainan. Kemudian penulis juga akan menyusun *paper prototyping* yang dilakukan untuk memeriksa mekanisme dari *board game* tersebut. Ketika *paper prototyping* telah dilalui, penulis kemudian akan masuk ke visualisasi dari *board game* dan membuat *prototype* dengan visual yang telah dirancang

3.2.5 Test

Test adalah tahap terakhir dari *Design Thinking* yang dilakukan dengan tujuan untuk uji coba hasil dari perancangan. Pada tahap ini, penulis akan melakukan 2 jenis *user testing*. Pertama, *alpha testing* akan dilakukan bersama dengan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara lainnya. Melalui *alpha testing* ini, penulis bisa mendapatkan ulasan yang mendalam mengenai *gameplay* dan visual dari sesama mahasiswa yang juga berada dalam jurusan Desain Komunikasi Visual. Kemudian penulis juga akan melakukan *beta testing* bersama dengan anak-anak usia 9-12 tahun untuk mendapatkan *feedback* dari orang-orang yang memang akan menjadi target market *board game* ini. Melalui *feedback* tersebut penulis dapat melakukan perbaikan dan

penyesuaian terhadap *board game* sehingga pesan dapat tersampaikan dengan efektif.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif, yang merupakan metode penambilan data bersifat deskriptif yang menjelaskan mengenai fenomena sosial (S et al., 2022, h.1). Dalam metode kualitatif, teknik yang akan digunakan adalah wawancara, studi eksisting, dan studi referensi.

3.3.1 Wawancara

Menurut Iba dan Wardhana (2023, h.293), wawancara adalah proses ketika peneliti dan juga responden berinteraksi secara langsung dengan tujuan untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam dari subjek penelitian. Dengan wawancara, penulis dapat mengumpulkan data yang lebih lengkap mengenai permasalahan yang terjadi.

1. Wawancara Bersama dengan Nusa Foundation

Wawancara ini akan dilakukan dengan seorang ahli dalam bidang kuliner, yaitu Nusa Foundation. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai kuliner dan pengaruh yang dimiliki oleh suatu makanan untuk suatu budaya. Melalui wawancara bersama dengan Nusa Foundation, penulis ingin mengetahui dan mendapatkan informasi mengenai seberapa *impactful* yang dimiliki oleh suatu makanan. Dengan begitu, penulis dapat mengerti betapa penting sebuah makanan bagi masyarakatnya, terlebih makanan tradisional yang sudah ada sejak dulu dan diwariskan turun-temurun dari generasi ke generasi. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

A. Pertanyaan Pembuka

1. Bapak/Ibu bolehkah memperkenalkan diri dan juga organisasi Nusa Foundation terlebih dahulu?
2. Sudah berapa lama Bapak/Ibu menjalankan tugas sebagai anggota Nusa Foundation?

3. Boleh sebutkan beberapa wilayah yang pernah Bapak/Ibu kunjungi?

B. Pertanyaan Mengenai Kuliner

1. Dalam pengalaman Bapak/Ibu, selain untuk kebutuhan fisik, apakah ada makanan yang memiliki dampak yang kuat bagi suatu komunitas atau budaya? Jika ada makana apa itu dan dari komunitas mana?
2. Boleh ceritakan impact yang dimiliki oleh makanan tersebut pada komunitasnya?
3. Apabila makanan tersebut punah, dampak apa yang dapat terjadi bagi komunitas tersebut?
4. Apakah Bapak/Ibu pernah bertemu dengan komunitas yang makanannya telah punah? Bolehkah ceritakan mengenai makanan dan komunitas tersebut dan bagaimana kepunahan terjadi?

C. Pertanyaan Mengenai Tantangan Pelestarian Suatu Kuliner

1. Dalam pengalaman Bapak/Ibu, apa saja tantangan utama yang dihadapi oleh komunitas atau orang-orang lokal dalam melestarikan makanan mereka?
2. Apakah dari pihak Nusa Foundation ada upaya yang sudah dilakukan sebagai tindakan pelestarian?
3. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai masuknya makanan asing terhadap eksistensi makanan lokal?

D. Pertanyaan Penutup

1. Apakah Bapak/Ibu ada harapan mengenai masa depan makanan Indonesia?

3.3.2 Focus Group Discussion

Menurut Indrizal (2017, h.75), *Focus Group Discussion* atau FGD adalah sebuah teknik untuk mengumpulkan data dengan berdiskusi bersama sekelompok orang tertentu mengenai sebuah topik tertentu. Dalam FGD akan ada moderator yang memiliki tugas untuk memandu jalannya diskusi. Dengan

melakukan FGD, penulis dapat mengumpulkan data mengenai pemahaman anak-anak berusia 9-12 tahun mengenai kue tradisional khas Sunda serta pengalaman dan minat mereka akan *board game*. Data yang diambil akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan *board game*. FGD akan dilakukan dengan anak-anak dari SD Global Prestasi School/SD Mutiara Bunda/ SD Baptis Bandung dari Bandung dan Multimedia Nusantara School dari Tangerang. Berikut adalah pertanyaan yang akan diajukan.

A. Pertanyaan Pembuka

1. Usia? (9-12)
2. Disini siapa yang suka makanan manis? Siapa yang suka ngemil?
3. Biasanya kalian ngemil apa?

B. Pertanyaan Mengenai Pemahaman Kue Tradisional Khas Sunda

1. Ada yang tahu dan pernah makan kue tradisional? Kue apa itu?
2. (Menunjukkan gambar macam kue tradisional khas Sunda) Dari kue-kue yang ada di gambar, kue mana yang kalian tahu atau suka makan?
3. Kalian tahu kue tersebut dari mana?
4. Apakah kalian tahu kue tersebut terbuat dari apa?
5. (Menunjukkan gambar macam kue tradisional khas Sunda) Adakah kue yang kalian tidak tahu dari gambar ini?
6. Kira-kira kenapa ya kalian tidak tahu kue itu?
7. (Menunjuk kue-kue yang tidak dipilih secara mayoritas sebelumnya) Kalau kue ini, siapa aja yang tahu? Apa namanya ya?
8. Adakah kue tradisional yang dimakan ketika merayakan hari raya? Makanan apa itu?

9. Bagaimana perasaan kalian apabila makanan tersebut hilang?
10. Tertarik-kah kalian untuk mencoba kue tradisional yang belum pernah kalian makan?

C. Pertanyaan Mengenai *Game* dan *Board Game*

1. Kalian suka main yang kompetisi atau yang kerjasama?
2. Apakah kalian tahu dan pernah bermain permainan papan/*board game*? Permainan apa yang pernah kalian mainkan?
3. Apakah kamu menyukai permainan tersebut? Sebutkan alasan mengapa kamu menyukainya.

3.3.3 Observasi

Menurut Menurut Iba dan Wardhana (2023, h.293) observasi adalah pengambilan data melalui proses pengamatan terhadap subjek yang ingin diteliti tanpa campur tangan yang aktif. Melalui observasi, penulis akan mendapatkan informasi dan juga insight tambahan mengenai perancangan *board game* terlebih bagi anak-anak. Observasi akan dilakukan dengan mengamati video dari Adhicipta R. Wirawan. Video tersebut berjudul "Bikin Tugas Akhir Board Game? Anak DKV Yuk Kumpul" yang disiarkan secara live pada 13 September 2020 yang kemudian diunggah ke *channel* Youtube miliknya yaitu Adhicipta Playground. Berikut adalah pertanyaan yang akan digunakan penulis sebagai acuan dalam pengamatan video tersebut.

1. Hal penting apa saja yang harus dipertimbangkan dalam perancangan *board game* menurut Adhicipta?
2. Apakah ada yang harus dipertimbangkan ketika mendesain *board game*, terkhususnya bagi anak-anak?
3. Apakah ada aspek visual dan desain yang harus diperhatikan ketika merancang *board game* yang menarik bagi anak-anak, sehingga mereka ingin memainkan dan terlibat dari awal hingga akhir permainan?

4. Bagaimana cara menentukan mekanik yang tepat untuk sebuah *board game*?
5. Apakah ada *tips and tricks* atau saram yang dibagikan oleh Adhicipta?

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi adalah sebuah teknik mengumpulkan data dari media yang sudah ada untuk dijadikan sebagai referensi. Melalui studi referensi, penulis akan mengamati dan menganalisis *board game* lainnya yang diciptakan bagi anak-anak. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa yang membuat anak-anak suka dalam memainkan game tersebut. Studi referensi ini juga akan dilakukan untuk mengamati elemen visual yang ada pada *board game* tersebut, seperti warna, tipografi, ilustrasi, dll. Sehingga dari pengamatan tersebut, penulis bisa mendapatkan ide untuk perancangan *board game* mengenai kue tradisional khas Sunda. Untuk studi referensi, penulis akan mengambil *board game* bagi anak-anak dengan rentang umur yang mirip dengan usia target subjek perancangan.

3.3.5 Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dari sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, dll. Melalui studi literatur, penulis akan mengumpulkan berbagai sumber yang membahas mengenai kue tradisional khas Sunda. Hal ini akan dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan daftar kue-kue yang termasuk ke dalam kue tradisional khas Sunda, bahan apa yang seringkali digunakan pada kue khas Sunda, dan juga menelaah warna-warna yang ada pada kue tersebut. Nantinya daftar tersebut akan dimasukkan ke dalam perancangan *board game*.