

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Board game mengalami kebangkitan popularitas, tetapi dengan banyaknya pilihan, memahami faktor-faktor yang mendorong keterlibatan pemain menjadi penting. Keunikan tema dan mekanisme permainan dianggap berperan dalam menarik perhatian dan mempertahankan gameplay yang seru

#### **3.2 Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah menggunakan metode kuantitatif untuk mendapatkan informasi yang lebih luas mengenai peraturan dalam balapan formula 1 untuk di tuangkan kedalam board game Penelitian menggunakan metode kuantitatif memiliki peran krusial dalam mengumpulkan dan menganalisis data numerik untuk menghasilkan informasi yang objektif dan terukur. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan tren secara statistik

##### **3.2.1 Observasi**

Penulis melakukan observasi melalui google untuk mencari cafe board di daerah Tangerang sebagai bahan penulis untuk melakukan penelitian pembuatan board game formula 1, agar penulis dapat menemukan data yang akurat agar board game dapat berjalan dengan baik

### 3.2.2 Wawancara

Setelah melakukan observasi penulis melakukan wawancara yang sudah dilaksanakan pada Senin 19 Februari 2024 di “mula caffe” dan berikut adalah hasil wawancara yang sudah penulis tanyakan kepada salah satu karyawan board game bernama mas Samuel. Berdasarkan informasi yang saya dapatkan dari Caffe Board Game, berikut adalah tren dan permintaan board game di kalangan pengunjung.

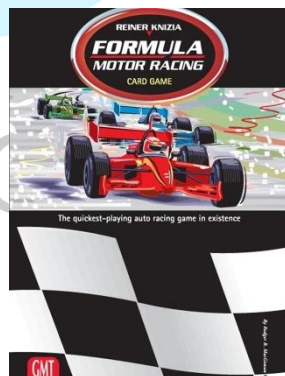
- a. **Tren Board Game Populer:** Berdasarkan pengamatan, board game Catan dan Splendor merupakan dua game yang paling diminati oleh pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa game dengan mekanika yang menarik dan gameplay yang mendalam memiliki daya tarik yang besar bagi para pemain.
- b. **Permintaan untuk Board Game Baru:** Dungeon & Dragons adalah salah satu contoh board game yang banyak diminati karena memungkinkan para pemain untuk mengubah alur ceritanya sendiri. Ini menunjukkan adanya permintaan untuk game dengan fleksibilitas dan naratif yang kuat dari pelanggan.
- c. **Respon Pelanggan:** Respon pelanggan terhadap permainan board game umumnya sangat positif. Mereka seringkali ketagihan untuk kembali ke kafe board game karena merasa senang dan bahagia saat bermain di sana. Selain itu, mereka juga sering meminta untuk diajari tentang board game baru, menunjukkan antusiasme mereka terhadap variasi dan eksplorasi dalam hobinya.
- d. **Board Game tentang Balapan:** Mengangkat tema ajang balapan seperti Formula 1 dalam sebuah board game bisa menjadi konsep yang menarik. Penggunaan koin atau kartu untuk mengatur dinamika balapan dapat menjadi cara yang menarik untuk merepresentasikan aksi dan strategi dalam balapan.

- e. **Pendistribusian Informasi:** Untuk memastikan semua pemain memiliki pemahaman yang sama tentang permainan, penting untuk memberikan informasi yang jelas dan mudah dimengerti kepada pelanggan. Ini bisa dilakukan melalui panduan permainan yang disediakan atau melalui sesi pemaparan singkat sebelum memulai permainan.
- f. **Board Game tentang Formula 1:** Saya berpendapat bahwa ide tentang board game yang membahas Formula 1 cukup menarik. Konsep ini masih jarang ditemui, sehingga memiliki potensi untuk menarik minat banyak orang. Penggunaan koin atau kartu sebagai elemen permainan bisa menjadi salah satu cara yang menarik untuk menambahkan dinamika dan keseruan dalam simulasi balapan.

### 3.2.3 Analisa Pesaing

Analisis pesaing dalam industri board game memerlukan pemahaman mendalam terhadap produk-produk yang telah ada di pasaran. Dalam menilai pesaing, beberapa faktor kritis melibatkan kualitas desain game, inovasi mekanisme permainan, dan keterlibatan pemain. Meskipun Boardgame Formula 1 masih dalam tahap pengembangan, terdapat beberapa boardgame bertema balap yang dapat menjadi pesaing di pasaran. Berikut beberapa di antaranya:

- a. **Formula Motor Racing:** Boardgame klasik yang berfokus pada strategi dan manajemen tim.



Gambar 3. 1 Formula Motor Racing

(Sumber :BoardGameGeek.com)

- b. **Grand Prix:** Boardgame yang lebih modern dengan fokus pada manuver dan overtaking.



Gambar 3. 2 Grand Prix

(Sumber :BoardGameGeek.com)

- c. **Speed Circuit:** Boardgame balap sederhana yang mudah dipelajari dan dimainkan.



Gambar 3. 3 Speed Circuit

(Sumber :BoardGameGeek.com)

- d. **Turbo:**Boardgame balap cepat dengan fokus pada drift dan power-up.



*Gambar 3. 4 Turbo*

*(Sumber :BoardGameGeek.com)*

- e. **Formula Rush:**Boardgame balap dengan elemen push-your-luck.



*Gambar 3. 5 Formula Rush*

*(Sumber :BoardGameGeek.com)*

- f. **Pit Stop:**Boardgame balap yang berfokus pada kecepatan pit stop



*Gambar 3. 6 Pit Stop*

*(Sumber :BoardGameGeek.com)*



### **3.3 Kesimpulan Hasil Analisis**

Berdasarkan hasil analisis dari wawancara dengan narasumber, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Yang pertama kurangnya peminat boardgame pada boardgame tentang balapan formula 1, kebanyakan orang lebih menyukai boardgame tentang petualangan. Kurangnya minat orang-orang untuk bermain segala jenis boardgame dan juga, orang-orang lebih tertarik kepada game mobile ketimbang boardgame, dan masih kurangnya peminat formula 1 di Indonesia

### **3.4 Pemecahan Masalah**

Penulis akan merancang sebuah boardgame yang lebih menarik tentang balapan formula 1, penulis akan memasukkan unsur-unsur strategi kedalam permainan boardgame ini, penulis akan memasukkan beberapa unsur-unsur seperti pada balapan pada aslinya, penulis juga akan menyebarkan jalur pada boardgame dan memberikan peraturan-peraturan pada yang memang sudah digunakan di balapan formula 1