

BAB III METODOLOGI DESAIN

2.6 Sistematika Perancangan

Dalam proses perancangan, penting untuk memiliki kerangka kerja yang terstruktur agar prosesnya kerja terarah. Oleh karena itu, penulis mengembangkan sebuah kerangka kerja yang terdiri dari tiga tahap: tahap pra-desain, tahap proses desain, dan tahap pasca-desain.



Tabel 3.1 Kerangka Kerja Perancangan Board Game Kuda Tomprok

Langkah-langkah dalam tahap pra-desain melibatkan eksplorasi topik melalui penelitian yang melibatkan metode observasi dan wawancara. Tujuan utamanya adalah untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk merancang sebuah *board game* yang sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh penulis. Dari tahap ini, penulis memperoleh beragam informasi terkait preferensi pemain, budaya, dan gaya permainan.

Tahap proses desain merupakan momen krusial dalam perancangan *board game*, di mana penulis mulai menyusun aturan bermain. Untuk memastikan kualitas maksimal, penulis menciptakan berbagai prototipe untuk diuji langsung dengan berbagai pemain. Hal ini memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi kekurangan dalam permainan dan menentukan modifikasi yang diperlukan. Setelah menyelesaikan penyusunan aturan bermain, maka penulis dapat fokus merancang desain akhir *board game*.

Pada tahap pasca-desain penulis akan melakukan evaluasi produk akhir untuk memastikan tidak adanya error dan sudah layak untuk dimainkan. Setelah evaluasi selesai dan tidak menemukan kesalahan, maka penulis akan melakukan pencetakan *board game* untuk dikemas secara resmi.

2.7 Metode Pencarian Data Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan persepsi pemain terhadap kedua subjek utama dari proyek tugas akhir penulis ini, yaitu *board game* dan kuda tomprok. Penelitian ini dimulai dengan mengamati dan melakukan wawancara terhadap komunitas *board game* untuk memahami budaya dan tren yang sedang terjadi di komunitas tersebut, serta mengumpulkan opini dengan mewawancarai berbagai individu yang memiliki pengalaman dengan permainan kuda tomprok.

Metode penelitian kualitatif digunakan karena memungkinkan penulis untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman dan persepsi individu secara lebih detail dan kontekstual. Dengan pendekatan ini, penulis dapat memperoleh informasi yang lebih personal dan nyata dari responden mengenai pandangan mereka terhadap *board game* dan permainan kuda tomprok.

2.7.1 Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap para pelanggan yang tengah menikmati waktu di Kafe *Board Game "The Bunker"* di BSD. Tujuannya adalah untuk memahami pengalaman mereka ketika bermain permainan papan secara sosial di lingkungan umum. Selama observasi, penulis menyaksikan bahwa para pelanggan tidak hanya datang ke kafe *board* untuk sekedar bermain *board game*, tetapi juga untuk menikmati kebersamaan bermain di lingkungan yang nyaman dengan nuansa latar tempat yang menyenangkan. Para pelanggan terlihat menikmati makanan dan minuman yang lezat yang disajikan oleh kafe, sehingga dapat membantu mereka menikmati permainan dengan lebih lama. Kesimpulannya, Kafe *Board Game "The Bunker"* tidak hanya menjadi tempat untuk bermain *board*

game, tetapi juga menjadi tempat bagi para pelanggan untuk bersosialisasi, menikmati suasana yang menyenangkan, dan menikmati hidangan lezat, yang membantu meningkatkan pengalaman permainan mereka secara keseluruhan.



Gambar 3. 1 Aktivitas bermain di kafe board game The Bunker

2.7.2 Wawancara

Penulis mengadakan wawancara terhadap dua kelompok. Pertama-tama, penulis memulai dengan mewawancarai karyawan dan pelanggan di *Mula Café*, sebuah kafe *board game* di Serpong. Wawancara dimulai dengan Karyawan kafe, bernama Samuel, Setelah itu, penulis mewawancarai seorang pelanggan kafe bernama Farhan, yang datang untuk menikmati waktu luangnya sebelum kembali bekerja keesokan harinya. Penulis juga melakukan serangkaian wawancara dengan empat siswa dari SMK Bina Informatika, di mana mereka membagikan pengalaman dan pengetahuan mereka dalam permainan kuda tomprok.

Tabel 3.2 Data Wawancara dengan karyawan dan pelanggan kafe board game

Wawancara di Mula Café		
No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Pengalaman dan aktivitas pelanggan di kafe ini itu seperti apa?	Karena ini kafe <i>board game</i> , Biasanya mereka datang buat makan dan minum, kalau datang secara berkelompok mereka juga suka tertarik untuk bermain <i>board game</i> dari koleksi kafe. - Samuel

2.	Pada umumnya pelanggan yang datang ke kafe ini seperti apa?	Kebanyakan pelanggan yang datang itu anak muda ya, ada yang anak kecil juga. Ya anak muda rata – rata lah. - Samuel
3.	Tipe <i>board game</i> yang lagi populer di kafe ini? Terus alasannya apa?	Kalau di kafe ini ada <i>board game</i> seperti <i>Chinatown</i> , <i>Splendor</i> , dan <i>Catan</i> yang lagi populer dan sering dimainkan. Populernya karena menurut mereka menarik karena memiliki aspek permainan yang lebih kompleks dan mempunyai storyline. - Samuel
4.	Ada rekomendasi gak untuk pemain pemula yang ingin mencoba <i>board game</i> ?	kalau pemula ada <i>board game</i> loveletter sih lebih gampang dimainkan, mainnya tuh untuk mengumpulkan poin dengan berhasil mengirimkan surat cinta dengan menggunakan berbagai karakter yang berbeda-beda, dan ada strateginya juga tapi cukup simpel. - Samuel
5.	Yang membuat anda mengunjungi kafe <i>board game</i> ini apa?	kebetulan rumah saya dekat banget dari kafe ini ya cuman 8 menit kalau pake motor, dan hari ini saya lagi libur juga jadi mau nenangin hati juga sebelum masuk kerja besok. Ada rencana main <i>board game</i> juga pas liat koleksi di rak itu. - Farhan
6.	Anda punya preferensi gak untuk <i>board game</i> ? Seperti tema atau mekanik permainan	Kalau saya sih suka main <i>board game</i> stack atau adu kecepatan. Ada <i>board game</i> bulet tapi lupa namanya, yang tujuannya tuh banyak banyakan masukin semacam pelontar di daerah lawan nah itu saya suka banget sih. - Farhan
7.	Yang membuat <i>board game</i> itu unik apa? kalau dibandingkan dengan <i>game</i> digital sebagai contohnya	keunggulannya ya, kalau ada orang langsung lebih kompetitif sih lebih seru aja kaya ambiensnya lebih berasa, kalau digital ya interaksinya gak se-excited pas bermain <i>game</i> fisik. - Farhan
8.	Hal yang pertama membuat anda tertarik mencoba <i>board game</i> itu dari segi apanya? Mungkin visual kemasan atau pernah dapat rekomendasi	Kalau saya sih jujur, biasanya dapat rekomendasi dari tiktok atau reels <i>instagram</i> . Biasanya banyak yang main challenge gitu terus beberapa <i>board game</i> yang viral kalau gw liat ada di kafe dan keliatannya seru yaudah gw mainin, kalau gak ya biasa aja. - Farhan

Tabel 3.3 Data wawancara dengan murid – murid SMK Bina Informatika

Wawancara di SMK Bina Informatika	
1.	<p>Kalian pernah main atau dengar permainan kuda tomprok gak?</p> <p>a. Ya sebelumnya saya pernah main permainan tersebut - Raja</p> <p>b. Dulu pernah pas saya kelas 10 – Adam</p> <p>c. Saya emang main dari sd sampai smp. – Candra</p> <p>d. Kuda tomprok saya main dari kelas 3 sd sampai 6 sd. Sekarang sudah jarang ya karena sudah besar - Digma</p>
2.	<p>Kuda tomprok itu mainnya seperti apa sih?</p> <p>a. Permainnya tuh bisa dimainkan lebih dari 5 orang dan ada satu pemain yang jadi tiangnya terus yang jadi kuda ditiban gitu - Raja</p> <p>b. Menurut saya permainan ini membutuhkan satu orang untuk jadi tiang dan lainnya dijadikan tumpuan terus musuhnya harus loncat melewati tumpuan - Adam</p> <p>c. Mainnya itu dibagi jadi 2 tim, yang satu tim yang jaga termasuk sama tiang, sama tim yang lompat ke badan penjaganya itu - Candra</p> <p>d. Kuda tomprok itu dimainkan oleh laki – laki ya perempuan juga bisa, sekitar umur 13 sampe umur 16 tahun 17 tahun masih bisa dengan satu kelompoknya 10 orang kalau gak salah waktu itu mungkin boleh lebih boleh juga kurang tapi rata-rata remaja ya orang dewasa soalnya malu lah mas - Digma</p>
3.	<p>Menurut kalian apa yang membuat kuda tomprok itu seru?</p> <p>a. Di balik serunya itu ada sisi kebersamaan dan kerjasama diantara tiap timnya gitu mas - Raja</p> <p>b. Mungkin karena kebersamaannya itu jadi berasa seru atau lucu gitu. - Adam</p> <p>c. Yang seru itu keseruan kita menjaga postur badan biar gak jatuh terus kita bisa ketawa sambi seru – seruan. – Candra</p> <p>d. Yaitu gimana caranya kita ngatur strategi untuk menang tentunya, kalau misalnya kita punya strategi bagus, itu pasti kita bisa ngalahin lawan kita - Digma</p>

4.	Bagaimana perasaan kalian tentang keamanan saat bermain kuda tomprok?	<p>a. Kurang aman sih mas bisa terjadi cedera kalau gak hati - hati - Raja</p> <p>b. Menurut saya sih untuk keamanannya itu lumayan berbahaya kalau musuhnya ini loncat ke tumpuan yang salah bisa kena tulang yang sensitif atau bisa membuat patah – Adam</p> <p>c. Bahaya sih, terutama buat jadi tumpuannya, apalagi yang lompat bisa mengenai tulang belakang kepala. Itu sangat bahaya bisa patah tulang, meninggal dunia juga bisa. – Candra</p> <p>d. Terakhir data yang saya lihat di berita gitu ya masalah keamanan mungkin bisa kita atasi dengan solusi penjagaan ya Tapi pertanyaan adalah keamanannya kayak gimana? Keamanan menurut saya kurang Karena apa? Terakhir aja datanya ada yang sampai saraf tulang belakangnya copot Meninggal dan lumpuh gitu mas - Digma</p>
5.	Permainan kuda tomprok itu adil gak sih untuk semua tipe pemain?	<p>a. Menurut saya kurang adil ya, terutama untuk tipe-tipe orang yang memiliki badan yang kurang besar itu bisa memicu bahaya juga sih. - Raja</p> <p>b. mungkin ada ketidakadilan di sisi tiang sih, di bagian tiang tuh gak ada kerugian, tapi yang jadi tumpuan harus menahan. – Adam</p> <p>c. Ada sih, terutama untuk postur pemainnya, apalagi kalau tumpuannya punya badan yang lebih kecil dari yang melompat, takut cedera sih. – Candra</p> <p>d. Kalau ketidakadilan pasti ada, seperti yang tadi teman saya bilang, misalnya badannya itu besar kaya sumo, terus yang bawahnya anak kecil gimana? ya kurang efektif. - Digma</p>

6.	Apakah kalian pernah melihat atau mendengar tentang kecelakaan yang terjadi saat bermain kuda tomprok?	<p>a. Saya pernah mendengar juga sih dari berita ada kecelakaan dari patahnya leher atau sesak nafas. - Raja</p> <p>b. Sampai sekarang sih alhamdulillah belum pernah mendengar dari berita mana pun – Adam</p> <p>c. Pernah denger, ada yang leher belakangnya patah terus telung tulang belakangnya juga ada yang patah juga karena terlalu kencang sih lompatnya. – Candra</p> <p>d. Saya pernah denger dari sd saya, pondok ranji 03. abang kelas saya meninggal dunia karena kuda tomprok secara langsung di lapangan dan itu langsung viral di berita. Kalau gak salah kena di bagian leher, wah ekstrim sekali sih mas. - Digma</p>
7.	Menurut kalian kuda tomprok itu pantaskah untuk dimainkan di sekolah?	<p>a. Saya rasa kurang pantas mas apalagi di ruang sekolah. Bahaya bisa ada yang rusak - Raja</p> <p>b. Mungkin pendapat sendiri sih tidak pantas, tapi karena saya pernah melakukannya gak apa – apa lah kalau bisa bertanggung jawab atas resiko – Adam</p> <p>c. Gak pantes sih, kan di sekolah waktu kita buat belajar. Terus juga banyak barang – barang kaya meja ujungnya lancip kalau kepentok bisa bahaya – Candra</p> <p>d. Kalau keamaannya bisa terjaga dengan baik itu pantes, tergantung tanggung jawab masing - masing, cara bermain, dan teknik gimana. Kalau ngasal rame – rame yah bahaya lah mas. - Digma</p>



Gambar 3.2 Wawancara dengan staff dan kustomer di Mula Coffee



Gambar 3.3 Wawancara dengan siswa – siswa SMK Bina Informatika

2.7.3 Analisa Pesaing

Board Game Kuda Tomprok memiliki struktur dan alur permainan yang cukup serupa dengan beberapa *board game* yang ada di pasar, seperti *Settlers of Catan*, dan bahkan permainan klasik seperti *monopoly* yang memiliki sistem kartu aksi dalam permainnya. *Board game* “*Settlers of Catan*” dan “*Monopoly*” memiliki ciri khas masing masing, berikut adalah tabel komparasi dari kedua *board game* tersebut.



Gambar 3.4 *Settlers of Catan* & *Monopoly*
(Sumber: Medium.com)

Tabel 3.4 Analisis kompetitor board game kuda tomprok

	<i>Settlers of Catan</i>	<i>Monopoly</i>
Visual	Papan permainan berbentuk <i>hexagonal</i> , ilustrasi papan menggambarkan daratan dari wilayah pulau yang beragam. Pemukiman dan jalan potongan terbuat dari potongan kecil plastik/kayu yang mudah diidentifikasi dan mudah diatur. Terdapat komponen lain seperti kartu sumber daya dan kartu buff yang memiliki ilustrasi sumber daya alam dan hewan, dan ada beberapa token seperti token kemenangan dan token jalan yang menampilkan nomor.	Papan pada umumnya berbentuk kotak dengan berbagai ilustrasi properti dan ruang-ruang kota. Papan biasanya memiliki desain yang klasik dengan warna-warna yang cerah dan ilustrasi properti yang ikonis. Setiap properti memiliki nama, harga, dan gambar yang sesuai dengan tema kota atau tempat yang direpresentasikan.

Mekanik	Tujuan kemenangan adalah untuk mencapai 10 poin yang diperoleh dengan membangun pemukiman dan kota, memiliki jalan terpanjang, dan memenuhi kartu pengembangan tertentu. Pemain dapat menggunakan kartu pengembangan yang memberikan berbagai keuntungan dan aksi khusus kepada pemain, seperti memindahkan perampok atau membangun jalan tanpa biaya. Tujuan utama adalah mencapai 10 poin kemenangan dengan membangun	Mekaniknya termasuk lemparan dadu untuk menentukan pergerakan, pembelian properti ketika pemain mendarat di tempat kosong, dan membayar sewa kepada pemilik properti jika mendarat di properti yang dimiliki orang lain. dan dapat memanfaatkan kartu aksi untuk membantu mendapatkan keunggulan.
Gameplay	Setiap putaran, dadu akan dilempar untuk menentukan sumber daya apa yang dihasilkan oleh pulau tersebut. Pemain menggunakan sumber daya seperti domba, gandum, kayu, batu bata, dan bijih yang digambarkan oleh kartu-kartu sumber daya.	Pemain bergerak di sekitar papan dengan mengocok dadu. Mereka membeli properti kosong, membangun rumah atau hotel untuk meningkatkan sewa. Jika mereka mendarat di properti milik pemain lain, mereka membayar sewa. Pemain bisa membeli stasiun kereta api atau utilitas, melakukan perdagangan, dan mendapatkan kartu kesempatan atau dana umum. Tujuan utama adalah mengumpulkan kekayaan sebanyak mungkin dan membuat pemain lain bangkrut. Permainan berakhir ketika hanya ada satu pemain yang masih punya uang.
Durasi	45 – 90 Menit	60 – 90 Menit

2.8 Kesimpulan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis dari wawancara dengan narasumber, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Pertama, *Board game* yang menawarkan mekanik permainan yang kompetitif dan interaktif, cukup diminati oleh pemain pada masa ini. Kedua, interaksi langsung dalam bermain *board game* dianggap lebih memuaskan daripada pengalaman digital oleh sebagian pemain. Saat ini, konsumen sering menemukan promosi produk di media sosial, yang memungkinkan mereka untuk mengenal suatu *board game* dari rekomendasi dan mencobanya jika ada kesempatan. Ketiga, "Kuda Tomprok" lebih digemari oleh anak-anak dan remaja laki-laki, sementara orang dewasa dan perempuan cenderung

menghindarinya karena dianggap tidak pantas secara sosial. dan semua narasumber murid SMK mengakui adanya risiko cedera yang sangat signifikan dalam permainan Kuda Tomprok.

2.9 Pemecahan Masalah

Penulis akan merancang sebuah *board game* sebagai alternatif dari permainan tradisional Kuda Tomprok yang disesuaikan agar dapat dinikmati oleh semua kalangan, termasuk beberapa individu yang sebelumnya enggan berpartisipasi dalam permainan aslinya karena berbagai alasan, seperti menguras fisik, berisiko cedera tinggi, dan terlihat kurang wajar untuk dimainkan di tempat umum.

