

BAB 3 BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Identifikasi Masalah

Sebelum melakukan perancangan, perlunya memahami permasalahan perancangan secara mendalam (*Empathise*). Dalam perancangan ini proses memahami permasalahan dilakukan dengan penggalian data berupa wawancara dan observasi secara langsung dengan narasumber yang terdiri dari 1 narasumber tentang topik permasalahan dan 2 dari pihak Let's Play Indonesia dari tempat penelitian dilakukan. Hasil wawancara dibentuk transkrip wawancara kemudian direduksi sehingga menghasilkan data yang relevan yang akan digunakan dalam perancangan ini.

Wawancara dimulai dari Istivano seorang desainer *board game* tentang etika dengan penyandang tunanetra di Let's Play Indonesia. Melalui wawancara tersebut ditemukan berupa *board game* yang berjudul "Hello Fellow: Kevin" merupakan permainan edukasi bagaimana etika memulai perkenalan atau berkomunikasi dengan teman-teman tunanetra yang baik dan sopan. Cara bermain dari permainan papan ini mudah yaitu menyusun kartu untuk berjalan-jalan dengan salah satu karakter tunanetra yaitu Kevin menuju lokasi yang ada di Malang Raya. Komponen utama dalam *board game* ini adalah papan permainan dan kartu. Kartu yang dibutuhkan berupa kartu *start*, kartu lokasi, kartu path, kartu *event*. Permainan ini dapat dimainkan 1 sampai 4 pemain (individu) dengan target pemain berumur 10-16 tahun. Hasil dari wawancara yang telah didapat berupa *board game* ini dapat dimainkan mulai dari anak-anak umur 10 tahun.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Mas Istivano

Sumber: Dokumentasi Penulis

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan Pak Arif sebagai *Product Development* di Let's Play Indonesia. Dengan wawancara berama Pak Arif mengetahui bahwa Let's Play Indonesia merupakan *platform* edukasi bisnis yang menggunakan *board game* sebagai media pembelajaran. Selain itu Let's Play Indonesia juga membuat permainan edukasi yang digunakan untuk nonformal maupun edukasi di sekolah.

Let's Play Indonesia juga memiliki divisi yang bernama Let's Studio yang mengerjakan beberapa proyek seperti *card game*, *board game*, *game digital* terutama *mobile game*. Let's Play Indonesia biasanya membuat beberapa game edukasi salah satunya *game* edukasi dengan judul "Hello Fellow: Kevin" tentang bagaimana berkomunikasi dengan etika yang baik kepada tunanetra.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Pak Arif

Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah dilakukannya wawancara selanjutnya melakukan observasi langsung dengan mengamati dan ikut melakukan uji coba permainan "Hello

Fellow: Kevin” di Let’s Play Indonesia. Dengan dilakukannya observasi ini penulis dapat merasakan pengalaman secara langsung saat bermain permainan tersebut sehingga penulis bisa memahami apa saja yang dibutuhkan saat merancang *board game* ini.

Selanjutnya dilakukannya wawancara dengan Dwi Lindawati selaku narasumber tentang tunanetra yang aktif dalam komunitas Difabel Creative Community (DC²). Difabel Creative Community (DC²) adalah sebuah komunitas teman-teman difabel yang berkebutuhan khusus salah satunya tunanetra yang ada di Malang, komunitas ini yang memiliki kegiatan yang mendukung teman-teman yang berkebutuhan khusus seperti acara fashion show, kegiatan sosialisasi, dan sebagainya. Penulis melakukan wawancara dengan Dwi Lindawati mengenai permasalahan mengenai komunikasi antara tunanetra dan masyarakat. Menurut Dwi Lindawati masih banyak yang belum tahu bagaimana memperlakukan tunanetra dengan baik, masyarakat ingin membantu dan simpati kepada tunanetra tapi apa yang dilakukan ternyata melanggar etika. Sehingga masyarakat perlu sosialisasi bagaimana etika berkomunikasi kepada tunanetra.

Selain melakukan wawancara dan observasi juga dilakukan studi dokumen untuk memvalidasi data-data yang telah dikumpulkan berupa jurnal. Melalui studi dokumen tersebut penulis menemukan bahwa penyandang tunetra mengalami diskriminasi berbagai faktor antara lain:

5. Kurang pemahaman

Banyak orang yang tidak memiliki pengetahuan atau pengalaman dalam berkomunikasi dengan tunanetra, sehingga mereka cenderung merasa canggung atau tidak nyaman, yang dapat mengarah pada diskriminasi.

6. Stigma Sosial

Terdapat stigma yang melekat pada penyandang disabilitas, termasuk tunanetra, yang sering kali membuat masyarakat menganggap mereka tidak mampu atau kurang berharga. Hal ini memperkuat diskriminasi dalam interaksi sosial.

7. Kesalahpahaman dalam komunikasi

Tunanetra sering kali tidak dapat menatap atau menghadap ke arah lawan bicara, yang dapat menyebabkan kesalahpahaman dan membuat orang lain merasa tidak nyaman, sehingga mereka menghindari interaksi.

8. Kurangnya pelatihan dan pendidikan

Tanpa pelatihan yang memadai tentang cara berkomunikasi dengan tunanetra, masyarakat mungkin tidak tahu bagaimana berinteraksi dengan baik, yang dapat menyebabkan perlakuan yang tidak adil.

Diskriminasi terhadap penyandang tunanetra dapat terjadi pada berbagai usia, termasuk di kalangan anak-anak. Stereotip dan stigma negatif sering kali sudah terbentuk sejak usia dini, yang dapat mempengaruhi cara orang berinteraksi dengan penyandang tunanetra. Oleh karena itu, pelaku diskriminasi tidak terbatas pada usia tertentu, tetapi dapat melibatkan individu dari berbagai kelompok umur, termasuk anak-anak, remaja, dan orang dewasa.

Melalui observasi studi dokumen yang telah dilakukan maka masyarakat perlu memiliki edukasi kesadaran tentang tunanetra sehingga mengurangi stereotip dan stigma negatif, memberikan pelatihan komunikasi kepada masyarakat mengenai cara komunikasi dan berinteraksi yang baik kepada tunanetra serta penggunaan bahasa dan cara memberi bantuan yang benar.

Lalu penulis melakukan observasi pada desain dokumen yang diberikan oleh Istivano sebagai acuan perancangan. Dalam desain dokumen tersebut ditemukan komponen yang dibutuhkan yang terdiri dari 4 kartu *start* (merah, kuning, hijau, biru), 16 kartu lokasi (4 kartu Museum Brawijaya, 4 kartu Perpustakaan, 4 kartu Alun-Alun Malang, dan 4 kartu Lumbung Strawberry Batu), 40 kartu *path* (10 kartu merah “Jalan Berlubang”, 10 kartu kuning “Tangga”, 10 kartu hijau “Jalan Lurus”, 10 kartu biru “Jalan Sempit”) 10 kartu *event*, dan 1 papan permainan. Dari desain dokumen yang telah dibagikan sudah menjelaskan fungsi dan peran tiap kartu yang akan dirancang. Kartu *start* diisi dengan karakter dari Let's Play Indonesia karakter utama yakni Kevin sebagai karakter utama penyandang tunanetra dan 4 karakter pendamping yang terdiri dari merah untuk karakter Riant, kuning untuk karakter Boge, hijau untuk karakter Elso, dan biru

untuk karakter Elpi. Karakter-karakter ini merupakan maskot dari Let's Play Indonesia, karena penulis berkolaborasi dengan Let's Play Indonesia jadi penggunaan karakter ini ditentukan dari Let's Play Indonesia. Pada kartu lokasi dibuat sisi depan untuk ikon tempat lokasi dan sisi belakang kartu Kevin dan karakter pendamping. Pada kartu *path* dan kartu *event* akan dicampur dalam permainan ini akan menentukan jalannya permainan.

Penulis juga melakukan observasi dokumen yang telah diberikan oleh Let's Play Indonesia. Data yang diberikan Let's Play Indonesia berupa *Chanel Youtube Radio Braille*. Melalui sumber tersebut ditemukan juga bagaimana etika berkomunikasi kepada tunanetra yang dapat menjadi acuan pembuatan komponen yang dibutuhkan *board game* "Hello Fellow: Kevin" yang akan dirancang.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, selanjutnya dilakukan proses (*Define*) yakni analisa lebih dalam dari hasil penggalian data yang telah didapat melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Hasil yang telah ditemukan yakni masyarakat masih belum paham mengenai etika berkomunikasi yang baik kepada tunanetra, sehingga ini menjadi salah satu faktor diskriminasi pada tunanetra. Maka dibutuhkan sosialisasi tentang ini, salah satu bentuk sosialisasi yang dilakukan dengan permainan edukasi berupa *board game*, tidak hanya memberikan edukasi dengan ini bisa memberikan pemain pengalaman yang menyenangkan dan tidak membuat stress.

3.1.2 Pemecahan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah dapat disimpulkan pemecahan masalah (*Ideate*) yaitu masih banyak yang belum tahu bagaimanana memperlakukan tunanetra dengan baik, masyarakat ingin membantu dan simpati kepada tunanetra tapi apa yang dilakukan ternyata melanggar etika. Sehingga masyarakat perlu sosialisasi bagaimana etika berkomunikasi kepada tunanetra. Dengan adanya perancangan *board game* diharapkan bisa memberi edukasi kepada masyarakat bagaimana etika berkomunikasi kepada tunanetra.

Mengenai hal tersebut maka dilakukan perancangan *board game* "Hello Fellow: Kevin" di Let's Play Indonesia. Dengan dirancang *board game* ini akan

menjadi salah satu media edukasi kepada masyarakat tentang etika saat berkomunikasi dengan tunanetra.

3.2 Perancangan

3.2.1 Konsep Perancangan

Perancangan (*Prototype*) ini didasari konsep utama berupa *board game* edukasi bagaimana etika berkomunikasi kepada tunanetra yang berjudul “Hello Fellow: Kevin”. Melalui analisis diatas edukasi mengenai bagaimana etika berkomunikasi kepada tunanetra ditujukan kepada anak-anak mulai usia 10 tahun ke atas, namun perlu juga ditujukan kepada yang sudah dewasa juga karena diskriminasi terhadap penyandang tunanetra dapat terjadi pada berbagai usia, termasuk di kalangan anak-anak dan remaja. Stereotip dan stigma negatif sering kali sudah terbentuk sejak usia anak anak, yang dapat mempengaruhi cara orang berinteraksi dengan penyandang tunanetra (Lestari & Fitlya, 2021). Oleh sebab itu target audien pada perancangan ini ditujukan untuk anak-anak hingga orang dewasa yang mana cangkupannya dibuat lebih luas dan masyarakat tidak berkebutuhan khusus. Target audien dijabarkan sebagai berikut:

A. Target audien primer :

Demografis Umur	: 10-45 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Status	: Menengah
Psikografis	: mulai anak-anak hingga dewasa
Geografis	: Malang Raya

Konsep perancangan ini berfokus pada anak-anak usia mulai umur 10 tahun. Dalam perancangan ini akan membuat *board game* edukasi bagaimana etika berkomunikasi kepada tunanetra dengan komponen utama berupa kartu dan papan permainan. Pada saat proses perancangan kartu dan *board game* perlu ditentukan:

B. *Board game*

Dalam perancangan *board game* “Hello Fellow: Kevin” penulis menggunakan *brief* atau desain dokumen dari Let’s Play Indonesia mengenai informasi komponen yang akan dirancang. Melalui *brief* atau desain dokumen akan dilakukan perancangan komponen yang dibutuhkan meliputi dari 4 kartu *start* (merah, kuning, hijau, biru), 16 kartu lokasi (Museum Brawijaya, Perpustakaan Umum, Alun-Alun Malang, dan Lumbung Strawberry Batu), 40 kartu *path* (10 kartu merah, 10 kartu kuning, 10 kartu hijau, 10 kartu biru) 10 kartu *event*, 1 papan permainan. Ukuran dan bahan yang digunakan yaitu kartu berukuran 6.35 x 8.89 cm, 6 x 5,7 cm, dan papan bermain berukuran A3, dan bahan yang digunakan Art Paper 260 dan Art Cartoon 400.

Permainan yang dirancang merupakan jenis permainan edukasi. Mekanik permainan “Hello Fellow: Kevin” adalah drafting dan hand management. Drafting artinya pemain diberi kesempatan untuk memilih kartu dari pilihan terbatas, bukan menerima kartu secara acak, lalu mekanik hand management artinya mekanik permainan yang memungkinkan pemain untuk memilih kartu yang akan dimainkan dari set kartu yang telah diberikan.

Sebelum permainan dimulai disiapkan area permainan yang diletakkan papan permainan lalu meletakkan 4 kartu lokasi yang sesuai jenisnya masing-masing di sudut papan permainan. Setiap pemain akan memilih 1 kartu *start* secara acak dari salah satu 4 kartu start yang disediakan dalam keadaan tertutup. Lalu kartu *path* dikocok, dan setiap pemain mendapatkan kartu *path* sebagai awal jalan yang akan disusun samping kartu start yang telah didapat ini akan menjadi “Walking Path”. Lalu 3 kartu *path* di ambil dan disusun sejajar dalam keadaan terbuka ini akan menjadi “Discard Area” untuk membuang kartu. Selanjutnya kocok kembali sisa kartu *path* dan *event* lalu taruh di samping “Discard Area”.

Cara permainan dari “Hello Fellow: Kevin” setiap pemain memiliki 3 pilihan aksi yaitu *walk*, *discard*, dan *switch*. Aksi *walk*, pemain mengambil 1 kartu dari *path* yang telah disusun menjadi jalan atau “*Walking Path*”. Jika pemain mengambil kartu *path* lalu disusun menjadi jalan atau “*Walking Path*” dan saat itu juga giliran pemain tersebut berakhir, apabila yang didapat kartu *event* maka kartu tersebut langsung diaktif saat itu juga. Aksi *discard*, pemain membuang 1 kartu dari kartu *path* yang disusun menjadi jalan atau “*Walking Path*” ke “*Discard Area*”. Aksi *switch*, pemain menukar 1 kartu *path* pada “*Walking Path*” dengan 1 kartu dari ke “*Discard Area*”. Pada kartu *path* jumlah kartu yang disusun maksimal 7 kartu. Saat kartu *path* sudah tersusun yang mengarah ke lokasi yang dituju, pemain wajib menceritakan kembali bagaimana cara berkomunikasi dengan Kevin selama perjalanan menuju lokasi sesuai dengan gambar dan narasi pada kartu *path* yang telah disusun. Lalu pemain mengambil 1 kartu lokasi yang telah dituju sebagai cerita lanjut saat sudah sampai dilokasi dan ini menjadi poin. Setelah itu pemain membuang kartu “*Walking Path*” ke “*Discard Area*”. Dan otomatis kartu terakhir menjadi kartu *starting* yang baru. Akhir dari permainan ini jika salah satu pemain sudah mencapai semua lokasi, jika seri pemain urutan terakhir menjadi pemenang.

C. Ilustrasi

Pada perancangan *board game* “Hello Fellow: Kevin” penulis menggunakan gaya ilustrasi kartun agar lebih mudah dipahami dibandingkan dengan gambar realis sehingga sesuai dengan target audien anak-anak mulai berumur 10 tahun dan kartun mampu mencangkup ke berbagai kalangan, dan juga penggunaan ini menyesuaikan ukuran dari komponen permainan sehingga digunakan ilustrasi gaya kartun yang simple.

Penulis menggunakan beberapa karya dari penelitian terdahulu sebagai referensi gaya ilustrasi kartun. Gaya yang dibuat akan dimodifikasi lagi oleh penulis seperti karakter, penggunaan warna dan sebagainya.



Gambar 3.3 Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar

Sumber: (R. Kurniawan et al., 2021)



Gambar 3.4 Board game pengenalan ragam dan manfaat teh indonesia di kafe House of Tea

Sumber: (Qilda et al., n.d. 2022)

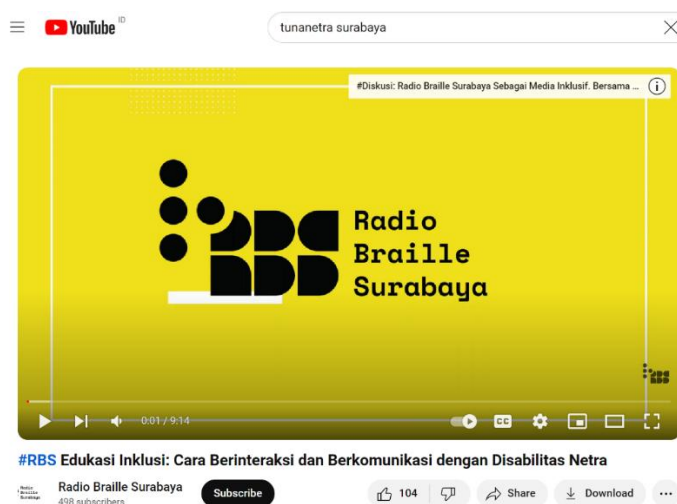
Penulis juga menggunakan beberapa data yang telah di dapat sebagai referensi seperti kebutuhan referensi untuk kartu *start*, kartu *path*, kartu *event*, kartu lokasi, dan papan permainan.

Pada kartu *start* dan *path* penulis mengambil referensi dari *chanel youtube* (Radio Braille Surabaya, 2022) dan poster “Cara Berinteraksi Dengan Penyandang Disabilitas Netra” dari Kementerian kesehatan.



Gambar 3.5 Cara Berinteraksi Dengan Penyandang Disabilitas Netra

Sumber: p2ptm.kemkes.go.id



Gambar 3.6 Cara Berinteraksi dan Berkomunikasi dengan Disabilitas Netra

Sumber: (Radio Braille Surabaya, 2022)

Penulis merancang ilustrasi untuk kartu *event* dan lokasi dengan menggunakan data referensi dari internet yang akan dibuat untuk menjelaskan informasi dengan cara memberikan representasi visual yang lebih memperjelas. Ilustrasi ini akan digunakan sebagai media bercerita dan informatif kepada audien (Witabora, 2012).

Lalu pada papan permainan penulis menggunakan referensi papan permainan Pramuka Adventure sebagai acuan (R. Kurniawan et al., 2021).

Penulis menggunakan karakter dari Let's Play Indonesia sebagai peran dalam ilustrasi yang akan dibuat dalam *board game* "Hello Fellow: Kevin" dengan menggunakan referensi bentuk visual kucing yang merupakan ketentuan dari Let's Play Indonesia. Tujuan dari penggunaan karakter-karakter ini untuk menciptakan pengenalan identitas Let's Play Indonesia itu sendiri.



Gambar 3.7 Karakter Kevin penyandang tunanetra

Sumber: Let's Play Indonesia



Gambar 3.8 Karakter pendamping Riant, Elso, Elpi, dan Boge

Sumber: Let's Play Indonesia

D. Ikon

Dalam perancangan ini penulis akan merancang ikon yang dibutuhkan dalam *board game* “Hello Fellow: Kevin” sebagai media pembantu untuk menyampaikan informasi dan penanda yang mewakili sebuah objek. Ikon yang dirancang berkaitan dan mewakili objek yang dibuat yaitu untuk kartu path jalan berlubang, tangga, jalan lurus, jalan sempit. Penulis menggunakan referensi yang ada pada rambu lalu lintas yang digunakan di jalan. Untuk kartu lokasi mewakili objek tempat Lumbung Stawberry dengan menggunakan gambar strawberry, Museum Brawijaya dengan menggunakan bentuk bangunan, Perpustakaan dengan menggunakan susunan beberapa buku, dan Alun-alun Malang menggunakan gambar beberapa pohon, tempat duduk, dan garis yang berbentuk sepeti gedung di tengah kota.



Gambar 3.9 Lumbung Strawberry di Batu

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.10 Museum Brawijaya

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.11 Alun-alun Malang

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.12 Perpustakaan umum Malang

Sumber: Dokumentasi penulis

E. Tipografi

Pada perancangan ini penulis harus menentukan tipografi yang akan digunakan dalam *board game* “Hello Fellow: Kevin” sebagai media untuk menyampaikan teks dan juga untuk menimbulkan kesan tertentu. Pada perancangan ini penulis menggunakan dua jenis huruf yang berbeda yaitu Arial Rounded MT Bold dan Markup.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?

G

Gambar 3.13 Font Arial Rounded MT Bold

Sumber: Dokumentasi penulis

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!?

Gambar 3.14 Font Markup

Sumber: Dokumentasi penulis

F. Psikologi warna.

Dalam perancangan *board game* “Hello Fellow: Kevin” penulis menggunakan kombinasi beberapa warna yang telah ditentukan kartu *start* merah untuk Riant, kuning untuk Boge, hijau untuk Elso, biru untuk Elpi. Lalu kartu lokasi Museum Brawijaya warna kuning, kartu Perpustakaan Umum warna biru, kartu Alun-Alun Malang warna hijau, dan kartu Lumbung Strawberry warna merah. Lalu kartu *path* kartu “Jalan Berlubang” warna merah, kartu “Tangga” warna kuning, kartu “Jalan Lurus” warna hijau, kartu “Jalan Sempit” biru. Lalu kartu *event* warna ungu. Dan terakhir papan permainan menggunakan beberapa kombinasi warna hijau, biru, dan coklat.

Penulis mengambil beberapa warna yang sesuai dengan kebutuhan yang akan diterapkan sebagai warna dasar pada desain yang akan dirancang.

Hasil warna yang ditetapkan sebagai berikut:

1. Warna pada kartu *start* dan kartu lokasi bagian belakang menggunakan warna yang sama yakni merah untuk Riant, kuning untuk Boge, hijau untuk Elso, biru untuk Elpi.



Gambar 3.15 Warna kartu start dan lokasi sisi belakang

Sumber: Dokumentasi penulis

2. Warna pada kartu *path* warna yang digunakan yakni warna kuning untuk tangga, warna biru untuk jalan sempit, warna hijau untuk jalan lurus, dan warna merah untuk jalan berlubang. Dan kartu *event* warna yang digunakan warna ungu.



Gambar 3.16 Warna kartu path dan event

Sumber: Dokumentasi penulis

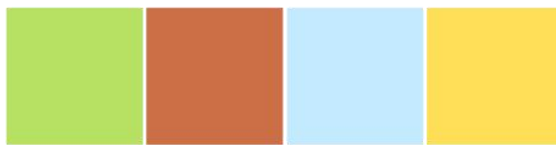
3. Warna pada kartu lokasi, warna yang digunakan sisi depan mewakili lokasi yang telah ditentukan antara lain lokasi Museum Brawijaya warna kuning, Perpustakaan Umum warna biru, Alun-Alun Malang warna hijau, dan Lumbung Strawberry Batu warna merah.



Gambar 3.17 Warna kartu lokasi sisi depan

Sumber: Dokumentasi Penulis

4. Warna pada warna papan permainan menggunakan beberapa kombinasi warna hijau, biru, dan coklat sebagai acuan. Penggunaan warna-warna ini di ambil dari tempat saat berada di jalan.

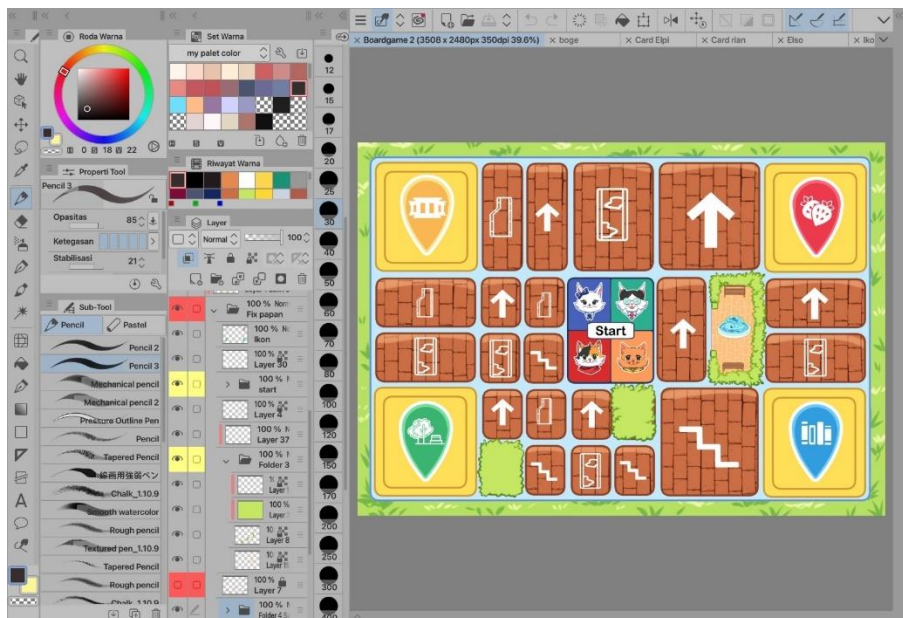


Gambar 3.18 Warna pada Papan Permainan

Sumber: Dokumentasi penulis

3.2.2 Proses Perancangan

Dalam Proses perancangan ini (Prototype) menggunakan metode *Design Thinking*. Perancangan ini diawali dengan membuat pada 4 kartu *start* (merah, kuning, hijau, biru), 16 kartu lokasi (Museum Brawijaya, Perpustakaan Umum, Alun-Alun Malang, dan Lumbung Strawberry Batu), 40 kartu *path* (10 kartu merah, 10 kartu kuning, 10 kartu hijau, 10 kartu biru), 10 kartu *event*, dan papan permainan. Setiap kartu dan papan permainan memiliki ilustrasi yang berbeda sesuai dengan desain dokumen. Penulis menggunakan aplikasi sebagai alat menggambar digital yaitu Clip Studio Paint Pro.



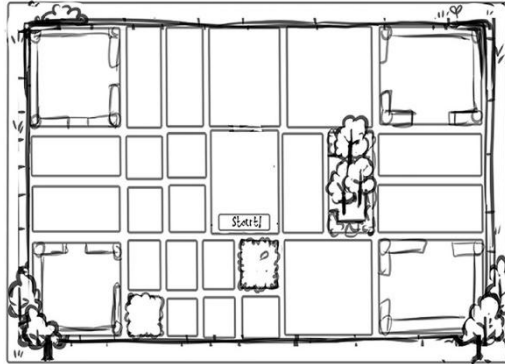
Gambar 3.19 Clip Studio Paint Pro

Sumber: Dokumentasi penulis

A. Proses perancangan kartu dan papan permainan

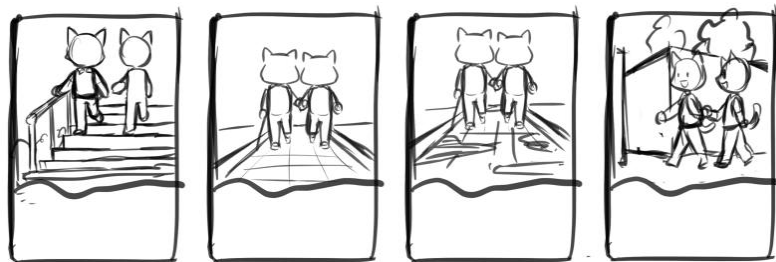
1. Sketsa

Setelah mengumpulkan referensi dilanjutkan dengan pembuatan sketsa. Sketsa yang dibuat akan digunakan acuan dalam membuat *line art*.



Gambar 3.20 Sketsa papan permainan

Sumber: Dokumentasi penulis



Ga

Gambar 3.21 Sketsa kartu path

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.22 Kartu path dan event

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.23 Sketsa kartu start

Sumber: Dokumentasi penulis

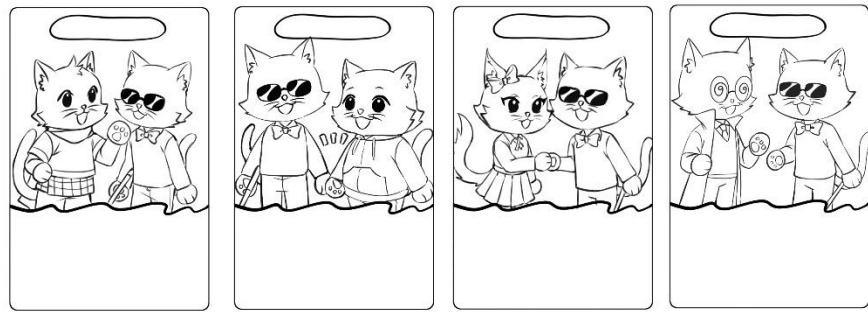


Gambar 3.24 Sketsa kartu lokasi

Sumber: Dokumentasi penulis

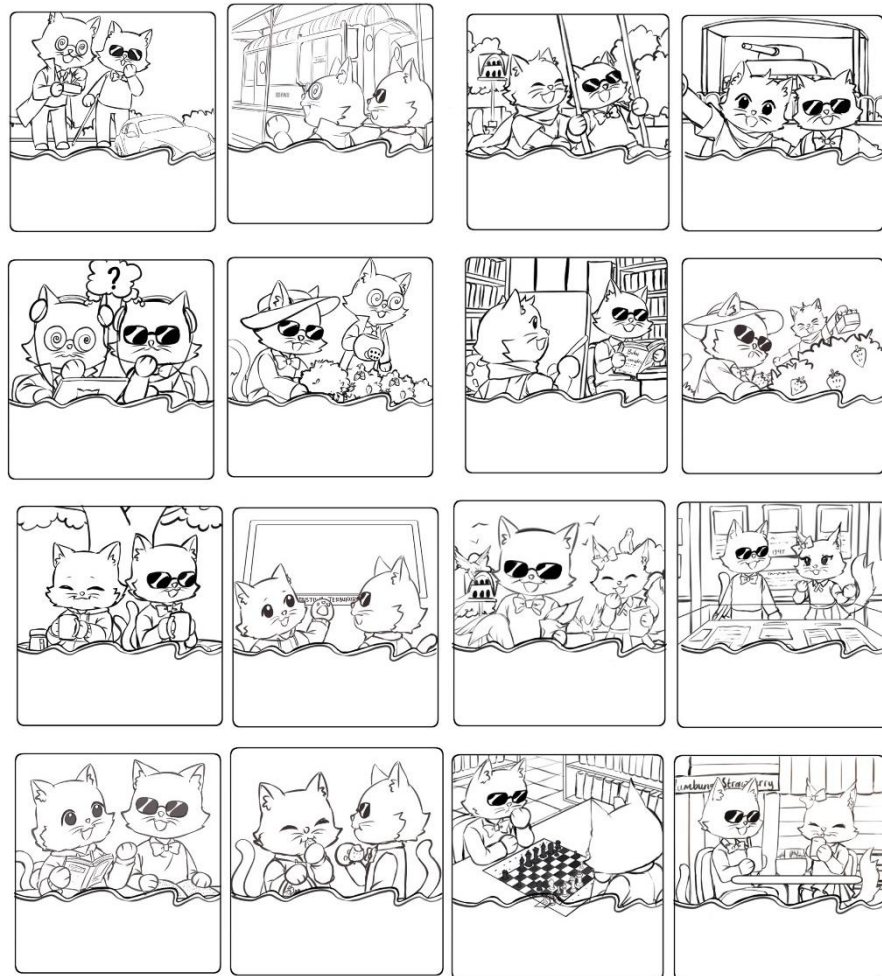
2. Line Art

Setelah membuat sketsa yang sesuai maka proses selanjutnya membuat *line art*.



Gambar 3.28 Line art kartu start

Sumber: Dokumentasi penulis

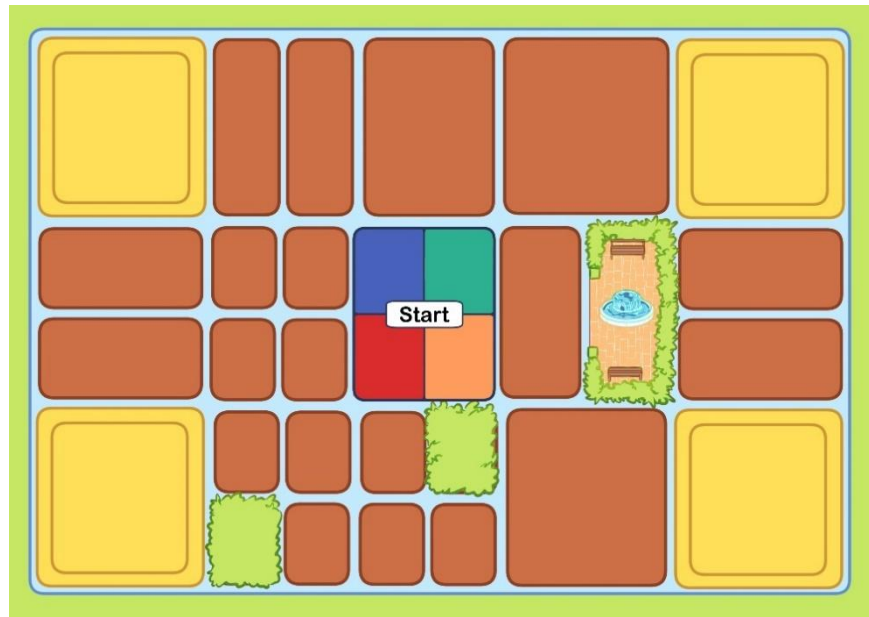


Gambar 3.29 Line art kartu lokasi

Sumber: Dokumentasi penulis

3. Warna Dasar

Proses selanjutnya pemberian *base color* atau warna dasar.



Gambar 3.30 Warna dasar papan permainan

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.31 Warna dasar kartu path

Sumber: Dokumentasi penulis



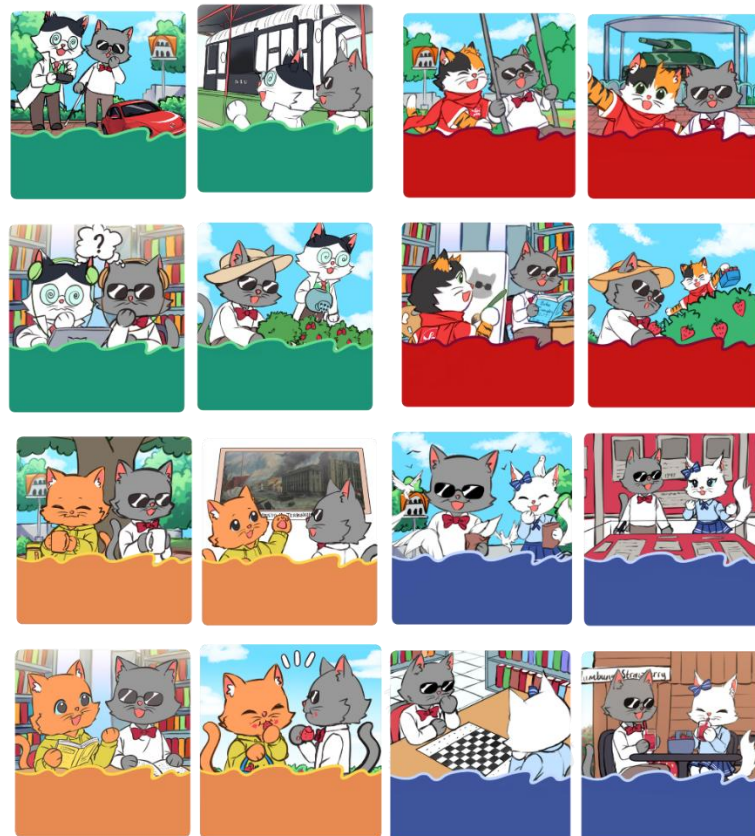
Gambar 3.32 Kartu path dan event

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.33 Warna dasar kartu start

Sumber: Dokumentasi penulis



Gamb

ar 3.34 Warna dasar kartu lokasi

Sumber: Dokumentasi penulis

4. Finishing

Setelah memberikan *base color* dilanjut dengan pemberian bayangan *,highlight,* menambahkan detail-detail kecil, merapikan bagian yang perlu dirapikan.



Gambar 3.35 Finishing papan permainan

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.36 Finishing kartu path

Sumber: Dokumentasi penulis



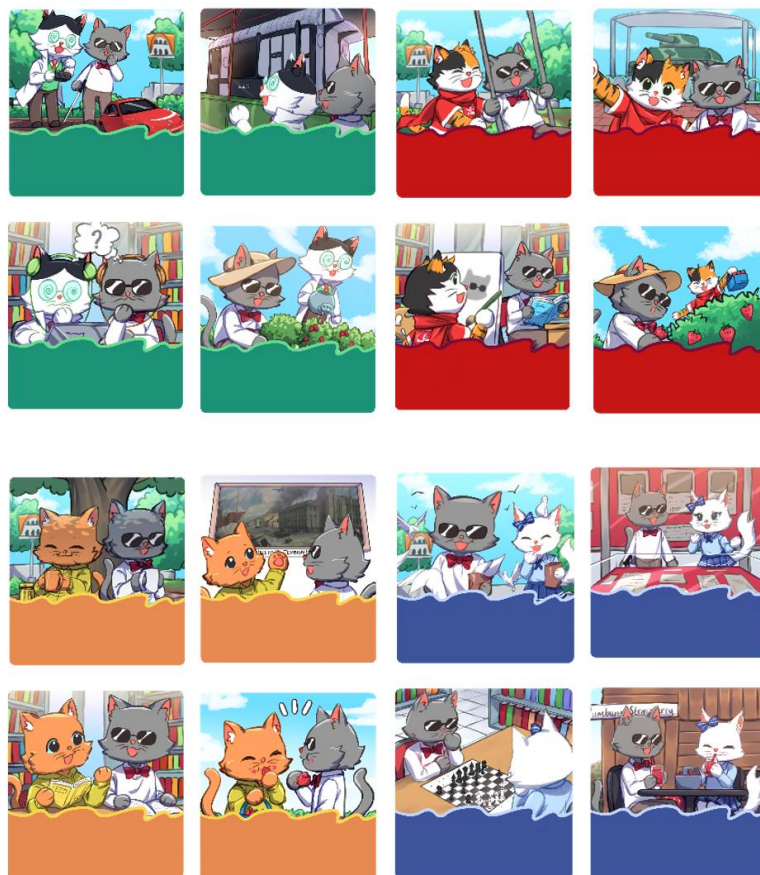
Gambar 3.37 Finishing kartu event

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.38 Finishing kartu start

Sumber: Dokumentasi penulis



Gamb

ar 3.39 Finishing kartu lokasi

Sumber: Dokumentasi penulis

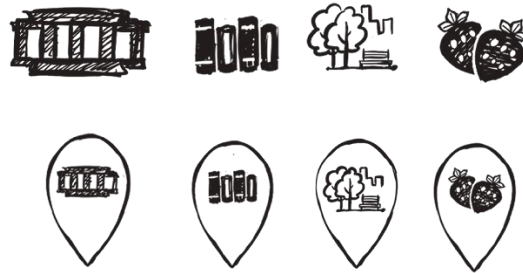
B. Proses perancangan ikon

Ikon yang dirancang berkaitan dan mewakili objek yang dibuat. Proses pembuatan ikon dilakukan penyederhanaan objek yang akan dibuat,

dimulai dari membuat sketsa lalu dilanjutkan dengan membuat *line art* sederhana yang sesuai.

1. Sketsa

Setelah mengumpulkan referensi dilanjutkan dengan pembuatan sketsa pada aplikasi Clip Studio Paint Pro. Sketsa kasar yang dibuat akan digunakan acuan dalam membuat *line art*.



Gambar 3.40 Sketsa ikon lokasi

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.41 sketsa ikon path

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.42 ikon untuk Hello Fellow: Kevin

Sumber: Dokumentasi penulis

2. Line Art

Setelah membuat sketsa kasar yang sesuai maka proses selanjutnya membuat *line art*.



Gambar 3.43 Line art untuk ikon Hello Fellow: Kevin

Sumber: Dokumentasi penulis

3. Finishing



Gambar 3.44 Finishing ikon lokasi

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.45 Finishing Ikon path

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 3.46 Finishing ikon Hello Fellow: Kevin

Sumber: Dokumentasi penulis

3.3 Rancangan Pengujian

Pada rancangan pengujian menggunakan Technical Testing (Pengujian Teknis) yaitu dengan cara membuat *prototipe* yang merupakan *approximation* (perkiraan) produk akhir. Penulis juga melakukan metode validasi ahli dengan mengambil tiga orang ahli, yaitu Arif Bawono selaku *project manager*, Istivano selaku *game designer* dari pihak Let's Play Indonesia, dan Dwi Lindawati narasumber tentang tunanetra yang aktif dalam komunitas D2C Difabel. Instrumen pengujian yang dilakukan berupa hasil penilaian yang telah diisi responden melalui google form.

Tujuan dari rancangan pengujian ini ialah memastikan bahwa *board game* ini memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan adil, sambil memverifikasi kelangsungan mekanik permainan, kejelasan aturan, dan keseimbangan agar memenuhi harapan pemain dengan baik.

Hasil uji validasi ahli dari kuisioner didapatkan, menurut (Damayanti et al., 2018) diperoleh dengan menghitung total skor dan kemudian menghitung presentase dari tiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan:

ΣS : Jumlah skor

S_{max} : Skor maksimal

X_i : Nilai presentase kelayakan tiap aspek

analisis sebagai berikut membagi total skor yang sebenarnya diperoleh dari tiap-tiap aspek penilaian, di mana setiap komponen memiliki skala nilai skor maksimum 10 poin, dengan total skor yang diharapkan. Setelah mendapatkan hasil presentase, maka dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria yang tercantum pada tabel berikut.

Kurang Sekali		Kurang			Baik			Baik Sekali	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Table 2 Rating Scale

No	Presentasi Skor Ahli			Tingkat Kevalidan
1	81.25%	< Skor ≤	100.00%	Sangat Valid / Sangat Layak
2	62.50%	< Skor ≤	81.25%	Valid / Layak
3	43.75%	< Skor ≤	62.50%	Kurang Valid / Kurang Layak
4	25.00%	< Skor ≤	43.75%	Tidak Valid / Tidak Layak

Table 3 Kriteria Perhitungan Skor

Komponen Validasi media:

SUB KOMPONEN	BUTIR	NILAI	KOMENTAR/SARAN/MASUKAN
Kesesuaian Media	1. Media yang dirancang mudah dikenali oleh Target Audience		
	2. Media yang dirancang		

	menarik bagi Target Audience		
	3. Media yang dirancang sesuai dengan kebiasaan bermedia Target Audience		
	4. Media yang dirancang sesuai dengan karakteristik usia Target Audience		
	5. Media yang dirancang sesuai dengan tingkatan social dan ekonomi Target Audience		
	6. Media pendukung yang dirancang sesuai dan mampu menunjang tujuan media utama		
Aspek Komunikasi	7. Media yang dirancang mudah diingat oleh Target Audience		
	8. Media yang dirancang mudah dipahami oleh Target Audience		
	9. Media yang dirancang memiliki pola dan cara komunikasi yang dapat diterima oleh Target Audience		
	10. Pesan Visual dan Pesan Verbal yang dikemas dalam Media memiliki kesesuaian dan tidak saling melemahkan		

	11. Kejelasan panduan mudah dipahami oleh Audience		
	12. Mekanisme untuk membangun empati dan pengertian terhadap tunanetra		
	13. Elemen interaktif yang mendorong persaingan antara pemain.		

Table 4. Tabel komponen validasi media

Komponen Validasi Materi:

SUB KOMPONEN	BUTIR	NILAI	KOMENTAR/SARAN/MASUKAN
Aspek kejelasan	1. Kejelasan tujuan topik pada permainan		
	2. Kejelasan petunjuk/intruksi permainan		
	3. Kejelasan dan kesesuaian relevansi gaya Bahasa yang digunakan di dalam permainan		
	4. Kejelasan penyampaian topik tentang edukasi beretika kepada tunanetra		
	5. Menarik minat anak-anak umur 10-16 tahun.		
	6. Media pembelajaran mampu menarik empati kepada tunanetra		

Aspek Kesesuaian	7. Penyajian topik yang menarik		
	8. Kesesuaian ilustrasi dan topik		
	9. Kesesuaian topik dengan tujuan		
	10. Kesesuaian topik dengan konsep board game		
	11. Kesesuaian topik dalam permainan kepada anak-anak umur 10-16 tahun.		
	12. Topik sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak umur 10-16 tahun		
	13. Kesesuaian tingkat kesulitan board game pada anak-anak umur 10-16 tahun		

Table 5. Tabel komponen Validasi Materi