

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

Pembahasan pada bab ini berfokus pada metode dan analisis penelitian untuk pengumpulan data, pemilihan data, serta analisis yang digunakan sebagai acuan mengolah data untuk mendapatkan kata kunci dalam merancang *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan.

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Jenis Pendekatan

Jenis pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian untuk perancangan *board game* ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif adalah metode yang menggambarkan proses berdasarkan waktu ke waktu dalam kondisi alami atau natural, proses tersebut ada tanpa adanya campur tangan peneliti, dan dapat membangun hubungan antara narasumber dan peneliti [29]. Penggunaan pendekatan kualitatif deskriptif dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan suatu masalah atau menjabarkan suatu permasalahan. Menggunakan jenis pendekatan kualitatif deskriptif untuk menjelaskan tentang rancangan dan tahapan yang akan digunakan dalam perancangan dimulai dari menjabarkan topik, rumusan masalah, menganalisis data yang ditemukan melalui proses wawancara, observasi, studi literatur, dan studi komparasi, lalu dilanjutkan menentukan target market, strategi kreatif dan visual, serta melaporkan hasil perancangan.

3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian adalah benda, hal, atau sesuatu yang dijadikan sebagai target untuk diteliti, diperhatikan dan sebagainya [30]. Objek dari penelitian ini adalah cerita rakyat sejarah Pekalongan. Subjek penelitian adalah orang yang dimanfaatkan sebagai pemberi informasi mengenai situasi dan kondisi penelitian [29]. Subjek dari penelitian ini adalah guru di SD Negeri 02 Bukur, pemerhati budaya, dan siswa dengan usia 7-11 tahun.

3.1.3 Jenis Data

3.1.3.1 Data Primer

Data primer atau data utama adalah data yang didapatkan dari manusia sebagai sumber informasi atau narasumber. Sumber data primer dapat diperoleh melalui wawancara, observasi, ataupun buku cerita, novel, cerpen, puisi, naskah drama, geguritan, lukisan, patung dan berbagai jenis karya sastra dan karya seni lainnya, sumber tersebut dapat digunakan sebagai sumber data utama atau primer [29]. Berikut merupakan sumber data primer yang akan digunakan dalam penelitian ini, 1.) Buku Cerita Rakyat, 2.) Wawancara, 3.) Observasi.

3.1.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan yang didapatkan dengan tidak langsung di lapangan. Data sekunder dapat berupa buku, dokumen, foto, dan statistik. Data sekunder digunakan sebagai data pelengkap data primer [29]. Data sekunder yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi literatur dan studi komparasi.

3.1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan buku cerita rakyat, wawancara, observasi, studi literatur, dan studi kompetitor. Penggunaan sumber data tersebut digunakan sebagai rujukan dalam perancangan sebuah *board game*. Berikut merupakan penjelasan dari teknik pengumpulan data:

3.1.4.1 Buku Cerita Rakyat

Buku cerita rakyat berasal dari dua kata yaitu buku dan cerita rakyat. Menurut KBBI, buku adalah sebuah lembar yang dijilid, yang berisikan dengan tulisan, gambar, ataupun kosong [31]. Sedangkan cerita rakyat menurut KBBI adalah sebuah karangan zaman dahulu yang tumbuh atau tersebar di sekitar masyarakat yang menjelaskan tentang terjadinya suatu peristiwa, kejadian, pengalaman, atau penderitaan seseorang yang diwariskan secara lisan [27]. Buku cerita rakyat yang digunakan adalah buku dengan judul Cerita Rakyat Pekalongan,

buku cerita rakyat tersebut merupakan karangan Slamet Dumadi edisi kedua yang dicetak pada tahun 2018.

3.1.4.2 Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data primer atau data utama menggunakan manusia sebagai narasumber atau informan. Wawancara yang digunakan pada penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan untuk menemukan informasi bukan tunggal. Wawancara tidak terstruktur menggunakan narasumber atau informan melalui pilihan. Narasumber atau informan dengan sistem pilihan diharapkan mampu menggali informasi yang lebih banyak berdasarkan pengalaman narasumber atau informan [29]. Wawancara dilakukan dengan Bapak Nurehsan selaku guru di SD Negeri 02 Bukur, Bapak Agus Sulistiyo, S.Ked. selaku budayawan asal Pekalongan sekaligus Pembina KOBUIRA (Komunitas Budaya Wiradesa), Alif Muafiful Azak siswa kelas 4, dan Ajeng Luh Jingga siswa kelas 4 dari MI Al-Utsmani.

3.1.4.3 Observasi

Observasi adalah teknik pengamatan melalui dokumentasi dan refleksi secara sistematis terhadap kegiatan atau interaksi yang dilakukan subjek penelitian [29]. Observasi dilakukan untuk mengamati kondisi buku yang digunakan dan memperoleh gambaran tentang anak terhadap permainan. Observasi ini digunakan untuk menentukan, mengembangkan konsep, dan memilih jenis ilustrasi yang sesuai dengan kesukaan anak.

3.1.4.4 Studi Literatur

Menurut Strauss dan Corbin, literatur adalah sumber teoritik yang memiliki peran penting untuk peneliti. Literatur dapat berupa bacaan tentang teori, penelitian, beberapa jenis dokumen, seperti biografi, majalah, koran, jurnal, dan sebagainya [29]. Studi literatur yang akan digunakan adalah mencari referensi dalam internet, jurnal, buku elektronik, dan artikel untuk mendukung perancangan *board game adventure* yang berkaitan dengan objek. Studi literatur yang digunakan adalah jurnal berjudul Seni Pakaian Pada Kebudayaan Mataram Kuno Sebagai Sumber

Pembelajaran Sejarah oleh Prengki [32] dan buku Bahureksa Menyingkap Tabir Sang Legenda Tiga Kota oleh Agus Sulistiyo [33].

3.1.4.5 Studi Komparasi

Studi komparasi berfungsi sebagai perbandingan media yang sama sebagai referensi elemen-elemen yang digunakan pada penelitian perancangan *board game* [23]. Studi komparasi yang akan dilakukan adalah dengan membandingkan jurnal hasil perancangan Aprilia Kartini Streit dan Hadi dengan judul Perancangan *Board Game* Edukasi Pendidikan Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun [34] dan Perancangan *Board Game* dengan Sumber Gagas Cerita Rakyat Timun Mas oleh Andy D Dirgantara dan Donnie B Wijaksana [35].

3.1.5 Teknik Analisis Data

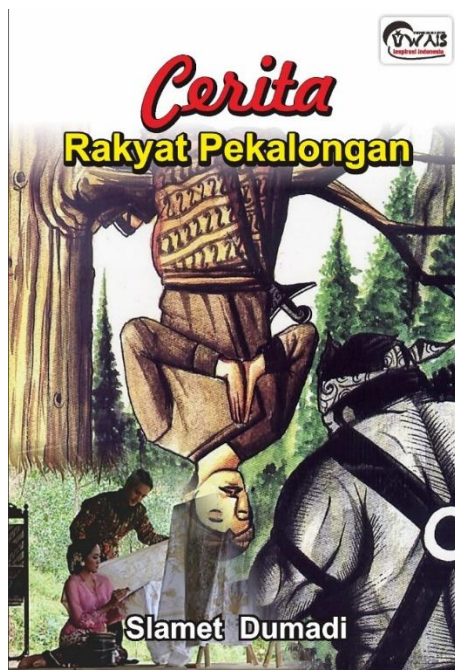
Analisis data merupakan kumpulan data yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan sebagai bahan pengujian, penafsiran, dan untuk menyimpulkan data dalam penelitian [29]. Data yang telah didapatkan dari buku cerita, wawancara, observasi, studi literatur, dan studi komparasi digunakan sebagai bahan kajian analisis yang dijabarkan berdasarkan kategori sehingga dapat memudahkan dalam menyimpulkan penelitian. Pada proposal penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode analisis 5W+1H, *USP*, dan *Positioning*. Melalui penggunaan analisis 5W+1H untuk menentukan apa (*What*), mengapa (*Why*), siapa (*Who*), kapan (*When*), dimana (*Where*), dan bagaimana (*How*) yang diharapkan dengan penggunaan analisis tersebut mampu mendapatkan informasi secara detail dan mempertimbangkan hal lain mengenai perancangan sebuah *board game adventure*.

3.2 Identifikasi Data

Berdasarkan hasil pencarian data primer berupa buku cerita rakyat, wawancara, dan observasi maka didapatkan data berikut:

3.2.1 Cerita Legenda Berdirinya Pekalongan

Buku cerita rakyat yang berjudul Cerita Rakyat Pekalongan ini merupakan buku yang ditulis oleh Slamet Dumadi pada tahun 2018. Buku karya Slamet Dumadi ini merupakan buku cetakan kedua pada tahun 2018 oleh penerbit Uwais Inspirasi Indonesia. Cerita legenda berdirinya Pekalongan berada pada halaman 1 sampai 17 ini hanya berisikan kalimat tanpa adanya visual gambar.



Gambar 3.1 Buku Cerita Rakyat Pekalongan Karya Slamet Dumadi
(Sumber: *Google Book*)

Berikut merupakan isi cerita rakyat Legenda Berdirinya Pekalongan:

Ki Ageng Cempaluk merupakan sosok cerdas pandai yang berasal dari daerah Kesesi. Ki Ageng Cempaluk memiliki seorang anak laki-laki bernama Bahureksa. Ki Ageng Cempaluk menginginkan anaknya Bahureksa mengabdikan diri di Kerajaan Mataram. Bahureksa enggan meninggalkan ayahnya sendiri, namun Ki Ageng Cempaluk meyakinkan Bahureksa. Pagi menjelang, Bahureksa berpamitan dan meminta restu untuk pergi. Hari hingga minggu telah dilalui dengan berjalan kaki

menuju Kerajaan Mataram. Diperjalanan Bahurekso dihadapkan oleh hutan lebat, hewan buas, dan sekelompok begal yang ingin merampas barang bawaannya.

Bahurekso sampai di Mataram, Sultan Agung Hanyokrokusumo sedang mengadakan persembahan agung dengan pejabat Balairung untuk membahas pembangunan bendungan Kali Sambong yang selalu roboh. Bahurekso menghadap Sultan Agung untuk mengatakan maksud dan tujuannya, namun Sultan Agung tidak langsung menerima Bahurekso hanya karena hubungan baiknya kepada Ki Ageng Cempaluk. Sultan Agung memberikan syarat diterimanya yaitu melakukan perbaikan bendungan Kali Sambong tersebut.

Datang seekor raja ular raksasa bernama Drubiksa hendak memangsa. Ular raksasa itu mengatakan bahwa manusia selalu mengganggu, sedangkan ular tidak pernah mengganggu manusia. Bahurekso mengatakan pembuatan bendungan tersebut diperintahkan oleh raja dan untuk kepentingan orang banyak. Namun ular mengatakan bahwa manusia adalah bangsa yang serakah. Lalu mereka saling bertarung mengeluarkan kekuatan. Mereka menghentikan sementara, Bahurekso mencari tempat istirahat. Lalu datang seorang perempuan muda, Sekar Wening, bertanya apakah Bahurekso sudah memiliki istri dan maukan Bahurekso menjadikannya istri. Sekar mengatakan bahwa kelemahan kakaknya berada pada pusar, ia akan memberikan pedang swedang milik kakaknya jika Bahurekso menjadi suaminya.

Keesokan harinya pertarungan kembali dilanjutkan. Bahurekso sudah melemas dan tersedak akibat lilitan ular. Namun Bahurekso melihat pusar, dengan sekali tebas Raja Drubiksa itupun menjadi lunglai dan lemas. Sekar yang dijanjikan dinikahi pun ditinggalkan begitu saja di gunung Tugel. Sekar terperanjat melihat banyak bersimbah darah dari bangsa ular yang mati. Sekar menyesali dan menyimpan dendam pada Bahurekso.

Bahurekso diberi syarat lagi untuk menjemput calon selir ingsung di desa Kalisalak bernama Rantamsari. Bahurekso jatuh pada pandangan pertama dengan Rantamsari, dan menukar Endang anak penjual kue untuk mengaku sebagai Rantamsari. Sultan murka dan memberikan tugas terakhir yaitu membabat hutan Gambiran dengan harapan Bahurekso menemui ajalnya tanpa harus membunuhnya.

Bahureksa mengingat pesan ayahnya untuk mendapatkan wangsit dengan betapa dengan menirukan tingkah kelelawar pada sebatang pohon gorda yang condong ke barat dan pilihlah dahan yang menjuntai ke arah timur. Bahureksa melanjutkan topographical.

Sultan mengutus Kanjeng Ratu Kidul atau Garwa Padmi untuk mengganggu Bahureksa, namun Garwa Padmi merasa iba terhadap kisah cinta Bahureksa. Melihat hal tersebut Garwa Padmi merasa iba dan bertanya pada Sultan “Kanjeng Sultan, bukankah sudah banyak memiliki selir? Apakah masih kurang? Berikanlah hak bagi kawula alit untuk merasakan kasih sayang karena itu merupakan karunia Yang Maha Kuasa, seorang sultan tidak pantas memikirkan kepentingan diri sendiri”. Sultan menyadari kekeliruannya dan kemudian Bahureksa diangkat menjadi adipati di wilayah hutan gambir yang telah dibabati dan diberikan nama Pekalongan [36].

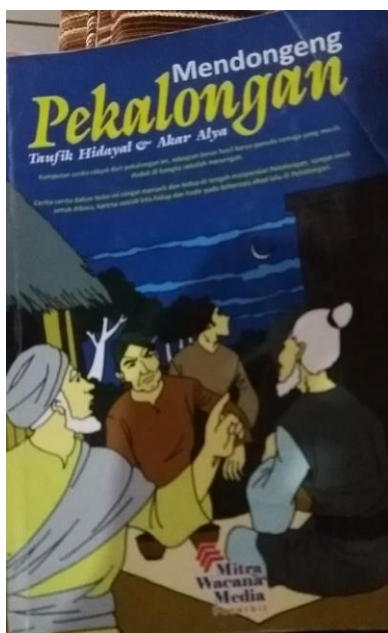
3.2.2 SD Negeri 02 Bukur

SD Negeri 02 Bukur merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di Desa Bukur, Kabupaten Pekalongan. SD Negeri 02 Bukur ini dipimpin oleh Bapak Basuki. Bapak Nurehsan merupakan seorang guru yang mengajar di SD Negeri 02 Bukur, beliau juga merupakan penduduk asli Desa Bukur, Kabupaten Pekalongan untuk mendapatkan data pendukung penelitian maka dilakukan wawancara dengan Alif Muafiful Azak selaku siswa kelas 4 di SD Negeri 02 Bukur.

3.2.2.1 Hasil Wawancara dengan Bapak Nurehsan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Nurehsan selaku guru di SD Negeri 02 Bukur mengatakan bahwa sekolah memiliki mata pelajaran Bahasa Jawa, dalam mata pelajaran tersebut terdapat kurikulum Bahasa Jawa Legenda. Bahasa Jawa Legenda merupakan kurikulum yang disediakan sekolah untuk mendengarkan beberapa cerita rakyat yang ada di Pekalongan, namun kegiatan tersebut jarang dilakukan dikarenakan anak sering tidak fokus dalam memahami pelajaran, sehingga anak biasanya diberikan tugas untuk merangkum atau menjawab beberapa pertanyaan berdasarkan cerita rakyat yang ditugaskan.

Respon anak dari sudut pandang Bapak Ersan selaku guru di SD Negeri 02 Bukur yakni anak cukup tertarik dengan cerita rakyat, namun buku yang disediakan tidak memiliki variasi gambar atau hanya berupa kalimat saja dan buku cerita yang digunakan merupakan koleksi perpustakaan milik sekolah.



Gambar 3.2 Buku Cerita Rakyat
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

3.2.2.2 Hasil Wawancara dengan Alif

Wawancara yang dilakukan dengan Alif Muafiful Azak atau biasa dipanggil Alif yang merupakan siswa kelas 4 di SD Negeri 02 Bukur mendapatkan beberapa data diantaranya, di SD 02 Bukur Alif pernah diberitahukan tentang cerita rakyat sejarah Pekalongan namun hanya sekali. Cerita rakyat diperkenalkan dengan cara anak-anak mendengarkan dan Bapak atau Ibu guru yang membacakan. Alif dan teman-teman masih memainkan permainan yang menggunakan objek sebagai alat bermainnya. Permainan tersebut dimainkan saat istirahat atau di rumah. Permainan yang dimainkan di sekolah adalah permainan yang menggunakan fisik sebagai medianya seperti Tak Ingkling atau dalam Bahasa Indonesia disebut Petak Engklek.

3.2.3 MI Al-Utsmani

MI (*Madrasah Ibtidaiyah*) Al-Utsmani merupakan tempat menempuh pendidikan yang setara dengan sekolah dasar. MI Al-Utsmani beralamatkan di Jalan Winong Gejlig Kajen No.77, Gejlig, Kec. Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah, kode pos 51161. MI Al-Utsmani adalah wadah untuk menempuh pendidikan dari tingkatan 1 sampai 6. Al-Utsmani juga menyediakan pendidikan mulai dari RA (*Raudhatul Atfhal*), MI (*Madrasah Ibtidaiyah*), dan MTs (*Madrasah Tsanawiyah*).

3.2.3.1 Hasil Wawancara dengan Ajeng

Wawancara yang dilakukan dengan Ajeng Luh Jingga yang merupakan siswi berusia 9 tahun di MI Al-Utsmani mendapatkan beberapa informasi diantaranya, Ajeng dan teman-teman masih memainkan permainan fisik. Permainan *board game* yang ajeng biasa memainkan ular tangga, nina-ninaan (*paper doll*), dan monopoli. Ajeng menyukai permainan yang memiliki tokoh karakter karena dirasa imut dan dia bisa berimajinasi seolah-olah mainan tersebut adalah dia. Di sekolah diperkenalkan dengan cerita Si Kancil. Ajeng belum mengetahui cerita rakyat dari Pekalongan khususnya tentang Ki Bahureksa.



Gambar 3.3 Permainan Ular Tangga Milik Ajeng
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

3.2.4 Komunitas Budaya Wiradesa (KOBUIRA)

Komunitas Budaya Wiradesa atau KOBUIRA merupakan sebuah komunitas yang digunakan sebagai tempat bagi pelaku, pemerhati, dan pecinta kebudayaan Wiradesa dan Pekalongan untuk mengekspresikan dan menggali kebudayaan untuk kemudian diaplikasikan menjadi semangat kehidupan bermasyarakat Nusantara. KOBUIRA berdiri pada tanggal 14 Desember 2018.

Kegiatan yang dilakukan KOBUIRA diantaranya adalah mulad salira, kajian budaya, dan sajian budaya. Mulad salira merupakan kegiatan diskusi untuk mengenal diri dari berbagai disiplin ilmu. Disiplin ilmu yang dimaksud berupa ilmu biologi, kedokteran, sosial, sejarah, psikologi, budayawan, dan sebagainya dengan mendatangkan beberapa narasumber sesuai bidang keilmuannya masing-masing. Kajian merupakan kegiatan lacak sejarah lokal dan penjelajahan ke situs-situs sejarah di Pekalongan, sedangkan sajian berisikan kegiatan latihan gamelan dan ketoprak.

3.2.4.1 Hasil Wawancara dengan Bapak Agus Sulistiyo

Bapak Agus Sulistiyo merupakan pembina KOBUIRA (Komunitas Budaya Wiradesa) dari tahun 2018 hingga saat ini. Bapak Agus Sulistiyo berprofesi sebagai guru sejarah di MA Rifa'iyah, Kedungwuni, Kabupaten Pekalongan, selain menjadi guru sejarah Bapak Agus Sulistiyo juga seorang pemerhati budaya dan sejarah di Pekalongan yang pada tahun 2018 menjabat sebagai Sekretaris Dewan Kesenian Daerah Kabupaten Pekalongan.

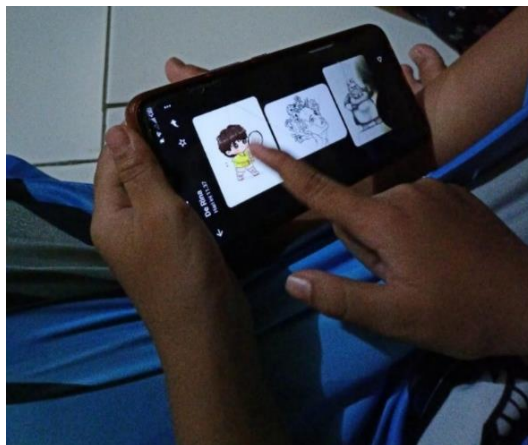
Bapak Agus Sulistiyo juga telah menerbitkan buku dengan judul Bahureksa Menyingkap Tabir Sang Legenda Tiga Kota yang diterbitkan pada tahun 2016, menjadi tim penulis Babad Kab. Pekalongan, penerbit Dekominfo Kabupaten Pekalongan pada tahun 2017 dan PPKD (Pokok-Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah) penerbit Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pekalongan pada tahun 2017.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Agus Sulistiyo mengatakan bahwa penyebaran cerita rakyat tersebut menggunakan media berupa buku, pertunjukan seni seperti wayang golek pesisiran dan ketoprak pesisiran. Dalam penulisan buku Bahureksa memiliki beberapa kendala berkaitan dengan psikologis masyarakat,

dikarenakan masih kentalnya mitos sakralisasi sang tokoh yang tidak boleh diungkap sejarahnya secara sembarangan. Selain itu dari sisi kajian sejarah secara ilmiah sumber data primernya masih sangat minim. Wawancara dengan Bapak Agus Sulistiyo juga dilakukan untuk validasi data penggalan cerita yang akan dibuat untuk pembuatan kartu cerita dalam permainan.

3.2.5 Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan mengamati pola anak dalam bermain. Pada observasi juga digunakan untuk menganalisis karakter ilustrasi yang disukai anak, dari segi bentuk dan warna. Hasil observasi berdasarkan pengamatan secara langsung kepada anak dengan usia 7, 9 dan 10 tahun menunjukkan bahwa anak masih menyukai permainan fisik dan digital, anak menyukai warna-warna cerah yang ada pada permainan, dan anak-anak lebih menyukai ilustrasi jenis kartun dengan gaya chiby.



Gambar 3.4 Pemilihan Jenis Ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 3.5 Pemilihan Jenis Ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



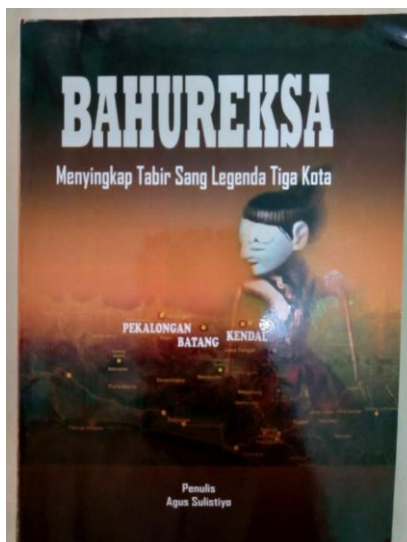
Gambar 3.6 Pemilihan Jenis Ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 3.7 Pemilihan Jenis Ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

3.2.6 Studi Literatur

Literatur adalah sumber teoritik yang memiliki peran penting untuk peneliti. Literatur dapat berupa bacaan tentang teori, penelitian, beberapa jenis dokumen, seperti biografi, majalah, koran, jurnal, dan sebagainya [29]. Studi literatur digunakan untuk mendukung perancangan visualisasi pada permainan dan sebagai data tambahan mengenai pemenggalan cerita yang nantinya penggalan cerita tersebut diterapkan pada kartu cerita. Studi literatur yang digunakan adalah jurnal berjudul Seni Pakaian Pada Kebudayaan Mataram Kuno Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah oleh Prengki [32] dan buku Bahureksa Menyingkap Tabir Sang Legenda Tiga Kota oleh Agus Sulistiyo [33].

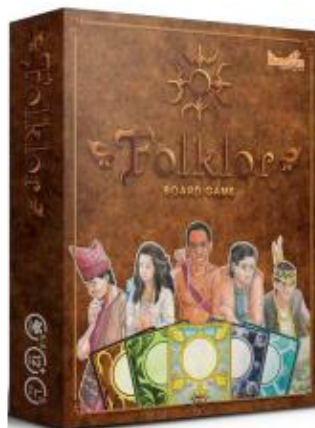


Gambar 3.8 Buku Bahureksa Menyingkap Tabir Sang Legenda Tiga Kota
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3.2.7 Studi Komparasi

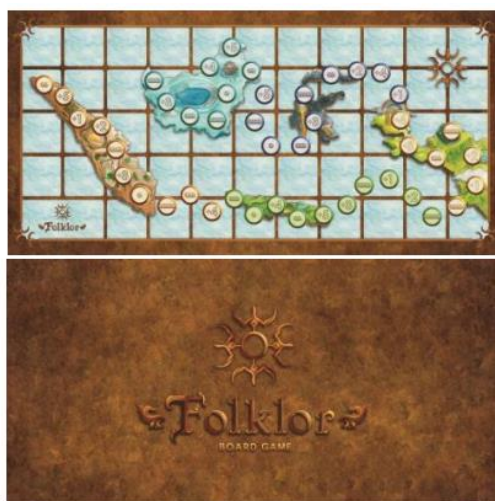
Studi komparasi adalah perbandingan pada media yang dibutuhkan sebagai referensi elemen-elemen yang ada pada permainan [23]. Permainan yang akan dibandingkan pada penelitian ini adalah hasil perancangan *board game* dari Aprilia Kartini Streit dan Hadi dari Universitas Bunda Mulia yang dibuat pada tahun 2016 dengan judul Board Game Edukasi Pendidikan Moral dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun dan *board game book* yang dirancang oleh Andy D Dirgantara dan Donnie B Wijaksana dengan judul Perancangan *Board Game* dengan Sumber Gagas Cerita Rakyat Timun Mas.

3.2.7.1 *Board Game* Edukasi Pendidikan Moral dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun



Gambar 3. 9 Kemasan *Board Game*

(Sumber: *Board Game* Edukasi Pendidikan Moral dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun [34])



Gambar 3. 10 *Board Game*

(Sumber: *Board Game* Edukasi Pendidikan Moral dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun [34])

Folklor merupakan permainan *board game* yang dibuat oleh Aprilia Kartini Streit dan Hadi pada tahun 2016. Aprilia Kartini Streit dan Hadi merupakan mahasiswa dari Universitas Bunda Mulia. Permainan dimainkan oleh 2-5 anak dengan melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang akan terlebih dahulu memulai permainan. Permainan dikatakan menang apabila memiliki koin poin dengan jumlah paling banyak, lalu pemain dikatakan kalah

apabila pemain tidak memiliki kartu tokoh. *Board game* ini memiliki komponen permainan berupa papan, bidak, koin moral, kartu tokoh, dadu dan buku panduan. Ilustrasi yang digunakan pada perancangan permainan ini menggunakan ilustrasi surrealis dan realis dikarenakan target market yang dituju adalah anak dengan umur 13-15 tahun. Pembahasan tentang moral tokoh cerita pada permainan kurang terlihat. Penjelasan tentang moral cenderung berada pada media pendukungnya yaitu *bookmark* [34].

3.2.7.2 Perancangan *Board Game* dengan Sumber Gagas Cerita Rakyat Timun Mas



Gambar 3. 11 *Board Game*

(Sumber: Perancangan *Board Game* dengan Sumber Gagas Cerita Rakyat Timun Mas [35])



Gambar 3. 12 Kemasan *Board Game*

(Sumber: Perancangan *Board Game* dengan Sumber Gagas Cerita Rakyat Timun Mas [35])

Board game dengan judul Chakra ini merupakan *board game* yang terinspirasi dari cerita rakyat Timun Mas. Permainan ini dimainkan oleh 1-4 pemain dengan usia minimum pemain adalah 8 tahun. Pada permainan ini memiliki banyak komponen permainan. Komponen-komponen tersebut meliputi kartu nadi, kartu

buto, penanda chakra, penanda pemain, penanda pemain pratama, kartu Timun Mas, papan permainan, dan kemasan. Namun kekurangan pada permainan ini adalah tidak adanya buku panduan yang menjelaskan cara bermain permainan tersebut [35].

3.2.8 Analisis Data

3.2.8.1 Analisis 5W+1H

Metode analisis menggunakan analisis 5W+1H dimana nantinya diharapkan dengan penggunaan analisis tersebut mampu mendapatkan informasi secara detail dan mempertimbangkan hal lain mengenai perancangan sebuah *board game adventure*.

1. *What*

Apa manfaat dari *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan?

Diharapkan mampu dijadikan media belajar dan bermain oleh lembaga pendidikan atau orang tua yang ada di Pekalongan khususnya SD/MI, sehingga pengenalan cerita rakyat tentang sejarah Kota Pekalongan dapat diketahui oleh anak-anak menggunakan media interaktif.

2. *Who*

Siapa target pengguna *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan?

Target pengguna *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan adalah anak perempuan dan laki-laki dengan usia 7-11 tahun.

3. *When*

Kapan media *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan ini digunakan dan dimainkan?

Board game adventure cerita rakyat sejarah Pekalongan dimainkan di hari mata pelajaran Bahasa Jawa Legenda dan Hari Anak Nasional.

4. *Where*

Dimana *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan dimainkan?

Board game adventure cerita rakyat sejarah Pekalongan dimainkan di Lembaga pendidikan seperti SD Negeri 02 Bukur dan MI Al-Utsmani. *Board game* juga dapat dimainkan di rumah bersama keluarga.

5. *Why*

Mengapa *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan dirancang?

Perancangan *board game adventure* dirancang untuk mengenalkan cerita rakyat sejarah Pekalongan pada anak dan memberikan media yang berbeda dalam penyuguhan cerita rakyat, sehingga anak dapat belajar sekaligus bermain.

6. *How*

Bagaimana *board game adventure* cerita rakyat sejarah Pekalongan dapat dijadikan media interaktif bagi anak?

Melalui penggunaan media yang berbeda dari biasanya seperti buku atau video. Hal ini dapat memberikan kesenangan dan tantangan tersendiri bagi anak. Merujuk pada kemampuan anak yang dijelaskan oleh teori Jean Piaget [8], maka diberikan rintangan-rintangan dan penggunaan jenis ilustrasi yang disukai anak agar anak juga dapat tergugah dan bersemangat dalam belajar dan bermain.

3.2.8.2 USP

Cerita sejarah Kota Pekalongan tidak hanya memiliki nilai-nilai moral yang terkandung dalam ceritanya tetapi memiliki keunggulan berupa nilai kebudayaan dan sejarah tentang berdirinya Kota Pekalongan.

3.2.8.3 Positioning

Cerita sejarah Kota Pekalongan memiliki nilai moral, sejarah, serta adat budaya yang lekat dengan Kerajaan Mataram pada saat itu. Pada cerita itu pun membahas tentang kegiatan bertapa atau semedi dengan posisi menggantung seperti kelelawar yang disebut “Tapa Ngalong”.

3.2.9 Target Market

3.2.9.1 Demografis

Pada penelitian *board game* ini dapat ditentukan target market berdasarkan demografis sebagai berikut:

- a. Usia : 7 sampai 11 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. Pendidikan : Pelajar SD/MI kelas 1-5

- d. Kelas Sosial : Kelas sosial bawah, menengah, dan atas
- e. Agama : Semua Agama

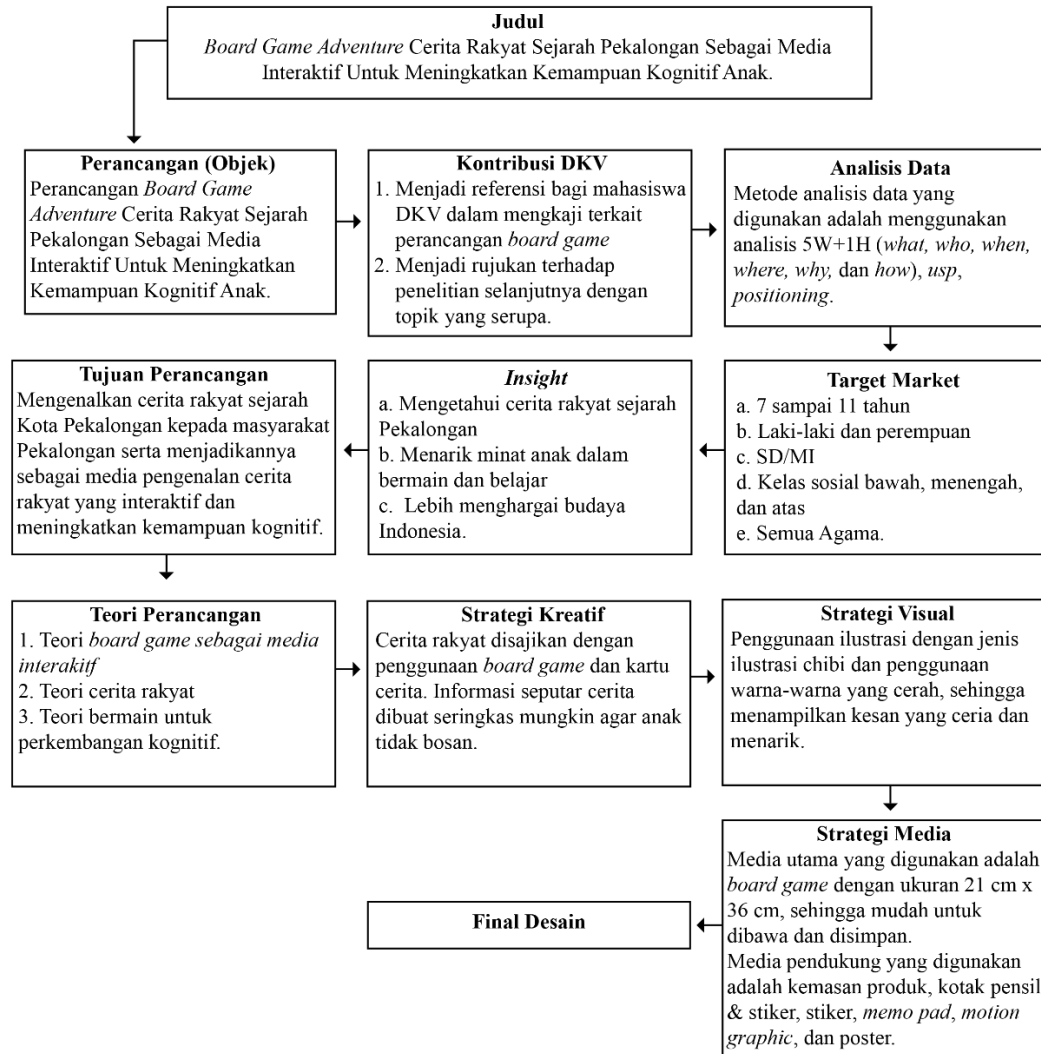
3.2.9.2 Geografis

Target market yang dikategorikan berdasarkan tempat tinggal yaitu masyarakat yang berada di wilayah Kota Pekalongan dan Kabupaten Pekalongan.

3.2.9.3 Psikografis

- a. Anak yang menyukai *board game*
- b. Anak yang tertarik dengan cerita rakyat yang ada di Pekalongan
- c. Anak yang sedang mencari permainan dengan menghibur dengan grafis yang menarik
- d. Anak yang ingin mempelajari tentang keragaman budaya Indonesia.

3.3 Kerangka Penelitian



Gambar 3. 13 Kerangka Penelitian
(Sumber: Hasil Desain Penulis, 2021)

3.4 Jadwal Penelitian

Berikut merupakan rangkaian jadwal yang digunakan dalam menyusun perancangan *board game* dalam penelitian ini.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan April	Bulan Mei	Bulan Juni	Bulan Juli	Bulan Agustus
1.	Pengumpulan Data	■	■	■	■	■
2.	Pengolahan Data		■	■	■	■
3.	Analisis Data		■	■	■	■
4.	Proses Desain			■	■	■
5.	Proses cetak media utama				■	■
6.	Proses cetak media pendukung				■	■
7.	Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■