

BAB III

METODOLOGI

3.1 Metodologi Pengumpulan Data (Inspiration)

Metode pengambilan yang dipakai adalah metode kualitatif dan diambil melalui wawancara, studi lapangan, dan studi eksisting.

Metode pengumpulan data juga berhubungan dengan metodologi Design Thinking yang terdiri dari Inspiration, Ideation, dan Implementation. Pengumpulan data adalah tahap Inspiration atau tahap untuk memahami audiens dan kontennya.

3.1.1 Wawancara

3.1.1.1. Wawancara dengan Bapak Lalu Mulyadi

Wawancara dilakukan pada Bapak Lalu Mulyadi, arsitektur sekaligus dosen arsitek ITN Malang yang pernah menulis buku mengenai konservasi arsitektur bangunan kolonial. Tujuan dari wawancara ini adalah mendapatkan pengetahuan seputar bangunan kebudayaan Indis di Indonesia dan masalah yang dihadapi. Wawancara dilakukan melalui aplikasi zoom meeting pada hari Senin tanggal 14 September 2020. Wawancara memakai aplikasi zoom dikarenakan kondisi pandemik saat itu. Dalam wawancara ini, Bapak Mulyadi menjelaskan sedikit sejarah dalam arsitektur kebudayaan Indis. Kedatangan Belanda ke Indonesia membawa kultur dan pengetahuan yang mereka miliki. Dikarenakan Belanda membutuhkan bangunan untuk berbagai keperluan di Indonesia, mereka mulai membangun bangunan yang sesuai dengan budaya yang mereka miliki. Namun karena faktor iklim dan alam yang berbeda, bangunan yang dibangun harus diubah sedikit. Contohnya penggunaan ventilasi untuk sirkulasi udara dan atap yang lebih miring untuk

menurunkan air hujan. Selain itu Bangsa Belanda juga memadukan unsur budaya lokal agar bisa berbaur dengan bangsa pribumi. Semua aspek atau elemen dalam arsitektur kolonial ada artinya. Setiap pilar, jendela, atap, dan elemen lainnya memiliki tujuan dan arti mengapa dibuat demikian. Selama pembangunan, Bangsa Belanda juga sangat memperhatikan kualitas bahan seperti kayu, batu bata dan genteng yang akan dipakai agar kuat dan terbukti dengan kekokohan bangunan kolonial yang bertahan sampai sekarang. Di awal kedatangan Belanda, bangunan Belanda masih tidak banyak dan tidak rapi. Puncak kejayaan Arsitektur Belanda adalah pada abad ke 19 sebelum berhenti perkembangannya akibat kedatangan bangsa Jepang di Indonesia.

Selain sejarah, Bapak Mulyadi juga menjelaskan masalah yang ada pada bangunan kolonial sebagai cagar budaya. Di Indonesia, semua peraturan mengenai cagar budaya itu sama di semua provinsi. Fungsi pengetahuan akan cagar budaya dan nilai kebudayaan dan sejarah yang terkandung di dalam suatu bangunan, adalah memberi rasa kebanggaan sehingga masyarakat setempat bisa sadar dan bangga bahwa mereka memiliki suatu tempat yang berharga dan bisa mempromosikannya ke orang luar.



Gambar 3.1 Foto Bukti Wawancara dengan Pak Mulyadi

3.1.1.2. Wawancara dengan Bapak Reyhan Biadillah

Wawancara kedua dilakukan kepada bapak Reyhan Biadillah, sejarawan dan anggota Komunitas Historia Indonesia (KHI). Dikarenakan pandemi, wawancara ini dilakukan melalui aplikasi Whatsapp Chat pada hari Selasa, 13 Oktober 2020.

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui mengetahui daya tarik informasi kebudayaan Indis dan persepsi masyarakat terhadap kebudayaan Indis.

Bapak Reyhan menjelaskan bahwa kebudayaan Indis merupakan bagian penting dari sejarah perkembangan kebudayaan Indonesia selama era kolonialisme. Kolonialisme memberi perubahan baik dari segi materi maupun perilaku atau etiket. Dalam konteks arsitektur, datangnya bangsa Belanda ke Indonesia memberi pribumi pengetahuan mengenai berbagai bahan dan material baru. Contohnya seperti penggunaan batu bata dan genteng untuk menggantikan dinding kayu dan atap jerami.

Pertanyaan mengenai persepsi masyarakat juga diajukan. Persepsi terhadap kebudayaan Indis masih netral hingga setelah tahun 1950 – 1970. Karena semangat post – kolonial, banyak kebudayaan peninggalan kolonial diubah menurut lokalitas nasional. Namun walau demikian, persepsi masyarakat terhadap kebudayaan Indis adalah peninggalan kolonial atau penjajahan. Bapak Reyhan juga menjelaskan bahwa masyarakat khususnya Generasi Y-Z saat ini tidak banyak yang peduli dan menyebabkan keterputusan penggunaan dan pemahaman akan kebudayaan Indis. Hal ini dikarenakan generasi ini jauh dari hubungan masa lampau. Bila pemahaman berhenti, maka pengetahuan kebudayaan ini akan hilang sekalipun peninggalannya masih bisa berdiri hingga sekarang.



Gambar 3.2 Foto Bukti Wawancara dengan Pak Reyhan

3.1.2 Kuesioner

Penentuan besaran sampel menggunakan rumus slovin dengan jumlah populasi remaja berusia 15 - 21 tahun di Jakarta adalah 720.094 jiwa (BPJS 2019) dan derajat ketelitian yang ditentukan adalah 0.1.

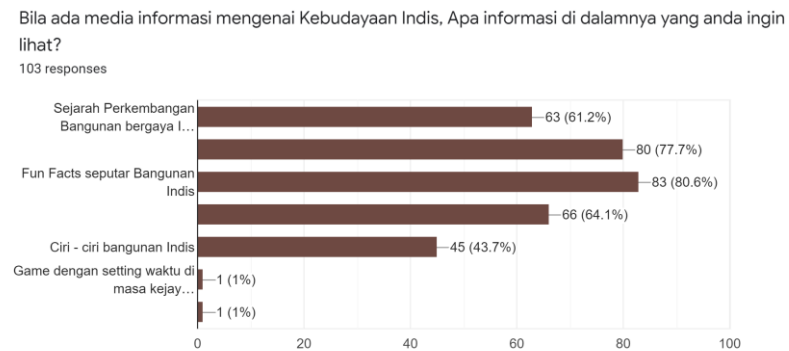
$$= 720.094 : (1 + (720.094 \times 0.1 \times 0.1))$$

$$= 720.094 : (1 + 7.200.94)$$

$$= 100$$

Dari hasil kalkulasi di atas, responden yang harus didapat penulis adalah 100 responden. Kuesioner menanyakan pendapat dan keinginan audiens pada media informasi. Ditemukan bahwa sebagian audiens menjawab mereka tertarik sampai sangat tertarik bila ada media informasi bangunan Indis. Lalu konten yang mereka

sangat inginkan adalah fakta unik seputar bangunan Indis diikuti model bangunan yang ada di Indonesia.



Gambar 3.3 Hasil Kuesioner mengenai informasi yang diinginkan audiens

3.1.3 Studi Lapangan

Studi Lapangan dilakukan untuk mengetahui kondisi daerah Museum, tindakan pengunjung selama mengelilingi museum, dan bagaimana kondisi display dalam museum. Studi lapangan ini dilakukan melalui observasi Museum BI serta wawancara dengan pihak pengurus Museum BI. Studi lapangan ini dilakukan pada 10 November 2019 untuk observasi dan wawancara pada tanggal 4 Desember 2019. Beberapa hal yang ditemukan penulis pada saat observasi Museum BI adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Hasil Observasi Museum BI

Hal yang diobservasi	Penjelasan
Pengunjung	Pengunjung yang datang sangat banyak tapi arus perjalanan pengunjung dalam museum sangat cepat. Mereka melihat koleksi tapi tidak semua membaca tulisan penjelasan.

	<p>Pengunjung juga lebih senang berfoto khususnya pada bagian – bagian museum yang mereka anggap menarik (contohnya koleksi motor yang diletakkan di dinding). Pengunjung yang mencoba display interaktif hanya senang menggerakkan media tersebut dibandingkan membacanya.</p>
Display	<p>Untuk display koleksi, ada koleksi yang diletakkan secara tidak biasa (contohnya di lantai). Koleksi yang diletakkan di tempat yang tidak biasa bisa memikat pengunjung.</p> <p>Display Interaktif yang ditemukan penulis adalah touch screen dan sensor yang berbentuk buku. Kedua ini berada di lokasi yang sama yaitu ruangan yang menampilkan pengetahuan ekonomi. Display ini ada yang tidak beroperasi dengan lancar (Contoh: Sensor terlambat bereaksi, touch screen transisinya lambat).</p>

Wawancara pada pengurus Museum menanyakan beberapa hal mengenai display museum, harapan pengunjung terhadap museum, dan beberapa pertimbangan museum dalam membuat media interaktif. Harapan pengunjung agar museum bisa memberi informasi secara efektif kepada pengunjung adalah dengan tata pameran dan media interaktif. Untuk usia remaja, mereka lebih menyukai visual dibandingkan membaca sehingga tak heran bila mereka tertarik untuk mendekati segala media interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara, mereka mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif memang merupakan salah satu cara agar museum bisa tetap memenuhi

ekspektasi masyarakat. Akan tetapi media tersebut harus memperhatikan 3 hal berikut:

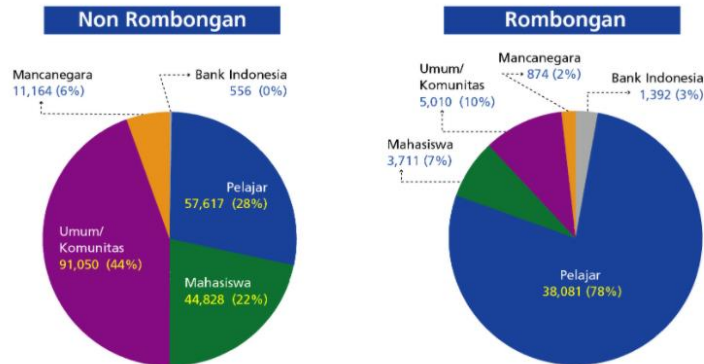
- Media Interaktif harus bertujuan untuk informasi ilmu pengetahuan
- Budaya Masyarakat seperti pengetahuan dan perilaku masyarakat
- Media mempertimbangkan budget atau pendanaan.



Gambar 3.4 Pak Dandy Indarto (kiri) dan Pak Sanjayana (kanan) dengan penulis

Terakhir adalah analisis pengunjung yang datang ke museum BI. Berdasarkan data pengunjung BI tahun 2019, pengunjung remaja yang datang berjumlah sekitar 50% dari total keseluruhan pengunjung. Menurut pengurus museum BI, bisa jadi jumlahnya lebih banyak mengingat pengunjung kategori umum atau komunitas bisa berasal dari usia manapun. Sedangkan kategori rombongan, pengunjung terbanyak dari kategori pelajar mengingat kunjungan sekolah ke museum sangat tinggi.

DATA KUNJUNGAN Januari - Desember 2019



Gambar 3.5 Data Kunjungan Museum BI

(<https://www.bi.go.id/id/tentang-bi/museum/info/statistik-pengunjung/Default.aspx>)

3.1.4 Studi Eksisting

Studi Eksisting dilakukan pada berbagai media yang membahas bangunan Indis. Studi Eksisting dilakukan melalui melihat konten jurnal dan melihat penyebaran buku di internet. Adapun beberapa media yang membahas bangunan Indis:

Tabel 3.2 Penjelasan Media Eksisting

Media	Penjelasan
Buku	<p>Buku yang membahas bangunan peninggalan kolonial jarang memakai kata “Bangunan Indis”. Sejauh yang ditemukan penulis, Buku yang membahas dengan sebutan bangunan Indis hanyalah buku “Kebudayaan Indis” oleh Sejarawan UGM, Djoko Soekiman. Buku ini adalah cetakan kedua yang terbit pada tahun 2014. Namun buku ini bukanlah buku yang membahas bangunan Indis secara khusus tetapi kebudayaan Indis secara umum dan beberapa peninggalannya. Buku ini dijual di kalangan umum.</p> <p>Buku - buku yang sejauh ini ditemukan adalah buku yang membahas teori dan lebih banyak tulisan. Selain itu belum banyak</p>

	buku yang menjelaskan bangunan Indis sejauh yang tersebar di internet. Walaupun dijual untuk umum, hanya orang – orang yang mengetahui kata bangunan Indis yang mau mencarinya.
Jurnal	Jurnal hanya dicari oleh orang – orang yang memang mempelajari bidang tersebut. Selain itu jurnal juga tidak diperuntukkan untuk konteks umum jika dilihat dari konten. Jurnal yang ditemukan penulis umumnya juga sudah fokus pada suatu daerah di Indonesia. Sehingga orang yang membaca pertama kali bisa kesulitan untuk konsep secara luas.

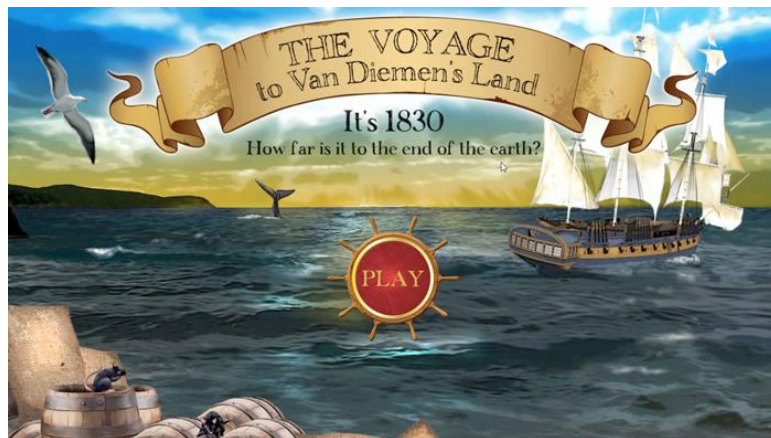
3.1.5 Studi Referensi

Dalam studi referensi ini, penulis melakukan studi kepada dua game berbasis website yang dibuat oleh suatu museum dengan topik sejarah dan satu display interaktif yang memanfaatkan personalized experience. Studi Eksisting dilakukan dengan memainkan melalui website resminya dan melihat video cara bermain dan visual game. Game yang dipilih adalah sebagai berikut beserta penjelasan penggunaan dalam konteks referensi:

1. The Voyage to Van Diemen’s Land untuk referensi gaya visual dan model interface.
2. The Wollstonecraft Detective Agency untuk referensi warna, tone dan mood visual karya.
3. Make a Face dan Strike a Pose untuk referensi penerapan media interaktif dan sistem reward dalam display museum.

3.1.5.1. The Voyage to Van Diemen's Land

The Voyage adalah game berbasis website yang diciptakan oleh Museum Australia. Game ini ditujukan untuk edukasi bagaimana bangsa Inggris melakukan dan mempersiapkan perjalanan panjang menuju benua Australia dengan kapal laut. Game ini memakan waktu sekitar 15 menit untuk dimainkan.



Gambar 3.6 The Voyage to Van Diemen's Land

(<https://education.abc.net.au/newsandarticles/blog/-/b/2551500/the-voyage-a-history-game-that-is-a-museum-about-convict-voyages>)

Tabel 3.3 Hasil Analisa The Voyage to Van Diemen's Land

Bagian yang Dianalisa	Hasil Analisis
Gameplay	Gameplay bersifat decision – making atau membuat keputusan di mana outcome permainan berdasarkan pilihan pemain. Skor pemain dihitung dari bagaimana pemain bisa mempertahankan penumpangnya agar tidak mati di tengah pelayaran. Decision – making di awal permainan ditujukan untuk menentukan <i>items</i> dan kekuatan dan kelemahan kapal beserta kruanya. Decision – Making di pertengahan game bertujuan

	<p>agar player menentukan strategi bagaimana cara player menghabiskan items yang sudah disiapkan di awal permainan. Kekuatan dan kelemahan kapal beserta krunya menentukan berapa lama pelayaran selesai dan masalah yang dihadapi.</p> <p>Selain itu gameplay juga diselingi mini game seperti menangkap tikus atau memasukkan kargo.</p>
<p>Cara menyampaikan Konten</p>	<p>Konten game adalah cara dan persiapan serta masalah yang dihadapi selama Inggris berlayar ke Australia. Cara game ini menyampaikannya adalah melalui asset visual serta storytelling dan gameplay.</p> <p>Contoh penerapan konten pada asset adalah apa saja barang yang dibawa untuk berlayar, rupa kapal – kapal ternama era Inggris kuno, dan tokoh – tokoh yang melakukan pelayaran.</p>
<p>Visual</p>	<p>Visual game dibuat menggunakan gaya visual watercolor cartoon character dan kertas vintage.</p> <p>Interface memakai kertas vintage, peta tua</p>

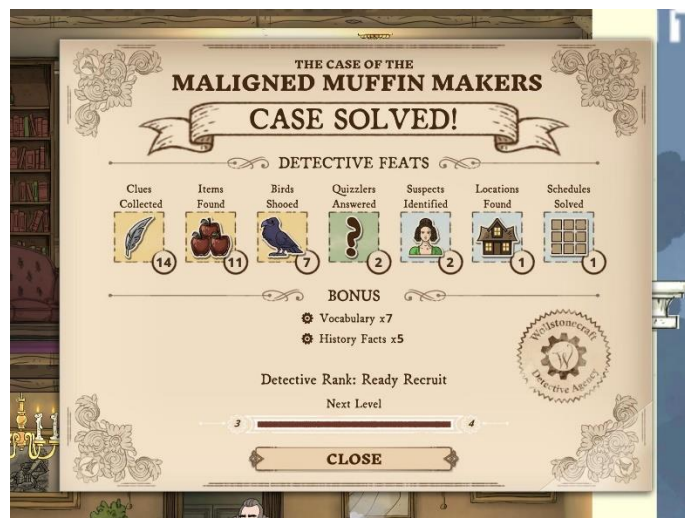
Penulis bisa mengambil gaya visual yang digunakan game ini untuk referensi pada karya penulis seperti penggunaan kertas vintage, ornament pada interface game dan gaya visual karakter game.

3.1.5.2. The Wollstonecraft Detective Agency

The Wollstonecraft Detective Agency adalah game android yang mengisahkan sebuah kehidupan sebagai detektif pada era Inggris lama. Game ini adalah casual game bertemakan misteri dan puzzle yang ditujukan untuk semua umur.

Game ini memakai visual yang dianggap sesuai dengan suasana bangunan lama seperti museum. Beberapa hal yang ditemukan penulis dalam game ini adalah:

1. Warna yang umumnya dipakai adalah warna merah, hijau, dan cokelat dengan tone dull dan cenderung gelap
2. Warna cokelat tua dipakai untuk interface yang mengandung button – button penting seperti keluar, lanjut, *next*, dan *back*.
3. Pemakaian kertas Vintage atau kertas tua yang sudah berwarna gelap atau memiliki bercak – bercak.
4. Pemakaian brush strokes sebagai outline objek



Gambar 3.7 The Wollstonecraft Detective Agency

(<https://canadiangamedevs.com/blog/the-wollstonecraft-detective-agency-out-now-on-ios-and-android>)

3.1.5.3. Make a Face dan Strike a Pose

Cleveland Museum of Art adalah museum yang menampilkan koleksi – koleksi karya seni mulai dari patung hingga lukisan. Salah satu dari display yang ada di

museum ini adalah *Make a Face* dan *Strike a Pose*. Kedua display ini pada dasarnya sama yaitu display yang menangkap gerakan muka atau tubuh dan mengubahnya menjadi patung atau lukisan yang sesuai mimik muka atau tubuh. *Make a Face* menangkap muka pemain dan mengubahnya menjadi contoh – contoh lukisan yang serupa dengan muka tersebut. *Strike a Pose* memiliki gameplay yang membedakan hanya mengubah pose menjadi patung. Pemain bisa mendapatkan 4 foto perbandingan muka atau pose mereka dengan lukisan atau patung yang serupa. Di akhir permainan, pemain bisa memasukkan email mereka untuk mengirim foto hasil karya mereka ke email mereka.



Gambar 3.8 Make A Face

(<https://sgd.org/content/gallery-one-cleveland-museum-art>)

3.1.6 Kesimpulan

3.1.6.1. Wawancara

Bisa disimpulkan dari wawancara, bahwa bangunan kebudayaan Indis bukanlah bangunan yang langsung lahir. Berdasarkan sejarah, bangunan Indis lahir melalui proses panjang untuk memahami dan mengamati masyarakat pribumi Indonesia

serta penyesuaian bangunan Eropa dengan kondisi alam dan budaya di Indonesia. Bangunan Indis memiliki nilai kebudayaan yang sangat tinggi karena budaya Belanda yang mengadopsi budaya yang ada di Indonesia. Sehingga bangunan Indis yang ada di satu daerah Indonesia berbeda dengan bangunan Indis di daerah Indonesia lainnya.

Bangunan Indis merupakan bukti sejarah perubahan bangunan dalam Indonesia baik secara budaya maupun sejarah. Eksistensi Bangunan Indis adalah bukti kemajuan dari segi pengetahuan dan penggunaan materi dalam bangunan pada Indonesia masa lampau. Bangunan Indis dari segi rupa adalah gaya bangunan yang lahir di Eropa sedangkan cara membangun dan merancanginya sangat memperhatikan masyarakat pribumi setempat.

Pengetahuan masyarakat akan kebudayaan Indis saat ini masih terbatas. Generasi Y dan Z kurang peduli akibat jauhnya dari koneksi dengan masa lalu dan penggunaan peninggalan Indis. Padahal pengetahuan penting agar suatu ilmu dan informasi bisa bertahan ke generasi berikutnya.

3.1.6.2. Kuesioner

Hasil kuesioner yang dilakukan penulis menemukan beberapa hal. Pertama pengetahuan audiens berusia 15 - 21 tahun pada bangunan Indis tidak maksimal. Ditemukan bahwa 82.5% audiens tidak pernah mendengar istilah kebudayaan Indis. Dari semua jawaban dan total benar, jumlah yang di atas sedikit paham dan yang di bawah sedikit paham hampir seimbang. Namun beberapa bisa mengetahui bahwa bangunan Indis adalah bangunan kolonial hanya dengan pemicu. Walaupun

pengetahuan belum maksimal, banyak responden yang tertarik bila ada media informasi untuk pengetahuan bangunan Indis.

3.1.6.3. Studi Lapangan

Penulis menemukan bahwa Museum BI sangat terbuka pada perubahan trend dan media informasi selama masih berpegang pada tujuannya yaitu edukasi masyarakat. Jika tidak terbuka pada perubahan trend dan media informasi, museum bisa ditinggalkan oleh masyarakat.

Museum BI tidak hanya memiliki display berupa barang mati atau koleksi tapi juga media interaktif. Untuk memahami lebih lanjut mengenai display interkatif museum BI penulis sudah memetakan berdasarkan SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat) pada display tersebut.

Tabel 3.4 Hasil Analisa SWOT Media Interaktif yang ada dalam Museum BI

Hal yang dianalisa	Penjelasan
Strength	Display Interaktif yang ada di museum BI didukung dengan kebersihan dan keamanan yang lebih baik. Museum BI masih aktif dalam media sosial seperti Instagram dan Website. Keaktifan dalam media sosial ini bisa menarik perhatian audiens untuk mencoba display interaktif.
Weakness	Display Interaktif dalam museum BI masih bermasalah dalam kelancaran penggunaan. Masalah teknis ini bisa turut membuat malas pengunjung dalam membaca. Contohnya pada touch screen transisi masih lambat atau

	<p>sensor masih kesulitan bereaksi pada gerakan yang diterima.</p> <p>Display Interaktif masih kurang dalam segi visual untuk penataan informasi. Sehingga pengunjung hanya senang memainkannya tapi tidak membacanya secara mendalam.</p>
Opportunity	<p>Dari semua museum yang ada di kota tua, display interaktif sejauh ini baru diaplikasikan di museum BI.</p> <p>Penggunaan Display Informasi pada museum masih berkembang sehingga masih ada kesempatan untuk berkembang dan menerima masukan baru.</p>
Threat	<p>Media untuk informasi yang tersebar di internet bisa menyulitkan museum BI dalam menarik perhatian audiens.</p> <p>Media Interaktif yang tidak sesuai dengan pengetahuan dan kebudayaan masyarakat bisa membuat audiens kesulitan untuk memakainya atau media bisa mengalami kerusakan.</p>

3.1.6.4. Studi Eksisting

Media yang membahas mengenai bangunan Indis saat ini jumlahnya tidak banyak dan terbatas untuk kalangan terpelajar. Terbukti media yang menjelaskan bangunan Indis yang ditemukan penulis hanya berupa jurnal dan buku pengetahuan. Walaupun media – media ini bisa diakses oleh masyarakat umum, media ini bisa menjenuhkan karena tulisan yang lebih banyak daripada visualnya.

Tabel 3.5 Hasil Analisa SWOT Studi Eksisting

Hal yang dianalisa	Penjelasan
Strength	<p>Buku yang ditemukan penulis sejauh ini ditulis oleh ahli dalam kebudayaan Indis.</p> <p>Jurnal bisa ditulis oleh berbagai macam orang dengan berbagai macam sudut pandang sehingga jurnal bisa memperkaya pandangan dan pengetahuan.</p>
Weakness	<p>Walaupun dijual di kalangan umum, tidak banyak yang membeli karena buku lebih ditujukan untuk ahli atau yang ingin mempelajari.</p> <p>Sama seperti buku, jurnal juga hanya diakses oleh yang ingin mempelajari. Sehingga tidak semua orang mencari jurnal walaupun bisa diakses oleh siapapun di internet.</p>
Opportunity	<p>Media yang membahas bangunan Indis belum banyak. Meskipun sudah ada buku yang menyajikan ilmu tentang bangunan yang dibangun oleh Belanda pada kolonialisme.</p> <p>Banyaknya peninggalan kebudayaan Indis yang ada membuat jurnal bisa memberi banyak <i>insight</i> dan pengetahuan baru.</p>
Threat	<p>Walaupun ilmu yang dibahas dalam buku belum terkenal, media website juga ada yang membahas ilmu ini.</p>

3.1.6.5. Studi Referensi

Hasil dari studi eksisting menemukan beberapa kelemahan dan kekuatan dari game yang menjadi objek untuk studi eksisting. Ketiga game ini memiliki beberapa kelemahan dan kekuatan tertera sebagai berikut:

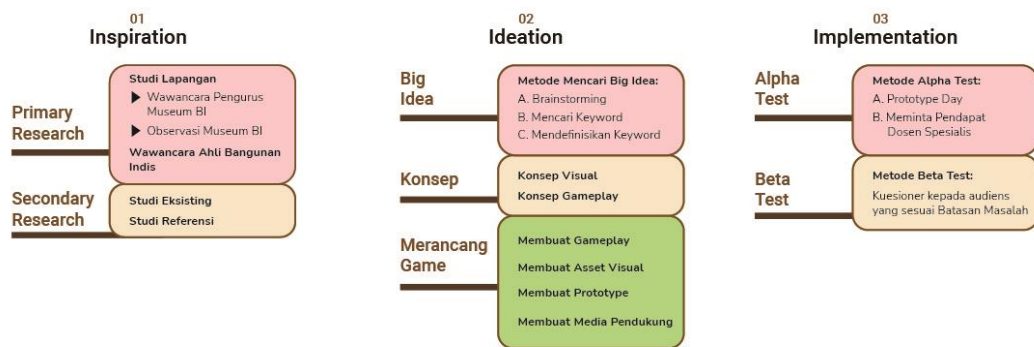
Tabel 3.6 Hasil Analisa Kekuatan dan Kelemahan Ketiga Game

Nama Game	Kekuatan	Kelemahan
The Voyage to Van Diemen's Land	Gameplay dan storytelling sangat berhubungan dan outcome yang dihasilkan pemain bisa memberi gambaran konten yang diberi. Contohnya bila pemain membawa sedikit obat maka skor akhir pemain akan berkurang karena banyak penumpang yang sakit.	Beberapa bagian gameplay seperti mini – games justru memperpanjang lama permainan dan seharusnya bisa diganti dengan mekanisme decision – making.
The Wollstonecraft Detective Agency	Warna dan Mood Visual dianggap cocok untuk suasana masa lampau dan suasana museum BI. Warna juga sudah disesuaikan untuk pemain yang berusia anak – anak sampai remaja.	Gaya Visual kurang cocok untuk remaja walaupun warna dan tone game sudah cocok.
Make a Face dan Strike a Pose	Penggunaan sensor yang bisa menangkap pose atau mimic muka dinilai menarik karena belum banyak di Indonesia.	Melihat fitur yang ada, display ini terhitung cukup mahal dalam hal perawatan dan pembuatan.

Kesimpulan ini berguna untuk memberi referensi pada visual serta menambah value atau nilai keunikan dalam karya penulis.

3.2 Metodologi Perancangan Game (Ideation)

Metodologi perancangan game dimulai dengan tahap Brainstorming untuk memetakan dan menyimpulkan hasil yang didapat dalam Inspiration. Tahap Ideation untuk mengubah hasil dari Inspiration menjadi konsep visual dan konsep gameplay.



Gambar 3.9 Alur Proses Perancangan Game

3.2.1 Brainstorming

Sebelum pembuatan konsep dibuat, penulis mengawali dengan melakukan brainstorming. Pada bagian brainstorming, judul dibagi 3 aspek untuk mencari keyword yaitu konten, audiens, dan tujuan. 3 aspek ini dijelaskan sebagai berikut:

- Konten (Bangunan Indis)

Brainstorming menjelaskan seputar kata sifat yang mendeskripsikan Bangunan Indis, daya tariknya, hal – hal apa yang diasosiasikan dengan Bangunan Indis.

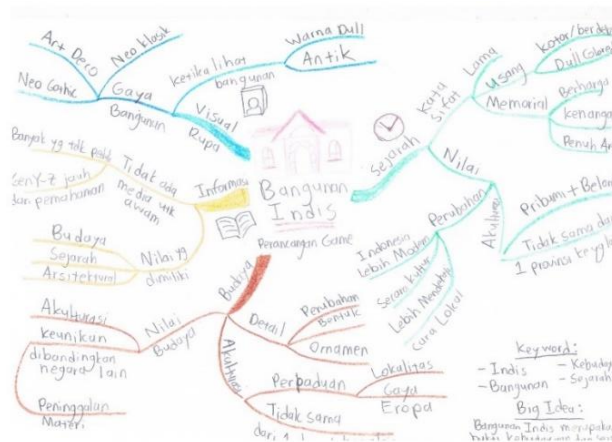
- Audiens (Remaja)

Pada bagian ini, penulis membuat brainstorming yang menjelaskan pola pikir audiens, pandangan remaja pada konten, hal – hal yang diasosiasikan dengan audiens, dan kata sifat yang diasosiasikan dengan remaja.

- Cara Penyampaian

Cara penyampaian berhubungan dengan strategi penulis untuk menyampaikan informasi kepada audiens.

Dari hasil brainstorming yang didapat penulis mendapat keyword masa lampau, fun – oriented, dan storytelling. Dari keyword ini big idea yang ditentukan penulis adalah “Bukan Hanya Bangunan Tua Biasa, Mereka Punya Cerita”.



Gambar 3.10 Hasil Mindmapping Pertama

Setelah Big Idea didapat, penulis membuat konsep untuk menjabarkan big idea menjadi visual atau konsep gameplay. Dari keyword yang ditemukan, penulis menghubungkan keyword ini dengan konsep visual yang bisa merepresentasikan keyword ini:

- Masa Lampau

Salah satu gaya visual yang bisa memberi kesan masa lampau adalah watercolor art. Hal ini dikarenakan Watercolor Art sering dipakai untuk melukis suatu pemandangan dan suasana. Watercolor Art juga menyerupai gaya lukisan yang muncul di Eropa masa lampau yaitu impresionisme.

- Fun – Oriented

Gaya visual yang bisa mewakili fun – oriented adalah stylized. Stylized sering diasosiasikan dengan visual hiburan seperti karakter kartun atau komik. Stylized tidak harus mengalami banyak deformasi yang terpenting adalah objek stylized bisa dipahami.

- *Storytelling*

Salah satu cara untuk menyampaikan kejadian dari masa lalu adalah menyampaikan melalui mulut ke mulut atau menceritakan suatu kejadian. Cerita berifat runtut dan harus dijelaskan sesuai urutan kejadian agar bisa memahami alur dan Sama seperti sejarah yang disampaikan secara runtut.

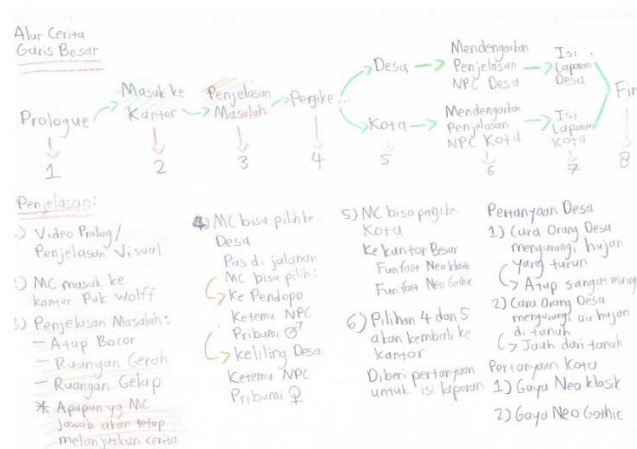


Gambar 3.11 Moodboard Pertama

3.2.2 Perancangan Gameplay

Gameplay adalah visual novel yang merupakan cara bermain melalui cerita yang disajikan secara visual bergerak dan memiliki interaksi. Pembuatan prototype dan hasil final game menggunakan program Unity dengan template game Fungus Visual Novel.

Game ini menceritakan tentang murid yang berguru kepada seorang arsitek bernama Wolff Schoemaker. Dalam cerita ini mereka sedang meneliti permasalahan dalam bangunan – bangunan yang dibangun Belanda. Kemudian penulis membuat skema cerita untuk menentukan alur storytelling dan pilihan bercabang yang bisa diambil pemain.



Gambar 3.12 Sketsa Plotline Game

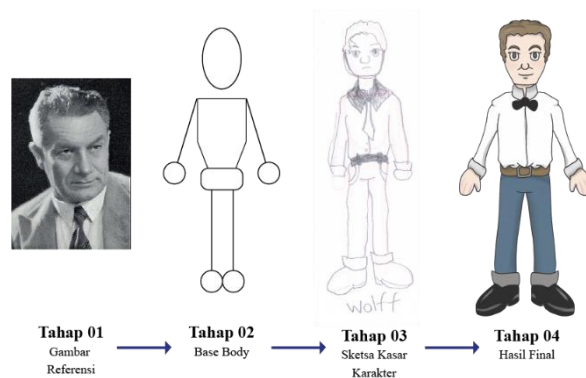
Gameplay game dengan genre storytelling dipilih atas pertimbangan big idea yang dibuat penulis yaitu “Bukan Hanya Bangunan Tua Biasa, Mereka Punya Cerita”. Big Idea ingin menekankan storytelling tapi bersifat edukatif dan hiburan. Pada dasarnya game memiliki sifat hiburan dan gameplay visual novel sangat bergantung pada storytelling. Itu sebabnya game visual novel dipilih sebagai media informasi yang ingin dirancang penulis. Storyline dalam game mengambil bagian dari sejarah

arsitektur Indis mendekati awal abad 20 - an Indonesia yaitu penemuan ide bangunan Belanda yang lebih cocok dengan lingkungan tropis. Penentuan setting ini dikarenakan sifat bangunan Indis bisa lebih terceritakan pada storyline.

3.2.3 Perancangan Asset Visual

Asset visual diperlukan untuk membuat wujud visual dari gameplay. Asset yang dibuat memiliki penjelasan sebagai berikut:

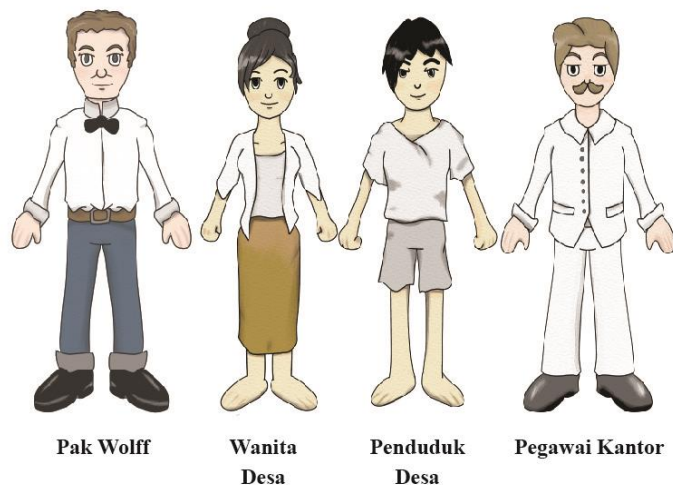
1. Karakter didesain dengan gaya karakter kartun dengan *outline* dan penggunaan *watercolor art*. Perancangan karakter menggunakan SAI Paint Tool dan Photoshop. Desain diawali dengan membuat base body agar semua karakter bisa sepadan. Kemudian penulis melakukan sketsa untuk merancang rupa karakter berdasarkan referensi foto – foto yang sudah ditentukan. Setelah diwarnai dan shading, karakter diberi sedikit filter agar bisa disamakan dengan background.



Gambar 3.13 Tahapan Perancangan Karakter

Pada dasarnya semua karakter diberi desain *stylized* dengan outline dengan tebal sekitar 3 mm dan pewarnaan watercolor art. Karakter dengan gaya

stylized sering diasosiasikan dengan storytelling dalam konteks hiburan. Karakter *stylized* juga diasosiasikan sebagai bagian dari imajinasi sama seperti target audiens remaja di mana mereka tidak mengalami kejadian masa kejayaan kebudayaan Indis sehingga mereka hanya bisa mengandaikan kondisi masa lampau. Desain karakter *stylized* yang dibuat oleh penulis adalah karakter yang menimitasi atau mengandaikan orang atau masyarakat dari suatu era. Semua karakter game ini dirancang berdasarkan referensi foto – foto tokoh atau penduduk pada era kolonialisme.



Gambar 3.14 Hasil Jadi Desain Karakter

2. Environment memakai gaya watercolor art dengan outline. Setting environment game adalah interior bangunan Indis dan desa pribumi Jawa. Environment memakai foto asset gratis yang kemudian diberi filter dan masking di photoshop. Jika gambar terlalu gelap, penulis memberi filter gelap dan kemudian diberi *outline* pada bagian – bagian environment yang memiliki tekstur.



Gambar 3.15 Tahapan Perancangan Environment

Gaya Visual yang ditentukan penulis merupakan gaya visual seperti impresionisme yang merupakan gaya seni yang memberi gambaran dari suatu objek atau pemandangan secara tidak realis. Penulis menentukan dengan gaya watercolor art karena memakai warna pastel yang memberi tone tidak tertekan. Selain itu watercolor art juga bisa memadukan warna dull agar memberi kesan bahwa environment adalah kejadian di masa lalu. Kesan di masa lalu juga diberi melalui masking di sekitar gambar environment.



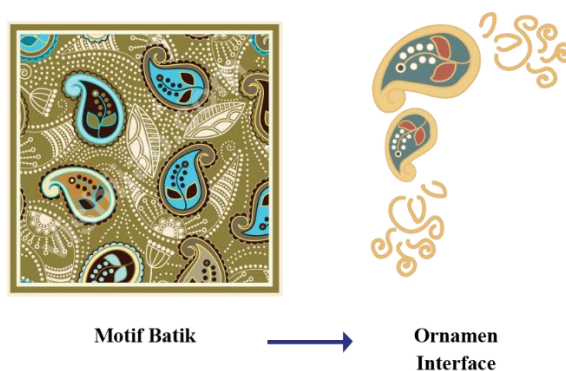
Gambar 3.16 Hasil Jadi Desain Environment

3. Interface yang dirancang adalah kotak dialog, game button, *fun facts interface*, dan *character portrait*. Bentuk dasar interface untuk kotak dialog dan *fun facts interface* dibuat berdasarkan bentuk siluete bangunan kolonial yang ada di Indonesia.

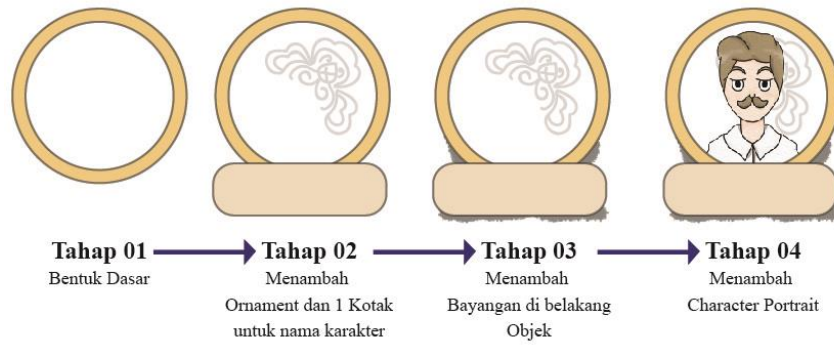


Gambar 3.17 Tahapan Perancangan Dialog Box

Untuk bentuk character portrait dan game button dibuat berdasarkan interface dengan ornament. Bentuk dasar interface adalah bentuk – bentuk dasar yang umum seperti lingkaran atau persegi. Ornament penghias adalah bentuk dari pola batik yang ada di Indonesia.



Gambar 3.18 Tahapan Perancangan Ornamen Interface



Gambar 3.19 Tahapan Perancangan Character Portrait