



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengambilan data menggunakan metodologi campuran (hibrid) yang menurut Sugiono (2016), berupa kombinasi penelitian kuantitatif dan kualitatif dalam pengambilan data untuk memperoleh data yang lebih valid, reliabel, komprehensif, dan objektif. Penulis juga mendapatkan referensi serta menganalisis sebuah media yang telah *existing* sebagai pembelajaran untuk merancang media interaktif yang akan dibuat. Pengambilan data dilakukan dengan mencari beberapa media *existing*, ataupun media yang telah membuat cerita rakyat ini dengan gaya mereka sendiri. Pengambilan data ini pun dapat digabungkan menjadi ide baru, lalu mendapatkan beberapa masukan untuk media interaktif yang akan dibuat nantinya.

3.1.1. Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan Budayawan Pekanbaru yang mengetahui tentang cerita Putri Kaca Mayang. Lalu Pengajar Budaya Melayu untuk mendapatkan data penelitian mengenai pembelajaran serta penjelasan mengenai cerita Putri Kaca Mayang di Pekanbaru. Pelaksanaan wawancara dapat dilakukan secara langsung ataupun secara tidak langsung seperti melalui telepon.

3.1.1.1. Wawancara Guru Budaya Melayu Riau

Penulis wawancara dengan Guru Budaya di Pekanbaru bernama Mohammad Adhli S.Pd. pada tanggal 2 September 2021 untuk mendapatkan data mengenai cerita rakyat beserta pendapat narasumber mengenai tingkah laku murid terhadap cerita rakyat di Riau. Wawancara ini dilakukan melalui *Zoom* dengan melakukan panggilan video bersama narasumber. Sehingga penulis mendapatkan hasil kesimpulan wawancara.



Bagan 3. 1. Wawancara dengan Guru Budaya Melayu melalui Zoom

Dari pengalaman Adhli, dikatakan bahwa ia sudah mengajarkan dan memberi cerita rakyat yang ada di Riau, seperti Lancang Kuning hingga Putri Kaca Mayang meskipun hanya beberapa murid yang tertarik mengetahui ceritanya, atau sekilas mengetahui judul cerita rakyat yang ada di Riau. Namun, menurutnya memang seharusnya murid-murid mengetahui isi cerita rakyat yang terdapat di Riau untuk mengenal kebudayaan atau kebiasaan dari dulu yang dapat dibawa hingga jaman sekarang. Ia juga mengatakan sebagian besar murid lebih berminat media digital, salah satunya adalah media gawai untuk mencari informasi. Untuk itu, ia berharap cerita rakyat dapat dan harus diadaptasikan mengikuti perkembangan jaman seperti diadaptasikan ke media digital agar anak muda tertarik untuk mengetahui cerita rakyat untuk saat ini. Dengan begitu, menurutnya cerita Putri Kaca Mayang dapat dijadikan langkah awal untuk menarik perhatian murid agar mereka dapat mengenal budaya di Riau, termasuk Pekanbaru yang merupakan cerita asal-usulnya.

3.1.1.2. Wawancara Sastrawan Melayu Riau

Ditambah wawancara bersama Budayawan bernama Syaiful Anuar pada tanggal 22 Oktober 2021 untuk mendapatkan informasi mengenai isu yang terjadi di Kota Pekanbaru dan pengetahuan dalam cerita rakyat asal usul Kota Pekanbaru. Wawancara ini dilakukan melalui pesan *whatsapp* bersama

narasumber secara pribadi. Sehingga penulis mendapatkan kesimpulan dari wawancara yang dilakukan.

Pertama, menurutnya datangnya kasus kekerasan berupa premanisme, ataupun pembegalan muncul karena adanya kedatangan budaya asing yang masuk ke daerah Riau, yang berbalik dengan identitas Melayu Riau yang terdapat pada tabayyun Melayu yaitu untuk lebih baik melakukan perundingan atau musyawarah. Meskipun mereka datang dari daerah lain, mereka tetaplah merupakan masyarakat Pekanbaru. Untuk itu kebudayaan Melayu tetap harus diajarkan secara masif di Pekanbaru, baik secara formal dan nonformal.

Untuk cerita rakyatnya tersebut mengambil filosofi kemelayuan. Melayu mengajarkan untuk menyelesaikan masalah dengan cara-cara islam atau tabayyun. Cara tersebut dipelihara dalam adat dan adab Melayu. Dalam cerita asal usul Kota Pekanbaru pun terdapat seorang pemimpin yang bernama Batin Senapelan mengucapkan “haram bersiram darah di bumi senapelan” sebagai pemimpin untuk legitimasi adab Melayu menciptakan keamanan bagi masyarakatnya. Untuk itu menurutnya cerita Asal-Usul Kota Pekanbaru yang memiliki sumpah tersebut dapat bertujuan memelihara karakter sebagai masyarakat Pekanbaru dan membentuk akal budi manusia menjadi semakin beradab.

3.1.1.3. Wawancara Ahli Media

Wawancara ini dilakukan dengan 2 perusahaan *game* yang ada di Indonesia bernama *Agate* dan *Eternal Dream Studio*. Wawancara dilakukan untuk mengetahui strategi untuk menarik audiens dan juga pendapat mengenai cerita rakyat yang dikembangkan menjadi modern.

A. Wawancara Dengan Game Designer Agate

Penulis melakukan wawancara bersama *game designer* di perusahaan *game* di Indonesia bernama *Agate*. Wawancara dilakukan melalui pemberian pesan elektronik (*e-mail*) kepada pihak *game designer* bernama Calvin

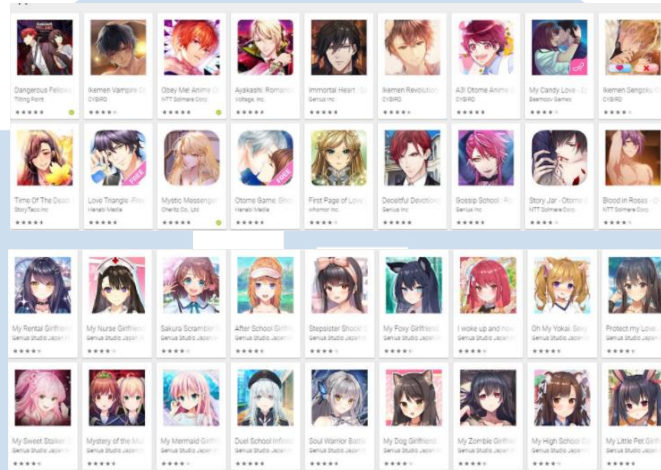
Laviano pada tanggal 18 Oktober 2021 dan dibalas pada tanggal 4 November 2021. Narasumber memberikan jawaban yang luas dan dapat disimpulkan oleh penulis.

Menurutnya, *game* yang dibuat itu perlu memerhatikan sasaran audiens yang ingin dicapai. Misalkan permainan detektif dapat diminat oleh beberapa orang saja, beberapa orang tersebut adalah orang yang berminat dengan jenis permainan detektif. Ada juga yang memainkan permainan jika menyinggung pada kehidupan nyatanya juga, seperti kebudayaan ataupun kebiasaan yang didapatkan di hari-harinya. Usia dan jenis kelamin juga harus diperhatikan, jika memilih usia remaja dengan jenis kelamin perempuan, maka cerita dan tampilan yang akan dirancang itu harus dapat diterima oleh kalangan tersebut, jangan terlalu kekanak-kanakan, dan jangan terlalu rumit untuk dipahami.

Untuk mendapatkan audiens agar dapat mengunduh *game*, perlu memperhatikan juga platform yang akan diakses dengan mudah untuk semua orang. *Game PC*, biasanya menggunakan platform *Steam* namun harus membayar untuk diterbitkan, namun untuk yang gratis bisa diunggah ke *itch.io*. Sedangkan di Mobile, biasanya menggunakan *playstore* untuk android atau *appstore* jika *IOS*, tapi sama seperti platform *Steam*, yang mengharuskan untuk membayar biaya publikasi. Selain itu, agar dapat menarik audiens untuk mengunduh *game*, diperhatikan juga ikon dan sampul dari *game*. Gunakan sampul yang berhubungan dan mencakup dengan tujuan *game*, seperti tampilkan salah satu karakter, atau yang mempresentasikan isi cerita.

Selain itu, pengiklanan juga berperan untuk mempromosikan dan dapat mengenalkan nama *game* ke audiens yang belum pernah melihatnya. Pengiklanan tersebut dapat dilakukan dengan cara mempromosikan di sosial media, bisa juga melakukan kerja sama dengan media yang memberitakan tentang *game*, ataupun dengan *youtuber* untuk memberitakan *game*, ataupun dengan pembuatan *teaser* atau trailer yang menarik perhatian audiens,

biasanya *teaser* berdurasi tidak lebih dari 30 detik, agar tidak terlihat membosankan.



Bagan 3. 2. Contoh ikon yang menarik perhatian remaja

Tampilan dan cerita adalah bagian utama dengan semakin menariknya tampilan dan isi cerita, semakin membuat audiens tertarik untuk lanjut bermain dan bahkan dapat merekomendasikannya ke kerabatnya. Untuk menentukan tampilan yang baik kepada audiens, dapat dilakukan dengan melakukan survei penilaian kualitas visual yang telah dibuat itu sudah menarik kepada mereka.

Terakhir adalah pembahasan soal saran untuk cerita yang bersifat linear seperti cerita rakyat. Menurutnya dapat ditambahkan cerita tersebut seolah-olah bercabang, akan tetapi kembali ke alur utamanya. Pastikan kalau pengguna terlibat dalam cerita dan merasa puas dengan pilihan mereka sendiri. Tambahan lagi, karena ini merupakan cerita rakyat, pastikan lingkungan sekitar dapat merepresentasikan cerita rakyat yang asli.

B. Wawancara Dengan *Game Developer Eternal Dream Studio*

Wawancara dilakukan bersama *Game Developer Eternal Dream Studio* yang bernama Lucky Dharmawan melalui panggilan video di *Zoom* pada tanggal 3 November 2021. Penulis memberikan pertanyaan mengenai

adaptasi baru terhadap cerita rakyat di Riau. Narasumber pun memberikan jawaban yang dapat disimpulkan dan menjadikan wawasan kepada penulis.



Bagan 3. 3. Wawancara bersama *Game Developer Eternal Dream Studio*

Menurutnya, membuat cerita rakyat menjadi modern diperlukan untuk dikenal masyarakat Indonesia. Akan tetapi, perlu diperhatikan juga pengembangan cerita tersebut dapat diterima oleh masyarakat. Untuk itu diperlukan riset dan mencari akurasi dari cerita rakyat yang ingin disampaikan.

Selain penyampaian cerita yang menarik, kualitas tampilan dan gambar ilustrasi yang bagus itu sangat berpengaruh agar dapat membuat remaja untuk tertarik dan mengunduh permainan. Saat ini platform *mobile* merupakan platform terbanyak yang dipakai sebesar 80-90 persen. Untuk itu jika platformnya *mobile*, pastikan 5 menit pertama permainan terdapat adegan yang menarik, jika tidak, pengguna dapat langsung menghapus *game* tersebut di ponsel mereka. Tambahan mengenai media yang dapat menyebarkan tentang permainan cerita tersebut, dapat terkenal dengan berdasarkan *viralnya* konsep permainan. Selain itu juga dapat dilakukan dengan menyebarkan ke sosial media seperti *facebook*, *instagram* dan lain-lain.

3.1.2. Kuesioner

Penelitian kuantitatif survei dilakukan untuk mengetahui respons mengenai cerita rakyat Putri Kaca Mayang ditujukan kepada remaja akhir berumur 12 – 17 tahun yang berada di Pekanbaru. Pengambilan data tersebut akan diambil dalam bentuk *google form* dengan teknik pengumpulan data

non-random sampling yang berarti akan mencari dan menyebarkan kuesioner tersebut secara pribadi. Jumlah penduduk Riau yang berusia 15 – 24 mengenal Teknologi Informatika berdasarkan Badan Pusat Statistika Riau tahun 2019 adalah 980.950 orang. Dengan begitu, ditentukan besaran sampel dengan rumus Slovin sebagai berikut :

$$S = \frac{n}{1+N.e^2}$$

Keterangan :

S : Sampel

N : Besaran populasi

e : Derajat ketelitian (10%)

Sehingga menghasilkan perhitungan sebagai berikut :

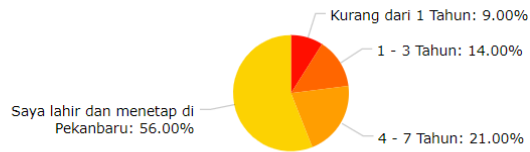
$$S = \frac{980950}{1 + 9809,50} = 99.9$$

Dengan hasil Sampel tersebut dibulatkan menjadi 100 sampel yang artinya memenuhi target 100 responden pada kuesioner yang diberikan.

3.1.2.1. Analisa Data Kuesioner

Berikut merupakan hasil analisis data kuesioner yang didapatkan melalui *google form* mengenai pengetahuan mereka dalam cerita rakyat di Riau, termasuk yang di Kota Pekanbaru yaitu Putri Kaca Mayang. Terdapat 100 sampel responden yang berasal dari Pekanbaru dengan usia 12-17 tahun.

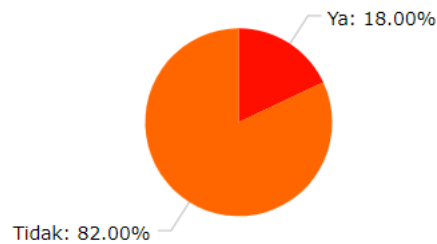
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Kurang dari 1 Tahun	9	1 - 3 Tahun	14
4 - 7 Tahun	21	Saya lahir dan menetap di Pekanbaru	56

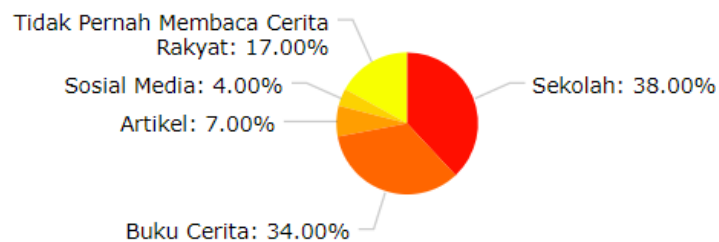
Bagan 3. 4. Diagram Hasil Bagian 1, Soal 1

Pertanyaan pertama, mengenai lamanya peserta menetap di Kota Pekanbaru. 56 peserta telah menetap di Pekanbaru sejak lahir, ada 21 peserta yang tinggal selama 4-7 tahun, hingga kurang dari 3 tahun sebanyak 23 peserta.



Bagan 3. 5. Diagram Hasil Bagian 2, Soal 1

Berikut merupakan hasil pertanyaan mengenai pengalaman mereka membaca cerita rakyat dari Riau. 18 peserta menjawab tidak pernah membaca cerita rakyat dari Riau, sedangkan 82 peserta menjawab pernah membaca cerita rakyat dari Riau. Menyimpulkan cukup banyak yang pernah membaca cerita rakyat dari Riau, namun masih ada yang tidak pernah membaca cerita rakyat dari Riau.

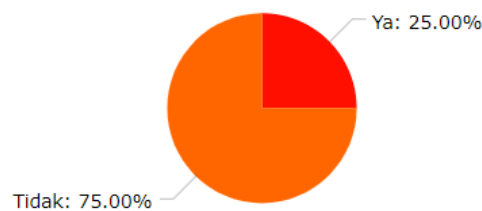


Bagan 3. 6. Diagram Hasil Bagian 2, Soal 2

Setelah itu, peserta menjawab media yang dipakai untuk membaca cerita rakyat dari Riau. 38 peserta menjawab pernah membacanya dari sekolah atau dari buku pelajarannya, 34 peserta menjawab dari buku cerita, lalu 28 peserta menjawab media lainnya seperti sosial media, ataupun artikel. Sehingga menyimpulkan peserta mendapatkan cerita tersebut dari pelajaran sekolah ataupun dari buku cerita.



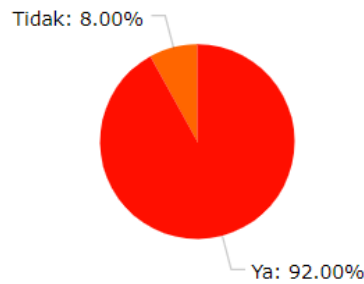
Bagan 3. 7. Diagram Hasil Bagian 2, Soal 3



Bagan 3. 8. Diagram Hasil Bagian 2, Soal 4

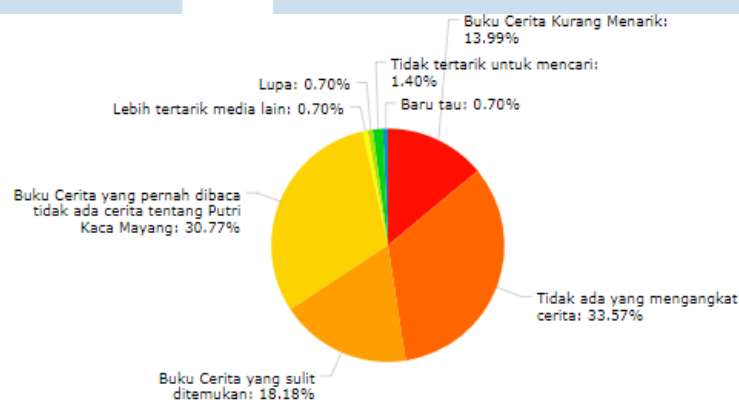
Dalam bagian 2 yang menanyakan tentang pengalaman peserta dalam membaca cerita Putri Kaca Mayang. Hanya 25 peserta yang menjawab pernah membaca cerita Putri Kaca Mayang, tapi sisanya tidak pernah membaca cerita Putri Kaca Mayang. Dapat disimpulkan masih banyak peserta dari Kota Pekanbaru yang belum mengenal cerita Putri Kaca Mayang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



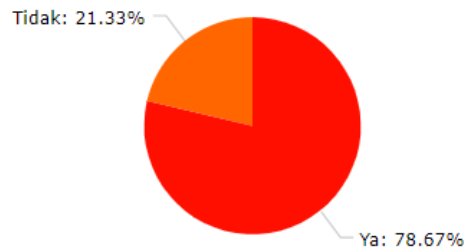
Bagan 3. 9. Diagram Hasil Bagian 3, Soal 1

23 dari 25 peserta setuju jika cerita rakyat Putri Kaca Mayang dikembangkan menjadi lebih terkini untuk mengikuti zaman.



Bagan 3. 10. Diagram Hasil Bagian 4, Soal 1

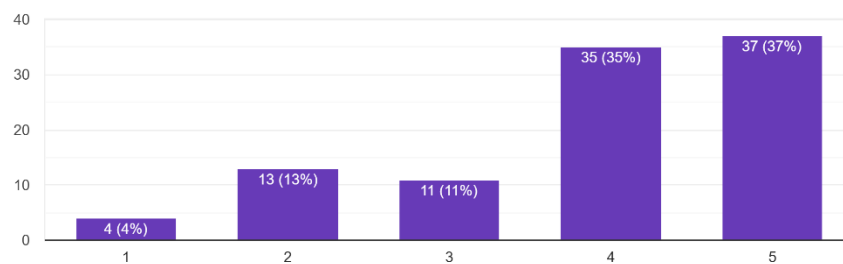
Sedangkan kepada peserta yang belum pernah membaca cerita rakyat Putri Kaca Mayang, dijelaskan juga alasan mereka tidak pernah membaca cerita tersebut. 33 persen dari mereka menjawab tidak ada yang mengangkat cerita tersebut, 18 persen mengatakan buku cerita yang sulit didapatkan, 30 persen mengatakan buku cerita yang ada itu tidak menuliskan tentang cerita Putri Kaca Mayang, 14 persen menjawab buku cerita yang ada kurang menarik, serta ada yang menjawab lebih memilih membaca di media yang lebih terkini atau menarik.



Bagan 3. 11. Diagram Hasil Bagian 4, Soal 2

Untuk peserta yang belum pernah membaca cerita Putri Kaca Mayang, 78 persen menjawab mereka tertarik jika dibuatnya adaptasi baru mengenai cerita tersebut, sedangkan 21 persen tidak tertarik.

Saya menyukai sesuatu yang dapat diinteraksikan daripada hanya melihat
100 responses

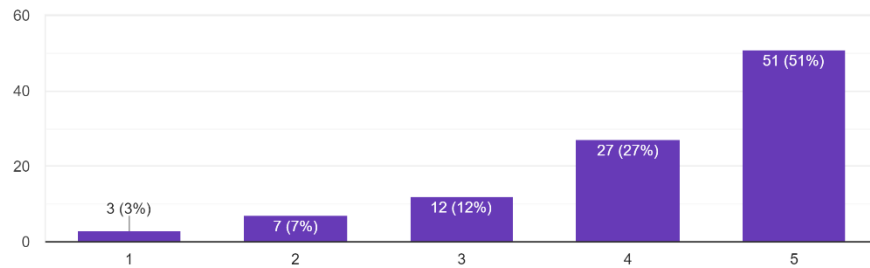


Bagan 3. 12. Diagram Hasil Bagian 5, Soal 1

Pada bagian pertanyaan skala likert, 37 peserta mengatakan sangat menyukai interaksi, 35 peserta menyukai interaksi, 11 peserta yang menyukai interaksi dan melihat, 13 peserta lebih memilih untuk melihat saja, dan 4 peserta mengatakan lebih menyukai untuk melihat saja. Disimpulkan bahwa banyak yang lebih memilih suatu yang dapat diinteraksikan dibandingkan hanya melihat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

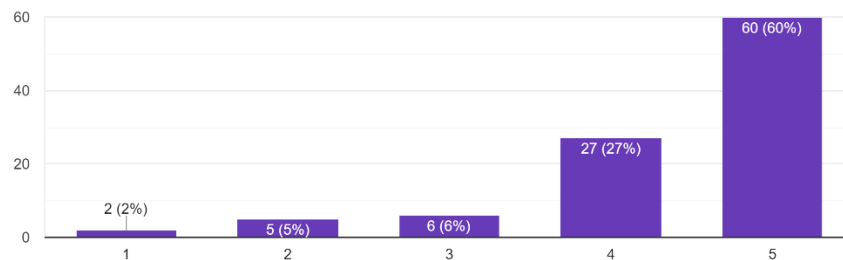
Saya lebih menyukai media elektronik dibandingkan media cetak
100 responses



Bagan 3. 13. Diagram Hasil Bagian 5, Soal 2

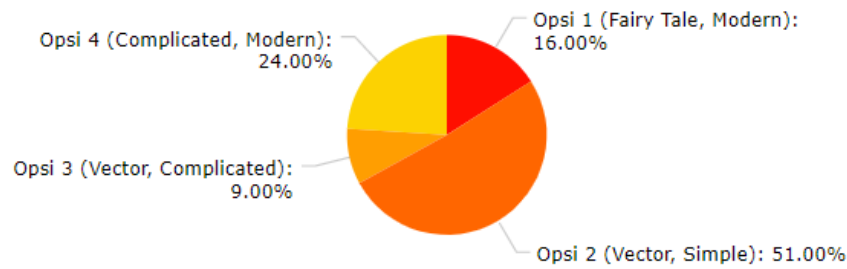
Lalu untuk media yang mereka berminat, kebanyakan dari peserta menjawab lebih memilih media elektronik dibandingkan media cetak. Terdapat 51 peserta yang sangat memilih media elektronik, 27 peserta yang menyukai media elektronik, 12 peserta dapat memilih keduanya, dan 3 peserta yang lebih memilih media cetak.

Saya menyukai cerita yang sederhana dan mudah dipahami
100 responses



Bagan 3. 14. Diagram Hasil Bagian 5, Soal 3

Skala Likert terakhir, kebanyakan peserta memilih cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Sebanyak 60 peserta sangat menyukai cerita yang sederhana, 27 peserta menyukai cerita yang mudah dipahami, 6 peserta yang menyukai cerita yang biasa, serta 5 peserta yang menyukai cerita yang kompleks dan 2 peserta yang sangat menyukai cerita kompleks.



Bagan 3. 15. Diagram Hasil Bagian 5, Soal 4

Lalu pertanyaan terakhir mengenai gaya ilustrasi yang menarik para peserta. Opsi kedua merupakan opsi terpilih sebanyak 48 peserta. Disusul oleh opsi 4 sebanyak 28 peserta, opsi 1 sebanyak 18 peserta dan yang terakhir opsi 3 sebanyak 6 peserta.

3.1.2.2. Kesimpulan Analisa Kuesioner

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner, masih banyak peserta dari daerah Pekanbaru belum mengenal asal usul Kota Pekanbaru, yaitu cerita Putri Kaca Mayang sendiri. Mereka juga memberikan alasan seperti sulit mendapatkan buku mengenai cerita tersebut, dan ada juga yang kurang tertarik dengan media buku cerita. Banyak juga peserta yang mengharapkan cerita rakyat dapat diadaptasikan menjadi lebih modern dan diadaptasikan dalam media digital yang interaktif.

3.1.3. Observasi *Existing*

Pada observasi *existing* ini menganalisis tentang Cerita Rakyat RIRI dan Cerita Interaktif *An Octave Higher*. Observasi ini dilakukan dengan menganalisis informasi dan tujuan dibuatnya, target sasaran, media yang digunakan, serta informasi terkini mengenai kedua cerita interaktif tersebut. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat dijadikan pembelajaran untuk merancang media interaktif yang akan dibuat.

3.1.3.1. Cerita Rakyat Interaktif RIRI

RIRI merupakan pengembang media interaktif cerita rakyat yang dibuat secara modern dan dapat menarik perhatian anak-anak mengikuti zaman. RIRI terdapat pada platform aplikasi, permainan, *board game*, animasi dan audio dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Namun, platform utama dari RIRI adalah pada aplikasi yang berisikan 70 cerita dengan kategori dongeng, cerita rakyat hingga kisah inspiratif. Aplikasi yang dirilis pada tahun 2013 itu berkomitmen hingga kini untuk selalu menambahkan cerita baru setiap minggunya, agar pengguna yang ditujukan yaitu anak-anak, dapat menikmati cerita baru tanpa timbulnya rasa bosan.

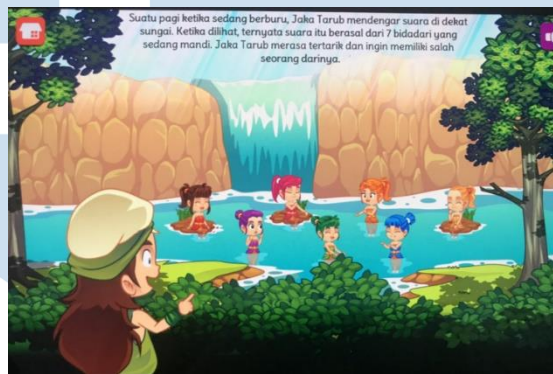


Bagan 3. 16. Halaman Utama Aplikasi RIRI

Untuk media utamanya yaitu aplikasi, dapat diunduh melalui *android* dan *IOS* yang telah diunduh 3.700.000 kali dan masih berlanjut. Dalam *playstore*, terdapat 6790 pengguna yang telah menilai aplikasi RIRI tersebut dengan nilai 4.2. Sedangkan di *app store*, masih kurang diunduh oleh para pengguna, sehingga aplikasi ini hanya mendapatkan 9 penilai yang tidak memuaskan dengan alasan masalah aplikasinya sendiri yang tidak dapat berfungsi. Dalam aplikasi yang dibuat tertulis terdapat beberapa fitur seperti tersedianya berbagai cerita secara interaktif setiap karakter, lalu terdapat juga audio yang dirancang untuk anak-anak, dan terdapat pesan moral di setiap cerita. Terdapat juga informasi tambahan, adanya cerita yang disajikan gratis dalam berbagai format, ada yang harus diunduh terlebih dahulu, ada cerita

yang dapat diakses jika berlangganan, tersedia mode uji coba yang diberikan waktu 3 hari atau 7 hari.

Dalam aplikasinya, terdapat berbagai pilihan dongeng, cerita rakyat, ataupun cerita yang dibuat oleh Riri sebagai penyampai pesan moral yang ditujukan untuk anak-anak. Pada contoh cerita yang diambil yaitu Legenda Jaka Tarub, untuk mengakses cerita interaktif tersebut, pengguna dapat memilih menonton iklan atau membeli akses premium. Masuk ke ceritanya, tampilan yang diberikan terdapat logo cerita Legenda Jaka Tarub, dan mulai cerita.



Bagan 3. 17. Cerita Interaktif dari RIRI

Dalam cerita interaktifnya, tiap skema terdapat tampilan ilustrasi yang objeknya dapat diinteraksikan dengan menyentuhnya, lalu terdapat teks yang berisikan 1-2 kalimat secara singkat menceritakan apa yang terjadi dalam ilustrasi tersebut. Lalu, satu cerita ini hanya terdapat 7 skema ilustrasi yang artinya cerita Legenda Jaka Tarub ini dijelaskan secara singkat dan linear tanpa ada akhiran yang bercabang. Setelah cerita selesai, terdapat teks yang menunjukkan pesan moral yang disampaikan dari cerita Jaka Tarub tersebut.

Tabel 3. 1. Observasi *Existing* Cerita Rakyat Interaktif RIRI

No.	Analisis	Kesimpulan
1.	Cerita	1. Genre : Legenda 2. Bahasa : Indonesia

		<p>3. Karakter : Tokoh utama merupakan karakter yang berasal dari cerita tersebut seperti Jaka Tarub, dan bidadarinya. Pengguna hanya mengobservasi cerita tersebut.</p> <p>4. Tujuan : Pengguna akan mendapatkan pesan moral dari cerita Legenda Jaka Tarub yang dicantumkan oleh aplikasi ini.</p>
2.	Ilustrasi dan Warna	<p>1. Ilustrasi berupa grafik digital yang terdapat pada aplikasinya.</p> <p>2. Setiap skenario diberikan ilustrasi yang sesuai dengan teks.</p> <p>3. Warna yang diberikan cerah dan mencolok.</p>
3.	Layout dan Tipografi	<p>1. <i>Grid : Modular</i></p> <p>2. Tipografi yang digunakan pada aplikasi ini cenderung tebal, dekoratif dan tiap cerita memiliki gaya tulisan yang mengikuti tema ceritanya.</p> <p>3. Sedangkan tipografi pada isi ceritanya menggunakan jenis tulisan <i>sans serif</i>.</p>
4.	Interaktifitas	<p>1. Dalam aplikasi ini, pengguna dapat memilih cerita-cerita yang telah disajikan oleh RIRI.</p> <p>2. Lalu dalam isi ceritanya, pengguna dapat menyentuh karakter yang dapat bergerak.</p> <p>3. Interaktifitas jalur cerita bersifat linear</p>

5.	Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi yang mudah dipahami dan sederhana untuk anak-anak. 2. Cerita yang diberikan singkat namun jelas dan dapat dipahami anak. 3. Terdapat halaman pesan cerita yang diberikan.
6.	Kekurangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi ini terdapat banyak konten premium yang berarti harus mengeluarkan biaya ataupun diminta untuk menonton iklan. 2. Cerita yang diberikan tidak terlalu lengkap dengan cerita aslinya.

3.1.3.2. Cerita Interaktif *An Octave Higher*

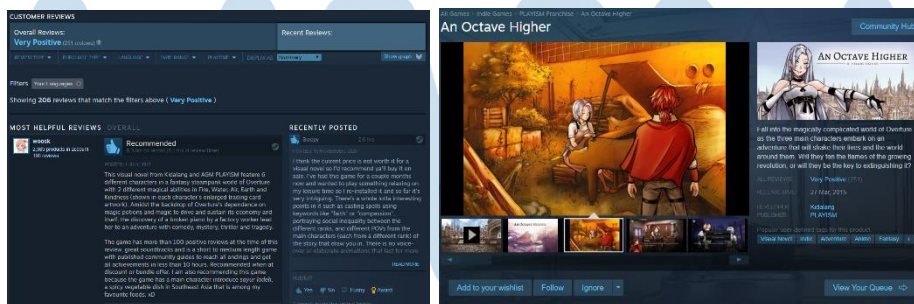
An Octave Higher merupakan cerita interaktif atau *visual novel* yang dikembangkan oleh industri permainan di Indonesia. Permainan ini sampai dirilis secara internasional melalui *steam*, dan diminati oleh banyak penggemar game, dengan dinilai 83% sangat positif dari 251 penilai. Game ini dirilis dari tahun 2015 yang dikembangkan oleh Kidalang, yang merupakan pengembang game dari Indonesia tersebut. Game *single player* ini juga dapat diunduh di *steam*, dengan membelinya dan dapat dimainkan pada platform *PC (Personal Computer)*.



Bagan 3. 18. Poster dari Permainan *An Octave Higher*

Berdasarkan deskripsi yang diberikan oleh penilai positif dengan rata-rata berusia remaja hingga remaja akhir, mereka mengatakan hal yang unggul dimiliki oleh *game* ini. Permainan ini sangat menunjukkan bahwa tema yang dibawa adalah fantasi. Bahkan dari segi ilustrasi, dan karakter-karakter yang diberikan itu menunjukkan suasana yang fantasi, dan *steampunk*. Bahkan pengembang permainan ini juga menambahkan beberapa hal kecil yang terdapat secara khas berasal dari Indonesia, seperti makanan kesukaan karakter yaitu sayur lodeh.

Cerita yang dibuat pun dikatakan tidak membosankan, memiliki akhiran yang berbeda-beda dan bahkan pengembang *game* itu juga menciptakan komunitas agar para pengguna dapat berdiskusi bersama dalam memecahkan pilihan untuk mencapai akhiran yang belum didapatkan. Untuk pengguna yang baru bermain permainan tersebut, mereka mengatakan perlu waktu yang lama untuk menghabiskan cerita panjang tersebut sampai selesai satu akhiran. Mereka juga mengatakan adanya “*magic system*” yang menerapkan gabungan antara sains dan ilmu sihir secara aktual, membuat para pengguna tertarik hingga dapat memahami sampai merasakan hubungan yang nyata dengan hal tersebut.



Bagan 3. 19. Hasil Penilaian dari Platform *Steam*

([https://store.steampowered.com/app/352780/An Octave Higher/](https://store.steampowered.com/app/352780/An_Octave_Higher/))

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3. 2. Observasi *Eksisting An Octave Higher*

No.	Analisis	Kesimpulan
1.	Cerita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Genre : Petualang, Fantasi 2. Bahasa : Inggris 3. Karakter : Karakter utama pada cerita interaktif di sini adalah kita sebagai sudut pandang pertama. Beserta karakter-karakter yang ada di sana yang berkomunikasi juga ke pengguna yang mengajarkan teknik ajaib yang ada di dunia permainan tersebut. 4. Tujuan : Pengguna dapat menguasai teknik ajaib hingga dapat mengenal teknik, filosofi ataupun politik yang ada di dunia permainan dengan membuat pengguna berpikir.
2.	Ilustrasi dan Warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ilustrasi berupa grafik digital yang terdapat pada aplikasinya. 2. Setiap skenario diberikan gambar karakter yang ada pada skenario tersebut beserta ekspresi yang dikeluarkan tiap dialog. 3. Warna yang diberikan cenderung hangat.
3.	<i>Layout dan Tipografi</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Grid : Single Column</i> 2. Tipografi yang digunakan pada permainan ini terlihat menggunakan tema masa tradisional beserta isinya dengan jenis tulisan <i>Serif</i>

4.	Interaktifitas	Pengguna dapat memilih keputusan yang disediakan oleh permainan dan akan dibawa ke akhir cerita yang berbeda.
5.	Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkungan yang diberikan menarik. 2. Dinamika dan interaksi karakter yang menarik. 3. Memiliki rumus keajaiban yang masuk akal dan telah dimatangkan.
6.	Kekurangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan ini bersifat bayar 2. Pengguna harus mengeluarkan waktu untuk berpikir kritis dalam dunia <i>game</i> ini.

3.1.3.1. Observasi Referensi

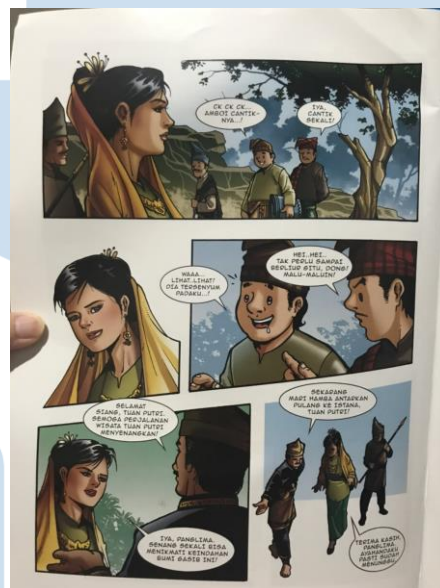
Observasi Referensi ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai cerita Putri Kaca Mayang yang pernah ditulis dan diproduksi dalam bentuk media visual. Salah satunya adalah komik yang dibuat oleh PT. Balai Pustaka yang bertujuan untuk melestarikan budaya Indonesia. Salah satunya di daerah Riau, dengan mengangkat cerita Putri Kaca Mayang.

A. Komik Putri Kaca Mayang

Komik Putri Kaca Mayang ini merupakan buku komik yang diterbitkan oleh PT. Balai Pustaka untuk lebih mengenal cerita-cerita Legenda Nusantara dari berbagai daerah, termasuk dari Kota Pekanbaru ini, kepada anak-anak. Komik ini menceritakan asal-usul Kota Pekanbaru, dengan kisah seorang Putri bernama Kaca Mayang, seorang putri dari Kerajaan Gasib yang terkenal di tepi Sungai Siak yang dirajai oleh Raja Gasib, ayah dari putri tersebut. Tidak hanya itu, Kerajaan Gasib ini juga memiliki panglima yang bernama Panglima Jimbam yang gagah dan berani. Dengan mengetahui Putri Kaca Mayang yang cantik tersebut, Raja dari

Kerajaan Aceh ingin segera menikahi wanita tersebut untuk mendapatkan keturunan yang baik, serta dapat menguasai Kerajaan Gasib.

Akan tetapi, permintaan Raja Aceh untuk menikahi Putri Kaca Mayang ditolak dan mengakibatkan Raja Aceh marah dan ingin melakukan peperangan di Kerajaan Gasib. Namun, Panglima Aceh ingin melakukan peperangan tanpa harus bertumpah darah, sehingga mereka memutuskan untuk mencuri Putri Kaca Mayang di malam hari. Di saat itu juga, keadaan Putri Kaca Mayang yang kurang baik, ditambah lagi para Panglima Aceh yang membawa putri dalam keadaan hujan deras, tubuh putri semakin lemah saat sampai ke daerah Kerajaan Aceh.



Bagan 3. 20. Komik Cerita Putri Kaca Mayang

Di sisi lain, Panglima Jimbam segera menjemput Putri Kaca Mayang yang dicuri dengan mengeluarkan kesakitannya. Sehingga, Panglima Jimbam pun dapat menaklukkan dua gajah pembunuh dan lanjut menyelamatkan Putri Kaca Mayang yang berada di Kerajaan Aceh. Melihat Panglima yang menaklukkan dua gajah tersebut, Raja Aceh pun merasa takut dengan kesaktian Panglima Jimbam, dan segera membawa Putri Kaca Mayang kepada Panglima. Namun, dengan kondisi Putri Kaca Mayang yang semakin

parah dan masih dalam cuaca yang tidak baik, akhirnya putri meninggal di kapal yang sedang membawa mereka pulang ke Kerajaan Gasib.

Pada akhirnya pun, Raja Gasib menyesal dan sedih karena kepergian Putri Kaca Mayang. Raja Gasib merasa tidak pantas menjadi Raja, dan memutuskan untuk menyendiri dan menyerahkan kekuasaannya kepada Gimpam. Namun Panglima Jimbam merasa tidak pantas memegang jabatan tersebut, akhirnya Panglima Jimbam memutuskan untuk meninggalkan kerajaan, dan pergi menuju ke tempat asri, belum pernah dihuni dan membuka pemukiman baru di sana. Daerah pemukiman itu pun dikatakan sebagai Kota Pekanbaru, yang dikenal hingga sekarang.

B. Karakter pada Komik Putri Kaca Mayang

Berikut adalah tokoh-tokoh yang terlibat pada komik Putri Kaca Mayang. Terdiri dari tokoh utamanya yaitu Putri Kaca Mayang sendiri, Panglima Jimbam, dan Raja Gasib. Sementara, tokoh antagonisnya yaitu Raja Aceh, beserta pasukan panglimanya. Serta beberapa tokoh pendukung cerita Putri Kaca Mayang.

a. Putri Kaca Mayang

Merupakan karakter utama wanita dari cerita, Putri Kaca Mayang merupakan putri yang berasal dari Kerajaan Gasib. Masyarakat di sekitar Kerajaan Gasib itu sangat mengagumi dia karena parasnya yang sangat cantik. Putri Kaca Mayang ini belum menikah, dan masih belum mencari pasangan yang dia inginkan. Dari ilustrasi yang diberikan, Putri Kaca Mayang memiliki tampilan wanita muda dengan kulit sawo matang, dengan pakaian khas dari Riau,

b. Panglima Jimbam

Gimpam merupakan Panglima yang sangat berperan dalam Kerajaan Gasib, dengan adanya kesaktian dan jiwa gagah dan beraninya. Bahkan ia dapat menaklukkan 2 gajah ganas di saat menyelamatkan Putri Kaca Mayang. Meski begitu, ia merupakan

orang yang dermawan, ia tidak menerima harta apa pun dari Raja Gasib dan memutuskan untuk membangun kota sendirinya yaitu Kota Pekanbaru. Dari ilustrasi yang diberikan, Panglima Jimbam merupakan pemuda yang berusia sekitar 25 tahun, dengan berpakaian khas Riau dengan tanda pada sarung kepalanya yang berkedudukan Panglima.

c. Raja Gasib

Raja Gasib merupakan raja dari Kerajaan Gasib, yang memiliki putri yang cantik serta Panglima yang sakti. Raja Gasib awalnya memiliki hidup yang baik, namun ketika ia memutuskan hal yang salah yaitu pada akhirnya putrinya dicuri, sehingga mengakibatkan putrinya meninggal, hingga panglimanya yang sakti pun pergi meninggalkannya, pada akhirnya Raja Gasib menjadi raja yang kesepian dan penuh penyesalan.

d. Raja Aceh

Merupakan tokoh antagonis utama dari cerita ini, raja ini ingin segera menikahi putri dari Kerajaan Gasib karena kecantikannya, hingga ia pun memutuskan melakukan peperangan kepada Kerajaan Gasib karena ditolak. Namun, ia memutuskan untuk menyerah dalam menikahi Putri Kaca Mayang dan segera mengembalikan putri ke Kerajaan Gasib. Ilustrasi diberikan, Raja Aceh memiliki fisik yang kurus, mengenakan pakaian adat Aceh yang megah.

e. Istri Raja Aceh

Merupakan permaisuri Raja Aceh, istri pertama dari Raja Aceh. Meskipun, Raja Aceh ingin menikahi Putri Kaca Mayang, istrinya tidak merasa iri dengan putri, justru merasa kasihan dengan putri di saat ia jatuh sakit saat sampai di Kerajaan Aceh. Sama seperti Raja Aceh, istrinya mengenakan pakaian adat Aceh yang megah, berusia lebih tua dari putri, sekitar umur 30 tahun ke atas.

f. Mata-mata Kerajaan Aceh

Mata-mata dari Kerajaan Aceh ini bertugas untuk mengunjungi daerah Kerajaan Gasib dengan menyamar menjadi nelayan, untuk mengetahui cara menikahi Putri Kaca Mayang, dan mengetahui strategi pertahanan dari Kerajaan Gasib.

g. Pengawal Aceh

Panglima Aceh ini bertugas untuk membantu Raja Aceh menikahi Putri Kaca Mayang. Akan tetapi, salah satu panglima tersebut memutuskan untuk tidak melakukan peperangan tumpah darah, dan memilih untuk mencuri Putri Kaca Mayang. Panglima Aceh memiliki pakaian adat Aceh, dengan senjata adatnya yaitu Rencong.

C. *Setting*, Lokasi dan Tema pada Komik

Dalam cerita komik Putri Kaca Mayang ini, mereka juga mengilustrasikan lokasi yang terlibat dalam cerita. Seperti Sungai Siak dari Riau, lalu tempat Kerajaan Aceh berada, hingga Kota Pekanbaru sendiri. Daerah Sungai Siak merupakan lokasi utama yang melibatkan banyak kejadian dalam cerita Putri Kaca Mayang.

a. Sungai Siak, Riau

Tempat yang ditetapkan oleh Kerajaan Gasib, terletak pada Provinsi Riau, terletak di bagian tengah pulau Sumatra, yang memiliki kekayaan hasil bumi seperti gas, tambang hingga emas. Lalu pada Sungai Siak sendiri, merupakan sungai yang besar dan merupakan sungai terdalam di Indonesia, sehingga sungai ini bisa dilalui oleh kapal-kapal besar.

b. Provinsi Aceh

Ini merupakan daerah yang ditetapi oleh Kerajaan Aceh pada abad 14 dan 15. Akan tetapi, masyarakat dari Aceh juga dapat bersingah ke Sungai Siak dari Riau dengan jalur darat maupun

perairan. Ini sebabnya mata-mata dari Kerajaan Aceh dapat menelusuri daerah Sungai Siak dengan mudah.

c. Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru merupakan kota yang ditemukan oleh Panglima Jimbam, yang dikenal sebagai kota perdagangan karena pertumbuhan, migrasi dan urbanisasi yang tinggi.

Tabel 3. 3. Komik Putri Kaca Mayang

No.	Analisis	Kesimpulan
1.	Cerita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Genre : Legenda 2. Bahasa : Indonesia 3. Karakter : Tokoh utama pada cerita tersebut merupakan karakter yang terdapat pada cerita legenda yaitu Putri Kaca Mayang, beserta Panglima Jimbam. 4. Tujuan : Karakter utama pria bertujuan untuk menyelamatkan putri dari aksi pencurian dari Raja Aceh. Pengguna juga dapat mengetahui sejarah dan kebudayaan dari ilustrasi yang diberikan dari komik.
2.	Ilustrasi dan Warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ilustrasi yang digambarkan dalam digital namun dibuat ke media cetak. 2. Bentuk skenario yang diberikan berupa panel yang diberi kata dialog setiap karakter serta beberapa monolog. 3. Warna yang diberikan gelap dan menggambarkan wajah dan latar yang autentik.
3.	Layout dan Tipografi	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Grid : Panel</i> 2. Tipografi yang digunakan pada komik ini terdapat dekoratif untuk bagian sampul, sedangkan isinya dibuat serif yang dikapitalkan.

5.	Kelebihan	Cerita yang diberikan lebih padat dengan penyampaian yang jelas karena adanya dialog antar karakter.
6.	Kekurangan	Buku fisik yang berbayar yang belum tentu ada di beberapa toko fisik.

3.2. Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan untuk menyelesaikan masalah yaitu memberikan media informasi secara interaktif mengenai cerita Asal Usul Kota Pekanbaru. Terdapat 3 tahap proses perancangan berdasarkan metode *Human Centered Design* dari ideo.org (2015) dengan tahapan *Inspiration*, *Ideation* dan *Implementation*.

3.2.1. Inspiration

Merupakan tahap awal untuk mengidentifikasi masalah dan membuat rencana pengerjaan mengenai topik. Lalu ada juga pengumpulan data yang dilakukan. Lalu mencari fokus target sasaran pengguna yang akan menggunakan perancangan.

3.2.2. Ideation

Setelah mencari data-data dan riset yang diperlukan, penulis mendapatkan beberapa masukan yang dapat dijadikan sebagai ide. Ide tersebut akan diolah menjadi konsep dengan dilakukan *brainstorming*, *storyboard*, dan mencari gambaran konsep. Setelah ide tersebut dibuat, hasil ide tersebut dibentuk menjadi perancangan dan menjadi prototipe yang akan dinilai oleh sasaran pengguna.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2.3. *Implementation*

Tahap finalisasi dari perancangan dengan mencari *user test* sebanyak mungkin agar dapat mengembangkan perancangan sesuai minat sasaran pengguna. Setelah itu *user* akan memberi tanggapan terhadap prototipe yang diberikan, dan dikembangkan lagi sesuai dengan permintaan sasaran pengguna yang terbaru.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA