BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pengambilan data akan dilakukan dengan metode *mixed methods research* yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan menggunakan pendekatan wawancara terhadap beberapa narasumber yang relevan dengan perancangan secara daring menggunakan layanan telekonferensi *zoom*, sementara metode kuantitatif menggunakan pendekatan survei dengan penyebaran kuesioner menggunakan layanan pembuatan formulir *google form* yang disebarkan kepada potensial target karya tugas akhir.

Metode *mixed methods research* ini saya kutip dari buku karya Patricia Leavy (2017) yang menjabarkan metode ini sebagai suatu proses yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan integrasi antara data-data kualitatif dan kuantitatif. Metode ini memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif atau menyeluruh terhadap topik. Metode kuantitatif bertujuan untuk mengetahui persepsi serta gaya hidup yang relatif dengan topik pembahasan dari target masyarakat, sementara metode kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi topik dari sudut pandang ahli.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif digunakan untuk mempelajari secara mendapatkan pemahaman lebih mendalam terhadap suatu topik, hal itu dapat diwujudkan karena metode ini memusatkan pada pengalaman serta pengetahuan yang menjadi keahlian narasumber (Leavy, 2017, p. 9). Pencarian data kualitatif yang saya gunakan adalah pendekatan wawancara dan studi eksisting.

3.1.1.1 Wawancara

Wawancara dilaksanakan dengan 2 narasumber. Pertama wawancara dilakukan dengan seorang artis dengan karya bertemakan kebudayaan daerah, untuk mendapatkan pengalamannya selama pembuatan karya. Selanjutnya akan dilakukan dengan seorang ahli

budaya, dan dengan tujuan mendapatkan pemahaman tentang budaya daerah khususnya folklor serta kaitannya dengan masa kini.

1) Wawancara Kepada Komikus Toonesia

Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara Dengan Aida

Wawancara dilakukan dengan Aida yang merupakan salah seorang komikus dari Toonesia. Menurut Aida karya adaptasi bisa sangat fleksibel dengan tingkat kesamaan bisa dari 70% hingga hanya 40% sesuai dengan kebutuhan adaptasi, dengan faktor-faktor yang dimodifikasi meliputi konflik cerita, latar waktu, bahkan penokohan pun merupakan subjek yang dapat dimodifikasi.

Namun tentu saja adaptasi tidak bisa sembarangan dengan beberapa hal yang tidak boleh diubah seperti konsep cerita dan poin-poin dalam cerita yang menjadi esensi daripada cerita itu sendiri seperti nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh karya orisinal sehingga masih relevan dan terlihat hubungannya antara karya orisinal dan karya adaptasi. Hal ini juga membantu pembaca untuk mengetahui apakah suatu karya merupakan karya adaptasi atau hanya menjadi menggunakan suatu poin referensi untuk karya orisinal.

Tantangan yang dihadapi Aida saat membuat komik adaptasi antara lain dalam pengembangan cerita terutama untuk

folklor adalah banyaknya versi yang ada dikarenakan folklor terus berubah berdasarkan siapa yang menceritakannya sehingga perlu memilih satu versi yang sekiranya menarik dan sesuai dengan kebutuhan adaptasi. Menurutnya juga dalam karya adaptasi diperlukan suatu faktor keunikan, karena tanpanya bagi orang yang sudah mengetahui karya asli, karya adaptasi akan terasa membosankan dan mudah ditebak alurnya, selain itu keunikan juga membantu karya adaptasi untuk dapat dengan lebih mudah dibedakan dengan karya orisinal maupun karya adaptasi lainnya dengan kata lain membangun suatu identitas untuk karya.

Dalam hal visual hambatannya antara lain dikarenakan tidak adanya referensi foto untuk karakter sehingga dalam membuat desain hanya dapat mengandalkan referensi melalui tulisan dan deskripsi karakter tersebut, tapi untuk pakaian dan latar tempat masih terdapat peninggalan-peninggalan nyata yang bisa dijadikan referensi melalui foto-foto, museum, atau melihat langsung situs-situs budaya yang menjadi latar tempat pada cerita.

Adapun mereka memilih untuk mengangkat cerita-cerita nusantara karena target mereka yang juga orang-orang Indonesia sehingga diharapkan akan tertarik dengan kisah-kisah yang dekat dengan mereka dan bahkan mungkin sudah tahu persis isi cerita-cerita yang mereka angkat sebagai adaptasi, dan dalam prosesnya melestarikan cerita-cerita tersebut karena sudah lebih relevan dengan mereka.

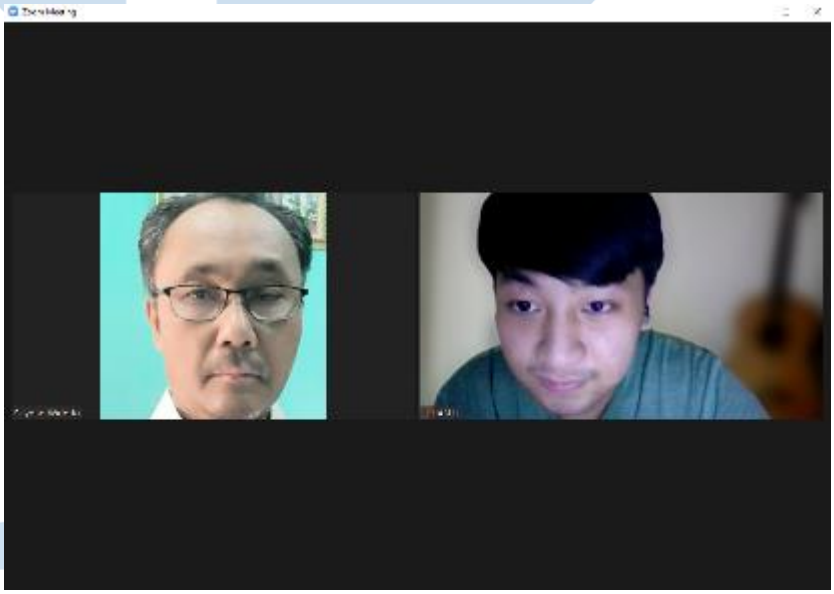
Untuk style komik mereka secara garis besar mengambil referensi dari gaya komik jepang manga atau anime dikarenakan popularitasnya dikalangan target yang mereka tuju, namun Toonesia sendiri memiliki program dimana siapapun yang ingin menyumbang karya bisa dan akan dibantu secara publikasi dan

untuk itu tidak membatasi gaya visual untuk mereka yang ingin menyumbangkan karya.

Untuk genre cerita yang paling populer adalah cerita horor dimana beliau mengatakan bahwa antusiasme pembaca akan genre tersebut sangat tinggi, sama dengan industri film dan game indonesia yang kebanyakan populer adalah cerita-cerita horor dan setelahnya adalah cerita romantis yang memang relevan terhadap banyak orang secara global.

Dalam penyampaian cerita, mereka menggunakan bahasa informal sesuai yang digunakan pembaca dalam percakapan sehari-hari yang selain mempermudah pembaca juga merupakan suatu bentuk penyesuaian terhadap generasi muda agar lebih relevan dengan mereka.

2) Wawancara Kepada Ahli Budaya



Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Dengan Bapak Sisyono

Wawancara dilakukan dengan Bapak Sisyono yang merupakan seorang dosen sastra daerah dari Universitas Tiga Maret. Menurut bapak Sisyono, nilai yang bisa dipetik dari kisah Ken Arok adalah nilai kegigihan dalam meraih suatu impian atau tujuan khususnya untuk remaja yang sudah mulai memikirkan karir dan

menginginkan cita-cita yang luar biasa. Hal ini berdasarkan pada kenyataan di zamannya status seorang raja dinobatkan secara turun temurun, tapi kenyataan itu tidak menghentikan Ken Arok yang berasal dari latar belakang rakyat jelata untuk naik takhta dengan usahanya sendiri.

Folklor sendiri memiliki fungsi sebagai pengingat kolektif, atau suatu sarana pembantu mengingat kolektif-kolektif nenek moyang suatu bangsa asal folklor tersebut. Yang dimaksud dengan kolektif ini meliputi riwayat bagaimana masyarakat beroperasi atau bahkan terbentuknya masyarakat tersebut, lalu juga ada nilai-nilai yang dihargai serta dihormati yang juga dapat berupa pedoman untuk diwariskan kepada generasi penerus dalam menjalani kehidupan sehari-hari, sehingga perjuangan serta pengalaman nenek moyang menjadi tidak mudah dilupakan.

Pada masanya, Ken Arok merupakan seorang individu yang mampu menciptakan solusi yang unik untuk masalah-masalah yang ia hadapi setidaknya untuk standar zaman kapan ia berjaya. Terlihat saat ia mencoba untuk menyingkirkan Tunggul Ametung, ia sudah mampu memainkan pola-pola politik yang maju dan diluar dugaan dengan mempermainkan persepsi masyarakat, ia membuat masyarakat berpikir bahwa ia tidak bersalah dan dalam prosesnya melempar kesalahan pada lawan politik lainnya yang mungkin dapat menyusahkannya di masa depan.

Pada penceritaan folklor ini juga digunakan simbol-simbol. Dalam cerita ini, simbol-simbol digunakan untuk melegitimasi statusnya sebagai raja serta mengesahkan perbuatannya yang bisa dibilang tak pantas untuk dilakukan. Diceritakan bahwa Ken arok bukanlah anak seorang petani melainkan anak dari dewa Brahma, sehingga walau darah raja tidak mengalir dalam tubuhnya, ia dapat melegitimasi kedudukannya sebagai raja dengan

mengatakan bahwa dalam darahnya mengalir darah dewa yang statusnya lebih tinggi dari raja. Saat ia merebut istri Tunggul ametung yakni Ken Dedes juga digunakan simbol-simbol dimana ia mendapat wahyu bahwa ia harus memperistri Ken Dedes untuk menjadi raja, sehingga perbuatannya dianggap sah oleh masyarakat pada zaman itu.

Menurut bapak Sisyono, sudah terlalu banyak sumber daya yang dimiliki Indonesia yang habis untuk kepentingan bangsa asing, dan satu-satunya yang masih melimpah di Indonesia adalah kekayaan budaya, dimana kekayaan budaya juga merupakan warisan intelektual yang menurutnya jika semuanya dimasukkan ke dalam hak kekayaan intelektual, akan sangat besar potensinya baik secara finansial dan kemajuan bangsa. Pada zaman dahulu bangsa Indonesia sudah mampu mengkonstruksi bangunan-bangunan yang luar biasa seperti candi Borobudur, namun tak hanya secara fisik, peninggalan tersebut juga kehebatan secara intelektual dibaliknya bagaimana cara pikir orang-orang yang membangunnya serta cerita dibalik pembuatannya juga merupakan warisan yang luar biasa.

Dalam pengadaptasian yang perlu diperhatikan adalah esensi dari cerita dimana yang perlu diwariskan adalah nilai yang ada pada cerita, untuk itu diperlukan juga pemahaman yang tepat terhadap cerita. Cerita juga memakai banyak simbol-simbol yang perlu dengan cermat ditafsirkan maknanya yang sebenarnya, dan dikemas kembali dengan cara yang mudah dipahami, dan sesuai dengan selera target audience, karena seiring perkembangan zaman menurut Bapak Sisyono masyarakat semakin tidak terbiasa dengan simbol-simbol dan terbiasa melihat sesuatu secara apa adanya.

Permasalahan yang dapat terjadi dalam mengadaptasi suatu folklor adalah misinterpretasi, dimana pengadaptasi tidak

memahami hakikat yang sesungguhnya dari suatu cerita. Dalam hal ini, yang diwariskan hanyalah berupa cerita dan bukanlah nilai-nilai penting yang menjadi intisari dari cerita tersebut. Tidak hanya indah secara mata, namun juga mampu mendidik dan membimbing generasi berikutnya untuk mendapatkan pengetahuan serta kelebihan yang berasal dari pengalaman serta pemikiran nenek moyang.

3.1.1.2 Studi Eksisting

Studi eksisting berfungsi untuk menelaah karya desain lain yang pernah ada sebelumnya dan memiliki beberapa faktor kesamaan dengan perancangan tugas akhir ini. Faktor yang dimaksud bisa terkait kesamaan secara interaksi, cara bermain, dan lain-lain. Karya yang akan dipakai penulis untuk tujuan studi eksisting adalah sebuah gim berjudul "Digimon Survive" dari *publisher* Bandai Namco.

Gim ini, merupakan sebuah gim dengan kombinasi genre visual novel dengan SRPG (*Strategy Role-Playing Game*), yang dikembangkan untuk merayakan ulang tahun ke-25 dari *franchise* mereka. Gim dimainkan kebanyakan dari sisi visual novel di mana pemain dapat menikmati cerita yang ditawarkan layaknya komik namun dengan unsur interaktif seperti adanya pilihan dalam dialog dan adanya titik-titik interaksi dalam gim.

Gambar 3.3 Cuplikan Layar Gim Digimon Survive
Sumber: https://store.bandainamcoent.asia/game/digimon-survive/

Yang unik dari gim ini dibandingkan dengan gim lain dari *franchise* ini adalah adanya penggabungan antara tema teknologi modern yang biasa diangkat *franchise* ini dengan unsur-unsur folklor di mana gim mengangkat tema seperti mitologi dan legenda urban.

Tabel 3.1 Analisis SWOT Gim "*Digimon Survive*"

Strength	*Weakness*
1. *Game* memiliki 4 *Ending* yang berarti *game* memiliki *replay value* 2. Pilihan memiliki dampak yang besar kepada cerita, sehingga dimainkan berkali-kali pun akan ada konten baru yang bisa dilihat 3. Menggunakan gaya anime 2D yang sudah nyaman untuk penggemar 4. Tingkat kesulitan cukup rendah sehingga dapat merangkul pemain banyak	1. *True Ending* tidak dapat diraih dalam satu kali menamatkan *game* sehingga memaksa bermain setidaknya 2 kali 2. Secara sekilas, *game* tidak terlihat seperti visual novel sehingga bisa menyebabkan salah persepsi 3. Petunjuk selama permainan sangat minim 4. *Game* memiliki terlalu banyak tombol yang menghambat laju permainan
Opportunity	*Threat*
1. Kebanyakan visual novel berasal dari developer *indie* sehingga persaingan tidak begitu ketat 2. Dalam satu dekade ini, visual novel sedang populer	1. Pemain kurang terbiasa dengan fokus pada visual novel karena biasanya *franchise* fokus dengan pertarungan 2. Sebagai *game* pertarungan tidak sebagus saingan

3.1.1.3 Studi Referensi

Studi referensi berfungsi untuk mendapatkan wawasan lebih dalam terkait media perancangan tugas akhir ini yaitu visual novel. Yang akan menjadi fokus analisis di sini adalah elemen-elemen visual, namun tidak terbatas pada variabel tersebut. Beberapa karya visual yang akan saya pakai antara lain:

1) Danganronpa

Danganronpa adalah visual novel dengan genre yang cukup kelam, di mana banyak karakter di dalamnya berakhir tragis. Tidak seperti visual novel pada umumnya, ada banyak interaksi dalam gim ini di mana pemain dapat menginvestigasi ruangan, serta berbincang dengan karakter pilihan pemain.

Gambar 3.4 Cuplikan Layar Gim Danganronpa

Gambar 3.4 Cuplikan Layar Gim Danganronpa
Sumber: https://danganronpa.us/danganronpa/images/ss/11.jpg

Gim memiliki visual yang unik dan secara umum dapat dikelompokkan ke dalam gaya anime dengan mata yang besar serta hidung dan mulut yang di simplifikasi. Berbeda dengan ceritanya yang kelam, visualnya mencoba tampil ceria dengan warna-warna cerah namun dengan penempatan yang aneh sehingga berbalik menjadi mengganggu pikiran pemain yang mendukung suasana kelam cerita karena seakan mengimplikasikan bahwa pembunuhan dalam gim hanya sekadar permainan dan nyawa para karakter hanya bidak dalam permainan.

2) Kohana

Kohana adalah sebuah visual novel dengan tema folklor Jepang yang dikembangkan oleh developer Indonesia. Visual novel ini

menceritakan hubungan antar manusia dengan makhluk mitologis di mana terjadi perselisihan karena perbedaan antar karakter.

Gambar 3.5 Cuplikan Layar Gim Kohana
Sumber: https://mushroomallow.itch.io/kohana

Visual novel ini menggunakan gaya visual watercolor yang menyerupai lukisan jepang kuno namun sudah dimodifikasi sehingga masih terlihat gaya anime. Walau cerita cukup menegangkan dengan adanya tema balas dendam dan kebencian namun ada banyak juga momen mengharukan yang ditunjang musik menenangkan dan warna-warna yang lebih cerah dari biasanya sehingga visual novel tidak tampak begitu kelam.

3.1.2 Metode Kuantitatif

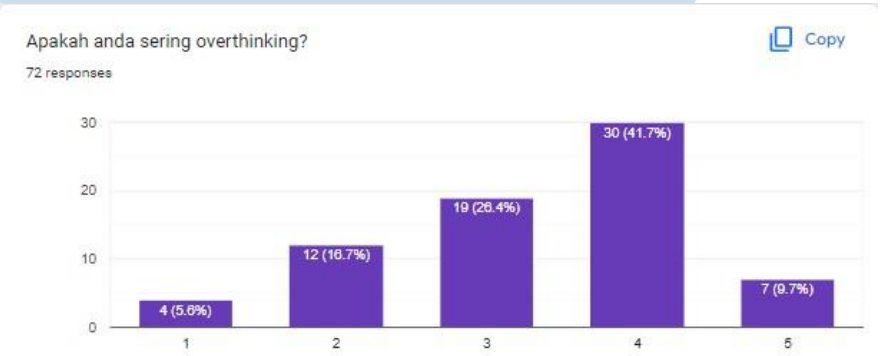
Metode kuantitatif adalah riset yang menggunakan pendekatan deduktif yang berarti pertanyaan yang diajukan berawal dari hal-hal umum yang kemudian mengerucut ke hal-hal spesifik. Metode ini melingkupi pencarian dan pengukuran variabel serta menelusuri hubungan antar variabel guna mengungkap suatu pola pada objek atau subjek riset (Leavy, 2017, p. 9). Pencarian data kuantitatif yang saya gunakan adalah melalui penyebaran kuesioner.

3.1.2.1 Kuesioner

Kuesioner disebarkan kepada target audience yang berumur 17 hingga 23 tahun dengan memanfaatkan layanan google form.

Gambar 3.6 Hasil Diagram Membanding Diri

Data dari diagram di atas menunjukkan sebanyak 11% responden merasa sangat sering membandingkan diri dengan orang lain dengan skala 5, 41% merasa sering dengan skala 4, sebanyak 44% menjawab kadang-kadang dengan skala 3, 2% menjawab jarang dengan skala 2, dan tidak ada responden yang menjawab dengan skala 1.



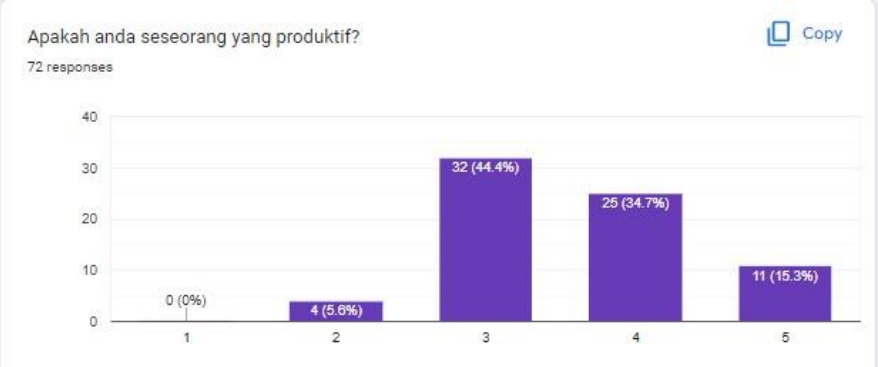
Gambar 3.7 Hasil Diagram *Overthinking*

Data dari diagram di atas menunjukkan sebanyak 9% responden merasa sangat sering *overthinking* dengan skala 5, 41% merasa sering dengan skala 4, 26% menjawab kadang-kadang dengan skala 3, sebanyak 16% menjawab jarang dengan skala 2, dan 5% menjawab tidak pernah dengan skala 1.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.8 Hasil Diagram Rasa Kekurangan

Data dari diagram di atas menunjukkan sebanyak 4% responden merasa sangat sering merasa dirinya berkekurangan dengan skala 5, 14% merasa sering dengan skala 4, 33% menjawab kadang-kadang dengan skala 3, sebanyak 8% menjawab jarang dengan skala 2, dan 16% menjawab tidak pernah dengan skala 1.



Gambar 3.9 Hasil Diagram Produktivitas

Data dari diagram di atas menunjukkan sebanyak 15% responden merasa dirinya sangat produktif dengan skala 5, 34% merasa cukup produktif dengan skala 4, 44% menjawab netral dengan skala 3, sebanyak 5% menjawab jarang dengan skala 2, dan tidak ada responden yang menjawab dengan skala 1.

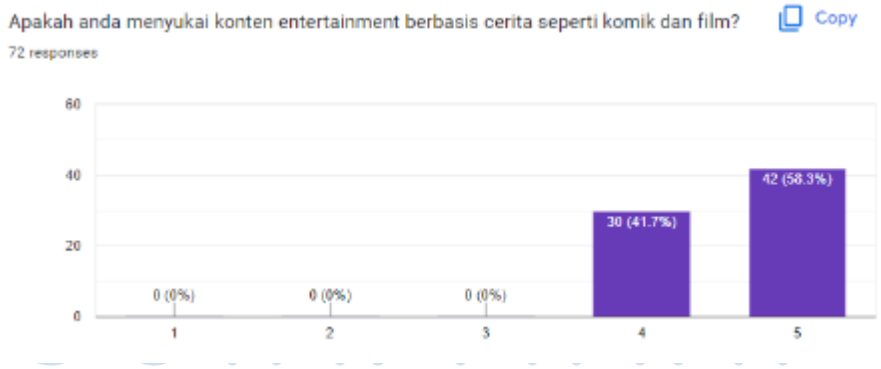
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.10 Hasil Diagram Kelebihan

Dari data di atas, sebanyak 23% responden merasa mampu menyebutkan 3 kelebihan dirinya dan sebanyak 76% merespon tidak mampu secara spontan menyebutkan 3 kelebihan dalam dirinya.

Gambar 3.11 Hasil Diagram Kekurangan

Dari diagram di atas, didapatkan sebanyak 50% responden merasa mampu menyebutkan 3 kekurangan dalam dirinya tanpa perlu berpikir panjang dan 50% sisanya merasa tidak mampu menyebutkan 3 kekurangan dirinya secara spontan.



Gambar 3.12 Hasil Diagram Minat Konten Cerita

Data dari diagram di atas menunjukkan sebanyak 58% responden merasa sangat suka dengan skala 5 terhadap entertainment berbasis cerita, 41% sisanya merasa suka dengan skala 4 terhadap entertainment berbasis cerita, dan tidak ada responden yang menjawab dengan skala dibawah 4.

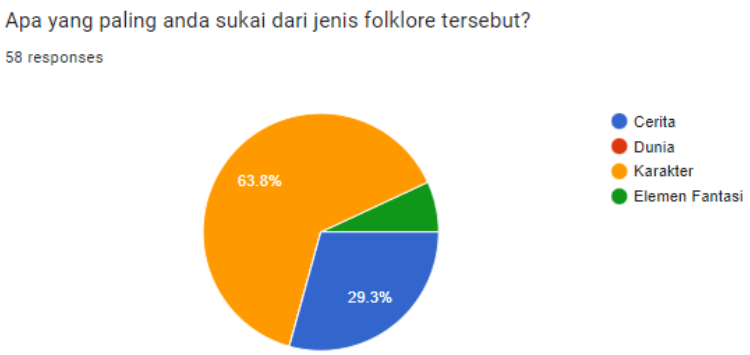
Gambar 3.13 Hasil Diagram Genre Favorit

Data hasil kuesioner diatas menunjukkan sebanyak 28 responden menyukai genre action, 25 responden menyukai genre komedi, dan di posisi ketiga adalah genre horor dengan responden sebanyak 21 orang.

Gambar 3.14 Hasil Diagram Ketertarikan Folklor

Dari data diatas, sebanyak 44% responden merespon tertarik dengan konten berbasis folklor, sebanyak 36% merespon mungkin tertarik, dan 19% merespon tidak tertarik dengan konten folklor.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

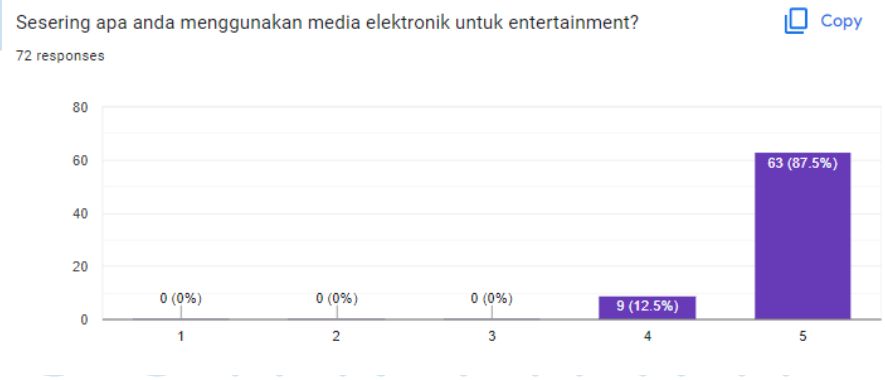


Gambar 3.15 Hasil Diagram Komponen Folklor

Dari 58 responden yang menjawab tertarik atau mungkin tertarik dengan konten folklor, 63% menjawab suka karena karakternya menarik, 29% menjawab tertarik karena ceritanya, dan 7% menjawab karena elemen fantasi yang menarik.

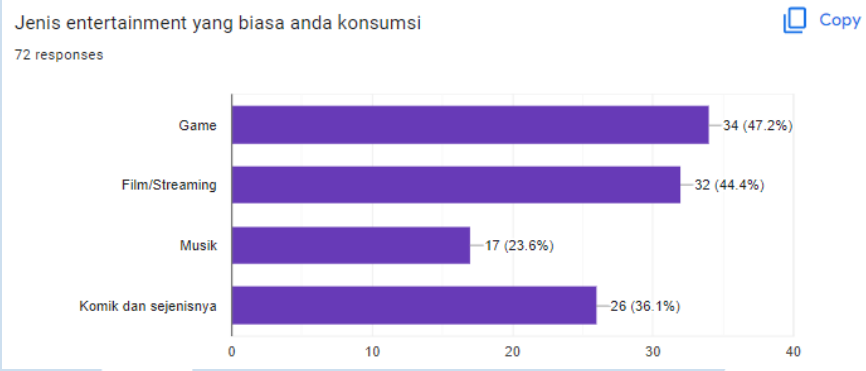
Gambar 3.16 Hasil Diagram Jenis Folklor

Kemudian dari 58 responden diatas, 51% menjawab suka dengan tipe folklor mitologi, dan 44% responden menjawab menyukai tipe folklor legenda, dan 4% sisanya menjawab menyukai dongeng.



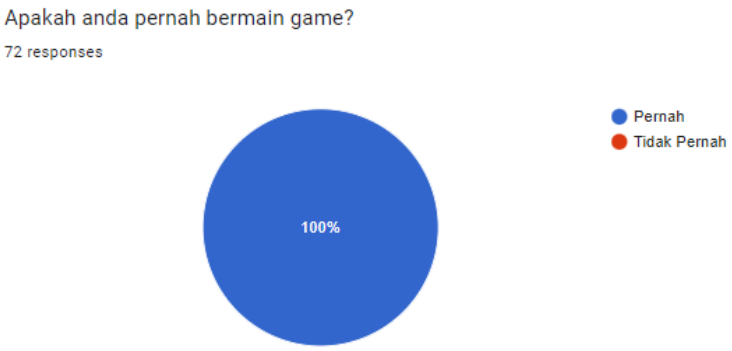
Gambar 3.17 Hasil Diagram Keseringan Konsumsi *Entertainment*

Data diatas memperlihatkan tingkat keseringan penggunaan media elektronik untuk keperluan hiburan, dengan sebanyak 87% responden sangat sering menggunakannya dengan skala 5, 12% responden menjawab sering menggunakannya dengan skala 4, dan tidak ada responden yang menjawab dengan skala dibawah 4.



Gambar 3.18 Hasil Diagram Media *Entertainment*

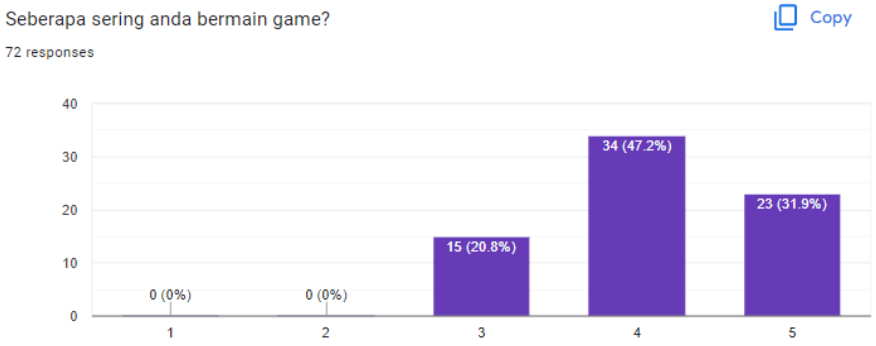
Diagram diatas menunjukkan media yang digunakan responden untuk keperluan entertainment, dengan 34 responden menjawab media game, 32 responden menjawab media film/streaming, 26 responden menjawab media komik dan sejenisnya, dan 17 responden menjawab media music.



Gambar 3.19 Hasil Diagram Pengalaman Bermain *Game*

Dari diagram di atas menunjukkan pengalaman responden terkait game, dengan 100% responden mengaku pernah memainkan game sebelumnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



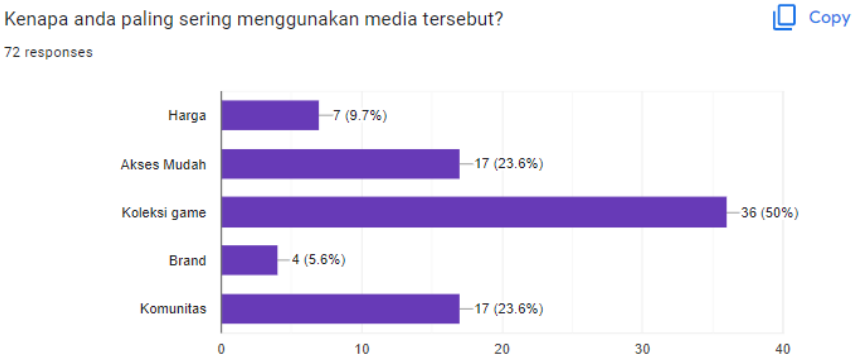
Gambar 3.20 Hasil Diagram Keseringan bermain Game

Dari seluruh 72 responden yang menjawab pernah bermain game, 31% responden sangat sering bermain dengan skala keseringan 5, 47% responden menjawab sering bermain dengan skala keseringan 4, dan 20% responden menjawab kadang-kadang dengan skala keseringan 3.

Gambar 3.21 Hasil Diagram *Platform Game*

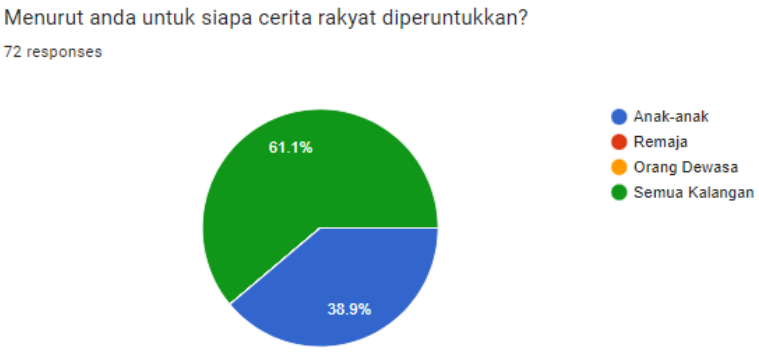
Kemudian 72 responden tersebut menjawab paling sering menggunakan platform PC, sebanyak 295 responden menjawab paling sering menggunakan platform konsol, dan 16% responden menjawab paling sering menggunakan platform ponsel.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.22 Hasil Diagram Opini Platform

Adapun alasan responden menyukai platform yang dipilih pada diagram diatas, dengan 36 responden memilih karena koleksi game yang ada pada platform tersebut, 17 responden menjawab karena kemudahan dalam mengakses platform dan komunitas atau teman pada platform, 7 responden menjawab karena faktor harga, dan 4 responden menjawab karena brand daripada platform tersebut.



Gambar 3.23 Hasil Diagram Target Cerita Rakyat

Dari diagram diatas dapat diketahui sebanyak 61% responden merasa bahwa cerita rakyat diperuntukkan kepada semua kalangan usia, dan 38% sisanya merasa cerita rakyat adalah untuk golongan anak-anak, selain itu tidak ada responden yang menjawab cerita rakyat diperuntukkan kepada remaja maupun orang dewasa.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

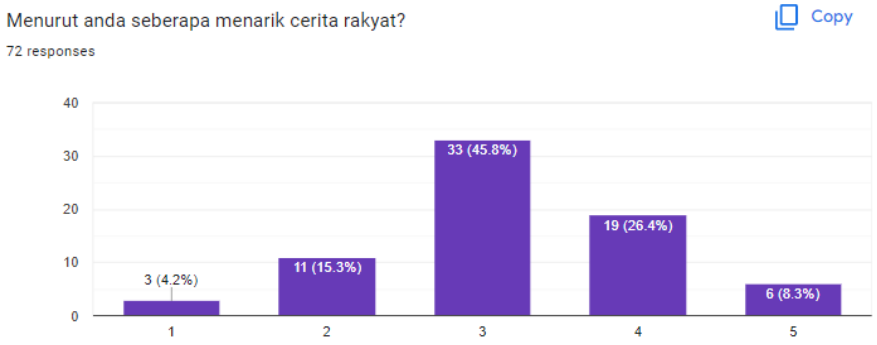
Gambar 3.24 Hasil Diagram Fungsi Cerita Rakyat

Data diatas mengindikasikan, sebanyak 69% responden merasa cerita rakyat berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan moral, 26% responden menjawab cerita rakyat berfungsi sebagai sarana hiburan, dan 4% merasa cerita rakyat berfungsi sebagai media promosi situs kebudayaan.

Gambar 3.25 Hasil Diagram Persepsi Cerita Rakyat

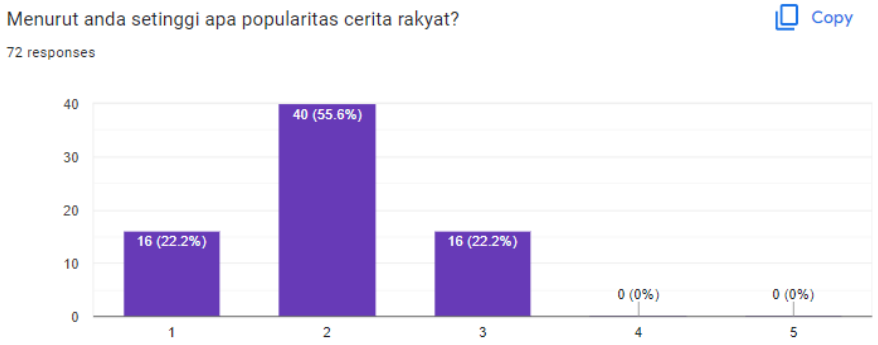
Dari data diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 55% responden merasa kata yang artinya paling mendekati kata cerita rakyat adalah dongeng, dan 44% responden menjawab cerita rakyat mirip dengan kata legenda, selain itu tidak ada responden yang merasa mitologi dekat dengan kata cerita rakyat.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.26 Hasil Diagram Ketertarikan Cerita Rakyat

Dari data diagram diatas, dapat dilihat 8% responden menjawab sangat tertarik dengan skala 5, 26% responden menjawab terrtarik dengan skala 4, 45% responden menjawab biasa saja dengan skala 3, 15% responden menjawab kurang tertarik dengan skala 2, dan 4% responden menjawab tidak tertarik dengan skala 1.

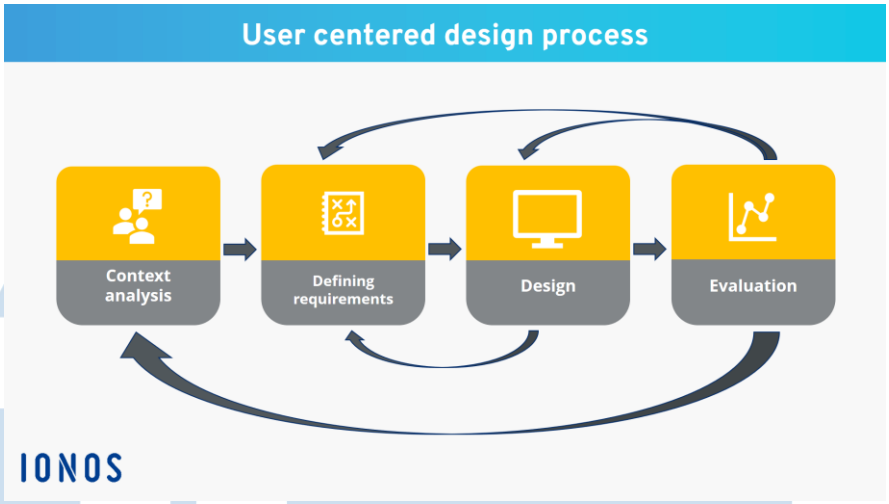


Gambar 3.27 Hasil Diagram Popularitas Cerita Rakyat

Data diatas menggambarkan persepsi responden terhadap popularitas cerita rakyat ditengah masyarakat, dengan 22% responden menjawab biasa saja dengan skala 3, 55% responden menjawab kurang populer dengan skala 2, dan 22% responden menjawab tidak populer dengan skala 1.

3.2 Metodologi Perancangan

Pada perancangan ini, penulis menggunakan metodologi perancangan yang bernama *user-centered design* (UCD) yang merupakan suatu proses desain iteratif yang menempatkan fokus pada pengguna.



Gambar 3.28 *User-Centered Design Process*
Sumber: https://www.ionos.com

Dalam perancangannya, UCD melibatkan calon pengguna selama proses desain dengan melakukan berbagai riset dan teknik sehingga menghasilkan desain yang bermanfaat secara spesifik untuk pengguna. Dalam metode ini terdapat 4 tahap perancangan sebagai berikut:

1.) ***Context Analysis***

Untuk dapat menghasilkan desain yang efektif, pertama desainer perlu untuk memahami calon pengguna dari desain yang akan dibuat dan bagaimana korelasi dari topik yang diangkat terhadap pengguna (Ionos, 2019). Tahap ini terdiri dari proses pencarian data dimana desainer dapat melakukan wawancara maupun penyebaran kuesioner kepada orang-orang yang terlibat dalam masalah pada perancangan guna mendapatkan *insight* penting terhadap masalah yang dihadapi.

2.) ***Defining the Requirement***

Setelah data telah dikumpulkan dan dianalisis, masuklah ke tahap perancangan berikutnya yaitu *defining the requirement.* Pada tahap ini, didefinisikan spesifikasi yang dibutuhkan dalam perancangan sebelum proses desain dimulai (Ionos, 2019). Tools yang digunakan dalam perancangan dijabarkan disini.

3.) *Design*

Setelah spesifikasi yang dibutuhkan telah didefinisikan, selanjutnya dilakukan tahap *design*. Pada tahap ini, barulah dimulai proses desain yang sesungguhnya dan biasanya pada tahap ini, desainer bertujuan menghasilkan suatu *prototype* untuk digunakan pada tahap berikutnya (Ionos, 2019). Pada tahap ini, dirancang elemen-elemen visual yang diperlukan dalam perancangan seperti desain karakter dan *heads-up display* (HUD).

4.) *Evaluation*

Setelah solusi berhasil ditemukan, masuklah perancangan ke tahap *evaluation*. Pada tahap ini, solusi dicobakan kepada *target user* atau dengan kata lain *user test*. Solusi yang ditawarkan dievaluasi melalui feedback yang didapat dari user test dan solusi yang kelihatannya tidak berpotensi atau bermasalah akan dieliminasi dan solusi-solusi yang berpotensi akan dikembangkan lebih lanjut hingga siap untuk ditawarkan ke masyarakat luas (Ionos, 2019).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA