

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan untuk proses mengumpulkan data adalah metode kualitatif dengan pendekatan yang berbeda-beda. Hennik, Hutter, & Bailey (2020) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang bertujuan untuk meneliti pengalaman orang dengan detail. Bentuk kualitatif yang penulis gunakan adalah *Forum Group Discussion* (FGD) dan *Expert Interview*.

Pengumpulan data FGD menggunakan pendekatan *interpretative phenomenology analysis* (IPA). Pendekatan IPA menurut Smith (2009) adalah sebuah turunan dari metode fenomenologi yang fokus terhadap bagaimana orang merasionalisasikan pengalaman hidup mereka. Pendekatan ini dilakukan karena cocok dengan fenomena yang sedang diangkat. *Expert Interview* dari beberapa sumber dibutuhkan untuk mendapatkan masukan ilmu yang dapat dipertanggung jawabkan. Narasumber yang mengerti filsafat absurdisme dan profesional dalam bidang psikologi dibutuhkan. *Expert Interview mengenai filosofi absurdisme* adalah untuk lebih mengerti lebih dalam mengenai filosofi tersebut agar tidak ada kesalahpahaman. Untuk psikologi akan dilakukan untuk adanya penjelasan rasional dan pendapat dari kacamata profesional mengenai masalah yang sedang diangkat.

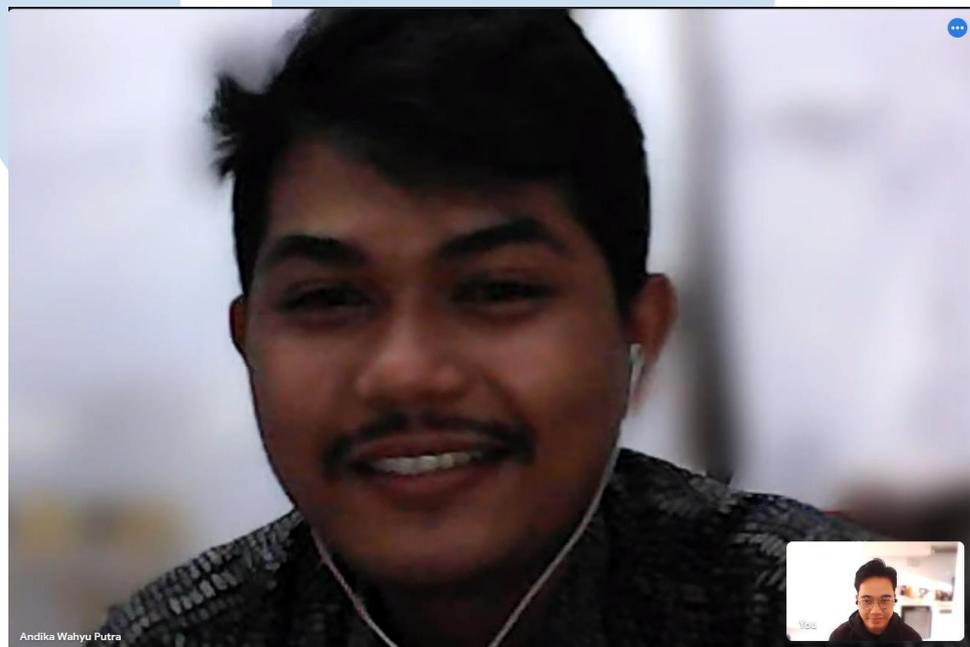
##### 3.1.1 Expert Interview

###### 3.1.1.1 Filosofi Absurdisme

Andika Wahyu Putra, S.Fil. merupakan narasumber dari kacamata filsafat. Beliau adalah lulusan filsafat dari Universitas Gadjah Mada (UGM) yang pernah aktif menuliskan artikel di Lingkar Studi Filsafat Cogito (LSF Cogito), yang merupakan komunitas studi

filsafat yang ada di UGM. Beliau pernah menuliskan artikel mengenai Albert Camus dan filsafatnya sebanyak

dua kali di *website* milik LSF Cogito. Pada hari selasa (13/09) pukul 16:00, penulis melakukan wawancaranya. Penulis membagi pertanyaan menjadi empat bagian, pertanyaan mendasar mengenai filsafat secara umum, filsafat absurdisme, kecocokan absurdisme terhadap masalah yang diangkat, dan korelasi terhadap solusi.



gambar 3. 1 Wawancara Mengenai Filsafat Absurdisme

Filsafat atau *philosophy* merupakan dari kata *philo* (cinta) dan *sophia* (kebijaksanaan) yang berarti cinta kebijaksanaan. Menurut narasumber filsafat adalah metode berpikir dan melihat realitas. Filsafat ini merupakan ibu dari segala ilmu, karena filsafat selalu menanyakan apa pun yang ada di dunia ini. Absurdisme merupakan filsafat yang menganggap dunia itu absurd dan orang harus menerima

keadaan tersebut dan *embrace*. Paham absurdisme merupakan paham yang fokus terhadap *present* karena masa lalu dan masa depan dianggap abstrak. Walaupun seorang *absurdist* sudah menganggap dunia tidak bermakna atau *absurd*, mereka semua memiliki *Value* pada diri sendiri dari *revolt, freedom, and passion*.

Absurdisme adalah *present*, itu adalah kunci dari permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Kecocokan dari absurdisme adalah di mana filsafat yang memandang dunia lebih realistis, masa depan kita bisa saja gagal bisa saja berhasil. Sebuah ekspektasi boleh saja ada, namun harus bisa *aware* terhadap dunia yang *formless chaotic*. Dari mitologi kuno Sisyphus, Camus beranggapan bahwa batu yang didorong oleh Sisyphus ke atas bukit adalah kehidupan kita. Saat mencapai puncak pasti akan menemukan *struggle* nya lagi. Narasumber memberikan contoh yang menarik, saat kita sedang kuliah kita akan lulus dan menganggap itu adalah keberhasilan, namun kita akan menemukan “kegagalan” lain yang mungkin terjadi di dunia kerja. Apapun *struggle* yang sedang dilalui, manusia dapat lakukan hal yang sedang dilakukan dengan baik-baik dan nikmati *present time*.

### **3.1.1.2 Krisis Dewasa Muda**

Narasumber psikologi yang penulis wawancara bernama Nani Nurmayani, S.Psi., MHRM. , Beliau merupakan psikolog klinis yang menangani berbagai hal psikologi dari masalah penjurusan hingga pernikahan. Wawancara dilakukan pada hari rabu (14/09), 20:00, Melalui *Gmeets*. Wawancara ini berfokus pada pertanyaan mengenai sebab akibat dari masalah yang diangkat.



gambar 3. 2Wawancara Psikolog

Dimulai dari pertanyaan mendasar yaitu apa itu pengertian dari *quarter life crisis*. Kata krisis dari kacamata psikologi adalah sebuah masa psikologis yang tidak stabil pada periode yang panjang (berbulan-bulan atau hingga bertahun-tahun). Maka dari itu masa di mana perasaan tidak stabil pada dewasa awal. Untuk umur dewasa awal di setiap belahan dunia berbeda-beda termasuk relatif. Untuk di Indonesia, rata-rata umur hidup adalah 60 hingga 70. Maka dari itu di Indonesia dapat dimulai dari umur 18 paling muda. Umur di mana sudah memulai bekerja atau memasuki pendidikan yang lebih tinggi. Krisis ini terjadi karena seseorang memiliki kebebasan atas memilih pada pilihan hidupnya, tetapi memiliki ketergantungan pada keadaan tertentu seperti finansial, orang tua, dan tanggung jawab.

Pada setiap orang krisis ini dapat terjadi akan berbeda sesuai dengan budaya dan kognitif individu tersebut. Beliau memberi contoh budaya di mana *society* yang menjadikan sebuah keberhasilan itu adalah segala-galanya akan memiliki kecenderungan hasil yang lebih parah. Misalnya, Jepang dan Korea Selatan dengan angka bunuh diri yang tinggi. Di Indonesia, orang tua menuntut anaknya untuk memiliki keberhasilan yang tinggi juga. Sedangkan Kognitif, orang

dengan rasionalitasnya yang tinggi akan cenderung lebih cepat menghadapi krisis. Dibandingkan orang yang memiliki emosional akan lebih susah. Karena, memecahkan sebuah masalah membutuhkan rasionalitas. Ada kaitannya dengan apakah orang tersebut seorang *introvert* atau *extrovert*. Orang yang *Introvert* akan cenderung lebih memilih untuk menjadi pendiam dan mengurung. Namun, orang yang *extrovert* mereka akan mudah emosional, seperti menangis dan marah-marah. Tahapan orang untuk menanggapi krisis ini adalah, memiliki kemauan untuk mencari tahu mengenai masalah mereka (krisis awal dewasa), memahami suasana, evaluasi diri, dan merubah *mindset*.

Menurut beliau, pendekatan yang sesuai dengan krisis ini adalah, perubahan *mindset*. Karena perubahan perilaku akan butuh waktu yang sangat panjang. Perubahan *mindset* ini adalah sebuah sekumpulan pemikiran yang bisa menjadi sebuah perilaku, dapat diartikan dengan benih-benih perubahan. Tahapan yang paling pertama adalah apakah orang tersebut mau berubah atau tidak. Keinginan tersebut adalah tahapan awal untuk perubahan *mindset*. Orang yang memiliki keinginan untuk berubah ia akan mencari informasi untuk membantu kondisinya. Kembali pada *mindset*, beliau mengatakan untuk adanya penguatan *mindset*, media yang ditawarkan harus dapat “bertanya kembali” kepada *user*. *Storyline* yang bercabang akan sangat membantu efektivitasnya.

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

### 3.1.2 Mini Forum Group Discussion (FGD)

*Forum Group Discussion* (FGD) yang diselenggarakan pada hari minggu (11/09) pukul 11:00 WIB dihadiri oleh 6 orang yang pernah dan sedang mengalami krisis awal dewasa. Tujuan pada FGD ini adalah untuk memahami *behavioral* dan *problems* saat menghadapi krisis ini. Pertanyaan berkisar dari pengetahuan akan *quarter life crisis* itu sendiri hingga



gambar 3. 3 Mini FGD

bagaimana mereka menyikapi hal tersebut. Selain itu ada pertanyaan pada pemahaman bagaimana mereka menanggapi sebuah cerita/*story*. Pada FGD ini penulis menemukan 3 macam keadaan responden dari diskusi ini.

1. Subjek pertama yang sudah melewati masa krisis ini dan sudah overcome.
2. Subjek yang sudah mulai overcome dengan krisisnya.
3. Subjek yang masih terjebak dengan krisisnya.

#### 3.1.2.1 Pengalaman Krisis Dewasa Muda

Subjek overcome, yakni "A", beliau menceritakan apa yang terjadi saat menghadapi krisis tersebut. Subjek A mengatakan bahwa saat sedang krisis beliau sangat emosional, sering menangis, gelisah, dan mengurung diri. Perasaan tersebut membuat subjek A tidak memiliki percaya diri akan dirinya. Perihal itu, ia berkata saat FGD "*Nangis, marah, mungkin sudah terlalu sering sih, mungkin mikirnya*

*yaudahlah mau diapain lagi it is what it is.*”. Subjek A saat sudah merasa terlalu sering emosional, di saat ia mulai berpikir jika keadaannya itu tidak bisa diselesaikan dengan emosi dan mulai berpikir rasional pada masalahnya. *“Untuk saat ini gw bener-bener ga peduli sih, kalau misalnya gw gabisa sih mungkin gw bisa di yang lain. Karena masing-masing orang kan punya kelebihanannya sendiri. Mungkin bagi orang masih ada yang ngerasain sih, kalau gw udah overcome.”*. Beliau menceritakan keadaannya yang sekarang dimana subjek A sudah menerima keadaannya, bahwa beliau sudah dapat merekonstruksi dan mengenali dirinya dari melihat kelebihan dan kekurangannya.

Subjek D dan C, yang dimana sudah mulai *overcome* dari krisisnya, beliau menjelaskan bahwa dirinya saat sedang mengalami krisis tersebut. Subjek A merasakan bahwa di keadaan paling parah, beliau sering sulit gerak. Untuk saat ini yang paling dirasakan adalah sering termenung. *“posisi gw malah kombinasi A sama Y. Disini kan gw udah dapet kerja, cuman tetep aja satu sisi gw masih sadar. Kelemahan gw kaya misalnya motion grafis ga sejago apa yang gw harapkan. Gw sadar mungkin limitasi gw sejauh ini atau gw masih butuh latihan lagi. Tapi gimana ya dengan ketakutan itu gw mengalihkan ke I have to do this. Mungkin kalau ada hal yang bisa gw lakuin, bakal gw lakuin. Semua emang tentang Balance gitu. Kaya ngerasa takut saat ngelakuin your job tapi lebih content gitu loh.”* Beliau mengatakan hal tersebut saat ditanya pertanyaan bertema kegagalan dan tidak percaya diri. Pada hal tersebut, beliau sudah *aware* pada kekurangan dan masih ada perasaan takut saat melakukan pekerjaannya. Subjek D dan C menjelaskan cara untuk *overcome* jika ada rasa takut, ia menuliskan perasaan tersebut ke kertas dan disimpan sejenak. Ia akan memulai memikirkan setelah melakukan pekerjaannya. Pada hal tersebut, subjek D dan C sudah mulai bisa mengendalikan emosinya dengan mencoba untuk merasionalisasikan

keadaan, saat beliau kerja, beliau akan tetap kerja karena beliau *aware* kalau ada tanggung jawab yang harus dikerjakan.

Subjek P, Y, dan RP merupakan yang sedang mengalami Krisis. Subjek-subjek ini memberikan indikasi jika mereka memiliki perasaan yang masih sulit untuk di alokasikan pada keadaan tertentu, hingga kejadian yang sebenarnya *real* menjadi tidak terlihat. Saat pertanyaan yang bersangkutan paut dengan *feeling*. Mereka memiliki dorongan untuk melupakan hal yang terjadi. Misal subjek Y dan P, yang sebetulnya mereka memiliki *skillset* yang bisa diatas rata-rata menurut mereka seperti gambar dan akademis yang *straight A's*. Tetapi Perasaan seperti takut menyebabkan mereka lupa akan hal tersebut dan tidak dapat merasionalisasikan keadaan. Perasaan tersebut adalah rasa takut akan kegagalan. Subjek P menjelaskan “*Perasaan itu kaya ngelindes apapun fakta yang tertulis diatas paper*” Mereka memiliki kecenderungan untuk melihat dari ekspektasi mereka sendiri di masa depan.

Dari ketiga kelompok subjek tersebut, adanya korelasi terhadap bagaimana mereka dapat merasionalisasikan sebuah masalah. Emosi adalah hal yang kompleks. Tetapi, pada FGD ini dapat disimpulkan bahwa emosi yang berlebihan ini disebabkan subjek yang masih belum dapat merasionalisasikan masalah yang mereka sedang hadapi.

### **3.1.2.2 Korelasi Terhadap Solusi yang Ditawarkan**

Pada bagian kedua, penulis memberikan beberapa pertanyaan untuk memahami bagaimana subjek mencerna dan memahami sebuah *story*. Mereka beranggapan bahwa sebuah cerita tidak bisa benar-benar mengubah hidup dari seseorang dari pengalaman mereka membaca novel, *nonton series*, dan komik. Namun, sebuah cerita itu dapat menjadi sebuah referensi terhadap permasalahan yang mereka miliki.

Mereka memiliki kesamaan, yakni, pernah *relate* terhadap tokoh pada sebuah cerita. Mereka dapat memiliki persamaan terhadap *personalitas* dari karakter tersebut dan juga *struggle* yang mereka miliki. *Character-driven character* digemari oleh mayoritas dari anggota FGD. Disebabkan mereka dapat melihat bagaimana karakter ini bertindak. Perasaan *relate* terhadap sebuah karakter pernah dialami oleh semua subjek. Memiliki hubungan yang dimiliki oleh karakter ini, berkisar dari *struggle* yang mereka miliki dan bagaimana mereka memecahkan masalahnya masing-masing. Dengan perasaan *relate* ini beberapa subjek dapat menyimpulkan bahwa mereka seakan-akan memiliki teman pada masalah ini. Maka dari itu, ini adalah mengapa dari sebuah karakter atau cerita dapat menimbulkan *Value of act* kepada pembacanya. Nilai tersebut dapat berkembang menjadi sebuah *mindset*.

### 3.2 Studi Existing

Penulis melakukan studi pada dua grafis novel interaktif yang sudah ada. Yang pertama adalah *The Boat* by SBS dan Project Lima.

#### 3.2.1 The Boat

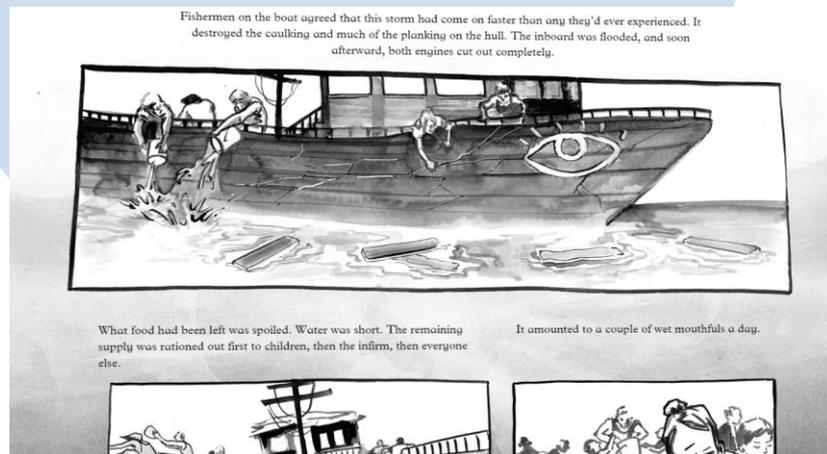
Studi referensi yang penulis lakukan adalah karya yang bernama "*The boat*" karya dari orang Vietnam bernama Nam lee. Cerita ini mengenai sebuah cerita sejarah dimana *refugee* dari Vietnam berlayar dengan keadaan yang mengenaskan. Media yang digunakan adalah *website*. *The boat* ini memiliki lima *chapter* dengan cerita yang linear.



gambar 3. 4 Tampak Depan "The Boat"

sumber : <https://www.sbs.com.au/theboat/>

Diawali oleh visual dengan tulisan *click to start* yang mengindikasikan *user* untuk klik layar di mana saja untuk memulai *websitenya*. Selanjutnya adalah Layar utama yakni, layar dengan judul “THE BOAT” dan *laurel*. Di bawahnya memiliki petunjuk scroll. *Interactive Graphic Novel* ini memiliki visual yang menarik dengan gaya visual yang *brushy* dan *monochromatic* yang memiliki kesan *chaos* dan kelam. Selain itu, pada the boat memiliki *sound effect* yang sangat menggambarkan suasana. Misalnya pada awal terlihat visual perahu yang terombang-ambing dan badai dengan *SFX* hujan besar.



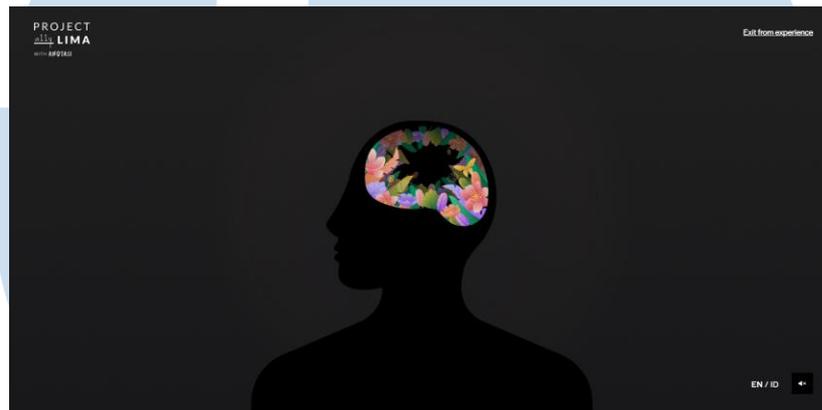
gambar 3. 5 Isi Cerita "The Boat"  
sumber : <https://www.sbs.com.au/theboat/>

Interaktivitas pada *website* ini hanya terbatas oleh efek *parallax* saat pengguna *scroll* ke bawah atau ke atas. Cerita yang ditawarkan linear. Teks yang diperlihatkan tidak terlalu banyak, namun dapat bercerita dengan jelas alurnya.

### 3.2.2 Project Lima

Project Lima adalah sebuah model *interactive graphic novel* non *narrative*. Topik yang dibawakan oleh project lima salah satunya adalah *neurodiversity*. Project Lima adalah nama project yang dibuat oleh agency desain sixtytwo.co Menurut Brumer dan Frueh (2021) *Neurodiversity* adalah

adanya keragaman dari setiap manusia, namun sering dikaitkan oleh *Autism Spectrum Disorder* (ASD) dan kondisi neurologis atau gangguan perkembangan misalnya *Attention-deficit/hyperactivity disorder* (ADHD). Konten yang dibawakan tentu adalah informasi macam-macam *neurodiversity*.



gambar 3. 6 Tampak Awal "Project Lima"  
Sumber : <https://projectlima.co/neurodiversity/>

Warna yang ditampilkan pada *website* ini memiliki warna yang beragam dan berwarna pastel. Warna pastel ini memberikan kesan yang *calming*, dan *friendliness*. Selain itu, *website* ini menggunakan banyak transisi yang menggunakan animasi dari setiap interaktivitasnya. Misalnya ada perpindahan dari satu halaman ke halaman lainnya. Dari konten yang diperlihatkan tidak terlihat *icon*, project lima hanya menggunakan teks untuk acuan navigasi *flow* audiensnya.



gambar 3. 7 Contoh Ilustrasi dan Tipografi "Project Lima"  
Sumber : <https://projectlima.co/neurodiversity/>

Project Lima sangat mengandalkan ilustrasi dua dimensi pada visualnya. Ilustrasi yang dibawakan adalah ilustrasi flora yang menurut penulis adalah menggambarkan sebuah perkembangan dan perbedaan pada setiap orang-orang. Hal ini dirasa untuk memberikan perspektif yang positif pada orang-orang yang *neurodiverse*.

### 3.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah melalui teori pada buku “*Digital Storytelling: A Creator’s Guide to Interactive Entertainment*” yang di tulis oleh Carolyn Handler Miller (2004).

#### 3.1.1 Creating The Core Concept

Pertanyaan “apa” yang akan dirancang pada perancangan yang akan dibuat. Proses ini adalah proses *brainstorming*. Biasanya dapat terinspirasi dari sebuah mitos, sejarah, atau fenomena. Konsep ini akan digabungkan oleh teknologi media yang baru. Walaupun *brainstorm* ini dapat bebas memikirkan ide apapun, tetapi patokannya masih tetap dari *client* atau *audience* yang ditentukan.

#### 3.1.2 Development

Pada development proses ada sepuluh poin yang harus dijawab oleh penulis atau di *check*.

Tabel 3. 1 Tabel *Development Checklist*

No.	Questions	Deskripsi
1	<i>Premise and purpose</i>	Penulis harus mengetahui apa fundamental dan premis dari perancangan ini. Apa yang penulis ingin capai dari hasil akhir <i>project</i> ini?
2	<i>Audience and market</i>	Audiens dan market seperti apa yang penulis ingin tujuakan pada perancangan ini? apakah orang

		dewasa, remaja, atau lansia?. Hal ini harus dapat dijawab dengan seksama.
3	<i>Medium, platform, genre</i>	Penulis harus menentukan jenis media apa yang akan digunakan dan kenapa. Konsiderasi platform/hardware seperti apa yang dapat digunakan.
4	<i>Narative dan gaming element</i>	Apakah pada perancangan ini ada narasi cerita atau elemen gim. Penulis harus dapat menjabarkan seperti apa narasi yang akan ditawarkan.
5	<i>User's role and POV</i>	Menentukan peran dari <i>user</i> akan berjalan seperti apa kedepannya. Apakah <i>user</i> akan bermain peran menjadi orang pertama atau ketiga.
6	<i>Characters</i>	Penulis akan merancang karakter-karakter pada cerita ini.
7	<i>Structure and Interface</i>	Menjelaskan struktur dari cerita yang ditawarkan. Penulis harus dapat menjelaskan bagaimana <i>end-points</i> dari cerita ini dan struktur dari cerita ini.
8	<i>Storyworld and sub-settings</i>	<i>Storyworld</i> seperti apa yang penulis rancang pada cerita ini.
9	<i>User Engagement</i>	Jelaskan apa yang dapat membuat <i>user</i> dapat tetap ingin membaca cerita ini dari awal hingga akhir, fitur apa yang dapat penulis tawarkan?
10	<i>Overall look and sound</i>	Jenis visual apa yang akan penulis gunakan pada perancangan ini, dan

	apakah ada suara yang di tawarkan pada perancangan ini.
--	---

Pada proses ini, akan dibuat beberapa dokumen, sketsa, dan *script*. Bentuk dokumen yang akan dibuat adalah;

1) *Concept Documents*

Dokumen konsep ini adalah deskripsi singkat sebuah proyek. Biasanya berisikan sebuah informasi dari *premises*, media yang akan digunakan, *platform*, dan tema dari ceritanya.

2) *The bible*

*Bible* adalah versi lebih kompleks atau perkembangan lanjutan dari dokumen konsep. Akan berisikan sebuah cerita yang lebih kompleks dan *character bible* yang hanya berisikan sebuah *back story* dari karakter tersebut.

3) *Design Documents*

Dokumen desain, merupakan sebuah *blueprint* dari keseluruhan interaktivitas yang akan di rancang. Spesifik informasi mengenai tekniis interaksinya. Dapat diorganisir dari struktur cerita/plot, dunia, *environment*, atau level. Dokumen ini akan sering berubah-ubah

4) *Dialogue Script*

Dokumen ini berisikan sebuah dialog dari karakter sepanjang cerita berjalan/ aktivitas interaktif. Dialog ini dapat sebuah dialog langsung (karakter berbicara langsung), *voice over*, dan sebuah aktivitas yang sedang dilakukan.

5) *Flowcharts*

Berisikan sebuah representasi visual bagaimana garis interaktif tersebut. Dapat mengilustrasikan sebuah *decision*, *points*, *branches*, dan lain-lain.

6) *Concept Art*

Biasanya berisikan sebuah sketsa konsep, *visual render* tepatnya. Dapat berupa sketsa sebuah karakter atau representasi sebuah *environment*.

7) *Storyboards*

*Storyboard* dapat dikatakan sebagai *flowchart* berilustrasi. Karena ini menggambarkan sebuah adegan dari *frame* ke *frame* lainnya. Setiap adegan akan digambarkan dimana objek akan ditempatkan, dan bagaimana pergerakan dalam adegan tersebut.

8) *Prototype*

*Prototype* merupakan Sebagian kecil dari sebuah *project* keseluruhan. Tetapi masih tetap dijalankan sebagai mestinya. Dengan melakukan *prototype*, sebuah *project* akan terlihat kekurangannya dan apa saja yang bisa di tambahkan. Atau *trial and error*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA