

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah *mixed method* yang merupakan gabungan dari metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam *mixed method* dapat bersifat terbuka dengan respon yang tidak ditentukan, sedangkan data kuantitatif dalam metode *mixed method* memiliki respon yang tertutup. (Creswell, 2017, hlm. 294).

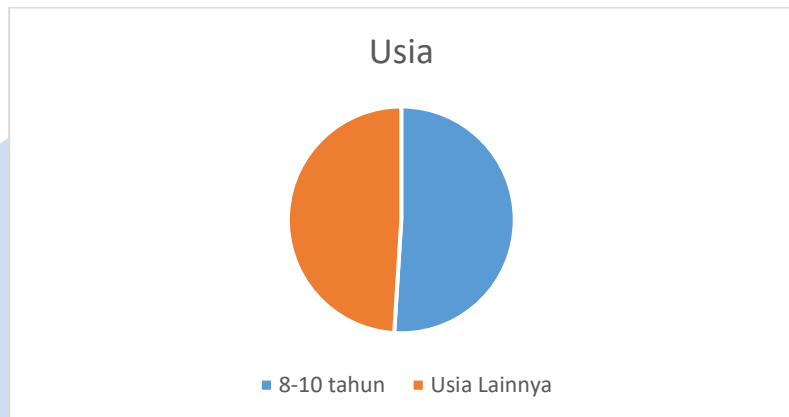
3.1.1 Metode Kuantitatif

Menurut Creswell (2014), data dapat diambil menggunakan 2 macam bentuk pengumpulan, analisis, dan interpretasi data dari pertanyaan *close ended* dan *open ended*. Fokus dalam pengambilan data tersebut adalah secara numerik atau non-numerik. Pengumpulan data yang akan diambil dalam metode kuantitatif berupa penyebaran kuesioner.

3.1.1.1 Kuesioner

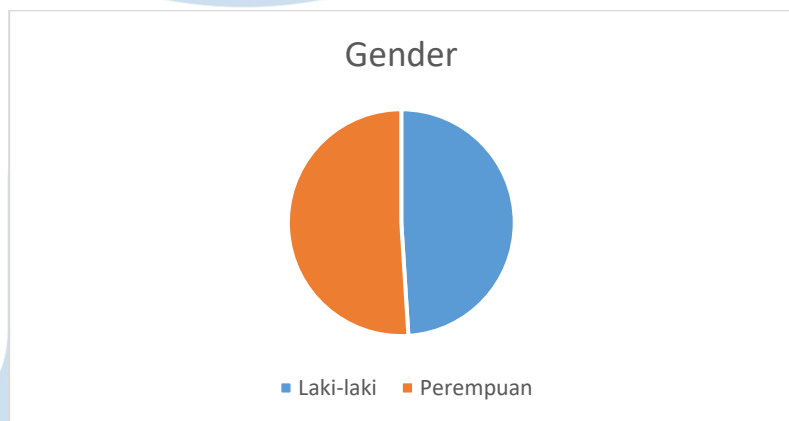
Penelitian kuantitatif dalam bentuk kuesioner disebar untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan orang tua dan anak-anak berusia 8-10 tahun mengenai wayang golek. Kuesioner dibuat menggunakan *google form* dan disebar ke grup dan koneksi pribadi. Kuesioner mulai disebar dari tanggal 2 Maret 2023 sehingga mencapai 100 responden. Berdasarkan rumus slovin, target jumlah responden yang dibutuhkan adalah 100 responden, karena menurut data BPS Provinsi Jawa Barat total penduduk berada di angka 49.935.858 jiwa. Berikut merupakan hasil data dari kuesioner.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$
$$n = \frac{49.935.858}{1 + 49.935.858 \times 10^2} = 100 \text{ responden}$$



Gambar 3. 1 Hasil Kuesioner Usia

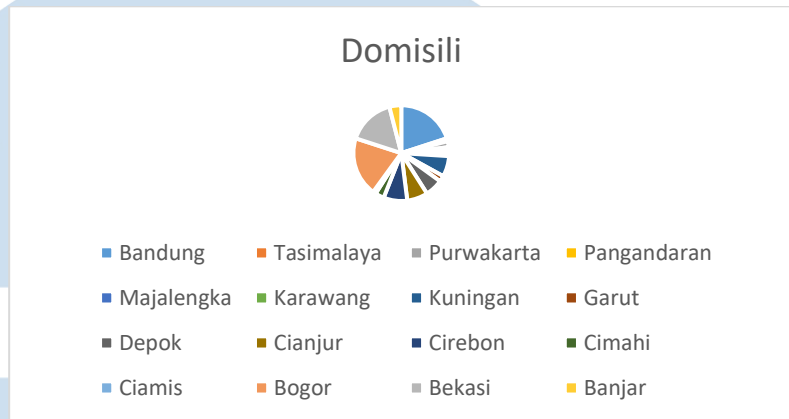
Dalam bagian pertama, penulis meminta profil para responden seperti umur, jenis kelamin, domisili, dan pendapatan. Hasil kuesioner dijawab oleh responden yang berusia 8-10 tahun berjumlah 51%, dan responden yang berusia lainnya berjumlah 49%. Berikutnya penulis menanyakan tentang jenis kelamin dari para responden. Sebanyak 51% menjawab berjenis kelamin laki-laki, dan 49% menjawab perempuan.



Gambar 3. 2 Hasil Kuesioner Gender

Di bagian berikutnya, penulis menanyakan tentang daerah domisili dari para responden. Berdasarkan hasil kuesioner, 20% orang responden berdomisili di Bandung, 1% di Tasikmalaya, 2% di Purwakarta, 1% di Pangandaran, 1% di Majalengka, 1% di Karawang, 7% di Kuningan, 2% di Garut, 6% di Depok, 7% di

Cianjur, 8% di Cirebon, 3% di Cimahi, 1% di Ciamis, 20% di Bogor, 16% di Bekasi, dan 4% di Banjar.



Gambar 3. 3 Hasil Kuesioner Domisili

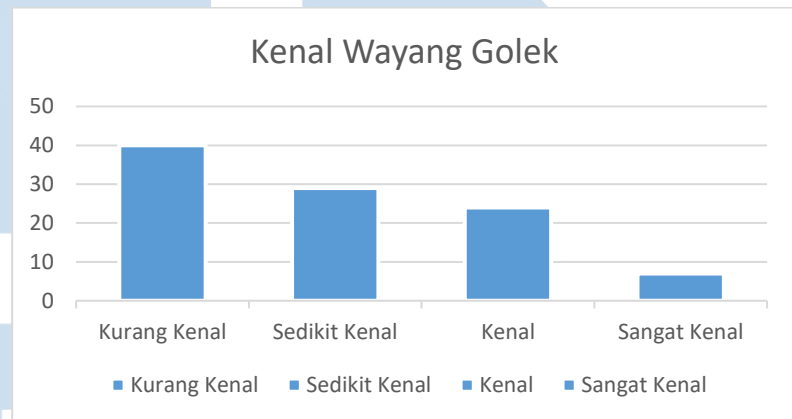
Untuk bagian berapa banyak pendapatan orang tua atau wakilnya, 38% berpendapatan Rp 2.800.000 – Rp 4.250.000, 14% berpendapatan Rp 4.250.000 – Rp 5.000.000, 20% berpendapatan Rp 5.000.000 – Rp 6.000.000, 9% berpendapatan Rp 6.000.000 – Rp 7.000.000, 9% berpendapatan Rp 7.000.000 – Rp 9.000.000, 2% berpendapatan Rp 9.000.000 – Rp 11.000.000, dan yang terakhir 8% berpendapatan lebih dari Rp 11.000.000.



Gambar 3. 4 Hasil Kuesioner Pendapatan

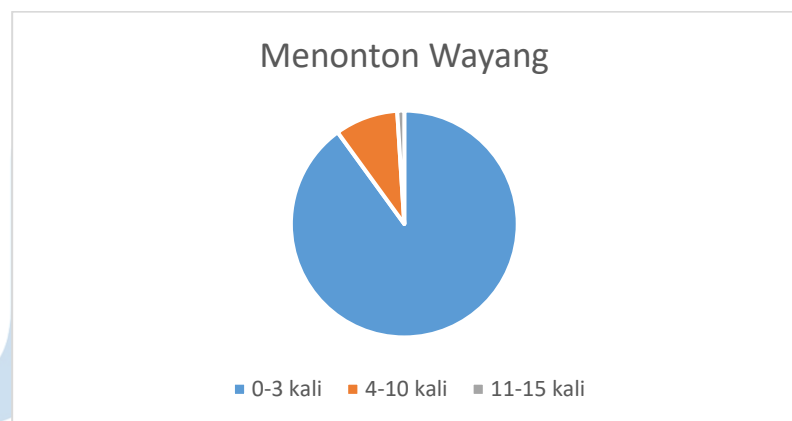
Kuesioner lalu memasuki bagian pertanyaan mengenai topik, untuk memahami seberapa kenal responden terhadap wayang golek secara umum. Pertanyaan selanjutnya adalah tentang seberapa

kenal responden terhadap budaya wayang golek. Sebesar 40% responden sangat kurang kenal, 29% merasa sedikit kenal, 24% merasa kenal, dan 7% merasa sangat kenal.



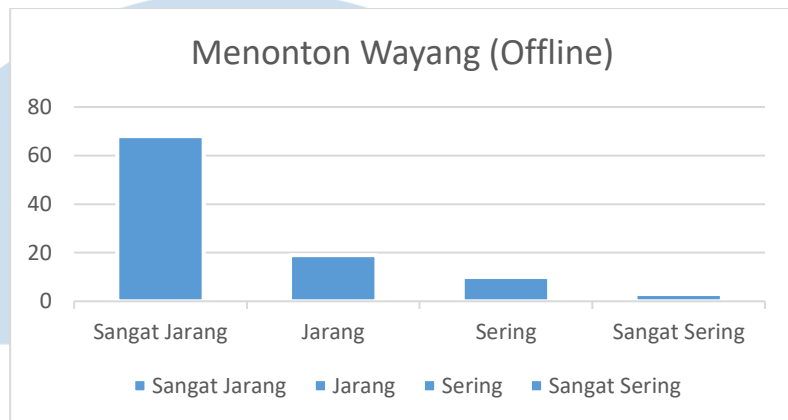
Gambar 3. 5 Hasil Kuesioner Kenal Wayang Golek

Selanjutnya, responden menjawab pertanyaan tentang berapa kali sudah menonton wayang golek dalam jangka waktu setahun terakhir. Sebanyak 90% responden menonton 0-3 kali, 9% menonton 4-10 kali, dan 1% menonton sebanyak 11-15 kali.



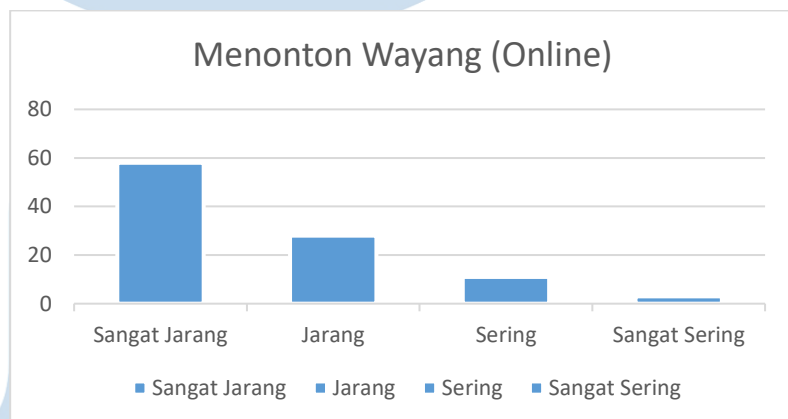
Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner Menonton Wayang

Responden lalu diminta untuk menjawab seberapa sering menonton pagelaran wayang golek secara *offline*. Dan 68% menjawab sangat jarang, 19% menjawab jarang, 10% menjawab sering, dan 3% menjawab sangat sering.



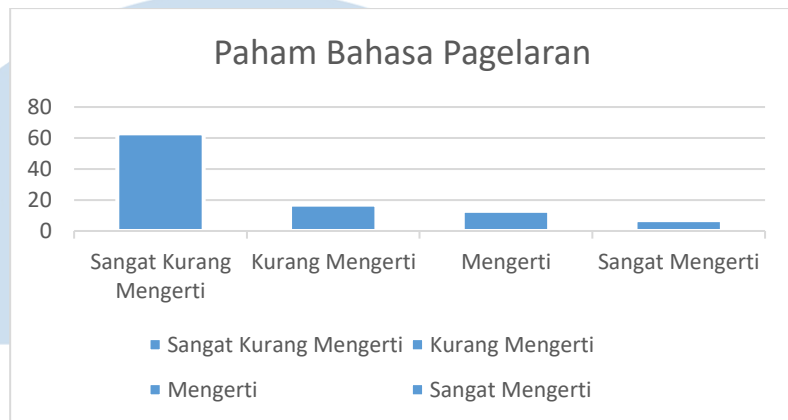
Gambar 3. 7 Hasil Kuesioner Menonton Wayang (Offline)

Setelah pertanyaan mengenai seringnya menonton pagelaran secara *online*, responden juga ditanyakan seberapa sering menonton pagelaran secara online. Jawaban responden adalah sebesar 58% sangat jarang, 28% hanya jarang, 11% sering, dan 3% sangat sering menonton.



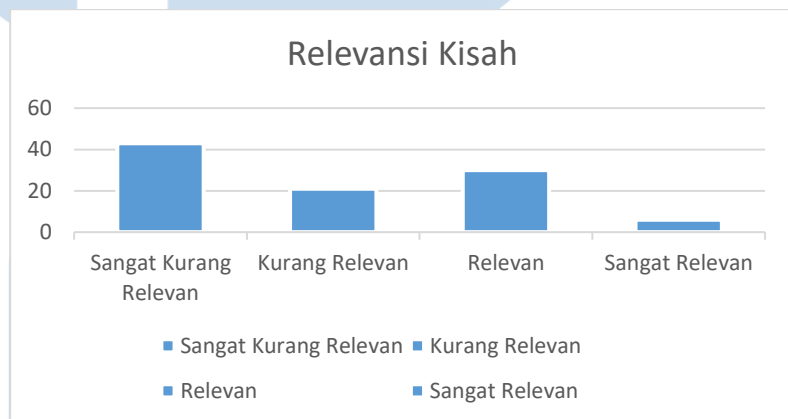
Gambar 3. 8 Hasil Kuesioner Menonton Wayang (Online)

Responden lalu ditanyakan mengenai seberapa paham dengan bahasa yang digunakan dalam pagelaran wayang golek. Sebanyak 63% responden menjawab sangat kurang mengerti, 17% kurang mengerti, 13% mengerti, dan 7% sangat mengerti.



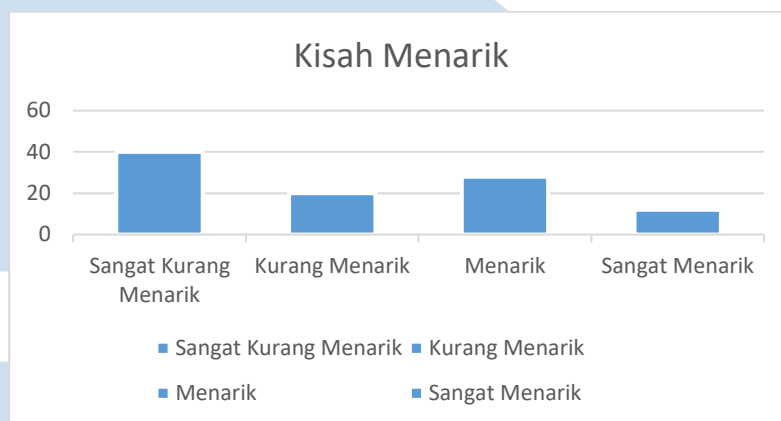
Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner Paham Bahasa Pagelaran

Pertanyaan selanjutnya adalah apakah kisah dalam pagelaran wayang golek dianggap relevan. 43% menjawab sangat kurang, 21% menjawab kurang, 30% menjawab relevan, dan 6% menjawab sangat relevan.



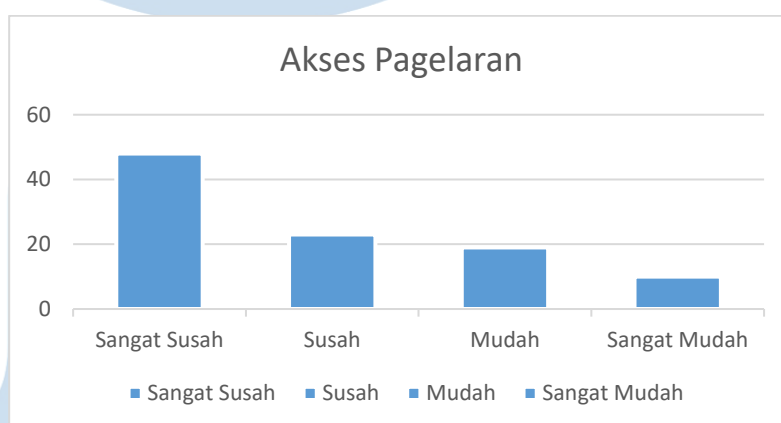
Gambar 3. 10 Hasil Kuesioner Relevansi Kisah

Bagian selanjutnya, responden perlu menjawab tentang kemenarikkan cara penuturan kisah dalam pagelaran wayang golek. 40% menjawab sangat kurang menarik, 20% kurang menarik, 28% menjawab menarik, dan 12% menjawab sangat menarik.



Gambar 3. 11 Hasil Kuesioner Kisah Menarik

Responden lalu ditanyakan tentang seberapa mudah akses untuk menonton pagelaran wayang golek. 48% responden menjawab sangat kurang mudah, 23% menjawab kurang mudah, 19% menjawab mudah, dan 10% menjawab sangat mudah.



Gambar 3. 12 Hasil Kuesioner Akses Pagelaran

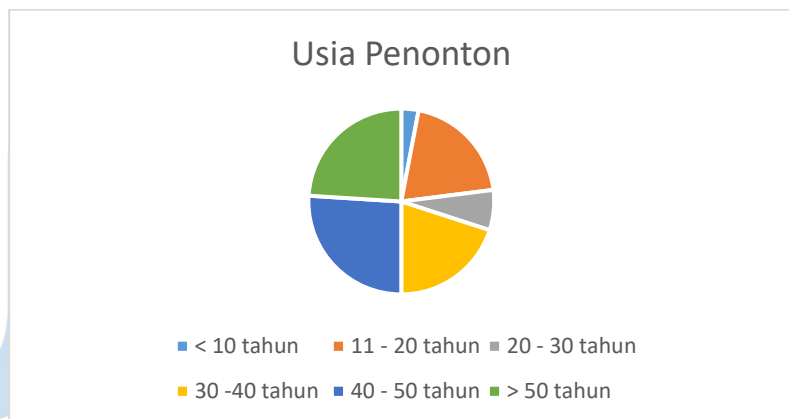
Berikutnya adalah bagian pemahaman tentang wayang golek. Bagian kuesioner ini bertujuan untuk menguji para responden tentang pemahaman wayang golek. Untuk pertanyaan pertama adalah tentang asal wayang golek, dan sebanyak 50% responden menjawab Jawa Barat, 13% menjawab Jawa Tengah, 12% menjawab

Jawa Timur, 9% menjawab DKI Jakarta, 3% menjawab Banten, dan 13% menjawab Yogyakarta.



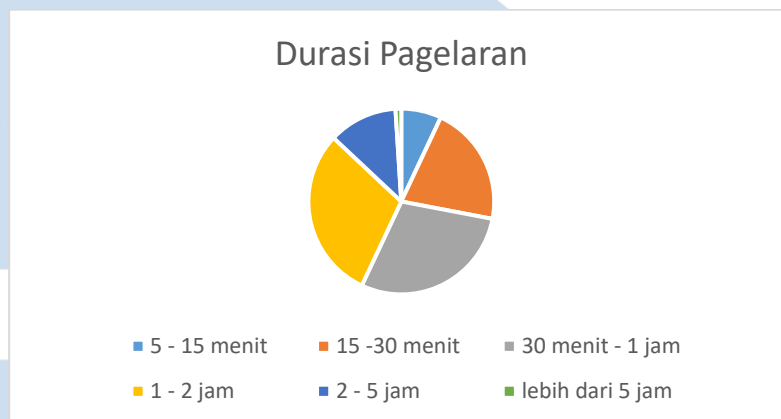
Gambar 3. 13 Hasil Kuesioner Asal Wayang Golek

Responden lalu perlu menjawab berapa rata-rata usia penonton pagelaran wayang golek saat ini. Sebanyak 3% menjawab kurang dari 10 tahun, 20% menjawab 11-20 tahun, 7% menjawab 20-30 tahun, 20% menjawab 30-40 tahun, 26% menjawab 40-50 tahun, dan 24% menjawab lebih dari 50 tahun.



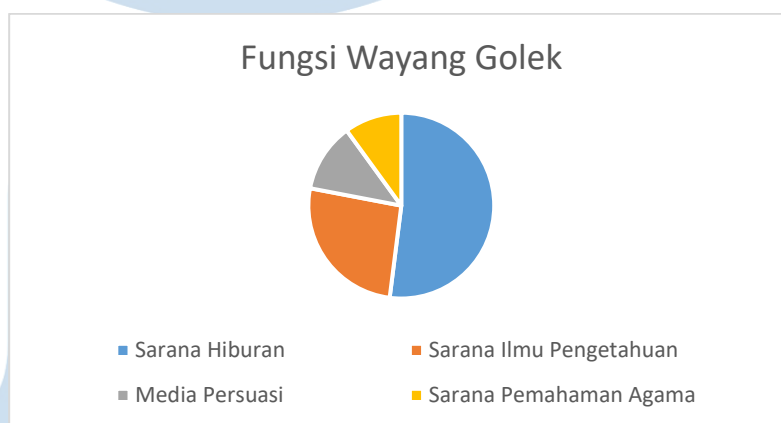
Gambar 3. 14 Hasil Kuesioner Usia Penonton

Pertanyaan berikutnya, responden menjawab berapa lama durasi pagelaran wayang golek. Sebanyak 7% menjawab 5-15 menit, 21% menjawab 15-30 menit, 29% menjawab 30 menit hingga 1 jam, 30% menjawab 1-2 jam, 12% menjawab 2-5 jam, dan 1% menjawab lebih dari 5 jam.



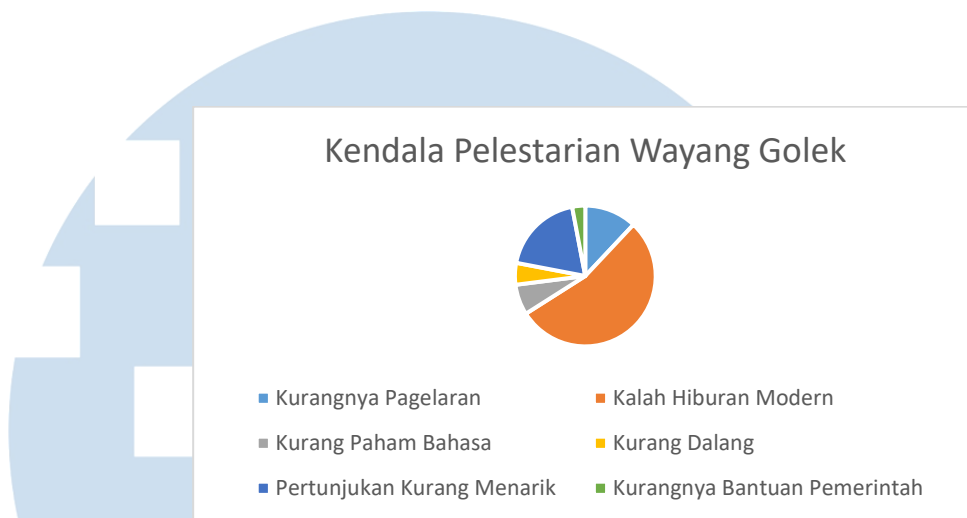
Gambar 3. 15 Hasil Kuesioner Durasi Pagelaran

Selanjutnya responden perlu menjawab fungsi terpenting dari wayang golek. Sebesar 52% menjawab sarana hiburan, 26% menjawab ilmu pengetahuan, 12% menjawab media persuasi, dan 10% menjawab pemahaman agama.



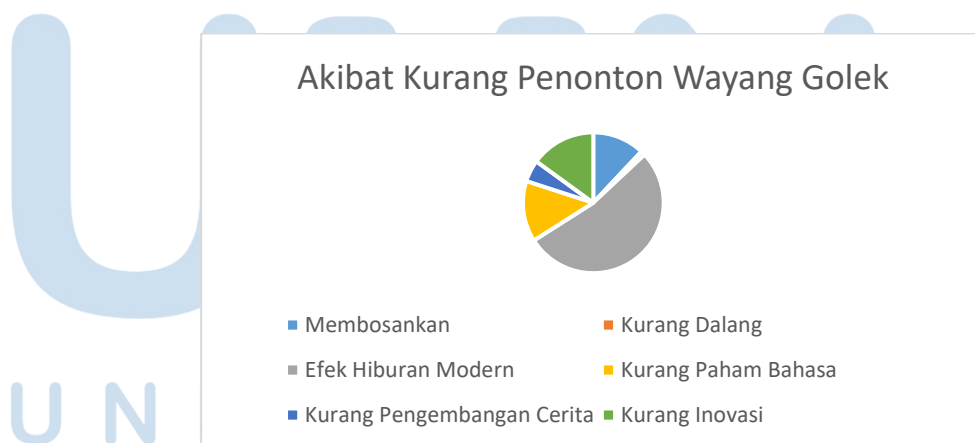
Gambar 3. 16 Hasil Kuesioner Fungsi Wayang Golek

Pertanyaan selanjutnya adalah kendala utama dari proses melestarikan wayang golek. Sebesar 12% responden berpendapat kurangnya pagelaran, 54% menjawab terkalahkan hiburan modern, 7% menjawab kurangnya pemahaman bahasa, 5% menjawab kurangnya dalang, 19% menjawab pertunjukan kurang menarik, dan 3% menjawab kurangnya batuan pemerintah.



Gambar 3. 17 Hasil Kuesioner Kendala Pelestarian Wayang Golek

Di bagian topik yang terakhir, responden menjawab tentang akibat utama dari kurangnya peminat penonton pagelaran wayang golek. Sebesar 12% menjawab pertunjukan membosankan, 1% menjawab kurangnya dalang, 53% menjawab efek hiburan modern, 14% kurang mengerti dengan bahasa yang digunakan, 5% menjawab kurangnya pengembangan cerita, dan 15% menjawab kurangnya inovasi dalam pagelaran.



Gambar 3. 18 Hasil Kuesioner Akibat Kurang Penonton Wayang Golek

3.1.1.2 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner, terdapat sejumlah responden yang jarang sekali menonton pertunjukan wayang, baik secara langsung maupun melalui *online*. Mereka berpendapat bahwa kisah-kisah dalam wayang kurang relevan dan bahasanya sulit dimengerti. Selain itu, akses untuk menonton pertunjukan wayang juga dianggap sebagai tantangan tersendiri bagi responden. Responden mengerti bahwa wayang diutamakan sebagai sarana hiburan, namun pengetahuan terhadap pagelaran secara umum masih minim. Wayang juga dianggap kalah bersaing dengan hiburan modern.

3.1.2 Metode Kualitatif

Metode kualitatif adalah metode untuk memahami suatu masalah dan makna yang akan diberikan oleh suatu individu atau kelompok (Creswell, 2018, hlm. 41). Metode kualitatif yang digunakan oleh penulis adalah *interview* untuk mendapatkan pemahaman dunia pewayangan dari sisi pedalang wayang golek seperti masalah yang dilihat dan upaya yang telah dilakukan. Selanjutnya penulis melakukan Studi Referensi untuk mendapatkan ide mengenai perancangan aplikasi dari aplikasi *game edukasi* lainnya yang telah ada. Penulis tidak melakukan Studi Eksisting dikarenakan dalam waktu perancangan, belum ada aplikasi *game edukasi* tentang wayang golek.

3.1.2.1 Interview

Interview dilakukan kepada Ki Wiwid Widyasana, seorang dalang wayang golek sunda selama 30 tahun. *Interview* dilakukan pada tanggal 26 Februari 2023, setelah pagelaran wayang golek dengan cerita “Sukma Dewa” di Museum Wayang, Kota Tua Jakarta.

1) *Interview* kepada Dalang Wayang Golek Sunda

Penulis melakukan wawancara dengan pedalang wayang golek sunda yaitu Ki Wiwid Widyasana. Wawancara diberlakukan pada hari Minggu, 26 Februari 2023 secara tatap muka di Museum Wayang, Kota Tua Jakarta. Di hari saat wawancara, Ki Wiwid Widyasana datang ke museum wayang untuk ikut berpartisipasi menyelenggarakan acara pagelaran wayang dari Unit Pengelola Museum Seni (Museum Wayang). Pagelaran wayang sunda ini memperlihatkan cerita “Sukma Dewa”, yang mengisahkan tentang Dewi Lasmining Puri yang sedang merindukan seorang laki-laki yang beliau temui hanya dalam mimpi bernama Bambang Astrajingga. Pagelaran wayang ini dapat ditonton secara langsung di ruangan pagelaran Museum Wayang, atau bisa secara *online* lewat kanal Youtube Museum Wayang. Wawancara dilakukan setelah pagelaran selesai pada pukul 14.00 WIB di ruang pagelaran.



Gambar 3. 19 Wawancara Bersama Ki Wiwid Widyasana

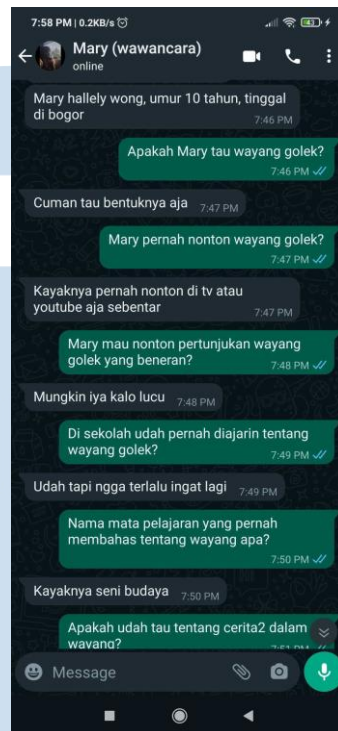
Tujuan wawancara ini untuk mendapatkan pengetahuan dan perspektif tentang popularitas wayang golek dari sisi pedalang dan memperoleh pendapat dan saran untuk perancangan. Dari hasil wawancara, informasi yang didapat oleh penulis adalah wayang masih hidup di daerah-daerah pedesaan, terutama di daerah Sukabumi dimana perayaan kenaikan kelas di sekolah masih menggunakan wayang sebagai salah satu acara

upacaranya. Usia penonton wayang golek saat ini bervariasi berdasarkan penyajiannya. Untuk penyajian wayang golek klasik, rata-rata penonton sudah lanjut usia, tetapi di penyajian wayang golek yang sudah dimodifikasi maka banyak anak muda yang tertarik.

Lakon atau kisah wayang dapat dinikmati oleh anak-anak tetapi bergantung terhadap penyajiannya. Menurut Ki Wiwid, salah satu contoh lakon yang dapat diperlihatkan kepada anak-anak adalah cerita Brajamusti dan Gatotkaca. Penulis juga menanyakan apakah modifikasi bentuk wayang golek diperbolehkan agar dapat menarik perhatian anak-anak, dan Ki Wiwid menjawab dalam dunia pedalangan diperbolehkan, namun karakteristik seperti warna pakaian harus sama dengan karakter wayang originalnya dari daerah masing-masing. Hal ini karena desain karakter wayang golek pada umumnya memang berbeda-beda setiap daerah, tetapi cerita dari karakter tersebut akan selalu sama.

2) **Interview kepada Anak-Anak 10 Tahun**

Wawancara target pengguna dilakukan dengan anak-anak berumur 10 tahun bernama Mary Hallely Wong. Wawancara dilakukan pada dari Minggu, 26 Maret 2023 secara *online* di aplikasi WhatsApp. Berdasarkan izin dari orang tua, wawancara hanya diberlakukan lewat *chat*. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dari sisi anak-anak terhadap ketertarikan wayang golek.



Gambar 3. 20 Wawancara Bersama Mary Hallyly Wong

Wawancara diawali dengan perkenalan diri narasumber yang bernama Mary Hallyly Wong, berumur 10 tahun dan tinggal di Bogor. Penulis bertanya apakah tau wayang golek, dan narasumber menjawab hanya mengetahui bentuknya saja. Penulis lalu menanyakan apakah pernah menonton wayang golek, dan narasumber menjawab pernah menonton di televisi atau di YouTube secara singkat. Di saat diajak untuk menonton pertunjukan wayang golek secara langsung, narasumber menjawab kemungkinan akan menonton jika lucu. Di sekolah wayang golek telah diajarkan dalam mata pelajaran seni budaya, namun narasumber mengaku tidak terlalu ingat terhadap materi wayang golek yang diberikan. Penulis lalu menanyakan apakah mengetahui cerita-cerita dalam pertunjukan wayang golek dan apakah ingin mengenal wayang golek lebih jelas, narasumber menjawab belum tahu cerita-ceritanya namun tertarik untuk mengenal lebih jelas,

3.1.2.2 Kesimpulan Wawancara

Kesimpulan dari data kualitatif yang didapatkan adalah wayang golek hanya masih relevan untuk anak-anak di daerah pedesaan terutama di daerah Sukabumi. Wayang golek dapat menjadi menarik untuk anak-anak jika penyajiannya disesuaikan dengan anak-anak, mulai dari penyampaian kisah hingga modifikasi bentuk wayang golek tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak, wayang golek kurang dimengerti secara umum tetapi akan menjadi menarik jika lucu bagi anak-anak. Pengajaran wayang golek secara teori di sekolah tidak terlalu melekat kepada anak-anak karena mudah dilupakan setelah pelajaran dilewati.

3.1.3 Studi Referensi

Studi referensi melibatkan pengumpulan, peninjauan, dan analisis sumber-sumber yang relevan untuk pemahaman yang lebih baik. Studi referensi dalam membantu mengidentifikasi, memperoleh pemahaman teori, dan membangun dasar pengetahuan kuat.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.1.3.1 A Space for the Unbound

A Space for the Unbound adalah permainan pertualangan yang bercerita tentang melewati masa-masa depresi dan kecemasan dari dua remaja yang memiliki kekuatan supernatural. Pemain dapat melihat kisah dari dua remaja yang mencari jati diri di masa SMA, dengan menyelidiki dan menjelajahi kota kecil di pedesaan Indonesia era tahun 90. Dalam permainan ini, dalam beberapa skenario pemain harus melewati musuh dengan memainkan *turn based fighting game* dalam bentuk *Quick Time Events*. Di fase pertama, pemain perlu memencet beberapa tombol *keyboard* dengan cepat sebelum waktu habis untuk menyerang, dan di fase kedua pemain perlu memencet tombol spasi di saat *bar* sudah mencapai suatu titik untuk menangkis serangan.



Gambar 3.21 Quick Time Event dari permainan A Space for the Unbound

Sumber:

https://store.steampowered.com/app/1201270/A_Space_for_the_Unbound/

Tabel 3.1. 1 A Space for the Unbound

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none">• Interaktif bagi pemain• Membuat pemain tetap fokus selama bermain	<ul style="list-style-type: none">• Hanya dapat dimainkan di beberapa adegan dalam cerita

	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak memiliki hadiah yang berharga selain untuk melanjutkan cerita
<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Tingkat kesulitan akan bertambah seiring berapa jauh cerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Terkesan repetitif bagi pemain jika pemain kurang cocok dengan permainannya

3.1.3.2 Sdorica Sunset

Sdorica Sunset adalah *mobile game gacha RPG* yang dibuat oleh Rayark Inc. Fitur menarik dari Sdorica Sunset adalah sistem pertempuran yang inovatif. Pemain harus menggunakan keterampilan dan strategi yang tepat untuk mengalahkan musuh-musuh mereka. Untuk menyerang, pemain perlu menyambungkan warna-warna (*Match Three*) dan akan keluar *skill* yang berbeda-beda dari setiap warna yang berhasil disambungkan. Terdapat juga beragam karakter dengan kemampuan dan kekuatan yang berbeda-beda, yang dapat ditingkatkan dan disesuaikan sesuai dengan preferensi pemain.



Gambar 3. 22 Game Sdorica Sunset

Sumber:

https://static.wikia.nocookie.net/sdorica/images/9/96/Combat_Guide.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20181111170141

Tabel 3.1. 2 Sdorca Sunset

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Mudah dipahami pemain baru • Art style unik dan cocok untuk game RPG 	<ul style="list-style-type: none"> • Pertarungannya harus tergantung cerita dan tidak memilih lawan
<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Tingkat kesulitan akan bertambah seiring berapa jauh cerita • Musuh baru setiap cerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter selalu berganti setiap <i>chapter</i> dan tidak dirasa terlalu berharga oleh pemain

3.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis menggunakan prinsip *Human Centered Design* (IDEO, 2015), yang merupakan 3 tahap perancangan desain. Prinsip tersebut dibagi menjadi tiga tahapan berikut.

1) *Inspiration*

Dalam tahap *inspiration*, permasalahan dicari dengan menghubungkan ide dengan sesuatu yang kreatif. Tahapan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Frame Your Design Challenge*, *Secondary Research*, *Define Your Audience*, *Recruiting Tools*, *Interview*, dan *Expert Interview*. Penulis menggunakan *frame your design challenge* untuk memastikan bahwa judul permasalahan sudah tepat dan mencari solusi yang sudah dipikirkan. *Secondary Research* dilakukan untuk mencari data dari artikel, buku, dan jurnal mengenai topik dan masalah.

Define your audience dilakukan untuk menentukan target sasaran dari permasalahan. *Recruiting Tools* digunakan untuk mendapatkan pendapat, pengetahuan, dan melihat perspektif lain dari ahli dan *target audience* perancangan. *Interview* dilakukan untuk mendapatkan data mengenai pemahaman dan ketertarikan dari sisi pengguna terhadap

topik perancangan. *Expert interview* dilakukan untuk mendapatkan data mengenai masalah topik perancangan.

2) **Ideation**

Tahap *ideation* dilakukan untuk mengolah data yang tepat dari tahap *inspiration* sebelumnya. Data akan diproses untuk dijadikan ide untuk menyelesaikan masalah yang diambil. Penulis menggunakan *brainstorming*, *get visual*, *rapid prototyping*, dan *getting feedback*. Dalam tahap *brainstorming* penulis melihat semua informasi tentang topik. Dalam tahap *get visual*, penulis mengumpulkan gambar-gambar dari desain *low fidelity* hingga *high fidelity* yang akan digunakan dalam tahap *rapid prototyping*. Setelah aplikasi dirancang maka berlanjut ke tahap *getting feedback* untuk mendapatkan kritik dan saran perancangan.

3) **Implementation**

Dalam tahap *implementation*, perancangan akan mulai direalisasikan. Penulis menggunakan tahapan *live prototyping* dan *keep getting feedback*. Selama tahap *live prototyping*, penulis akan melakukan *user test* kepada target dan mendapatkan kritik dan saran berkala dalam *keep getting feedback* untuk perancangan aplikasi.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA