

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam pelaksanaan perancangan *visual novel* untuk murid SMA mengenai Ratu Shima, diperlukan sebuah batasan yang dapat membantu dalam pengambilan data yang diperlukan. Beberapa data yang diperlukan berupa demografis, geografis, serta psikografis. Berikut merupakan subjek perancangan pada *visual novel* mengenai Ratu Shima untuk murid SMA secara lengkap:

- 1.) Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Wanita dan Pria
 - b. Usia : 14 – 18 tahun

Menurut Azizah (2013), usia 14 hingga 18 tahun merupakan periode pubertas. Pada masa pubertas, remaja memfokuskan diri untuk menemukan jati diri mereka, pertumbuhkan pedoman hidup, dan melibatkan diri mereka pada kegiatan disekitar lingkungan mereka (Utomo & Ifadah (2019)). Oleh karena itu, masa pertumbuhan ini sangat penting untuk membangun karakter serta nilai-nilai penting. Salah satu contoh nilai penting yang dapat dipelajari oleh remaja adalah kisah Ratu Shima yang penuh dengan nilai kepemimpinan dan keadilan yang dapat membantu mereka di masa depan yang akan datang.

- c. Pendidikan : SMA

Berdasarkan Modul Pembelajaran SMA yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sejarah kerajaan Hindu-Buddha dimulai pada kelas 10 SMA, dan akan terus berlanjut hingga kelas 12 SMA. Pembelajaran sejarah yang telah dipelajari menunjukkan pesan moral yang dapat mereka pelajari untuk kehidupan mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk

mengajarkan remaja mengenai kemampuan untuk mengenal diri mereka dan memperoleh citra diri yang sebenarnya agar dapat mencegah perilaku negatif, dan menanamkan moral yang positif pada individu tersebut (Mamta, 2015).

2.) Geografis

Area Jabodetabek dan seluruh Indonesia

Menurut Badan Pusat Statistik tahun 2023, total jumlah siswa SMA negeri dan swasta pada provinsi DKI Jakarta, Jawa Barat, dan Banten berjumlah 501.184 jiwa. Dengan jumlah murid SMA yang sangat banyak ini, diharapkan jangkauan atas perancangan *game visual* ini memiliki efektivitas yang besar bagi pembelajaran sejarah mereka. Dengan perancangan *game visual* ini, diharapkan agar murid-murid SMA di area Jabodetabek dapat mengenal cerita serta nilai-nilai yang ada dalam sejarah Ratu Shima lebih mendalam.

3.) Psikografis

- a. Remaja yang tidak mengetahui Ratu Shima.
- b. Remaja yang kurang minat dengan pembelajaran sejarah.
- c. Remaja yang tertarik dengan *visual novel*.
- d. Remaja yang memiliki alat elektronik berupa *handphone*.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam merancang *visual novel* mengenai Ratu Shima untuk murid SMA, metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* yang dicetuskan oleh Tim Brown dari IDEO dalam bukunya “*Change by Design*” (2019). Menurut Dorst (2015), “*Design Thinking* merupakan suatu proses eksplorasi dan strategi untuk mendesain”. Metode perancangan dengan menggunakan metode *Design Thinking* memiliki lima tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kelima tahap ini digunakan untuk mengumpulkan data dari masalah yang kita teliti agar dapat memahami masalah serta mengetahui apa yang diinginkan dari pengguna. Setelah mengetahui masalah serta keinginan pengguna, dilakukan *brainstorming* untuk menemukan sebuah solusi

yang berpotensi dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pada tahap *prototype*, dibuat sebuah model dari hasil solusi yang telah ditetapkan, yang lalu akan diuji oleh pengguna pada tahap *test* untuk melihat efektivitas serta *feedback* dari para pengguna agar *prototype* dapat diperbaiki.

Metode penelitian yang dilakukan berupa metode campuran, yaitu dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode ini digunakan untuk melakukan eksplorasi yang lebih detail terhadap perspektif dan pengetahuan yang dimiliki oleh target audience yang kita inginkan. Metode kualitatif yang akan diterapkan pada perancangan ini berupa wawancara mendalam terhadap guru sejarah SMA, melakukan observasi terhadap peninggalan Ratu Shima, serta melakukan studi literatur terkait kerajaan Kalingga dan Ratu Shima. Metode kuantitatif akan diterapkan dengan menyebarkan sebuah kuesioner online lewat *Google Forms* di internet. Langkah-langkah penelitian serta metode analisis dengan lebih rinci akan dijelaskan pada sub-bab berikutnya.

3.2.1 *Empathize*

Dalam tahap *emphatize*, penulis mencoba untuk menemukan masalah serta keluhan yang mungkin dimiliki oleh target audience. Maka dari itu, dilakukan sebuah pengumpulan data melalui kuesioner, studi literatur, dan wawancara untuk mengetahui pengalaman dan kebutuhan murid SMA mengenai pelajaran sejarah Ratu Shima. Penggunaan kuesioner yang merupakan metode kuantitatif, digunakan agar penulis mendapatkan data secara luas dari berbagai murid SMA dengan latar belakang yang berbeda mengenai pengetahuan Ratu Shima yang mereka pelajari di mata pelajaran sejarah. Penulis juga melakukan wawancara, studi literatur, dan studi referensi sebagai metode kualitatif untuk menemukan informasi mendalam mengenai kehidupan Ratu Shima serta latar sosial dan budaya pada masa kekuasaan kerajaan Kalingga. Seluruh metode ini akan membantu penulis dalam perancangan solusi dengan wawasan yang mendalam dan sesuai dengan kebutuhan target audiens yang diinginkan.

3.2.2 *Define*

Tahap *define* merupakan tahap yang memerlukan penulis untuk menganalisis data yang telah diperoleh. Penulis akan membuat user persona, user journey map, serta empathy map untuk merangkum masalah utama dari kurangnya efektivitas dalam pembelajaran sejarah mengenai Ratu Shima. Analisis akan membantu penulis dalam mengidentifikasi masalah serta melihat sebuah pola atau tema berulang yang sering muncul dalam pelaksanaan wawancara dan kuesioner. Setelah merumuskan masalah secara jelas dan terfokus, penulis dapat menentukan tujuan dari perancangan media informasi interaktif dan merancang pesan serta strategi yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan serta pemahaman murid-murid SMA terhadap kisah Ratu Shima dalam pelajaran sejarah mereka.

3.2.3 *Ideate*

Untuk tahap *ideate*, penulis akan membuat sebuah mind map untuk merancang sebuah ide dan konsep dari solusi yang didapatkan dari tahap *define* dan mengembangkannya menjadi sebuah output dengan cara yang kreatif untuk menyelesaikannya. Setelah itu, penulis akan membuat sebuah *moodboard* visual yang akan digunakan sebagai cakupan hasil *output*. *Moodboard* visual akan mencakup elemen desain, seperti warna, ilustrasi, tipografi, UI, dan *grid* yang akan menjadi inspirasi dari *big idea output* penyelesaian masalah yang diambil.

3.2.4 *Prototype*

Pada tahap ini, penulis akan merancang sebuah model awal dari *moodboard* visual yang telah dirancang pada tahap *Ideate*. Perancangan ini akan diawali dengan pembuatan *wireframe* serta sketsa awal untuk seluruh komponen *visual novel* yang akan dibuat. Lalu, *prototype* digital akan dikembangkan agar mencakup penggunaan target audiens, seperti UI dan UX, *interactivity*, serta animasi yang akan digunakan dalam *visual novel* yang akan dibuat. *Prototype* yang telah dibuat akan melewati masa uji *internal* untuk

memastikan bahwa semua elemen yang dibuat telah bekerja dengan baik dan efektif dalam penyampaian pesan yang diinginkan kepada target audiens. Pengujian internal ini juga berfungsi untuk mendapatkan *feedback* dari para penguji agar dapat diperbaiki atau disempurnakan. Setelah itu, *prototype* akan dilanjutkan kepada tahap berikutnya, yaitu pengujian eksternal atau langsung kepada target audiens.

3.2.5 Testing

Dalam tahap *testing*, penulis akan melakukan validasi dari *prototype visual novel* yang telah dibuat dalam dua tahap, yaitu *alpha testing* dan *beta testing*. Pada pelaksanaan *alpha testing*, penulis akan melakukan pengujian secara *internal* untuk mengecek fungsional *visual novel* agar sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Setelah *alpha testing*, penulis akan melanjutkan pengujian *visual novel* dengan melakukan *beta testing* kepada target audiens yang sesuai dengan sasaran. *Beta testing* dilakukan untuk mengevaluasi efisiensi penggunaan, relevansi fitur, serta efektivitas dalam penyampaian pesan yang diinginkan kepada target audiens. Data yang diterima setelah melakukan kedua tahap percobaan ini, akan digunakan untuk melakukan perbaikan serta penyempurnaan hasil *output*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian yang dilakukan, teknik perancangan yang digunakan berupa teknik wawancara, dan kuesioner untuk mengenali serta memahami pengalaman serta kebutuhan yang diinginkan oleh setiap Murid SMA dalam mempelajari sejarah mengenai Ratu Shima dengan lebih efektif. Pelajaran sejarah merupakan sebuah pelajaran yang membahas tentang prestasi serta cerita oleh nenek moyang kita di masa lalu. Pendidikan sejarah merupakan sebuah cara untuk membentuk karakter seorang murid. Menurut Sapriya (2012), proses pembentukan karakter serta kepribadian murid yaitu, Pertama, memiliki nilai-nilai nasionalisme dan kepahlawanan. Kedua, mengandung awal-mula peradaban bangsa, Ketiga, memperkuat rasa persatuan, persaudaraan, serta solidaritas antara para murid

lainnya. Keempat, mewujudkan pemersatu bangsa ketika harus menghadapi moral yang tidak benar dan membahayakan serta berguna untuk kehidupan sehari-hari, Kelima, mendidik dan mengembangkan sikap bertanggung jawab untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan (Rulianto & Hartono, 2018:133). Tujuan utama dari penggunaan teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai tantangan yang seringkali dihadapi oleh murid SMA dalam pembelajaran sejarah mereka, terutama mengenai sejarah Ratu Shima. Dari data yang telah diambil, penulis akan menggunakan data tersebut untuk merancang sebuah *visual novel* yang relevan atas permasalahan yang sering dimiliki oleh murid SMA, serta efektif dalam membantu pembelajaran mereka.

3.3.1 In-depth Interview

Untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran sejarah Ratu Shima, penulis akan melakukan *in-depth interview* untuk mengumpulkan data primer dari guru SMA. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data ini, penulis dapat mengumpulkan informasi secara mendetail dari perspektif para individu yang telah diwawancarai, sehingga dapat memahami permasalahan yang dialami oleh murid SMA secara mendalam. Pelaksanaan wawancara mendalam dapat membantu peneliti untuk mengeksplorasi solusi dari data yang telah diambil dari pengalaman pribadi, perasaan, serta pandangan responden yang telah diwawancarai. Sehingga, hasil perancangan *visual novel* untuk murid SMA mengenai Ratu Shima menjadi relevan dan efektif bagi mereka.

1. Wawancara Guru Sejarah SMA

Untuk memperoleh data mengenai kisah Ratu Shima yang diajarkan kepada murid-murid SMA serta situasi dan metode pembelajaran yang digunakan untuk mengajar pelajaran sejarah di dalam ruang kelas, penulis melakukan wawancara bersama seorang guru sejarah SMA. Wawancara dilakukan bersama dengan Ibu Theresia Widiastuti, S.Pd sebagai salah satu guru SMA St. Kristoforus 1 yang berlokasi di Jakarta. Beliau merupakan seorang guru sejarah yang telah mengajar untuk lebih dari 18 tahun. Melalui wawancara yang telah dilakukan, penulis mendapatkan informasi mengenai media serta salah

satu contoh metode pengajaran yang digunakan oleh guru sejarah dalam menyampaikan pelajaran sejarah kepada murid-muridnya.

Dalam pelaksanaan wawancara bersama Ibu Widia, penulis menggunakan instrumen berupa alat perangkat laptop untuk melakukan wawancara melalui Whatsapp video call. Penulis juga menggunakan OBS studio untuk merekam wawancara yang telah dilakukan. Berikut jenis-jenis pertanyaan yang ditanya dalam wawancara tersebut:

- Apakah Bapak/Ibu dapat memperkenalkan diri anda terlebih dahulu?
- Sudah berapa lama Bapak/Ibu sudah mengajar?
- Apa latar belakang Bapak/Ibu?
- Apa saja yang Ibu ketahui mengenai Ratu Shima dari kerajaan Kalingga?
- Melalui riset yang sudah saya cari, Ratu Shima merupakan beberapa dari bangsawan perempuan yang menerima edukasi pada masanya. Apakah informasi ini benar?
- Apakah benar bahwa Ratu Shima juga mempelajari bela diri, memanah, dan bermain tombak?
- Pencapaian apa saja yang terpenuhi pada masa kejayaan kerajaan Kalingga yang dipimpin oleh Ratu Shima?
- Menurut Bapak/Ibu, nilai apa saja yang dapat diambil dari cerita kehidupan Ratu Shima untuk murid-murid SMA?
- Apakah nilai-nilai dari Ratu Shima masih relevan dengan anak-anak di generasi saat ini? seperti apa relevannya?
- Bagaimana sebaiknya cara memahami / metode pembelajaran untuk materi sejarah yang berkaitan dengan cerita Ratu Shima?
- Apakah bapak ibu pernah melihat media misal buku cerita yang berkaitan dengan Ratu Shima?
- Menurut Bapak/Ibu, jika ada sebuah media interaktif seperti sebuah *game* yang menceritakan mengenai sejarah Ratu Shima, akankah murid-murid tertarik untuk mencobanya?

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner adalah sebuah metode pengumpulan data yang dijalankan dengan memberi seperangkat pertanyaan lisan maupun tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017, p. 142). Kuesioner dapat disebarakan secara fisik maupun non-fisik seperti melalui internet. Dalam pelaksanaan penyebaran kuesioner ini, penulis menggunakan *Google Form* untuk membuat kuesioner serta disebarakan melalui internet. Kuesioner ini ditujukan kepada murid SMA berusia 14-18 tahun di area Jabodetabek sebagai target primer. Kuesioner yang dibagikan merupakan kuesioner berjenis *random sampling*.

Penyebaran kuesioner yang dilakukan melalui *Google Form* bertujuan untuk mengetahui mengenai pengetahuan yang diingat oleh murid SMA mengenai kisah Ratu Shima, serta metode pembelajaran apa yang digunakan oleh guru mereka dalam penyampaian materi, serta metode pelajaran yang mereka lebih sukai. Dengan pengumpulan data melalui kuesioner, penulis dapat mengidentifikasi masalah serta preferensi responden untuk menentukan media apa yang paling efektif untuk menyajikan informasi mengenai kisah Ratu Shima. Berikut isi pertanyaan yang ditanyakan di dalam kuesioner *Google Form* yang telah disebarakan:

Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
1.	Nama	Short Answer	(Fill in the blank)
2.	Umur	<i>Multiple Choice</i> (<i>Single Answer</i>)	<ul style="list-style-type: none">• 14 tahun• 15 tahun• 16 tahun• 17 tahun• 18 tahun
3.	Jenis Kelamin	<i>Multiple Choice</i> (<i>Single Answer</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Perempuan• Laki-laki
4.	Domisili	Short Answer	(Fill in the blank)

5.	Apakah anda pernah mempelajari tentang kerajaan Kalingga di pelajaran sejarah anda?	<i>Multiple Choice</i> (<i>Single Answer</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pernah • Tidak Ingat • Tidak Pernah
6.	Apakah anda masih mengingat sejarah yang anda pelajari tersebut?	Skala <i>Likert</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Skala 1: Tidak Ingat • Skala 2: Sangat Ingat
7.	Apakah anda tahu jika kerajaan Kalingga pernah memiliki seorang Ratu yang berkuasa?	<i>Multiple Choice</i> (<i>Single Answer</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Tahu • Tidak Tahu
8.	Pernahkah anda mempelajari mengenai Ratu Shima?	<i>Multiple Choice</i> (<i>Single Answer</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Pernah • Tidak Ingat
9.	Apa yang anda ketahui mengenai Ratu Shima?	<i>Checkboxes</i> (Max.3 jawaban)	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi Ratu karena suaminya telah meninggal • Seorang Ratu yang sangat tegas terhadap peraturan

			<ul style="list-style-type: none"> • Hampir membunuh anaknya sendiri • Membuat kerajaannya sangat kuat sehingga membuat kerajaan lain segan untuk melawannya • Melakukan perdagangan dengan berbagai kerajaan lainnya • (Saya kurang ingat mengenai kisah Ratu Shima)
10.	Ketika mempelajari sejarah, metode apa yang dipakai guru anda untuk mengajar topik ini?	<i>Checkboxes</i> (Max.3 jawaban)	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan Lisan (Presentasi) • Penjelasan Tertulis (Buku tulis, Buku komik, etc) • Penjelasan melalui video (animasi, video essay, etc) • Other...
11.	Menurut anda, metode	<i>Checkboxes</i> (Max.3 jawaban)	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan Lisan (Presentasi)

	<p>pembelajaran apa yang efektif untuk anda?</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan Tertulis (Buku tulis, Buku komik, etc) • Penjelasan melalui video (animasi, video essay, etc) • Penjelasan melalui Gamifikasi (<i>visual novel</i>, Kahoot, etc) • Penjelasan melalui ilustrasi (Komik, Storybook, Webtoon, etc) • Other...
--	--	--	--

3.3.3 Studi Eksisting

Agar perancangan *visual novel* dapat dilakukan secara efektif dan sesuai dengan penelitian sebelumnya, penulis melakukan sebuah studi eksisting dari topik serta media informasi lain mengenai pembelajaran sejarah kisah Ratu Shima. Studi eksisting dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai media informasi yang sudah ada, serta kelebihan, kelemahan, *opportunity*, dan *threats* dari berbagai media tersebut. Dengan melakukan ini, penulis dapat merancang *visual novel* dengan mempertimbangkan analisis yang telah dilakukan dengan target audience yang diinginkan. Sehingga dapat merancang sebuah karya desain yang memuaskan dan relevan dengan permasalahan yang ada. Penulis menemukan beberapa media yang membahas

mengenai Ratu Shima seperti buku novel sejarah fiksi dengan judul “Maharani Shima” yang ditulis oleh Wibowo Wibidharma, video animasi dengan judul Sejarah Seru!!! Kisah Ratu Shima (Sejarah Kerajaan Kalingga) – SEJARAH INDONESIA yang dibuat oleh channel SEJARAH SERU, dan video edukasi dengan judul “*The Secret of Queen Shima & The Kalingga Kingdom – Anti Dynastic Politics? Respected by China?*” yang diupload melalui Youtube oleh “ASISI Channel”. Melalui media-media ini, penulis akan mengumpulkan data yang berupa *strength, weakness, opportunities, dan threat* yang ada pada media-media ini. Setelah itu, penulis dapat mengembangkan ide dan solusi media yang lebih efektif serta inovasi bagi target audiens yang telah ditentukan.

3.3.4 Studi Referensi

Penulis juga melakukan studi referensi yang bertujuan untuk mencari media yang dapat dijadikan sebagai sebuah inspirasi serta acuan dalam perancangan *visual novel* mengenai Ratu Shima yang dibuat. Dengan itu, penulis dapat mengembangkan sebuah desain interaktif dengan mempertimbangkan elemen-elemen visual serta isi dan penyajian konten yang paling efektif untuk target audiens. Beberapa aspek yang akan dipelajari dalam perancangan berupa gaya ilustrasi, *layout, typography, grid, gameplay*, serta *mini game* yang ada dalam *visual novel*. Beberapa media yang akan digunakan sebagai acuan adalah buku komik Sintren si Cewek Mejik yang dibuat oleh konijnsate, “*Doki Doki Literature Club*” oleh Team Salvato, *visual novel* Larut oleh Senja Games, dan *game The Kidnap* yang dibuat oleh Chilla’s Art.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA