BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini merupakan subjek perancangan pada media informasi mengenai *Schizoid Personality Disorder* pada dewasa awal:

1) Demografis

a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan

b. Usia: 18-25 tahun

Usia 18 - 25 tahun merupakan segmentasi masa dewasa awal menurut Santrock yang ditandai dengan aktivitas bersifat eksplorasi dan eksperimen. Beberapa tugas perkembangan dewasa awal adalah memilih pasangan hidup, bertanggung jawab, belajar membangun rumah tangga, mengasuh anak, menjadi mandiri secara emosional dan menjadi masyarakat yang baik (A. F. Putri, 2018).

c. Pendidikan: SMA, Sarjana

d. SES: A – B

Menurut (Paccoud et al., 2021, h. 2), masyarakat dengan tingkat *socioeconomic* tinggi memiliki lebih banyak akses terhadap teknologi digital dan sering memiliki skill yang dibutuhkan untuk menggunakan teknologi tersebut dibandingkan yang lebih rendah.

2) Geografis

Area Jabodetabek

3) Psikografis

a. Dewasa awal yang berencana untuk memiliki anak.

- b. Dewasa awal yang peduli dengan kesehatan mental.
- c. Dewasa awal yang tertarik dengan informasi melalui *storytelling*.
- d. Dewasa awal yang suka bermain *game*.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang diajukan oleh penulis untuk perancangan media informasi mengenai *schizoid personality disorder* pada dewasa awal yaitu dengan menggunakan teori metodologi perancangan visual novel Toiya Kristen Finley berdasarkan bukunya yang berjudul “Branching Story, Unlocked Dialogue” (Finley, 2022). Berdasarkan buku tersebut, ada lima tahap dalam perancangan visual novel yaitu: *concept and planning*, *scriptwriting*, *visual design*, *technical implementation*, dan *iteration and refinement*. Metode ini dibuat dan sudah disesuaikan untuk perancangan visual novel. Pada tahap *concept and planning*, perancangan dimulai dengan pembuatan konsep dan perencanaan visual novel yang akan dibuat berdasarkan analisis data target audiens. Setelah itu, masuk ke tahap *scriptwriting* dimana struktur cerita dan karakter mulai dibentuk. Selanjutnya, tahap *visual design* mewujudkan ide yang telah dibuat dalam bentuk gambar, termasuk karakter, latar belakang, dan *user interface*. Pada tahap *technical implementation*, *prototype* visual novel mulai dibuat, pemrograman, menyatukan aset-aset yang telah dibuat, dan *test*. Terakhir, *prototype* tersebut akan di iterasi dan diperbaiki pada tahap *iteration and refinement* berdasarkan masukan yang didapatkan pada uji coba sebelumnya.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif, yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat dan tingkah laku, dan cocok untuk menekankan pemahaman mengenai kehidupan sosial (Murdiyanto, 2020, h.19). Untuk memperoleh data, akan dilakukan wawancara dengan ahli terkait, penyebaran kuesioner, dan studi literatur. Proses pengumpulan data menggunakan teknik random sampling untuk menghasilkan sampel yang representatif. Validitas data diuji dengan triangulasi sumber untuk memastikan data yang didapatkan adalah kredibel.

3.2.1 Concept and Planning

Concept and Planning merupakan tahap pertama dari teori Finley berdasarkan bukunya yang berjudul “Branching Story, Unlocked Dialogue”. Pada tahap ini, penulis akan melakukan pengumpulan data melalui kuesioner untuk mengetahui mengenai tingkat pengetahuan target audiens mengenai *schizoid personality disorder* dan preferensi media mereka. Wawancara dilakukan dengan ahli topik yang diangkat dan ahli media untuk mengetahui pengalaman dan pendapat seorang ahli mengenai topik dan media yang diangkat. Studi eksisting dan studi referensi dilakukan untuk mendapatkan insight dan mempelajari isi maupun desain yang disajikan dalam karya yang sudah ada sebelumnya. Setelah menganalisis data yang didapatkan, hasilnya akan dipakai untuk mulai merencanakan gambaran besar visual novel yang akan dibuat melalui *mindmapping and big idea*, dan *moodboard*. Penulis akan membuat mindmap dengan menulis kata-kata mengenai *schizoid personality disorder* dan cara menyampaikannya kepada target audiens dengan kreatif, lalu mengambil beberapa kata kunci untuk dibuat menjadi satu *big idea*. Setelahnya, penulis akan membuat sebuah *moodboard* visual yang dapat membantu dalam menentukan bagaimana desain akan dibuat atau menjadi acuan dari segi warna, bentuk, tipografi, ilustrasi, dan sebagainya.

3.2.2 Scriptwriting

Tahap selanjutnya adalah tahap *scriptwriting* saat penulis mulai membuat struktur cerita, mengembangkan karakter, menentukan dialog dan pilihan yang akan ada dalam visual novel yang akan dibuat, dan membuat flowchart. Konten dan desain visual novel dibuat sedemikian mungkin sehingga cocok untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman target audiens terhadap *schizoid personality disorder* namun tetap menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.

3.2.3 Visual Design

Pada tahap *visual design*, ide dari *environment* maupun karakter mulai diwujudkan dan digambar. Tahap ini meliputi *character art*, *background art*, dan juga *user interface*. Desain karakter dihidupkan melalui teori-teori

desain sehingga ilustrasi karakter dapat menggambarkan sifat dan kepribadian masing-masing karakter. *User interface* meliputi beberapa elemen seperti tombol dan tipografi, dibuat agar cocok dengan tema yang diangkat.

3.2.4 Technical Implementation

Tahap *technical implementation* adalah tahap di mana teknis-teknis mulai diimplementasikan dari pembuatan *low fidelity*, *high fidelity*, hingga *testing*. Pada *low fidelity*, dimulai dengan membuat *wireframe* untuk merencanakan layout dan tampilan dari visual novel yang akan dibuat, lalu mulai menuliskan programnya. Setelah itu, dilanjutkan dengan *high fidelity* di mana aset visual yang telah dibuat pada tahap sebelumnya diintegrasikan pada aplikasi yang telah diprogram untuk membuat sebuah *prototype*. Lalu *prototype* itu akan diuji melalui *alpha test* untuk memastikan prototype sudah berjalan dengan baik dan seluruh fitur berfungsi.

3.2.5 Iteration and Refinement

Tahap terakhir dari teori perancangan *visual novel* oleh Toiya Kristen Finley ini adalah tahap *iteration and refinement*, di mana dari hasil *alpha test*, akan dilakukan *editing and polishing* untuk memperbaiki visual novel yang telah dibuat sesuai dengan masukan yang telah didapatkan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik dari pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi mengenai *schizoid personality disorder*, mulai dari gejalanya, dampaknya, penanganan, hingga pencegahan. *Schizoid personality disorder* merupakan sebuah pola keterpisahan seseorang dari hubungan sosial dan keterbatasan ekspresi emosi interpersonal yang baru ditemukan saat dewasa awal (American Psychiatric Association, 2013). Tujuan utama dari pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan informasi dan *insight* yang penting secara mendalam agar visual novel yang dirancang akan berguna dan relevan.

3.3.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara mendalam dengan psikolog dan ahli visual novel sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer untuk lebih mengetahui pengalaman dan pandangan mereka terhadap topik yang diangkat.

1. Wawancara dengan Psikolog

Wawancara dilakukan dengan Yesica Yulianto, M. Psi., Psikolog untuk mendapatkan informasi dari seorang profesional mengenai gejala, penyebab, pencegahan, dan penanganan dari *Schizoid Personality Disorder*. Informasi ini akan sangat membantu dalam merancang visual novel yang informatif dan imersif. Pertanyaan wawancara kepada psikolog dibuat sebagai berikut:

- a. Apa itu *Schizoid Personality Disorder*? Bagaimana membedakannya dengan orang yang pendiam atau introvert?
- b. Apa saja gejala umum yang sering muncul?
- c. Apa yang menyebabkan skizoid? Apakah mungkin ada faktor genetik atau lingkungan yang berperan?
- d. Bagaimana dampak skizoid terhadap kehidupan sehari-hari seseorang?
- e. Bagaimana cara mengetahui jika seseorang memiliki skizoid? Apakah ada tes khusus?
- f. Apakah skizoid dapat disembuhkan? Jika tidak, apa tujuan utama dari pengobatannya?
- g. Apa saja yang bisa dilakukan untuk mengobati skizoid? Yang mana yang paling efektif?
- h. Bagaimana peran keluarga dan lingkungan sekitar dalam mendukung seseorang dengan skizoid? Apa yang mereka bisa lakukan?
- i. Adakah cara untuk mencegah skizoid?
- j. Apa yang bisa dilakukan oleh seseorang dengan skizoid untuk mengatasi gejala skizoid di kesehariannya?

- k. Menurut Ibu, apa tantangan terbesar yang dihadapi seorang dengan skizoid di usia dewasa awal?
- l. Apa saran Ibu untuk dewasa awal yang mungkin mengalami gejala skizoid?
- m. Kira-kira, berapa banyak kasus skizoid di Indonesia?
- n. Jika boleh tahu, apakah pernah ada contoh kasus skizoid yang pernah ditangani sebelumnya?

2. Wawancara dengan Ahli Visual Novel

Wawancara dengan ahli visual novel dilakukan bersama Wiartha Adhisutra, seseorang screenwriter visual novel dan komikus untuk mendapatkan informasi mengenai perancangan visual novel khususnya dalam membangun cerita yang cocok dengan target audiens, menarik, dan berkesan bagi pemainnya. Informasi yang didapat akan sangat berguna dalam perancangan *visual novel* yang menarik dan menyenangkan. Berikut pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan dalam wawancara bersama seorang ahli visual novel:

- a. Boleh ceritakan sedikit tentang pengalaman Anda dengan visual novel?
- b. Metode perancangan/framework seperti apa yang biasanya Anda pakai?
- c. Bagaimana biasanya Anda melakukan riset untuk mendalami tema yang akan ditulis?
- d. Apa yang membuat visual novel menarik untuk dewasa awal?
- e. Bagaimana cara membangun karakter yang relatable dan menarik bagi target audiens?
- f. Bagaimana cara membuat visual novel yang dapat membangun emosi target audiens?
- g. Bagaimana Anda membuat ending yang memuaskan dan berkesan bagi pemain?

- h. Berapa lama kira-kira durasi visual novel yang ideal agar pemain tidak merasa bosan? Adakah minimal berapa dialog atau pilihan?
- i. Menurut Anda, bagaimana pendekatan yang baik jika visual novel ini bertujuan untuk memberitahu kepada calon orang tua?
- j. Apakah ada saran dari Anda untuk seorang yang pemula?

3.3.2 Kuesioner

Penulis menggunakan teknik kuesioner random sampling yang dibagikan kepada masyarakat Jabodetabek berumur 18 – 25 tahun sebanyak 100 orang untuk mengumpulkan data mengenai tingkat pengetahuan mereka terhadap *schizoid personality disorder* dan preferensi media mereka untuk mendapatkan sebuah informasi. Data yang diperoleh dari kuesioner ini akan menjadi acuan untuk mengenali siapa target audiens dan untuk merancang media yang sesuai dalam membagikan informasi mengenai *schizoid personality disorder* pada dewasa awal. Pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Apakah Anda pernah mendengar mengenai skizoid? (Ya, pernah/Ya, saya sedang mengalami/Tidak pernah)
- b. Darimana Anda pernah mendengar mengenai skizoid? (Pilih yang paling relevan: Berita, Buku, *Game*, Video, Orang lain, Lainnya: ___)
- c. Seberapa tahukah Anda mengenai skizoid? (Skala likert 1 – 6)
- d. Apa yang kalian ingin ketahui dari *schizoid personality disorder*? (Jawaban terbuka)
- e. Apakah Anda pernah melihat media informasi mengenai psikologi/kesehatan mental? (Ya/Tidak)
- f. Apa bentuk dari media tersebut? (Pilih yang paling relevan: Ilustrasi, Infografik, Film/Animasi, Apps, Video *game*, Buku Pelajaran, Buku cerita, Novel, Lainnya: ___)
- g. Apa tanggapan Anda dengan media tersebut? (Jawaban terbuka)

- h. Faktor apa yang menjadi pertimbangan untuk menggunakan media tersebut? (Pilih yang paling relevan: Cerita, Tampilan, Kedalaman Informasi, Format (gambar, teks, video, dll), Interaktivitas)
- i. Apakah Anda tertarik dengan *storytelling*/konten yang disampaikan melalui cerita? (Skala likert 1 – 6)
- j. Apakah Anda tertarik dengan informasi yang disampaikan melalui gamifikasi? (Skala likert 1 – 6)
- k. Adakah saran untuk perancangan media informasi mengenai *schizoid personality disorder*? (Jawaban terbuka)

3.3.3 Studi Eksisting

Penulis menggunakan studi eksisting sebagai salah satu acuan dan contoh dari media informasi mengenai *schizoid personality disorder* yang sudah ada sebelumnya. Studi tersebut akan berguna untuk mengetahui informasi seperti apa yang dapat ditampilkan dalam visual novel. Studi eksisting akan mencakup karya-karya yang sudah ada mengenai *schizoid personality disorder*.

3.3.4 Studi Referensi

Penulis menggunakan studi referensi untuk mempelajari karya-karya visual novel yang sebelumnya sudah ada sebagai acuan dalam mendesain visual novel yang menarik dan menyenangkan. Dari cara penyampaian pesannya, komponennya, elemen yang membuat karya tersebut relevan dan imersif, dan sebagainya. Studi referensi akan mencakup karya-karya visual novel yang sudah ada sebelumnya, khususnya dengan topik yang serupa seperti kesehatan mental.