

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Pada perancangan gim mengenai pengenalan orkestra Gambang Kromong, telah dipilih subjek perancangan sebagai berikut:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 16-22 tahun

Dilansir dari *website* resmi United Nations, usia 15-24 tahun termasuk dalam generasi muda. Generasi muda saat ini masih kurang minat terhadap kesenian tradisional dan lebih memilih kesenian modern yang berasal dari luar. Tak sedikit juga masyarakat generasi muda yang menganggap bahwa kebudayaan tradisional merupakan hal yang kuno (Siburian, Nurhasanah, Fitriana, 2021, h. 33).

- c. Pendidikan: SMA/SMK/MTS hingga Kuliah
- d. SES: B

Berdasarkan data yang didapatkan dari databoks (2021), masyarakat dengan status ekonomi sosial tingkat B memiliki literasi digital yang tinggi dengan presentase sebesar 59.1% dibandingkan tingkat lainnya. Sehingga status ekonomi sosial tingkat B dipilih karena masyarakat pada tingkat tersebut lebih memahami dalam penggunaan teknologi digital.

2. Geografis

Geografis untuk subjek perancangan yang dipilih adalah JABODETABEK. Wilayah JABODETABEK dipilih karena dilansir dari data Indeks Masyarakat Digital Indonesia (2024), ditemukan bahwa JABODETABEK memiliki nilai indeks masyarakat digital yang terbilang tinggi dengan rata-rata nilai sebesar 48 yang di mana nilai tersebut masuk ke dalam kategori nilai indeks masyarakat digital yang tinggi. IMDI sendiri

merupakan suatu pengukuran keterampilan dalam penggunaan teknologi digital, sehingga media informasi dapat dengan mudah diakses pada JABODETABEK karena nilai keterampilan pada penggunaan teknologi digital sudah termasuk tinggi.

3. Psikografis

- a. Generasi muda yang tidak mengetahui mengenai orkestra Gambang Kromong
- b. Generasi muda yang kurang minat dalam mengetahui orkestra Gambang Kromong

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Untuk melakukan perancangan, metode yang akan digunakan adalah *Playcentric Design Process* oleh Tracy Fullerton (2024), yang dimana metode tersebut merupakan salah satu metode yang digunakan untuk perancangan suatu *game design*. Pendekatan *playcentric* berfokus pada keterlibatan pemain dalam setiap proses perancangan desain gim, baik itu dimulai dari pembuatan konsep gim hingga hasil akhir dari gim tersebut, hal tersebut bertujuan untuk desainer dapat mengutamakan pengalaman pemain pada saat memainkan gim yang dirancang sehingga desainer dapat memberikan pemain pengalaman bermain yang baik (h. 13). Dalam pendekatan *playcentric*, digunakan *playcentric process diagram* dalam tahapan perancangan, tahapan tersebut terdiri dari *Player Experience Goals*, *Prototyping*, *Playtesting*, dan *Evaluating* (h. 18).

3.2.1 *Player Experience Goals*

Tahapan pertama yang dilakukan adalah menetapkan *player experience goals*. Tahapan ini merupakan deskripsi pada perencanaan perancangan gim terhadap perasaan ataupun pengalaman yang akan dialami oleh pemain pada saat pemain memainkan permainan tersebut. Menetapkan *player experience goals* dilakukan dengan cara *brainstorming* dengan menggali lebih dalam terhadap keinginan pemain.

Maka dari itu, akan dilakukan pengumpulan dengan menggunakan metode kualitatif berupa wawancara terhadap ketua dari salah satu sanggar

kebudayaan yang menggarap kesenian musik Gambang Kromong, wawancara dilakukan dengan maksud untuk mengetahui lebih dalam mengenai informasi terkait Gambang Kromong itu sendiri dan juga masalah yang ada pada kesenian musik Gambang Kromong. Selain wawancara terhadap ketua sanggar kebudayaan, wawancara juga akan dilakukan terhadap desainer gim untuk mengetahui proses yang lebih detail terkait proses desain gim. Apa saja yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan desain gim, baik itu dari menentukan target desain, ataupun mulai merancang desain untuk target tersebut.

Selain wawancara, penulis juga melakukan metode pengumpulan data kuantitatif berbentuk kuesioner dan juga metode kualitatif berbentuk *Focus Group Discussion*. Penyebaran kuesioner dan juga *Focus Group Discussion* terhadap target sasaran desain untuk mengetahui pengetahuan responden terhadap orkestra Gambang Kromong. Metode-metode tersebut dilakukan dengan harapan dapat menggali informasi lebih dalam mengenai pengetahuan Gambang Kromong dan apa yang dibutuhkan target sasaran desain untuk mengetahui Gambang Kromong.

3.2.2 Prototyping

Tahapan berikutnya merupakan tahapan *prototyping*, yang dimana pada tahapan ini, desainer sudah memulai perancangan terhadap desain gim mereka. Pada tahapan *prototyping*, desainer menentukan mekanik inti yang akan diimplementasikan pada gim, dan juga dinamika pada gim yang dimana berupa konsekuensi atau hasil dari tindakan yang dilakukan oleh pemain pada saat bermain gim tersebut. Pada tahap ini, penulis menentukan bagaimana pemain akan memainkan gim yang akan dirancang, dengan merancang mekanik yang akan digunakan dalam gim sehingga dapat memberikan pengalaman bermain yang baik.

Dari mekanik yang ditetapkan, dapat ditentukan juga dinamik yang akan diimplementasikan pada gim dengan menggunakan mekanik yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, penulis akan membuat gambaran bagaimana pemain

akan berinteraksi pada gim dan mendapatkan informasi baru dari interaksi tersebut, sehingga *flow chart* akan dibuat untuk menggambarkan alur perjalanan interaksi pemain saat memainkan gim, dari mulainya gim hingga berakhir. Selain interaksi, penulis juga akan merancang *storytelling* sehingga pemain dapat mengikuti alur gim dan mendapatkan informasi yang lebih terarah, dari pengenalan orkestra Gambang Kromong, sejarah, hingga cara memainkannya.

3.2.3 Playtesting & Evaluating

Tahapan berikutnya merupakan *Playtesting* dan *Evaluating* terhadap perancangan gim. Pada tahapan ini, penulis akan melakukan *playtesting* pada gim yang telah dirancang terhadap target sasaran desain. Dari *playtesting* tersebut, penulis dapat mendapatkan *feedback* dari pemain terhadap gim tersebut, baik itu *feedback* positif ataupun negatif. Dari *feedback* tersebut, akan dilakukan *evaluating* terhadap gim, apa saja yang perlu diperbaiki dan dikembangkan, sehingga gim dapat memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pemain.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada perancangan gim mengenai orkestra Gambang Kromong, penulis akan melakukan riset dengan menggunakan tiga metodologi pendekatan berdasarkan penjelasan oleh Creswell (2014), berupa metodologi kualitatif dan kuantitatif. Pada metode kuantitatif, penulis akan melakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner untuk mengetahui pengetahuan responden terhadap orkestra Gambang Kromong. Pada metode kualitatif, penulis akan melakukan wawancara terhadap dua narasumber yang berpengetahuan lebih dalam terkait informasi mengenai Gambang Kromong dan proses desain gim, dan *focus group discussion* (FGD) terhadap target sasaran desain untuk mengetahui lebih dalam permasalahan yang dialami terhadap pengenalan orkestra Gambang Kromong.

3.3.1 Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan pendekatan kuantitatif yang berfungsi sebagai bahan dalam melakukan analisis data, baik data statistik deskriptif maupun data statistik inferensial. (Mulyadi, 2013). Kuesioner dilakukan dengan metode *random sampling* terhadap usia 12 hingga 22 tahun, baik berdomisili di dalam ataupun di luar JABODETABEK. Penyebaran kuesioner bertujuan untuk mengetahui seberapa tahu responden mengenai orkestra Gambang Kromong, dan juga *device* yang digunakan untuk mengakses suatu media interaktif.

Tabel 3. 1 Pertanyaan kuesioner

No.	Pertanyaan	Pilihan
1.	Apakah anda pernah mendengar mengenai orkestra Gambang Kromong?	Ya
		Tidak
2.	Apabila pernah, dari mana anda pernah mendengar mengenai Gambang Kromong?	Teman
		Keluarga
		Internet
		Sosial Media
		Infografis
		Buku
		Gim (Game/permainan digital)
3.	Apakah anda pernah mempelajari orkestra Gambang Kromong?	Ya
		Tidak
4.	Saya mengetahui sejarah dari orkestra Gambang Kromong	1 (Sangat tidak setuju)
		2 (Tidak setuju)
		3 (Netral)
		4 (Setuju)
		5 (Sangat setuju)

5.	Saya mengetahui apa saja alat musik yang digunakan untuk orkestra Gambang Kromong	1 (Sangat tidak setuju)
		2 (Tidak setuju)
		3 (Netral)
		4 (Setuju)
		5 (Sangat setuju)
6.	Saya mengetahui bagaimana cara memainkan alat-alat musik dari orkestra Gambang Kromong	1 (Sangat tidak setuju)
		2 (Tidak setuju)
		3 (Netral)
		4 (Setuju)
		5 (Sangat setuju)
7.	Dari beberapa alat musik ini, gambar alat musik manakah yang digunakan dalam orkestra Gambang Kromong?	1 (Angklung)
		2 (Gambang)
		3 (Gangsa)
		4 (Kecapi)
8.	Apa yang membuat anda kurang mengetahui informasi terkait orkestra Gambang Kromong	Jarang ada media yang membahas Gambang Kromong
		Media yang ada kurang menarik
		Informasi yang ada pada media yang sudah ada tidak cukup
		Tidak pernah diajari
		Tidak berniat untuk mengetahui
		Saya sudah cukup mengetahui tentang Gambang Kromong
9.	Apakah sebelumnya pernah melihat media interaktif yang membahas orkestra Gambang Kromong?	Ya
		Tidak

10.	Media interaktif apa yang lebih sering dijumpai?	Gim (Game/ permainan digital)
		Video Interaktif
		Website
		Majalah digital
		Buku digital
11.	<i>Device</i> apa yang sering digunakan dalam mengakses media interaktif tersebut?	Laptop/PC
		Perangkat genggam (Handphone)
		Tablet
		Perangkat permainan digital (PlayStation, Nintendo, Xbox)
12.	Apakah <i>device</i> yang digunakan untuk mengakses konten tersebut merupakan...	Device pribadi
		Dipinjamkan oleh saudara/orang tua
13.	Berapakah kisaran harga dari <i>device</i> yang digunakan	Rp. 1.000.000 - 3.000.000
		Rp. 3.000.000 - 5.000.000
		Rp. 5.000.000 - 10.000.000
		> Rp. 10.000.000
14.	Saat melihat suatu konten media yang terdapat ilustrasi, style ilustrasi apa yang lebih membuat menarik perhatian anda?	Anime
		Cartoon
		Pixel
		Realism

Pertanyaan kuesioner pada nomor 1-8 bertujuan untuk mengetahui sejauh apa responden mengetahui informasi terkait gambang kromong. Mulai dari informasi yang didapatkan dari mana, hingga alat musik yang digunakan pada gambang kromong. Pertanyaan pada nomor 9-

14 dalam kuesioner bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut terkait adanya media interaktif yang membahas gambang kromong sebelumnya. Selain itu, pertanyaan mengenai *device* yang digunakan bertujuan untuk mengetahui *device* apa yang lebih sering digunakan oleh responden.

3.3.2 Wawancara

Menurut Fadhallah (2020, h.2), Wawancara merupakan komunikasi yang dilakukan antara dua pihak atau lebih yang dilakukan secara langsung atau tatap muka, yang di mana satu pihak berperan sebagai *interviewer* atau pewawancara, dan pihak lain sebagai *interviewee* atau narasumber. Untuk mendapatkan informasi lebih dalam terkait Gambang Kromong dan juga proses dalam desain gim, penulis akan melakukan wawancara sebagai bentuk metodologi penelitian kualitatif. Wawancara akan dilakukan kepada dua narasumber, yang pertama ialah wawancara terhadap pihak dari Sanggar kesenian Setia Muda, untuk mengetahui lebih lanjut mengenai sejarah, dan permainan dari orkestra Gambang Kromong, dan juga desainer gim profesional untuk mengetahui proses yang dilakukan saat merancang desain gim sebagai referensi penulis untuk merancang gim mengenai pengenalan orkestra Gambang Kromong.

1. Wawancara dengan Pihak Sanggar Setia Muda

Wawancara pertama akan dilakukan kepada pihak dari sanggar kesenian Setia Muda, sanggar kesenian tersebut dipilih sebagai subjek wawancara karena merupakan sanggar yang mempelajari kesenian musik orkestra Gambang Kromong. Wawancara dilakukan terhadap sanggar Setia Muda bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut informasi mengenai Gambang Kromong, baik dari sejarah, permainan alat musiknya, dan masalah yang dialami dalam memperkenalkan Gambang Kromong.

1. Apa peran anda di Sanggar ini?
2. Sudah berapa lama Sanggar ini berdiri?
3. Apa itu Gambang Kromong?

4. Bagaimana sejarah dari terbentuknya kesenian musik Gambang Kromong?
5. Dalam Gambang Kromong, alat musik apa saja yang digunakan? Dan bagaimana cara memainkan alat musik tersebut masing-masing?
6. Apakah ada waktu atau fenomena tertentu untuk menampilkan kesenian Gambang Kromong? Apabila ada, kapan penampilan tersebut diselenggarakan?
7. Apakah pemain-pemain Gambang Kromong memiliki atribut/pakaian tertentu saat penampilan permainan Gambang Kromong?
8. Apakah Gambang Kromong dapat dipelajari oleh berbagai orang dengan mudah?
9. Sejauh ini, apakah ada anak-anak muda yang datang dan memang tertarik atau berniat untuk mempelajari Gambang Kromong?
10. Sebelumnya, apakah sudah ada media informasi/interaktif yang membahas mengenai Gambang Kromong?
11. (Apabila ada) Apakah media yang tersedia sudah cukup untuk memberikan informasi untuk Gambang Kromong?
12. Apakah sanggar Setia Muda memiliki visi misi terhadap kebudayaan seni Gambang Kromong sebagai salah satu kebudayaan di Indonesia?

Pertanyaan pertama dan kedua bertujuan untuk mengetahui peran yang diambil oleh narasumber dan memastikan bahwa narasumber merupakan seorang profesional pada topik gambang kromong. Untuk pertanyaan pada nomor 3-7 memiliki tujuan untuk mengetahui informasi terkait gambang kromong yang nantinya akan dilakukan perbandingan dengan sumber-sumber yang ada. Pada pertanyaan delapan dan sembilan, pertanyaan tersebut bertujuan untuk mengetahui perkembangan dari jumlah anggota pada sanggar apakah ada bertambah atau tidak, dan juga untuk

memastikan kembali informasi yang didapatkan pada sumber lain terkait minat generasi muda terhadap gambang kromong. Untuk mengetahui apakah media informasi ataupun media interaktif terkait gambang kromong memiliki informasi yang cukup atau tidak, akan ditanyakan pertanyaan pada nomor 10-12 untuk menjadi informasi tambahan pada saat melakukan perancangan.

2. Wawancara dengan *Game Designer*

Wawancara kedua akan dilakukan kepada salah satu desainer gim yang berasal dari studio Stairway Games. Wawancara tersebut akan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses perancangan desain gim berdasarkan pengalaman dari narasumber. Hasil wawancara akan sangat membantu dalam proses perancangan gim, terutama perancangan gim akan diperuntukkan sebagai media edukasi.

1. Apakah boleh memperkenalkan terlebih dahulu siapa nama anda?
2. Apa peran anda dalam studio?
3. Sebelum di studio Stairway Games, apakah memiliki pengalaman bekerja di studio lain dan di mana?
4. Sudah berapa lama anda bekerja sebagai game designer?
5. Mengapa anda memutuskan untuk menjadi game designer?
6. Proyek game apa saja yang sudah pernah ikut berperan sebelumnya?
7. Bagaimana proses anda dalam merancang sebuah desain gim?
8. Dalam pengerjaan desain gim dari awal hingga selesai, apa saja tahapan yang dilakukan dalam perancangan design sebuah game?
9. Apa yang perlu diperhatikan pada saat dalam perancangan desain gim? Terutama apabila desain gim tersebut bertujuan untuk menjadi media edukasi.
10. Selama bekerja sebagai game designer, apakah terdapat kesulitan dalam proses perancangan game yang pernah dikerjakan?
11. Apakah sebelumnya pernah merancang game design yang bertemakan edukasi?

12. Apakah ada elemen pada desain gim yang perlu diperhatikan pada saat melakukan perancangan? Agar gim tersebut dapat dimainkan oleh pemain dengan baik.

Pertanyaan pada nomor 1-6 bertujuan untuk mengetahui profil dan pengalaman dari narasumber, apakah narasumber profesional dalam bidang tersebut, sehingga informasi yang diberikan oleh narasumber dapat dipastikan merupakan informasi yang terpercaya. Pada pertanyaan dari nomor 7-12, akan ditanyakan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja dari narasumber, sehingga pengalaman dari narasumber dapat menjadi acuan penulis untuk melakukan perancangan desain gim.

3.3.3 Focus Group Discussion

Focus groupd discussion akan dilakukan terhadap peserta yang berdomisili di JABODETABEK. *Focus group discussion* ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh apa peserta mengetahui kesenian musik Gambang Kromong, kesan, dan ketertarikan peserta terhadap Gambang Kromong. FGD akan dilakukan secara *online* melalui pertemuan video Google Meet.

1. Apakah anda mengenal kesenian musik tradisional yang bernama Gambang Kromong?
2. Apabila iya, dari mana anda mengenal Gambang Kromong? Apakah dari teman, saudara, internet, etc.
3. Apakah anda mengetahui informasi terkait informasi dari Gambang Kromong? Baik itu dari Sejarah, ataupun alat musiknya
4. Apakah anda pernah mempelajari cara memainkan alat musik tersebut secara langsung?
5. Biasanya dalam mengakses informasi/konten hiburan mengaksesnya menggunakan device apa
6. Biasa mengakses game dengan device apa?

7. Apakah anda pernah menemui media informasi yang membahas mengenai Gambang Kromong?
8. Apabila ada, apakah media informasi tersebut dapat dengan mudah diakses?
9. Apabila ada game terkait alat musik tradisional Indonesia, apakah tertarik untuk memainkan?

Pertanyaan yang diajukan kurang lebih sama dengan pertanyaan yang digunakan pada kuesioner. Pertanyaan *focus group discussion* pada nomor 1-4 bertujuan untuk mengetahui sejauh apa peserta mengetahui informasi terkait gambang kromong. Mulai dari informasi yang didapatkan dari mana, hingga alat musik yang digunakan pada gambang kromong. Pertanyaan pada nomor 5-8 dalam kuesioner bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut terkait adanya media interaktif yang membahas gambang kromong sebelumnya. Pertanyaan terakhir yaitu pertanyaan nomor sembilan, bertujuan untuk mengetahui ketertarikan responden apabila media informasi interaktif mengenai orkestra Gambang Kromong dirancang.

