

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini adalah subjek perancangan *interactive storytelling* yang menyampaikan kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan:

##### 1. Demografis

A. Jenis kelamin: Perempuan & Laki-laki

B. Usia: 25-35 tahun (primer) dan 19-24 tahun (sekunder)

Schell (2019) menjelaskan dalam bukunya terkait tipikal demografis pemain *game* di antaranya adalah 18-24 tahun dan 25-35 tahun. Penulis mengambil dua golongan usia ini dikarenakan cerita mengandung topik terkait perselingkuhan. Permasalahan akan lebih relevan dengan usia yang lebih dewasa, dan merupakan irisan dengan data hasil survey pelaku perselingkuhan yang dikemukakan dalam latar belakang. 25-35 tahun sebagai subjek primer karena mereka berada usia yang lebih matang untuk menikah dan merupakan bagian dari generasi milenial. Generasi milenial sendiri, menurut studi yang dilakukan oleh Fandom pada 2023 (*platform* bagi para penggemar media hiburan) berjudul “*Inside Gaming*”, membuktikan bahwa generasi tersebut menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game* (lebih dari 22 jam per minggunya), dan bahkan menjadi minat utama mereka. Mereka lebih senang dengan *game* yang dapat memberikan mereka stimulasi intelektual dibandingkan yang kompetitif.

C. Pendidikan: S1

#### D. SES: B—A2

Berdasarkan Hanif (2022), penulis menunjukan perancangan ini terutama untuk SES B, yaitu mereka yang berasal dari keluarga dengan pengeluaran minimal 3 juta rupiah per bulan. Hal ini dikarenakan semakin tinggi SES, ada kecenderungan untuk menikah pada usia di atas 25 tahun.

#### 2. Geografis

Secara lokasi domisili, perancangan ini tertuju untuk area Jabodetabek, dengan fokus pada area Bogor. Penulis memilih lokasi geografis ini dikarenakan latar cerita pada kisah Nyai Anteh, yaitu Kerajaan Pakuan, dipercaya terletak di area yang saat ini adalah Bogor, berdasarkan prasasti dan peninggalan sejarah yang ditemukan.

#### 3. Psikografis

- A. Dewasa yang belum mengetahui cerita Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan.
- B. Dewasa yang senang mengonsumsi media *entertainment* berupa *game* dengan alur cerita yang kompleks (RPG, dll.)
- C. Dewasa yang tertarik pada budaya lokal

### 3.2 Batasan Perancangan

Untuk perancangan ini, penulis hanya merancang hingga *chapter* 1 yang menceritakan awal cerita dalam adaptasi ini. Awal kisah dimulai pada masa Anteh dan Endahwarni sudah dewasa dan masing-masing telah menikah, di mana suatu hari Endahwarni datang menjemput Anteh untuk kembali ke Istana Pakuan bersamanya. Untuk ke depannya, perancangan ini dapat dikembangkan dengan menambahkan 2 *chapter* tambahan, dengan tujuan memperdalam kehidupan sehari-hari Anteh dan Endahwarni pada masa kini dan konflik dengan Anantakusuma, serta *flashback* pada masa mereka kecil. Progresi cerita ini akan sedikit demi sedikit

menyusun gambaran penuh kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan, dan melalui opsi dialog yang dipilih pemain dan *item collection*, dapat membawa pemain ke 3 *ending* yang berbeda.

### 3.3 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan menggunakan *Design Thinking* oleh Tim Brown (2009). Terdapat 5 tahap utama, yang akan dijelaskan pada subbab berikutnya. Untuk penelitiannya, penulis menggunakan metode kualitatif untuk mencari tahu sebuah pola atau menggali preferensi media atau mencari tahu pandangan *target audience* terhadap topik. Data penelitian akan menggunakan kuesioner, serta akan dilakukan wawancara dengan ahli untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam terkait topik. Di bawah ini adalah rincian dari metode dan prosedur perancangan berdasarkan *Design Thinking*:

#### 3.3.1 *Empathize*

Pada tahap ini, penulis menyebarkan kuesioner yang telah bersifat *purposive*, ditujukan untuk yang berusia 14-19 tahun, agar data yang terkumpul tidak terlalu luas dan dapat membuktikan hipotesa penulis terkait pandangan mereka terhadap topik perancangan ini. Selain kuesioner ini, penulis juga melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia jenjang SMA untuk menggali informasi terkait adaptasi karya sastra dan pandangan serta tantangan dalam menjaga keberadaan cerita rakyat pada masa ini. Penulis juga akan melakukan studi eksisting dan studi referensi untuk mempelajari fitur atau mekanisme suatu *game* yang baik untuk diambil.

#### 3.3.2 *Define*

Penulis menganalisa data yang telah terkumpul dari kuesioner dan wawancara dengan spesialis untuk menetapkan fokus utama perancangan *storytelling* interaktif ini. Dari kuesioner dapat ditemukan pola dan preferensi dari *target audience*, sehingga penulis dapat merencanakan pendekatan, membuat *user persona* dan *user flow* yang sesuai dalam media yang akan dirancang nanti.

### 3.3.3 *Ideate*

Pada tahap berikutnya, penulis mulai memvisualisasikan ide dan konsepnya. Penulis akan merancang *moodboard*, memulai sketsa karakter, *background environment*, sketsa aset UI, sketsa layout, hingga mendapat desain yang paling sesuai dengan konten cerita.

### 3.3.4 *Prototype*

Penulis akan membuat model *high fidelity* interaktif dari media yang akan dirancang. Prototipe ini akan dilengkapi dengan penulisan cerita dan *storytelling* yang siap digunakan untuk *alpha-testing*. Melalui prototipe ini diharapkan tujuan dari perancangan dapat terpenuhi dan berjalan sesuai rencana.

### 3.3.5 *Testing*

*Testing* dapat dibedakan menjadi dua: *alpha testing* dan *beta testing*. Pertama dilakukan *alpha testing* untuk mendapatkan masukan dari pengguna secara umum (tidak spesifik subjek perancangan) terkait model *prototype* yang telah dibuat untuk diiterasi kembali dan disempurnakan sebelum diujikan kepada *target audience*. *Prototype* yang telah disempurnakan kemudian diujikan kepada *target audience*, atau *beta testing*. Pada tahap ini, akan dinilai apakah media yang dirancang berhasil memenuhi tujuan perancangannya dan mengukur efektivitasnya sebagai media *storytelling* interaktif.

## 3.4 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa metode penelitian, di antaranya adalah kuesioner dan wawancara yang akan membahas tentang topik cerita rakyat. Sesuai dengan rumusan masalah sosial, keberadaan cerita rakyat saat ini kurang diminati dan khususnya cerita Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan tidak banyak dikenal. Dari teknik penelitian ini akan didapatkan informasi, pandangan, dan wawasan yang dapat mendukung perancangan media *storytelling* interaktif ini. Penulis menggunakan teori karya sastra dari Rafiq (2021), teori *storytelling* oleh

Miller (2019), dan teori terkait *game design* oleh Schell (2019) sebagai basis untuk menyusun instrumen pertanyaan.

### 3.4.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber ahli media interaktif dengan tujuan mendapat *insight* terkait perancangan *interactive storytelling* - nya dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam prosesnya. Informasi yang didapatkan akan diolah untuk menentukan pendekatan dan strategi terbaik untuk perancangan ini. Instrumen pertanyaan dirancang mengacu pada teori oleh Schell (2019) dan Miller (2019) sesuai yang tertulis pada pembuka sebagai berikut:

#### 1. Wawancara dengan Ken Natasha Violeta

Penulis melakukan wawancara mendalam dengan Ken Natasha Violeta selaku anggota Asosiasi Game Indonesia (AGI) yang aktif dalam bidang *game*, terutama *game* dari Indonesia, Wawancara dilakukan untuk mencari *insight* terkait perancangan media adaptasi cerita rakyat interaktif. Instrumen pertanyaan dirancang berdasarkan teori oleh Schell (2019), sebagai berikut:

1. Bagaimana, atau seperti apa, suatu *game* itu dirancang untuk usia dewasa?
2. Apa yang harus diperhatikan, misal dari segi elemen desain dan *mechanics*, dalam merancang *interactive storytelling* untuk usia 25-35 tahun?
3. Apakah ada tips atau metode tertentu yang dapat menahan perhatian para pemainnya agar tidak bosan memainkan suatu media yang sifatnya *story heavy*?
4. *Interactive storytelling* ini akan membawakan kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan dari Jawa Barat dan membawakan budayanya. Bagaimana cara membungkus cerita rakyat ini menjadi suatu media *storytelling* interaktif yang *compelling*?

5. Bagaimana pendekatan yang harus digunakan atau cara untuk membangun *emotional connection* antara pemain dengan para karakter dalam cerita?
6. Dalam tahap testing nantinya, apa yang dapat dijadikan indikator efektivitas atau sukses sebuah *interactive storytelling*, dalam hal menyampaikan cerita dan pesan moralnya?
7. Apakah Anda pernah merancang suatu media yang membawakan budaya Indonesia sebelumnya? Apakah ada tips atau *insight* terkait hal apa yang akan membantu dalam perancangan adaptasi ini?

### 3.4.2 Kuesioner

Penulis menggunakan kuesioner kualitatif untuk menemukan data berupa pola dan preferensi dari audiens, serta mencari tahu persepsi umum terkait fenomena perselingkuhan. Kuesioner bersifat *purposive*, disebarkan khusus untuk usia 19-35 tahun dan berdomisili di Jabodetabek, sesuai dengan batasan masalah yang telah ditetapkan. Respon yang berhasil terkumpul dari 31 sampel. Instrumen pertanyaan disusun terkait cerita dan *storytelling* berdasarkan yang dikemukakan Miller (2019) dan terkait cerita rakyat oleh Rafiqa (2021). Kuesioner terdiri dari variasi pengumpulan jawaban yang beragam sebagai berikut:

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan	Jenis	Catatan
1	Seberapa sering Anda menghabiskan waktu untuk bermain game (yang memiliki plot cerita) atau menonton film/serial sebagai bentuk hiburan?	Skala Likert	1 Jarang sekali 4 Sangat senang
2	Genre cerita apa yang Anda sukai? Pilihan tersedia: a) Action & adventure, b) drama, c) comedy, d) horror & thriller, e) romance, f)	<i>Checkboxes</i>	Pilih 1-3 yang paling relevan /sesuai

	mystery, g) tragedy, h) fantasy, i) lainnya_____		
3	Apa judul cerita film/serial/game favorit Anda?	<i>Open answer</i>	
4	Apakah kamu pernah mendengar cerita-cerita rakyat, baik waktu kecil atau sekarang?	Skala Likert	1 Tidak pernah 4 Sangat sering
5	Seberapa sering Anda mendengar/mengonsumsi media yang membawakan cerita rakyat Indonesia?	Skala Likert	1 Jarang sekali 4 Sangat senang
6	Apakah Anda mengetahui kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan?	<i>Yes/Maybe/No</i>	
7	Apakah Anda sendiri masih tertarik untuk mendengar/membaca cerita rakyat yang mungkin belum Anda ketahui sebelumnya?	Skala Likert	1 Tidak tertarik 4 Sangat tertarik
8	<p>Apa yang membuat cerita rakyat masih menarik bagi Anda?</p> <p>Pilihan tersedia: a) Nilai budaya dan sejarah yang terdapat dalam cerita, b) Mencerminkan kehidupan sosial manusia, c) Memiliki potensi dan terbuka untuk penafsiran lain/baru, d) Fresh, belum pernah dengar sebelumnya, e) Nostalgia terkait masa kecil, f) lainnya_____</p>	<i>Checkboxes</i>	Pilih yang paling relevan

9	<p>Apa yang membuat cerita rakyat <i>tidak</i> menarik bagi Anda?</p> <p>Pilihan tersedia: a) Terlalu tradisional atau jadul, b) Tidak realistis atau tidak relevan dengan kehidupan saat ini, c) Tidak ada visualnya atau media hiburan yang khusus, d) Cerita membosankan atau terlalu bertele-tele, e) Ada cerita-cerita lain/asing yang lebih <i>appealing</i>, f) lainnya ____</p>	<i>Checkboxes</i>	Pilih yang paling relevan
10	<p>Bagaimana jika suatu cerita rakyat dibuatkan adaptasi berupa media digital dan interaktif, apakah akan menarik bagi Anda?</p>	Skala Likert	1 Tidak tertarik 4 Sangat tertarik
11	<p>Menurut Anda, apa yang membuat suatu media adaptasi itu "baik"?</p> <p>Terutama jika membawakan cerita rakyat.</p> <p>Pilihan tersedia: a) Memiliki visual dan grafis yang menarik, b) Menunjukkan karakter dan watak yang mendalam, c) Representatif akan budaya yang dibawakan, d) Terdapat interaktivitas dan immersion (interaksi dengan karakter atau item, dll.), e) Banyak animasi dan ilustrasi, f) Dapat mengkombinasi elemen modern/kekinian dengan elemen tradisionalnya (misal dalam model pakaian, dll.) g) lainnya ____</p>	<i>Checkboxes</i>	Pilih yang paling relevan

12	<p>Apa judul cerita rakyat yang pernah Anda dengar yang berkesan bagi Anda? Mengapa?</p>	<i>Open answer</i>	
13	<p>Seberapa sering Anda mendengar berita/cerita terkait perselingkuhan/ketidaksetiaan antara pasangan?</p>	Skala Likert	1 Jarang sekali 4 Sangat sering
14	<p>Dari mana Anda mendapat cerita tersebut? Pilihan tersedia: a) cerita teman, b) media sosial, c) berita, d) lainnya___</p>	<i>Multiple choices</i>	
15	<p>Menurut Anda, siapa yang cenderung lebih sering melakukan perselingkuhan? Pilihan tersedia: a) Pria, b) Wanita, c) Sama saja</p>	<i>Multiple choices</i>	
16	<p>Menurut Anda, kira-kira apa yang menyebabkan hal ini terjadi? Pilihan tersedia: a) Rasa bosan/tidak puas/<i>distant</i>, b) Ego yang tersakiti, c) Dorongan/tekanan dari kondisi sekitar, d) Sebenarnya menyukai orang lain terlebih dahulu, e) lainnya___</p>	<i>Checkboxes</i>	Pilih yang paling relevan
17	<p>Menurut Anda, respon seperti apa yang paling pantas untuk pelaku perselingkuhan? Pilihan tersedia: a) Tinggalin/pisah/putus, b) Marah, c) <i>Guilt trip</i>, d) Serahkan pada sosial <i>circle</i>-nya, e) lainnya___</p>	<i>Checkboxes</i>	Pilih yang paling relevan

18	Adakah media (buku, komik, film, game, dsb.) yang pernah Anda baca/tonton/mainkan yang mengangkat topik ini dalam ceritanya? Apa judulnya?	<i>Open answer</i>	
----	--	--------------------	--

### 3.3.3 *Focus Group Discussion*

Penulis akan melakukan *focus group discussion* secara *online* yang melibatkan 6 partisipan untuk menggali lebih dalam kecenderungan dalam mengonsumsi media hiburan, cerita rakyat dalam *entertainment* dan *pop culture*, dan persepsi umum terkait fenomena perselingkuhan. Partisipan harus berusia 19-35 tahun (mencakup kedua golongan subjek perancangan) dan berasal dari Jabodetabek. Instrumen pertanyaan yang dirancang sebagai berikut, dengan menggunakan teori cerita dan *storytelling* menurut Miller (2019) sebagai dasar:

1. Apakah kalian lebih memilih bermain *game* atau menonton film/serial? Apa judul favorit Anda dan mengapa?
2. Sejauh pengetahuan, apakah ada yang tahu judul-judul *game* yang membawakan budaya, sejarah, atau mungkin mitos dan legenda Indonesia?
3. Cerita rakyat apa yang sangat berkesan bagi kalian atau yang masih diingat? Apakah Anda mengetahui kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan? Lalu apakah kalian setuju bahwa beberapa cerita rakyat sebenarnya cukup *morally challenging* atau ambigu?
4. Apa yang diharapkan ada, atau yang pertama dilihat, dalam sebuah media adaptasi dari cerita yang awalnya tidak memiliki visual atau media *storytelling*-nya sendiri?
5. Menurut kalian, kira-kira apa yang menjadi batasan seseorang dapat dikatakan telah melakukan perselingkuhan? Apakah sebatas emosional sudah terhitung atau lebih dari itu?

6. Apa yang umumnya menjadi penyebab utama terjadinya perselingkuhan?
7. Akhir seperti apa yang paling pantas didapatkan pelaku perselingkuhan?

#### **3.3.4 Studi Eksisting**

Studi eksisting dilakukan oleh penulis untuk mendukung perancangannya. Hal yang akan dipelajari melalui tahapan ini adalah cara membawakan budaya dan moral yang terdapat dalam kisah Nyai Anteh dalam bentuk *interactive storytelling* dengan menganalisa pendekatan dan cara narasi dari *game* atau media lainnya yang sudah dirilis. Kriteria media yang akan dianalisa yaitu harus memiliki unsur budaya yang ingin disampaikan, terinspirasi dari kisah legenda, atau berlatarkan suatu masa dalam sejarah.

#### **3.3.5 Studi Referensi**

Penulis melakukan studi referensi terhadap media *game* yang sudah dirilis juga, namun untuk mempelajari gaya visual untuk aset, baik itu aset *user interface*, aset karakter, *background environment*, dll. Penulis juga dapat mempelajari *user flow* serta menandakan kelebihan dan kekurangan dari setiap media agar dapat mencapai pengalaman atau alur penggunaan terbaik bagi perancangannya. Melalui studi referensi ini diharapkan akan ditemukan susunan elemen desain dan mekanisme *game* serta interaksi yang paling sesuai dengan tujuan perancangan dan preferensi audiens.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA