

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek dari perancangan game “*Choose Your Own Story*” untuk cerita rakyat Ki Sinar Pamulang yang bertujuan untuk mengenalkan kembali nilai-nilai budaya dan moral kepada remaja di Tangerang Selatan:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan.
 - b. Usia: 13-18 Tahun.

Pada usia 13-18 tahun termasuk dalam kategori remaja, yang menurut (Santrock, 2018, h.87) merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Pada tahap ini, remaja mengalami perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang pesat. Mereka mulai membentuk identitas, nilai-nilai, serta memiliki kecenderungan untuk mengeksplorasi berbagai hal baru yang menarik bagi mereka.

- c. Pendidikan: SMP-SMA
- d. Domisili: Tangerang Selatan

Penelitian ini menargetkan remaja yang tinggal di Tangerang Selatan karena daerah ini mengalami perkembangan pesat akibat urbanisasi dan modernisasi. Perubahan ini menyebabkan budaya lokal mulai tergeser oleh tren global, sehingga penting untuk mengenalkan kembali nilai-nilai budaya kepada generasi remaja (Aslamiah, Rustiadi, & Mulya, 2020, h.43).

2. Geografis

a. Wilayah: Tangerang Selatan

- b. Alasan pemilihan wilayah Tangerang Selatan: Tangerang Selatan memiliki populasi remaja yang tinggi dan menjadi pusat perkembangan budaya serta teknologi yang cepat. Namun, modernisasi yang pesat di kota ini menyebabkan menurunnya minat generasi muda terhadap budaya lokal, termasuk cerita rakyat (Chairuman, Wihadanto, & Rusdiyanto, 2023, h.145).

3. Psikografis

Berdasarkan teori segmentasi psikografis, psikografis dapat dibagi berdasarkan motivasi dan preferensi hiburan seseorang (Vyncke, 2002, h.457). Dalam konteks ini, remaja di Tangerang Selatan dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. Motivasi:

- i. Mencari hiburan yang bersifat interaktif dan visual.
- ii. Menyukai cerita yang memiliki elemen fantasi, petualangan, dan Sejarah.
- iii. Cenderung memilih media yang memungkinkan *user* ikut berpartisipasi dalam cerita.

b. Prefensi Hiburan:

- i. Lebih tertarik pada konten berbasis digital, seperti permainan interaktif, dan *webtoon*.
- ii. Menyukai cerita dengan alur bercabang, yang memberikan kebebasan dalam menentukan jalannya cerita.
- iii. Memiliki ketertarikan terhadap cerita rakyat, tetapi lebih menyukainya dalam bentuk modern.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan game mengenai cerita rakyat Ki Sinar Pamulang ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). GDLC merupakan metode yang umum digunakan dalam pengembangan *game*, terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, dan *beta release*. (Ramadan & Widyani, 2013, h.98). Metode ini dikembangkan berdasarkan prinsip *Software Development Life Cycle* (SDLC) yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik dalam industri game, di mana aspek hiburan, interaksi, dan pengalaman pengguna menjadi faktor utama dalam proses pengembangannya. GDLC digunakan untuk memberikan alur kerja yang lebih sistematis dan terstruktur, memastikan setiap tahap pengembangan berjalan dengan baik, mulai dari perencanaan konsep awal, produksi konten, hingga tahap pengujian guna memastikan pengalaman bermain yang optimal. Dengan pendekatan ini, risiko kesalahan dalam pengembangan dapat diminimalkan, dan *game* yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna serta tujuan yang ingin dicapai.

Selain itu, penelitian dalam perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami perspektif remaja terhadap cerita rakyat dan media interaktif. Pendekatan ini dilakukan melalui wawancara, kuesioner, serta observasi tren media yang disukai oleh remaja Tangerang Selatan (Abdussamad, 2021, h.63). Metode kualitatif bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam terhadap preferensi target audiens dalam menikmati media digital.

Pada tahap pengumpulan data, digunakan data primer dan data sekunder untuk mendukung perancangan. Data primer diperoleh dari wawancara dengan ahli sejarah/cerita rakyat lokal, observasi, serta hasil kuesioner yang disebarkan kepada remaja usia 13-18 tahun di Tangerang Selatan. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari studi literatur mengenai adaptasi cerita rakyat ke dalam *game*, jurnal akademik, serta referensi dari arsip cerita rakyat lokal.

Berikut adalah prosedur perancangan yang dilakukan:

3.2.1 Metode Perancangan Tahap 1: *Initiation*

Tahap pertama dalam *Game Development Life Cycle* (GDLC) adalah *initiation*, tahap perencanaan awal untuk menentukan konsep dasar game. Pada tahap ini, dilakukan penelitian awal mengenai cerita rakyat Ki Sinar Pamulang serta analisis kebutuhan target audiens, yaitu remaja di Tangerang Selatan. Data dikumpulkan melalui studi literatur, wawancara dengan ahli sejarah/cerita rakyat lokal, serta observasi tren media digital yang diminati oleh remaja. Hasil dari tahap ini adalah penentuan konsep *game*, tujuan edukatif, serta skema awal dari *gameplay* yang akan dikembangkan.

3.2.2 Metode Perancangan Tahap 2: *Pre-Production*

Tahap *pre-production* berfokus pada pembuatan desain awal *game*, termasuk alur cerita, karakter, serta elemen visual yang akan digunakan. Pada tahap ini, dilakukan perancangan narasi interaktif mengenai cerita rakyat Ki Sinar Pamulang, di mana pemain dapat memilih jalannya sendiri dalam *game* "*Choose Your Own Story*". Selain itu, ditentukan juga mekanisme permainan, gaya visual, serta aset grafis yang sesuai dengan preferensi remaja. Data dari kuesioner yang disebarakan kepada remaja usia 13-18 tahun digunakan sebagai referensi dalam merancang desain yang menarik dan relevan bagi target pengguna.

3.2.3 Metode Perancangan Tahap 3: *Production*

Tahap *production* merupakan proses utama dalam pengembangan game, di mana seluruh elemen yang telah dirancang pada tahap sebelumnya mulai dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan prototipe awal yang mencakup desain UI/UX, integrasi cerita bercabang, serta pengembangan *gameplay* interaktif. Proses ini melibatkan penggunaan *software* pengembangan game, seperti Unity, untuk mengimplementasikan fitur-fitur yang telah dirancang. Tahap ini juga mencakup pembuatan animasi, efek suara, serta *scripting* untuk memastikan alur cerita berjalan sesuai dengan pilihan pemain.

3.2.4 Metode Perancangan Tahap 4: *Testing*

Tahap *testing* bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan pengalaman bermain *game* yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan

dengan melibatkan kelompok kecil remaja sebagai responden, yang akan mencoba *game* dan memberikan *feedback* mengenai aspek *gameplay*, interaktivitas, serta daya tarik visual. Selain itu, dilakukan uji teknis untuk memastikan tidak adanya *bug* atau kesalahan dalam sistem permainan. Hasil dari tahap ini digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan sebelum *game* dirilis ke tahap berikutnya.

3.2.5 Metode Perancangan Tahap 5: *Beta Release*

Pada tahap *beta release*, *game* dalam versi hampir final dirilis kepada kelompok pengguna yang lebih luas untuk mendapatkan umpan balik lebih lanjut. Tujuan dari tahap ini adalah menguji pengalaman pengguna dalam kondisi yang lebih realistis serta melihat bagaimana *game* diterima oleh target audiens. Data yang dikumpulkan dari respons pengguna akan digunakan untuk perbaikan terakhir sebelum pelaksanaan sidang.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik dan prosedur perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk memahami persepsi, preferensi, serta pengalaman remaja terhadap media interaktif berbasis cerita rakyat Ki Sinar Pamulang dalam bentuk *game* "*Choose Your Own Story*". Seperti yang dijelaskan oleh Creswell (2014, hlm. 4), metode kualitatif berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap fenomena sosial. Data yang diperoleh dari metode ini akan membantu merancang *game* interaktif yang sesuai dengan minat dan kebutuhan remaja di Tangerang Selatan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup wawancara mendalam, *Focus Group Discussion* (FGD), serta kuesioner untuk mengukur minat dan preferensi target audiens. Wawancara dilakukan dengan ahli sejarah/cerita rakyat lokal untuk memahami esensi cerita Ki Sinar Pamulang secara lebih otentik. Sementara itu, FGD dilakukan dengan remaja Tangerang Selatan untuk menggali lebih dalam tentang preferensi remaja terhadap *game* mengenai cerita rakyat serta fitur interaktif yang menarik bagi mereka. Selain itu, pengamatan deskriptif dilakukan untuk memahami bagaimana remaja berinteraksi dengan *game* secara umum. Data tambahan diperoleh melalui dokumentasi lapangan dalam bentuk foto,

rekaman wawancara. Penggunaan empat teknik pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi yang komprehensif. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung preferensi interaksi remaja dengan *game*. Wawancara mendalam dengan narasumber memberikan wawasan profesional. FGD membantu memahami persepsi kolektif remaja terhadap cerita rakyat. Kuesioner digunakan untuk mengukur kuantitatif preferensi media dan fitur *game* yang disukai remaja.

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan oleh penulis untuk memperoleh gambaran langsung mengenai bagaimana remaja di Tangerang Selatan menggunakan media digital dan mengetahui cerita rakyat. Dalam observasi ini, penulis berperan sebagai partisipan pasif, dan interaksi dengan subjek penelitian dilakukan secara alami tanpa mengubah lingkungan target audiens.

1. Pengamatan Deskriptif

Pengamatan deskriptif dilakukan dengan mengamati pengalaman remaja dalam bermain *game* interaktif, baik dari aspek visual, alur cerita, maupun mekanisme *gameplay*. Penulis mencatat bagaimana responden merespons fitur-fitur dalam *game*, seperti pilihan cerita bercabang, tampilan visual, serta tingkat keterlibatan dalam menentukan alur cerita. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mendapatkan gambaran umum dan menyeluruh mengenai minat dan preferensi remaja terhadap *game* mengenai cerita rakyat.

2. Pengamatan Terfokus

Setelah melakukan pengamatan deskriptif, observasi difokuskan pada aspek tertentu yang berpengaruh terhadap pengalaman pengguna dalam *game* "*Choose Your Own Story*". Observasi ini dilakukan dengan menganalisis bagaimana pemain berinteraksi dengan pilihan cerita, apakah mereka lebih menyukai alur cerita tertentu, dan sejauh mana keputusan yang mereka buat mempengaruhi pengalaman bermain mereka. Fokus lainnya adalah keterbacaan narasi, kemudahan navigasi, serta daya tarik elemen visual dalam permainan.

Hasil dari pengamatan ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut agar *game* dapat menjadi media interaktif yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya lokal kepada remaja.

3.3.2 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga informan utama, ahli cerita rakyat, dan *game creator*. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai cerita rakyat Ki Sinar Pamulang, validasi narasi yang akan digunakan dalam *game*, serta pemahaman teknis terkait pengembangan *game* "*Choose Your Own Story*". Wawancara dilakukan secara langsung dan daring, bergantung pada ketersediaan narasumber. Setiap pertanyaan wawancara disusun berdasarkan teori yang digunakan dalam penelitian ini, serta telah divalidasi oleh pakar agar sesuai dengan kebutuhan perancangan.

1. Wawancara dengan Ahli Cerita Rakyat

Wawancara pertama akan dilakukan dengan seorang pustakawan di Perpustakaan Nasional Indonesia yang memiliki keahlian dalam sejarah dan cerita rakyat Nusantara. Wawancara ini bertujuan untuk memahami lebih dalam bagaimana cerita rakyat dapat diadaptasi ke dalam media *game*. Wawancara dilakukan secara tatap muka di Perpustakaan Nasional Indonesia pada 12 Maret 2025, menggunakan rekaman audio untuk dokumentasi.

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai cerita rakyat, termasuk bagaimana nilai budaya dan moralnya dapat dimasukkan ke dalam *game* tanpa kehilangan esensinya. Selain itu, wawancara ini bertujuan untuk menemukan elemen-elemen dalam cerita rakyat yang dapat diadaptasi menjadi pilihan bercabang dalam:

- a. Apakah terdapat variasi berbeda dalam suatu cerita rakyat? jika ya, bagaimana variasi tersebut muncul, dan berkembang di Masyarakat?
- b. Apa elemen paling penting dalam cerita rakyat yang tidak boleh dihilangkan saat diadaptasi ke dalam *game*?
- c. Bagaimana cara terbaik untuk menyampaikan nilai-nilai moral dalam cerita rakyat kepada generasi remaja saat ini?
- d. Bagaimana cara terbaik untuk menyampaikan nilai-nilai moral dalam cerita rakyat kepada generasi remaja saat ini?
- e. Sejauh mana cerita rakyat masih dikenal oleh Masyarakat di era modern, khususnya oleh generasi remaja?
- f. Apa tantangan terbesar dalam melestarikan cerita rakyat di era digital dan bagaimana cara mengatasinya?
- g. Unsur lokal apa saja yang dapat dijadikan ciri khas dalam *game* mengenai cerita rakyat agar tetap autentik dan menarik?
- h. Jika cerita rakyat dikembangkan dalam bentuk interaktif, apakah ada Batasan tertentu dalam penyajiannya agar tetap menghormati nilai- nilai budaya dan tradisi?

2. Wawancara dengan Filolog untuk Narasi

Wawancara akan dilakukan dengan seorang filolog dari Pustakawan Perpustakaan Nasional Indonesia, yang memiliki keahlian dalam analisis dan penulisan ulang naskah kuno dan cerita rakyat. Wawancara dilakukan secara tatap muka di Perpustakaan Nasional Indonesia pada 12 Maret 2025, menggunakan rekaman audio untuk dokumentasi.

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami struktur naratif khas dalam cerita rakyat dan bagaimana adaptasi naratif dapat dilakukan tanpa menghilangkan esensi dari cerita aslinya. Wawancara ini

juga bertujuan untuk menjelajahi cara mengolah bahasa dalam *game* agar tetap mencerminkan nuansa budaya lokal, namun tetap mudah dipahami oleh remaja modern. Selain itu, wawancara ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mengembangkan cabang cabang cerita yang tetap memiliki kesinambungan logis dalam *game*. Berikut pertanyaan wawancara yang akan ditanyakan pada narasumber:

- a. Bagaimana cara terbaik mengadaptasi narasi cerita rakyat ke dalam format bercabang tanpa kehilangan esensinya?
- b. Apakah ada struktur khas dalam narasi cerita rakyat Indonesia yang perlu dipertahankan?
- c. Bagaimana memastikan penggunaan bahasa dalam *game* tetap autentik tetapi mudah dipahami oleh remaja modern?
- d. Seberapa fleksibel kisah Ki Sinar Pamulang untuk diadaptasi ke dalam berbagai pilihan cerita?
- e. Apakah ada elemen tertentu dalam struktur naratif cerita rakyat yang sulit diterjemahkan ke dalam media interaktif?
- f. Apakah ada pendekatan tertentu dalam menyajikan dialog karakter agar tetap terasa otentik?
- g. Seberapa penting latar budaya dan *setting* dalam menjaga keaslian narasi?
- h. Apakah ada pemilihan *font*, atau jenis tipografi tertentu dalam menyajikan dialog?

3. Wawancara dengan *Game Creator*

Wawancara dilakukan dengan seorang *game creator* yang memiliki pengalaman dalam pengembangan *game* berbasis narasi interaktif. Wawancara ini dilakukan secara daring di platform *Google Meet* pada 12 Maret 2025, dengan dokumentasi berupa rekaman video dan audio.

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami tantangan teknis dalam mengembangkan *game* "*Choose Your Own Story*" berbasis cerita rakyat. Wawancara ini juga bertujuan untuk mendapatkan

wawasan mengenai mekanisme permainan yang ideal, pemilihan *engine game* yang sesuai, serta strategi dalam menjaga keseimbangan antara *gameplay* dan *storytelling*. Berikut pertanyaan wawancara yang akan ditanyakan pada narasumber:

- a. Apa tantangan utama dalam mengembangkan *game* berbasis cerita bercabang?
- b. Bagaimana cara menentukan jumlah pilihan yang ideal dalam setiap percabangan agar pemain tetap terlibat?
- c. Sejauh mana teknologi saat ini memungkinkan cerita bercabang menjadi lebih dinamis dan responsif?
- d. Bagaimana strategi dalam menjaga keseimbangan antara *gameplay* dan *storytelling* dalam *game* berbasis narasi?
- e. Apakah ada teknik khusus dalam membuat visual dan UI yang mendukung pengalaman *storytelling* dalam *game*?
- f. Bagaimana cara mengukur efektivitas sebuah *game* dalam menyampaikan pesan moral kepada pemainnya?
- g. Apakah ada metode tertentu dalam merancang dialog interaktif yang tetap terasa natural, tetapi tetap mendukung perkembangan karakter dan narasi?
- h. Bagaimana pendekatan dalam menciptakan *emotional branching*, di mana pilihan pemain tidak hanya memengaruhi alur cerita tetapi juga membangun keterikatan emosional dengan karakter dalam *game*?
- i. Apakah ada metode untuk menyelaraskan elemen visual, musik, dan narasi dalam mendukung pengalaman *storytelling* agar lebih imersif dan tidak hanya sebagai elemen pelengkap?

3.3.3 Focus Group Discussion

FGD dilakukan pada remaja SMA di wilayah Pamulang, Setu, dan Ciputat, Tangerang Selatan. Tujuan dari FGD ini adalah untuk mendapatkan wawasan langsung mengenai pandangan remaja terhadap cerita rakyat, dan ketertarikan mereka terhadap *game* berbasis narasi interaktif. Diskusi ini juga bertujuan untuk mengetahui elemen visual, gaya bahasa, dan mekanisme

permainan yang sesuai dengan preferensi mereka, sehingga perancangan *game* "*Choose Your Own Story*" dapat lebih menarik dan relevan bagi target audiens.

3.3.4 Kuesioner

Kuesioner digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data mengenai minat dan persepsi remaja terhadap cerita rakyat Ki Sinar Pamulang, serta ketertarikan mereka terhadap media interaktif. Kuesioner disebarakan kepada remaja usia 13–18 tahun di Tangerang Selatan menggunakan metode *random sampling*, dengan penyebaran dilakukan melalui *Google Form*.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana remaja mengenal cerita rakyat, preferensi mereka terhadap format media interaktif, serta elemen-elemen yang mereka anggap penting dalam sebuah *game* berbasis narasi. Dengan hasil kuesioner ini, perancangan *game* "*Choose Your Own Story*" dapat disesuaikan dengan minat target audiens, sehingga lebih menarik, relevan, dan efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita Ki Sinar Pamulang

1. Apakah kamu suka membaca atau menonton cerita rakyat?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Menurut kamu, cerita rakyat itu... (pilih maksimal 2 jawaban)
 - a. Menarik dan seru
 - b. Berguna buat belajar nilai-nilai moral
 - c. Kurang relevan buat zaman sekarang
 - d. Kurang menarik dibanding hiburan lain
3. Dari mana biasanya kamu tahu cerita rakyat?
 - a. Buku sekolah
 - b. YouTube atau film
 - c. Media sosial
 - d. Diceritakan orang tua/guru
 - e. Aku belum pernah dengar cerita rakyat
4. Menurut kamu, penting nggak sih buat tetap ngelestarikan cerita

rakyat? (1 = Tidak penting, 8 = Sangat penting)

5. Kalau kamu tertarik atau nggak tertarik dengan cerita rakyat, alasannya apa? (Jawaban dalam bentuk paragraf singkat)
6. Apakah kamu pernah mendengar tentang cerita Ki Sinar Pamulang sebelumnya?
 - a. Pernah
 - b. Belum pernah
7. Setelah membaca ringkasan cerita Ki Sinar Pamulang, menurut kamu gimana? (Jawaban dalam bentuk paragraf singkat)
8. Menurut kamu, nilai moral apa yang paling kamu dapat dari cerita singkat Ki Sinar Pamulang? (pilih maksimal 2 jawaban)
 - a. Kejujuran
 - b. Kebersamaan
 - c. Keberanian dalam membela kebenaran
 - d. Rasa hormat terhadap sesama
 - e. Kedisiplinan
9. Kalau nilai-nilai Ki Sinar Pamulang diterapkan di zaman sekarang, mana yang paling penting menurut kamu? (pilih maksimal 2 jawaban)
 - a. Bertanggung jawab
 - b. Kepedulian sosial
 - c. Keberanian dalam membela kebenaran
 - d. Menghormati orang lain
 - e. Semua penting dan harus diterapkan!
10. Menurut kamu, apa alasan generasi remaja sekarang kurang tertarik sama cerita rakyat?
 - a. Ceritanya terasa jadul dan kurang relevan
 - b. Nggak ada media yang menarik untuk mengenalkan cerita rakyat
 - c. Lebih suka hiburan modern seperti film, *game*, dan media sosial
 - d. Nggak pernah diajarin atau dikenalkan di sekolah
 - e. Aku masih suka cerita rakyat, kok!

11. Kalau cerita Ki Sinar Pamulang dijadikan media interaktif, kamu bakal tertarik?
- Ya, pasti seru banget!
 - Mungkin aja, kalau konsepnya menarik
 - Biasa aja, nggak terlalu tertarik
 - Nggak tertarik sama sekali
12. Kalau cerita Ki Sinar Pamulang dibuat dalam bentuk media interaktif, kamu lebih suka yang mana? (Bisa pilih lebih dari satu, maksimal 3)
- Game
 - Visual novel
 - Komik digital
 - Augmented Reality (AR)
13. Apa alasan kamu memilih format tersebut? (Jawaban dalam bentuk paragraf singkat)
14. Kalau cerita rakyat Ki Sinar Pamulang diadaptasi ke dalam genre yang lebih modern dan seru, kamu lebih suka versi yang seperti apa? (Pilih satu yang paling menarik buat kamu!)
- Time Travel*
 - Reinkarnasi*
 - Role Reversal*
 - Windows System*
15. Apa alasan kamu memilih format tersebut? (Jawaban dalam bentuk paragraf singkat)
16. Seberapa tertarik kamu kalau cerita rakyat Ki Sinar Pamulang dikemas dalam format pilihanmu tadi? (1 = Tidak tertarik, 8 = Sangat tertarik)
17. Apa fitur yang menurut kamu penting dalam media interaktif ini? (pilih maksimal 3 jawaban)
- Ilustrasi yang keren dan menarik
 - Bisa memilih jalannya cerita sendiri

- c. Ada elemen edukasi tapi tetap seru
 - d. Soundtrack dan efek suara yang mendukung suasana
 - e. Animasi sederhana biar lebih hidup
 - f. Ada tantangan atau mini-game
 - g. Ada unsur budaya
18. Kalau media interaktif ini beneran dibuat, kamu lebih suka mengaksesnya di mana? (pilih maksimal 2 jawaban)
- a. HP
 - b. Tablet
 - c. PC
19. Terakhir, ada saran atau ide lain buat bikin cerita Ki Sinar Pamulang jadi lebih menarik? (Jawaban dalam bentuk paragraf singkat)

