

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Perancangan *visual novel* Nyai Dasima mempunyai subjek perancangan sebagai pengguna media yang dijabarkan dalam bentuk STP Demografis, psikografis, dan geografis sebagai berikut:

A. Demografis

1. Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki
2. Usia : 18 - 25 tahun

Pada fase *emerging adulthood* (Arnett, 2015), remaja akhir menginjak usai 18-25 tahun yang diartikan bahwa individu menghadapi segala hal dengan kemandiriannya yang relatif dari peran sosial serta ekspektasi normatif. Namun kemandirian pada remaja akhir belum sepenuhnya memiliki tanggung jawab yang secara normatif akan dialami pada masa dewasa. Pada fase perkembangan ini, remaja akhir sedang mengeksplorasi terkait kehidupannya termasuk pekerjaan, percintaan, dan cara pandang terhadap dunia. Oleh karena itu, cerita Nyai Dasima yang berkisah tentang perempuan yang mempertanyakan peran dan kewajiban domestik dalam rumah tangga, memiliki nilai feminisme awal yang kuat. Tema ini sangat dekat dengan isu gender dan kemandirian yang bisa menjadi pembelajaran bagi remaja akhir.

3. Pendidikan: SMA dan Mahasiswa S1
4. SES: C-B

Berdasarkan kuesioner yang dilampirkan kepada target audiens, mayoritas dari responden mempunyai pengeluaran per bulan sebesar

Rp. 1.500.000 – Rp. 3.000.000 (SES B). Rata-rata dari mereka telah mempunyai PC atau laptop.

Jabodetabek merupakan kota Metropolitan menjadi pusat teknologi dan internet, semakin luas akses internet maka semakin banyak budaya luar (Madyatmadja et al., 2021). Oleh karena itu, banyak generasi muda yang menganggap budaya Indonesia sebagai sesuatu yang kuno dan tidak relevan dengan zaman.

B. Geografis

- DKI Jakarta

Pemilihan geografis dalam penelitian cerita Nyai Dasima menyesuaikan tempat terjadinya peristiwa cerita tokoh tersebut di Batavia (Jakarta). Budayawan Betawi Yahya Andi Saputra (2020) di acara TransTV mengatakan tempat keberadaan tokoh Nyai Dasima tinggal di gereja GPIB Immanuel yang dulunya merupakan tempat tinggalnya dengan tuan Edward. Oleh karena itu, penulis menargetkan kepada dewasa muda yang berdomisili di DKI Jakarta.

C. Psikografis

1. Gemar mengeksplorasi hal-hal baru melalui internet, gim, dan media interaktif lainnya.
2. Suka menyisihkan waktu untuk bermain gim, *visual novel* atau menonton film fiktif, terutama gim, kartun atau anime di gadget.
3. Menyukai media bergenre tragedi, drama, *romance*, dan historikal
4. Menyukai karya atau produk bertema kearifan lokal, misalnya sastra novel dan cerita rakyat.
5. Ingin mengetahui cara menghadapi kesimpangan dalam melakukan relasi dengan orang lain.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan *visual novel* mengenai cerita Nyai Dasima dengan menggunakan metode *Designing A Game* dalam buku milik Tracy Fullerton (2024, h. 175) Dalam metode *Designing A Game* seorang gim desainer harus bisa merancang sesuatu dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat yang merupakan target segmentasinya (Fullerton, 2024, h. 177). Dengan adanya metode ini, desainer dapat melakukan perancangannya dengan adanya jasa, pengalaman, atau produk gim yang lebih inovatif sehingga bisa diterima oleh masyarakat terutama target segmentasinya. Metode *Designing A Game* terdiri dari empat tahap *ideation*, *prototyping*, *digital prototyping* dan *playtesting*, masing-masing dari tahapnya memiliki beragam teknik yang bisa diambil sesuai kebutuhan perancangan desain.

Penulis menggunakan pendekatan *mixed method* yang pernah dijelaskan oleh Sugiyono dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian (h. 39, 2023), pendekatan *mixed method* merupakan kombinasi antara metode kuantitatif dan metode kualitatif dengan tujuan untuk lebih memahami permasalahan penelitian yang lebih mendalam. Metode kuantitatif mengukur data secara objektif dengan angka dan statistik, sementara metode kualitatif yang menganalisa melalui *interview* yang bersifat *confirmatory* dengan tujuan memahami suatu fenomena (h.2-3). Untuk mengumpulkan data-datanya, penulis akan melakukan wawancara, studi eksisting, studi referensi untuk metode kualitatif serta penyebaran kuesioner untuk metode kuantitatif. Pendekatan kombinasi metode ini lebih efektif dalam penelitian yang membutuhkan eksplorasi dan analisis data yang lebih luas dalam mendapatkan hasil yang akurat dan *reliable*. Penulis akan melakukan metode dan prosedur perancangan sebagai berikut.

3.2.1 Ideation

Tahap awal yang dilakukan untuk merancang desain *visual novel* diawali dengan *ideation* dimana desainer menciptakan ide. Selain mengemukakan satu *big idea*, pada tahap *Ideation* juga mempelajari untuk mengembangkan, menyaring, dan mengiterasi beragam ide yang dikumpulkan untuk memastikan konsep *visual novel* dengan semaksimal mungkin. Metode yang digunakan oleh penulis yaitu *research*, dan *market opportunity*

1. Research

Pada tahap pertama melalui *research*, penulis perlu mengetahui bagaimana cara memahami kebutuhan target audiens (anak berumur 18-25 tahun) agar suatu produk (*visual novel* cerita Nyai Dasima) dapat disesuaikan dengan konkrit. Penulis mengumpulkan informasi-informasi untuk data primer melalui wawancara dengan ahli budayawan Betawi. Sehingga penulis mendapatkan *insight* dalam mengetahui kisah Nyai Dasima yang bisa disampaikan kepada dewasa muda melalui *visual novel*. Untuk mengetahui para remaja akhir mengenai preferensi untuk merancang *visual novel* Nyai Dasima dengan penyebaran kuesioner kepada target audiens.

2. Market Opportunity

Mengikuti tren pasar merupakan sumber ide yang bagus, bukan sekedar mengikuti keputusan orang lain namun desainer juga dapat menciptakan yang lebih inovatif. Selain melakukan riset dengan melaksanakan wawancara dan kuesioner, penulis akan melakukan riset-riset dengan menyelusuri internet untuk menemukan yang tren dan cocok untuk remaja di usia 18-25 tahun. Lalu, penulis akan menangkap ide mekanik, *art style*, genre, dan sebagainya.

3.2.2 Prototyping

Setelah mengumpulkan data-data dari tahap *ideation*, penulis mengambil beberapa teknik dari tahap *prototyping* berupa *Visualizing Core Gameplay* dan *Refining Your Visualization* sebagai dasar pengembangan ide konsep dalam merancang *visual novel* Nyai Dasima.

1. Visualizing Core Gameplay

Dengan merancang *core* mekanik pada gim berdasarkan data-data yang terkumpul adalah jalan yang bagus, penulis akan melakukan *mindmapping* serta *flowchart* bagaimana alur dan mekanik berjalan sesuai dengan perancangannya.

2. Refining Your Visualization

Pada tahap ini, data-data yang didapatkan menjadi kumpulan ide konsep yang akan disaring untuk menemukan ide-ide yang paling sesuai dengan tujuan perancangan *visual novel*, dari segi alur cerita tokoh, mekanik pada *visual novel*, desain karakter, hingga *user interface* dalam *visual novel*. Selanjutnya penulis melakukan penulisan skrip alur cerita dengan menyusun sketsa-sketsa secara berurutan yang akan dijadikan sebagai penggambaran alur dan interaksi cerita Nyai Dasima.

3.2.3 Digital Prototyping

Kemudian penulis telah merancang sketsa hingga pembuatan aset untuk melanjutkan tahap *Digital Prototyping*. penulis mengambil beberapa teknik dari tahap *Digital Prototyping* berupa *Prototyping Game Aesthetic*, *Prototyping Game Kinesthetic* dan *Effective Interface Design* sebagai dasar pengembangan ide konsep dalam merancang *visual novel* Nyai Dasima.

1. Prototyping Game Aesthetic

Berkaitan dengan pengalaman sensorik dan emosional player, termasuk mendesain visual, suara, serta atmosfer yang berhubungan dengan cerita Nyai Dasima dengan tema Betawi lokal.

2. Prototyping Game Kinesthetic

Berhubungan dengan bagaimana kontrol dan respons dalam *visual novel* menyampaikan *feeling* bagi *player*, seperti kelancaran dalam animasi dan *feedback* dari *player*.

3. Effective Interface Design

UI design yang baik mencakup elemen-elemen termasuk menu, tombol, indikator status, dan tombol navigasi yang dapat diakses dengan mudah tanpa membuat *player* merasa terganggu pada saat bermain gim cerita Nyai Dasima.

3.2.4 Playtesting

Pada tahap ini, gim yang telah dirancang akan disebarluaskan kepada diri sendiri dan orang lain sebagai testimoni. Maka dari itu penulis

mengimplementasikan perancangan dengan metode *self-testing*, *playtesting with people you do not know*, *playtesting with your target audience*, dan *rapid iterative testing and evaluation*.

1. *Playtesting With People You Do Not Know*

Dengan melakukan alpha test kepada calon pemain yang tidak dikenal pada saat *Prototype Day* di Lobby B yang bertujuan untuk memastikan penyampaian informasi yang dirancang berdasarkan dari segi alur cerita tokoh dan interaktivitas tercapai.

2. *Playtesting with Your Target Audience*

Kemudian dilanjutkan dengan beta test yang akan dicoba oleh remaja akhir berusia 18-25 tahun untuk memainkan gimnya, tujuannya untuk melakukan evaluasi dari *feedback* yang didapatkan sebelum memperbaiki perancangan final.

3. *Rapid Iterative Testing and Evaluation*

Data-data akan terkumpul ketika para pemain telah memainkan gim yang dirancang dan memberikan *feedback* ke dalam kuesioner. *Feedback* yang terkumpul dapat mengimplementasikan untuk memperbaiki perancangan *visual novel* yang lebih baik dan sesuai.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada sub bab ini, penulis menggunakan metode kombinasi atau *mixed methods* yang menggabungkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data digunakan dengan mengadakan wawancara *in depth*, studi eksisting, studi referensi, dan membagi kuesioner. Tujuan dari metode ini untuk memahami dari *insight* target audiens (remaja akhir) dalam memahami segi cerita Nyai Dasima dan media *visual novel*. Penulis berharap dengan melakukan *mixed method* dapat menciptakan *visual novel* yang bisa menyampaikan cerita Nyai Dasima dengan baik.

3.3.1 Wawancara

Wawancara didefinisikan sebagai kedua pihak saling menukar informasi dan ide melalui sesi tanya jawab, sehingga bisa mempertajam makna

dalam suatu topik. Sugiyono (h.114, 2022) mengatakan penggunaan wawancara untuk mengumpulkan data ketika peneliti ingin menelusuri permasalahan lebih terinci terutama responden pada fenomena yang terjadi. Penulis melakukan wawancara dalam mengumpulkan data primer kepada Budayawan Betawi dan target audiens. Tujuan dari pelaksanaan wawancara untuk mendapatkan informasi terkait kisah cerita Nyai Dasima, *visual novel* yang sedang dimainkan, serta cara bagaimana mengemas cerita rakyat dalam *visual novel* sebagai media informasi yang efektif.

Fungsi data yang diambil melalui wawancara ahli budaya, yakni untuk isi konten berupa alur, tokoh, dan pesan moral yang terdapat dalam cerita rakyat secara *credible*. Pengambilan data wawancara dengan target narasumber untuk mengetahui apakah pantas untuk menarik cerita Nyai Dasima kembali pada remaja akhir. Oleh karena itu, penulis bisa mengetahui perspektif responden (remaja akhir) mengenai cerita rakyat Nyai Dasima dalam *visual novel* nanti.

1. Wawancara dengan Budayawan Betawi

Wawancara pertama yang dilakukan penulis yaitu bertanya dengan Yahya Andi Saputra selaku wakil di LKB (Lembaga Kebudayaan Betawi). Penulis mengadakan wawancara dengan bapak Yahya bermula ketika penulis diberitahu oleh dosen pembimbing mengenai Lembaga Kebudayaan Betawi, penulis segera mengirimkan email ke pihak LKB untuk izin melakukan wawancara dengan salah satu ahli budayawan yang mengetahui cerita rakyat Nyai Dasima di lokasi, hari Kamis, 17 April 2025. Dengan adanya ahli budaya, penulis mendapatkan wawasan mengenai cerita rakyat Nyai Dasima lebih luas dan sumber buku mengenai Nyai Dasima yang direkomendasi sebagai patokan alur cerita serta pesan moral. Fungsi data yang diambil melalui wawancara ahli budaya, yakni untuk isi konten yang dapat menentukan sejauh mana cerita seperti *chapter*, pesan-pesan moral sesuai target audiens, desain

karakter pada tokoh-tokoh, dan latar *setting (environment)* dalam *visual novel* yang akan dirancang.

Oleh karena itu, penulis juga ingin mendapatkan beberapa saran dalam melakukan perancangan *visual novel* untuk remaja akhir, berikut merupakan beberapa pertanyaan yang akan disampaikan oleh penulis kepada narasumber budayawan :

- a. Misalnya Anda mengetahui cerita Nyai Dasima ini, boleh bapak untuk menceritakan cerita Nyai Dasima?
- b. Apakah cerita ini pernah populer di masyarakat pada zamannya? Kira-kira sejak kapan dan bagaimana masyarakat bisa mengetahui cerita ini?
- c. Bagaimana penokohan dari watak dan fisik asli dari tokoh-tokoh dalam cerita Nyai Dasima pak?
- d. Apakah cerita Nyai Dasima ini masih bisa relevan ke remaja dengan usia 18-25 tahun?
- e. Menurut bapak, kenapa terutama kaum muda ini belum mengetahui cerita Nyai Dasima ini?
- f. Apa pesan moral dari cerita Nyai Dasima bagi targetnya?
- g. Menurut bapak, bagaimana cara bisa menyampaikan cerita rakyat Nyai Dasima pada kaum muda sekarang?

2. Wawancara dengan Target Narasumber

Penulis melakukan wawancara kepada narasumber yang merupakan target audiens dalam perancangan *visual novel* mengenai cerita rakyat Nyai Dasima. Pemilihan narasumber menggunakan *targeted sampling* sesuai dengan kriteria penelitian. Dengan mengadakan wawancara ini bisa memperoleh informasi mengenai kaum muda terkait dengan pengetahuan soal cerita rakyat Nyai Dasima dan ketertarikan dalam bermain *visual novel*. Dengan melakukan wawancara ini dapat membuat penulis mengetahui perspektif dan pengalaman pribadi

partisipan untuk mevalidasi apakah cerita Nyai Dasima masih bisa diangkat pada zaman sekarang. Fungsi data yang diambil melalui wawancara target audiens, yakni untuk merancang visual terhadap desain karakter pada tokoh-tokoh berdasarkan preferensi gim atau *visual novel* yang mereka sukai. Wawancara diadakan secara *online* di *platform* Discord. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang akan disampaikan oleh penulis :

- a. Sebelumnya perkenalan diri dulu, siapa nama Anda?
- b. Apa hobi yang Anda sukai?
- c. Apa saja cerita rakyat yang kalian tahu?
- d. Apakah kalian mengetahui cerita Nyai Dasima ini?
- e. Dimana kalian membaca cerita rakyat?
- f. Penulis menyampaikan cerita singkat mengenai Nyai Dasima kepada narasumber yang dipilih:

“Nyai Dasima adalah perempuan pribumi cantik yang menjadi gundik (istri simpanan atau piaraan) pria Inggris bernama Edward William di Batavia. Meski hidup mewah, ia merasa tertekan dan rindu pada nilai-nilai budaya dan agamanya. Nyai Dasima terus bersabar dan berusaha untuk mendapatkan kebebasan dari pergundikan. Ia lalu terpicat oleh Samiun, pria pribumi licik yang berniat merebut hartanya. Setelah meninggalkan Edward dan menikah dengan Samiun yang dikira oleh Dasima adalah pasangan sejatinya, Dasimah justru diperlakukan buruk. Saat sadar dan minta cerai, Samiun menyewa pembunuh bernama Puasa untuk menghabisinya.”

- g. Dari cerita yang aku sampaikan. Menurut kalian, sosok Nyai Dasima itu seperti apa?
- h. Apa yang menarik dari cerita Nyai Dasima?
- i. Apakah kalian suka bermain *visual novel*? Kalau iya, *visual novel* apa yang kalian sukai?

- j. Apakah pantas kalau misalnya saya menciptakan *visual novel* mengenai cerita rakyat Nyai Dasima?
- k. Apakah kalian akan tertarik untuk memainkan *visual novel* mengenai Nyai Dasima nanti?

3.3.2 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2022. H.16), untuk menentukan penelitian metode kuantitatif bisa menggunakan kuesioner pengumpulan data setelah melakukan metode penelitian pertama (wawancara *in depth* dengan ahli budayawan). Penulis membagikan kuesioner kepada para remaja akhir yang berusia 18-25 tahun berpendidikan terakhir SMA dan S1 secara langsung dan secara *online* lewat sosial media seperti Instagram dan X.

Penulis menyebarkan kuesioner melalui kertas yang berisikan daftar kuesioner lalu dipindahkan ke dalam Google Form untuk mengetahui data jumlah statistik. Teknik kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai sepengetahuan remaja tentang cerita Nyai Dasima serta preferensi mekanik *visual novel* yang mereka suka. Fungsi data yang diambil melalui kuesioner ini, yakni dijadikan referensi konten yang akan disajikan dalam *visual novel*.

sehingga penulis dapat mengidentifikasi dalam perancangan *visual novel* cerita rakyat mengenai Nyai Dasima. Daftar pertanyaan disusun oleh penulis sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kuesioner Pada *Section 1*

Section 1 : Data responden		Tujuan : Menganalisis data responden secara demografis	
No.	Pertanyaan	Model jawaban	Pilihan jawaban
1.	Jenis kelamin	Pilihan ganda (pilih salah satu)	• Laki-laki • Perempuan
2.	Usia	Pilihan ganda (pilih salah satu)	• 18 • 19

			• 20 • 21 • 22 • 23 • 24 • 25
3.	Pengeluaran per bulan	Pilihan ganda (pilih salah satu)	• < Rp. 1.500.000 • Rp. 1.500.000 – Rp. 3.000.000 • Rp. 3.000.000 – Rp. 6.000.000 • > Rp. 6.000.000

Tabel 3.2 Kuesioner Pada Section 2

Section 2 : Pengetahuan soal cerita Nyai Dasima		Tujuan : Menganalisis pengetahuan responden mengenai cerita rakyat Nyai Dasima	
No.	Pertanyaan	Model jawaban	Pilihan jawaban
1.	Seberapa familiar Anda dengan cerita rakyat pada masa kini?	Skala Linier (pilih salah satu)	(Tidak <i>familiar</i> /jarang) • 1 • 2 • 3 • 4 • 5 (Sangat <i>familiar</i>)
2.	Ketertarikan Anda terhadap cerita rakyat lokal	Skala Linier (pilih salah satu)	(Sangat tidak tertarik) • 1 • 2 • 3 • 4

			• 5 Sangat tertarik
3.	Ketertarikan anda terhadap cerita luar negeri	Skala Linier (pilih salah satu)	(Sangat tidak tertarik) • 1 • 2 • 3 • 4 • 5 (Sangat tertarik)
4.	Apa alasan anda kepada cerita rakyat lokal kurang dikonsumsi?	Pilihan ganda (pilih salah satu)	• Ketinggalan zaman • Kurang relevan • Belum banyak cerita lokal yang ditemukan • Kurang menarik dan membosankan • Lebih tertarik dengan cerita rakyat luar negeri
5.	Seberapa sering kalian membaca soal cerita rakyat?	Skala Linier (pilih salah satu)	(Sangat jarang) • 1 • 2 • 3 • 4 • 5 (Sangat sering)

6.	Cerita rakyat apa yang kamu ketahui?	Jawaban teks panjang	Isi sendiri
7.	Apakah kamu pernah mengetahui soal cerita rakyat Nyai Dasima?	Pilihan ganda (pilih salah satu)	• Pernah membaca atau melirik media soal cerita rakyat ini • Pernah mendengar namun tidak pernah membaca/melirik • Tidak pernah sama sekali
8.	Jika pernah, media apa yang pernah yang membuat kamu tahu mengenai Nyai Dasima?	Pilihan ganda (pilih salah satu)	• Buku (Buku cerita, buku pelajaran, komik, sastra novel) • Karya ilmiah bertulis (Jurnal atau artikel) • Video (animasi dan film) • Teater dan pentas seni • Website • Tidak pernah menemukan media mengenai Nyai Dasima

			• Lainnya
9.	Dari media yang kalian ketahui, adakah kekurangan dari media tersebut?	Pilihan ganda (pilih salah satu)	• Saya mengerti cerita Nyai Dasima • Media-media masih kurang menarik • Informasi mengenai cerita masih kurang atau terlalu singkat • Cerita terlalu kompleks sehingga susah dimengerti • Teks dalam cerita terlalu banyak • Tidak pernah mengetahui medianya
	Bagian dari cerita apa yang kamu ketahui mengenai Nyai Dasima? (Max. 3)	Pilihan ganda (Boleh pilih lebih dari satu)	• Nyai Dasima hidup bersama tuan Inggris Edward William di Batavia • Nyai Dasima terkenal dengan kecantikannya,

			kesabaran, dan harta berlimpah • Samiun jatuh cinta kepada Nyai Dasima dan ingin menginginkannya sebagai istri demi harta • Mak Buyung membujuk Nyai Dasima untuk menikah dengan Samiun • Samiun mempunyai istri pertama bernama Hayati yang suka berjudi • Nyai Dasima ingin kebebasan dari pergundikan dan mencari pasangan sejati • Bang Puase membunuh Nyai Dasima setelah cerai dengan Samiun
--	--	--	---

			• Saya tidak ingat atau tidak tau mengenai cerita Nyai Dasima
--	--	--	---

Tabel 3.3 Kuesioner Pada *Section 3*

Section 3 : Preferensi dalam perancangan <i>storytelling</i> Nyai Dasima		Preferensi dalam perancangan <i>storytelling</i> Nyai Dasima	
Penulis menjelaskan kisah cerita Nyai Dasima dengan singkat kepada responden sebelum menjawab pertanyaan selanjutnya sebagai berikut : “Cerita Singkat Nyai Dasima: Nyai Dasima adalah perempuan pribumi cantik yang menjadi gundik (istri simpanan atau piaraan) pria Inggris bernama Edward William di Batavia. Meski hidup mewah, ia merasa tertekan dan rindu pada nilai-nilai budaya dan agamanya. Nyai Dasima terus bersabar dan berusaha untuk mendapatkan kebebasan dari pergundikan. Ia lalu terpikat oleh Samiun, pria pribumi yang berniat untuk menikahnya. Setelah meninggalkan tuan Edward dan menikah dengan Samiun yang dikira oleh Dasima adalah pasangan sejatinya, Dasima justru diperlakukan buruk dan niat licik Samiun untuk merebut hartanya terbongkar. Saat sadar dan minta cerai, Samiun menyewa pembunuh bernama Puasa untuk menghabisinya.”			
No.	Pertanyaan	Model jawaban	Pilihan jawaban
1.	Apa yang membuat kalian tertarik dalam	Pilihan ganda (pilih salah satu)	• Alur cerita • Pesan moral • Karakter • Tema

	bermain visual novel?		
2.	<i>Art Style</i> apa yang cocok untuk pembuatan gim mengenai Nyai Dasima?	Pilihan ganda (Pilih salah satu)	• Sangat tidak penting • Tidak penting • Netral / Biasa saja • Penting • Sangat penting
3.	Dimanakah tempat anda download gim?	Pilihan ganda (Pilih salah satu)	• Itch.io • Playstore • Steam • Lainnya...
4.	Anda akan bermain gim tersebut karena...	Pilihan ganda (Pilih salah satu)	• Rekomendasi dari teman • Sosial media mempromosikan gim tersebut • Visual dari <i>art style</i> atau <i>cover</i> gim yang menarik • <i>Insight</i> mengenai gim tersebut
5.	Apa <i>platform</i> yang nyaman untuk dipakai?	Pilihan ganda (Pilih salah satu)	• <i>Handphone</i> • <i>PC</i> (Laptop/komputer) • Tablet • Lainnya...
6.	Seberapa ketertarikan anda dalam	Skala Linier (pilih salah satu)	(Sangat tidak tertarik) • 1 • 2

	mengetahui cerita rakyat Nyai Dasima?		• 3 • 4 • 5 (Sangat tertarik)
7.	Apakah ada contoh gim berbasis 2D <i>visual novel</i> atau <i>storytelling</i> lain yang kalian ketahui? (Misal Mystic Messenger, etc) //Jika tidak, beri - saja	Teks jawaban panjang	(Diisi oleh responden sendiri)
8.	Apakah anda punya saran untuk perancangan <i>visual novel / interactive storytelling</i> mengenai Nyai Dasima nanti? (Jika tidak, beri - saja)	Teks jawaban panjang	(Diisi oleh responden sendiri)

3.3.3 Studi Eksisting

Teknik penelitian dengan pendekatan studi eksisting bertujuan untuk mengumpulkan bentuk data berupa media-media yang sudah ada sebelumnya. Media yang dijadikan sebagai studi eksisting perancangan ini adalah media buku

cerita rakyat dan media interaktif *storytelling* mengenai Nyai Dasima. Penulis akan menelusuri ke internet dan perpustakaan untuk meminjamkan buku cerita rakyat. Menganalisis data yang sudah ada dengan menggunakan tabel *SWOT* (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) bisa membantu penulis dalam mempelajari keberhasilan dan kegagalan pada suatu produk. Fungsi data yang diambil sebagai dasar penguatan konten kisah Nyai Dasima.

3.3.4 Studi Referensi

Setelah studi eksisting, penulis menggunakan teknik studi referensi yang merupakan teknik penelitian dengan mencari media produk yang akan dijadikan sebagai inspirasi. Oleh karena itu, penulis bisa mengembangkan perancangan *visual novel* mengenai cerita Nyai Dasima. Penulis akan menelusuri lewat internet atau mencari beberapa media *interactive storytelling* dalam bentuk *visual novel* dan gim pada Steam, sehingga penulis dapat menganalisis foto maupun video bagaimana cara media-media tersebut akan bekerja dan melihat segi desainnya. Penulis akan mencondong kepada aspek-aspek berupa gaya ilustrasi, mekanik *visual novel*, genre gim, *font*, gaya *layout/view* pada *visual novel*, dan sebagainya. Fungsi data yang diambil, yakni untuk patokan referensi-referensi dari media-media yang sudah ada untuk referensi visual dan interaksi.