

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek perancangan *Visual Novel* interaktif mengenai kisah Ciung Wanara:

A. Demografis

1. Usia : 17-25. Pengambilan berusia dari 17-25 yang merupakan gabungan berdasarkan usia generasi Z dari tahun 1999-2007 dan berdasarkan fase batas usia pembaca cerita rakyat Ciung Wanara karya Ajip Rosidi paling minimal berusia 15. Pemilihan tersebut karena generasi z yang paling memahami atau banyak menggunakan digital teknologi dan paling mengikuti perkembangan zaman yang berupa *trend* baru, seperti anime, *game*, *webtoon*, dan sebagainya. Pemilihan juga berdasarkan mental yang tidak hanya berfokus pada visual aja namun juga pemahaman dan inti moral jalan cerita.
2. Jenis Kelamin : Wanita dan Pria.
3. SES : A dan B. Berdasarkan data dari Status Literasi Digital di Indonesia (2021), menyatakan bahwa proporsi SES dengan literasi digital, SES A dan B memiliki nilai indeks diatas rata rata.
4. Pendidikan : SMA, D3, S1

B. Geografis

Jawa Barat khusus perkotaan. Mahanani (2021), menyatakan bahwa Jawa Barat memiliki 9 perkotaan yaitu Kota Bandung, Kota Banjar, Kota Bekasi, Kota Bogor, Kota Cimahi, Kota Cirebon, Kota Depok, Kota Sukabumi, dan Kota Tasikmalaya. Alasan pemilihan geografis tersebut karena cerita rakyat Ciung Wanara diadaptasi dari cerita pantun Sunda dan Sunda dan Kerajaan Galuh sendiri berasal dari Jawa Barat. Pemilihan perkotaan karena penduduk di wilayah perkotaan mendominasi penggunaan internet.

C. Psikografis

1. Suka membaca cerita bergambar yang memiliki sebuah makna dan tujuan yang jelas
2. Pecinta mitos dan legenda
3. Menyukai video *game*
4. Masih peduli budaya lokal

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Kelly & Brown (2018), mengatakan bahwa menggunakan metode *Design Thinking* untuk memahami kebutuhan dan keinginan penulis sehingga dapat memunculkan ide-ide baru dan solusi kreatif. Dalam perancangan visual novel, untuk membantu penulis dalam mengidentifikasi masalah yang dihadapi Masyarakat agar perancangan visual novel menjadi hasil yang sesuai dengan keinginan Masyarakat. Berikut merupakan tahapan *Design Thinking* untuk perancangan *visual novel* yaitu:

3.2.1 *Emphasize*

Perancangan *visual novel* ini dilakukan dengan proses awal berupa seperti kuesioner dan wawancara pada *target audience* dan domisili. Wawancara dilakukan pada pemahaman tentang sejarah dan asal usul Ciung Wanara; serta Albert Van Otto selaku *game developer* yang memiliki pengalaman dan pemahaman dunia game termasuk *game visual novel*. Kuesioner dilakukan secara menyebarkan dengan melalui grup medsos dengan berisi pertanyaan yang berkaitan pengetahuan mereka tentang cerita rakyat Ciung Wanara.

3.2.2 *Define*

Penulis mencari tau secara menganalisa dan permasalahan apa aja yang dihadapi masyarakat setelah mendapatkan data dari kuesioner dan wawancara. Perancangan *visual novel* yang dirancang oleh penulis diharapkan tidak hanya menghidupkan kembali cerita rakyat namun juga pembaca dapat

memahami makna atau moral cerita dan melestarikan atau mengembangkan minat masyarakat.

3.2.3 Ideate

Tahap yang dilakukan untuk mengembangkan ide-ide atau Solusi untuk menciptakan sebuah konten yang unik dan menarik. Tujuan dari tahapan ini untuk memikirkan dan mencari berbagai macam alternatif ide yang punya potensi agar dapat dikaryakan. Berikut adalah teknik yang dilakukan penulis pada tahap *ideate*:

3.2.3.1 Brainstorming

Berikut adalah langkah-langkah yang harus diambil sebelum melakukan perancangan:

A. Mind Mapping

Sebuah alat yang selalu digunakan secara umum dalam dunia perancangan termasuk *game visual novel* untuk membantu penulis dalam meng-organisasikan ide, tema, dan elemen dalam naratif secara visual. Tujuan mindmap untuk mengumpulkan ide dan kata kunci yang akan digunakan sebagai konsep dasar untuk *visual novel* yang akan dirancang oleh penulis. Kata kunci merupakan aspek yang sangat penting untuk dalam perancangan *visual novel*.

B. Big Idea

Sebuah konsep dalam dunia perancangan untuk menentukan pada gagasan utama dari seluruh elemen desain dan *gameplay*. Big idea termasuk mencakup tema, tujuan, dan pesan yang ingin disampaikan oleh game tersebut kepada pemain. *Big idea* yang dibuat agar membantu penulis sebagai panduan dalam merancang *game visual novel* agar dapat diberikan sebuah arahan dalam menentukan elemen, mekanik, narasi, dan visual.

C. *Stylescape*

Penulis menggunakan *stylescape* untuk membantu memvisualisasikan dalam perancangan *game* dan tetap mempertahankan konsistensi dalam mendesain visual dan alur cerita. *Stylescape* dilakukan dengan mencari sebuah referensi yang relevan berdasarkan identitas, estetika, lingkungan, dan sebagainya.

3.2.3.2 *Character Design*

Perancangan karakter tidak hanya berkaitan untuk jalan cerita, namun perancangan karakter sangat penting untuk penulis semakin berminat untuk memainkan *game* tersebut. Perancangan karakter yang menarik dan *good looking* saja akan menarik perhatian pembaca dan dapat dengan mudah membuat pembaca merasakan emosional karakter tersebut baik sedih, senang, bahagia dan marah.

3.2.3.3 *Storyboard*

Setiap satu episode akan dibuat dengan *storyboard* sesuai dengan jalan isi cerita. *Storyboard* dibuat oleh penulis dengan cara sketsa yang sudah dibuat susunan dan berbentuk. Tujuan *storyboard* untuk memudahkan pembaca memahami alur cerita dan memberikan visualisasi gambaran dari awal hingga akhir cerita.

3.2.4 *Prototype*

Prototype yang dilakukan setelah penulis melakukan perancangan baik karakter, aset, *background*, dan sebagainya. Tujuan *prototype* untuk melakukan pengujian dan memperlihatkan konsep dan *gameplay* yang dirancang oleh penulis. Penulis melakukan *prototype* melalui *figma*, karena *figma* menawarkan berbagai macam yang dapat memudahkan membuat *prototype* desain UI dan UX. Penulis akan melakukan diawali dan dimulai dari sketsa layout, *Low Fidelity*, dan *High Fidelity*. Selanjutnya masuk ke jalur *wireframe* dan memberikan berbagai macam *interaction*.

3.2.5 Test

Test merupakan tahapan terakhir pada metode *Design Thinking* setelah menyelesaikan beberapa chapter tersebut. Test yang dilakukan dengan menyebarkan perancangan *game visual novel* tersebut untuk melihat tanggapan dari pembaca. *Test* dilakukan berupa *Alpha Test*, yang dimana penulis akan mengikuti kehadiran *prototype day*, dan akhirnya *Beta Test* sesuai dengan target penulis.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian ini menggunakan teknik dan prosedur dalam pengumpulan data berupa penelitian kuantitatif dan kualitatif. Menurut Jailani, Risnita, dan Ardiansyah (2023), mengatakan bahwa metode penelitian dalam pendekatan kajian kepustakaan merupakan proses dalam mengumpulkan, mengevaluasi, dan menggabungkan dari data yang telah didapatkan secara relevan. Tujuan dalam penelitian ini untuk memahami bagaimana memahami kekurangan pengetahuan masyarakat dan perkembangan topik yang diteliti. Teknik pengumpulan data kualitatif untuk perancangan ini berupa wawancara, sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan pengumpulan data yaitu kuesioner.

3.3.1 Kuesioner

Menurut Widodo, et al. (2023), mengatakan bahwa tujuan dari kuesioner untuk mengumpulkan data yang berisi berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian pada responden sebaik mungkin. Kuesioner digunakan sebagai pengumpulan data karena pengukuran variabel bersifat faktual dan mendapatkan informasi yang relevan dengan baik. Data pengumpulan kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan lewat kirim media sosial berupa grup komunitas *facebook*, grup kampus umn, grup *twitter*, telegram, dan kenalan dari kenalan.

Penulis menyebarkan berdasarkan target audiens untuk perancangan *game visual novel* mengenai cerita rakyat Ciung Wanara dengan berusia 15-25 tahun yang berdomisili perkotaan Jawa Barat. Tujuan penyebaran kuesioner

untuk memahami pemahaman tentang cerita rakyat ciung wanara dan minat mereka terhadap digital *game visual novel*. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner yang ditujukan pada target audience berupa:

A. Identitas Diri (Nama, Jenis kelamin, Usia, Domisili, dan Pekerjaan)

B. Cerita Rakyat Ciung Wanara

1. Seberapa sering tertariknya anda membaca cerita rakyat?
2. Alasan anda suka Cerita Rakyat?
3. Apakah anda setuju jika cerita rakyat di zaman ini semakin memudar?
4. Apakah anda setuju bahwa Masyarakat semakin hilang peminatan terhadap cerita rakyat?
5. Apakah anda tau cerita rakyat ciung wanara?
6. Menurut anda, apakah cerita rakyat masih layak untuk dibaca dizaman ini?
7. Ciung wanara diadaptasi dari pantun sunda, Apakah anda tau tersebut?

C. Section untuk yang tidak tau

1. Apakah anda tertarik untuk mencoba membaca cerita rakyat Ciung Wanara?
2. Alasan anda memilih scale 1-3 dari pertanyaan di atas (yang bukan, silahkan isi "-")

D. Section untuk yang tau tapi tidak ingat

1. Dimana anda pernah membacanya?
2. Apakah Anda berminat untuk membaca ulang cerita rakyat tersebut?
3. Berikut adalah cover cerita rakyat Ciung Wanara, Saat anda pertama kali melihatnya, Apakah anda memahami konteks ilustrasi tersebut?

4. Berikut adalah gambar visual dalam buku cerita rakyat Ciung Wanara, Saat anda pertama kali melihatnya, apakah anda memahami konteks gambar visual tersebut?

E. Section yang tahu dan masih ingat jelas

1. Apa kegemaran dari Sang Raja Barma Wijaya
2. Apa yang terjadi pada saudara Ciung Wanara di ending
3. Berikut adalah cover cerita rakyat Ciung Wanara, Saat anda pertama kali melihatnya, Apakah anda memahami konteks ilustrasi tersebut?
4. Berikut adalah gambar visual dalam buku cerita rakyat Ciung Wanara, Saat anda pertama kali melihatnya, apakah anda memahami konteks gambar visual tersebut?

F. Penyampaian media

1. Seberapa sering Anda bermain dilayar hp atau laptop atau komputer?
2. Seberapa sering anda bermain game?
3. Perangkat apa yang anda sering pakai?
4. Anda akan memainkan game gratis tersebut apabila?
5. Genre apa yang paling kamu senangi untuk membaca?
6. Anda lebih suka art style mana?

Berdasarkan data BPS populasi jiwa dari usia dewasa awal khusus perkotaan jawa barat berjumlah 1.514.000 yang terdiri dari kota bandung 410.000 total jiwa (2023); Kota Bogor 170.000 jiwa (2023); Kota Bekasi 240.000 jiwa (2020); Kota Depok 350.000 jiwa (2023); Kota Cimahi 90.000 jiwa (2023); Kota Tasikmalaya 110.000 jiwa (2023); Kota Banjar 44.000 jiwa (2023); Kota Cirebon 50.000 jiwa (2023); Kota Sukabumi 50.000 jiwa (2023).

Penulis menggunakan rumus *Slovin* dalam pengambilan sampel:

$$N = 1.514.000 \text{ jiwa}$$

$$e = 11\%$$

$$S = N/(1+N \times E^2)$$

$$= 1.514.000 / (1 + 1.514.000 \times 0,0144)$$

$$= 83 \text{ responden}$$

Berdasarkan rumus *Slovin* tersebut penulis membutuhkan data minimal 83 responden dengan tingkat persentase kesalahan 11%.

3.3.2 Wawancara

Menurut Widodo, et al. (2023), mengatakan bahwa wawancara dilakukan tanya jawab antara dua pihak yaitu pihak bertanya dan dan pihak menjawab berkaitan dengan topik penelitian. Kelebihan dari wawancara ini, tidak seperti kuesioner yang tidak bisa bertanya dengan bebas, dengan wawancara dapat kita tanya balik jika ada apabila tidak dapat dipahami oleh penulis dan juga dapat memperoleh informasi lebih mendalam. Wawancara biasanya dilakukan dengan melalui tatap muka, daring atau *online* atau *video call* melalui *zoom*, *googlemeet*, dan sebagainya. Berikut adalah narasumber yang telah diwawancarai oleh penulis:

A. Ferina Meliasanti, S.S., M.Pd

Narasumber yang ditemukan oleh penulis adalah seorang Dosen Ferina Meliasanti, S.S., M.Pd dari Universitas Singaperbangsa Karawang. Alasan wawancara pada dosen tersebut karena dosen tersebut memiliki pengetahuan yang dalam terhadap Ciung Wanara dan merupakan seorang dosen dari Universitas Singaperbangsa Karawang. Dosen Ferina Meliasanti, S.S., M.Pd pernah melakukan penelitian tentang “Kajian Perbandingan Cerita Pantun Ciung Wanara Dengan Novel Ciung Wanara Karya Ajip Rosidi Serta Pemanfaatannya Untuk Menyusun Bahan Ajar Teks Sastra Di Sma“, “Kajian Struktur Mitos Dalam Cerita Pantun Ciung Wanara Versi C.M. Pleyte“ dan “Struktur dan Peran Mitos dalam Novel Ciung Wanara Karya Ajip Rosidi”. Wawancara dilakukan dengan daring melalui zoom pada hari sabtu tanggal 29 september 2024.

1. Perkenalkan diri
2. bisakah anda menjelaskan secara singkat tentang ciung wanara
3. Apakah zaman dahulu cerita Ciung Wanara sangat terkenal? Jika iya, terkenal di seluruh indonesia atau di daerah tertentu? Dan sekrang ini cerita rakyat tersebut lebih banyak dipakai untuk apa? Misalkan Pendidikan Bahasa Indonesia? utk beljr bhasa sunda atau?
4. Apa esensi yang kita dapat setelah membaca cerita rakyat tersebut?
5. Cerita rakyat tersebut biasanya ditargetkan usia berapa?
6. Saya melihat judul kak ferina, katanya karya Ajip ambil dari cerita C.M Pleyte. apa perbedaan cerita karya ajip dan C.M Pleyne? apakah cerita tersebut cerita asli? Jika iya Apakah versi karya ajip termasuk versi asli?
7. (Tunjukkan buku cerita rakyat) Apakah anda tau, cetakan 1-5 ini bedanya apa? Perbedaan dari edisi ke 1,2 dan 3 itu apa?
8. Menurut anda bagaimana perkembangan cerita rakyat Ciung Wanara di zaman ini? Apakah masih relevan?
9. Saya ada melakukan kuesioner tentang cerita rakyat Ciung Wanara, dari hasilnya lebih banyak ngaku suka cerita rakyat, tapi tidak tau atau prnah baca tapi tidak ingat tentang Ciung Wanara yang padahal Ciung Wanara itu sendiri dari Jawa Barat, apa penyebabnya, adakah selain karena terpengaruh luar negeri, misalkan cerita rakyat lainnya sangat populer sehingga menutupi Ciung Wanara atau lainnya?
10. Apakah buku cerita rakyat Ciung Wanara Ajip Rosidi pernah diadaptasi lagi sebelumnya? Dan jika pernah bagaimana hasilnya? Apakah ada signifikan? Ataupun hanya orang orang tertentu?

11. Apakah anda setuju bahwa Ciung Wanara tidak akan pernah memudar? Jika ya, Menurut anda, setelah ada banyak adaptasi seperti itu, apakah cukup memuaskan atau masih kurang?
12. Disini saya melakukan perancangan game, nah, saya ingin menambahkan sedikit cerita yang ga ada didalam cerita rakyat Ciung Wanara. Apa yang bisa diubah atau dipertahankan dalam ceritanya?

B. Albert Van Otto

Narasumber yang ditemukan oleh penulis adalah seorang bernama Albert Van Otto, yang merupakan seorang *developer game design* dan memiliki pengalaman lebih dari 10 tahun dalam dunia *game design*. Narasumber menerima untuk wawancara dan dapat dilakukan melalui *online*, dan berikut adalah pertanyaan kepada narasumber:

1. Silahkan perkenalkan diri anda dan sudah berapa lama anda bekerja dalam bidang anda?
2. (Perkenalkan diri saya, dan jelaskan tujuan saya sendiri) Jelas yah, kalo *game* terutama diindonesia pasti sangat populer yah, namun saya ingin bertanya, Bagaimana menurut anda populasi khusus *game* visual novel? Apakah sepopuler dengan *game rpg* atau masih belum belum tapi punya potens?
3. (Misalkan dalam keadaan *limited budget* atau ada batas pengerjaan waktu) Prioritas pada visual atau *storytelling*? menarik perhatian masyarakat dan mempertahankan peminatan masyarakat.
4. Menurut anda, untuk *game visual novel*, apakah *game puzzle* diperlukan? Atau cukup dengan sebuah cerita bercabang?
5. Membahas ke visual, visual yang dimaksud itu diperindahkan gitu atau visual yang banyak pose dan bentuk atau simple aja sudah cukup?
6. Dalam percakapan atau narasi, untuk usia anak tentunya dipersingkat dan jelas yahh, namun untuk mental remaja dan

- dewasa, segi kejelasan dalam percakapan dan narasi itu sama kayak yang tadi singkat aja atau lebih banyak detail informasi lebih baik?
7. Dalam bentuk visual baik *background*, karakter atau bahkan UI, menurut anda, peminatan masyarakat remaja dan dewasa lebih prefer yang lebih wow atau simple gitu yang lebih nyaman dimata?
 8. Untuk pembaca usia remaja hingga dewasa, saran anda untuk 1 paragraf sebaiknya berapa kata?
 9. Dengan *sound effect* tentunya akan mempengaruhi pemain, namun apakah dengan *voice acting* sangat diperlukan?
 10. Setiap game pasti ada *story telling*, Menurut anda, dalam *game genre of storytelling* biasanya Masyarakat demem baca *genre* apa ya?
 11. Dalam kuesioner saya, banyak pemilihan prefer pada *style* anime, namun apakah anda setuju jika *game visual novel* tentang cerita rakyat, dibuat *style* anime? Atau sebaiknya dibuat dalam versi lain?
 12. Apakah ada batasan jika membuat *visual novel* agar tidak kehilangan minat saat bermain jangka waktu lama? Atau saran tambahan?

3.3.3 Studi Referensi

Untuk perancangan Tugas Akhir ini, penulis memerlukan sebuah referensi terhadap *game visual novel*. Tujuan penulis melakukan studi referensi untuk menganalisis sebuah game visual novel berupa *art style, layout, typography, design* dan pewarnaannya. Berikut adalah beberapa *game visual novel* penulis akan melakukan analisis yaitu:

A. Kohana

Game Visual Novel “Kohana” merupakan game gratis yang dapat ditemukan dalam *google play* di pc, dikembangkan oleh studio Mushroommalow dari Indonesia Jawa Barat dalam hanya waktu satu bulan. Game tersebut menceritakan seorang tokoh utama bernama Ren seorang manusia yang hidup berdampingan dengan iblis dan merupakan pemilik dari toko jual manisan. Meskipun game tersebut

mengandung pembalasan dendam, iblis dan mempertaruhkan nyawa, namun tidak adanya kehadiran hantu ataupun kandungan horor.



Gambar 3.1 Kohana

Sumber: <https://www.taptap.io/id/app/225215>

B. Amnesia: Memories

Game Visual Novel yang dikembangkan dari studio Idea Factory dari Jepang untuk game PSP pada tahun 2011 dan diadaptasi lagi ke Nintendo pada tahun 2022. Game tersebut bergenre romansa misteri yang biasanya dimainkan oleh player cewek yang dapat memilih pilihan cowok mana yang akan bersama tokoh utama. Cerita dimulai ketika seorang tokoh utama cewek terbangun dengan kondisi tidak ada ingatan sama sekali dari masa lalunya.



Gambar 3.2 Amnesia memories

Sumber: <https://www.otomate.jp/smp/en/amnesia/>

3.3.4 *Study existing*

Ciung Wanara sebelumnya pernah diadaptasi dengan berbagai macam media yaitu, buku cerita rakyat, Seri Film. Setiap cerita yang disampaikan sangat bervariasi dimulai cerita dengan adanya gaib, latar belakang, alur cerita, dan zaman-nya. Meskipun alur cerita yang berbeda namun esensi dan makna ceritanya tetap sama.

Buku cerita rakyat Ciung Wanara karya Ajip Rosidi (1968) merupakan pertama kali yang mengadaptasi cerita pantun Sunda Ciung Wanara, namun belum disempurnakan dengan bahasa Indonesia sehingga masih sangat jadal. Film sinetron (2005) dengan berjudul Kisah Kehidupan Ciung Wanara - Hikmah Kehidupan, menceritakan kisah pada zaman mulainya ada teknologi dan memiliki kandungan cerita romansa dan sedikit unsur gaib.

