BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan untuk perancangan gim interaktif *storytelling* mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda:

1) Demografis
   a. Jenis Kelamin: Perempuan dan laki-laki
   b. Usia: 14 – 18 tahun

      Jangka usia ini merupakan usia pertengahan remaja, dimana anak-anak akan mengalami pertumbuhan dan membentuk jati diri (Fadli, 2023). Pada usia ini juga, remaja akan mengalami berbagai perkembangan, seperti perkembangan fisik, perkembangan kognitif dan perkembangan emosi dan sosial. Perkembangan otak pada usia ini memungkinkan mereka untuk memulai berpikir secara abstrak dan lebih matang dalam menyelesaikan masalah. Dalam konteks ini, kisah Mirah dari Marunda dapat menjadi inspirasi yang relevan bagi remaja, karena cerita rakyat ini mengandung nilai-nilai moral seperti keberanian menegakkan kebenaran, mendahulukan kepentingan orang lain, serta menghormati orang tua yang dapat menginspirasi mereka.
   c. Pendidikan: SMP, SMA
   d. SES: B – A

      Menurut Katadata Insight Center (2021), S B – A memiliki pengeluaran dari Rp. 4.000.000,- sampai dengan Rp. 6.000.000,- ke atas. Pendapatan orang tua dapat menghambat penggunaan teknologi (Afianti, 2024). Salah satu faktor yang memengaruhi akses terhadap teknologi adalah biaya pembelian perangkat, seperti laptop, yang tergolong mahal dan membutuhkan pengeluaran besar bagi keluarga. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penghasilan akan sangat berpengaruh untuk

mengakses teknologi lebih luas. Sehingga remaja yang orang tuanya termasuk ke dalam SES B – A menjadi target dalam perancangan ini.

2) Geografis

Penelitian ini akan dilakukan kepada target yang berdomisili di Jakarta. Suku Betawi adalah salah satu suku asli yang berasal dari Jakarta (Anindya, 2024). Menurut Justin yang dikutip dari dprd-dkijakartaprov.go.id (2025), budaya Betawi sudah menjadi identitas kota Jakarta yang harus dilestarikan oleh masyarakat. Pelestarian budaya Betawi dapat membangun karakter warga Jakarta agar tidak terbawa arus globalisasi. Cerita rakyat Mirah dari Marunda merupakan salah satu budaya Betawi, maka dari itu cerita ini harus dilestarikan di Jakarta.

3) Psikografis

a. Remaja yang memiliki minat yang tinggi pada budaya tradisional.
b. Remaja yang aktif dalam era globalisasi.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode perancangan *Human-Centered Design*. Menurut IDEO (2015), metode perancangan ini berpusat kepada manusia dimana semua masalah dapat dipecahkan. Metode perancangan ini memberikan kesempatan untuk memahami secara mendalam mengenai orang-orang, memberikan solusi baru dan inovatif untuk kebutuhan masyarakat. Terdapat tiga tahap desain dalam metode *human-centered design*, yaitu tahap *inspiration, ideation,* dan *implementation*.

3.2.1 *Inspiration*

Tahap *inspiration* merupakan tahapan untuk mengenali masalah dan memahami target perancangan lebih dalam lagi. Pada tahap ini, penulis akan mengumpulkan data yang diperlukan untuk memahami sudut pandang mereka. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan *expert interview*, melakukan *focus group discussion* (FGD) dan menyebarkan kuesioner kepada target. *Expert interview* dilakukan dengan mewawancarai seorang budayawan mengenal cerita rakyat Mirah dari Marunda lebih dalam. FGD dan kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data dan pandangan dari target perancangan

mengenai pengetahuan mereka mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda. Studi eksisting dan studi referensi juga akan dilakukan untuk perancangan gim interaktif *storytelling* mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda.

3.2.2 *Ideation*

Tahap *ideation* merupakan tahapan kedua setelah tahap *inspiration*, dimana penulis akan menganalisis data-data yang sudah didapatkan. Dari data tersebut, penulis akan mulai menghasilkan ide-ide yang dapat memberikan solusi kepada masalah yang dihadapi oleh target. Penulis akan melakukan berbagai teknik yang ada pada tahap *ideation,* yaitu *create insight statement, brainstorming*, *create frameworks, storyboard* dan *get visual* yang akan digunakan untuk mengembangkan ide seperti konsep, karakter desain, mekanisme gim dan *user interface* untuk pembuatan gim interaktif *storytelling*, Mirah dari Marunda. Setelah mendapatkan ide, penulis akan melakukan *rapid prototyping* dan kemudian membaginya kepada target penelitian untuk mendapatkan *feedback* dari mereka agar mengetahui kekurangan atau kelebihan dari gim yang telah dirancang.

3.2.3 *Implementation*

Tahap *implementation* merupakan tahapan dimana gim interaktif *storytelling* Mirah dari Marunda akan diluncurkan melalui *live prototyping*. Hal ini dilakukan untuk memastikan jika gim interaktif *storytelling* dapat menyampaikan mengenai cerita dan informasi dengan baik. Kemudian penulis melakukan metode *keep iteration*, dimana penulis akan mengumpulkan *feedback* yang diperoleh dari *live prototyping* dari target perancangan. Masukan yang diberikan kemudian akan dijadian sebagai pertimbangan dan perbaikan untuk gim interaksi *storytelling* Mirah dari Marunda.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik dan prosedur perancangan dalam perancangan gim interaktif *storytelling* akan menggunakan dua metode penelitian, yakin metode kualitatif dan metode kuantitatif. Penulis akan melakukan wawancara, FGD dan juga kuesioner untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai cerita rakyat Mirah dari

Marunda dan pengetahuan target mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda. Penulis juga akan melakukan studi eksisting dan studi referensi dari berbagai media. Data yang dikumpulkan bertujuan untuk menilai tingkat urgensi permasalahan yang ada, sehingga perancangan gim interaktif *storytelling* dapat dilakukan dengan lebih efektif.

3.3.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada seorang budayawan Betawi untuk memperoleh informasi mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap salah satu warisan sastra lisan Betawi, sehingga alur cerita yang disampaikan tetap autentik dan tidak mengalami penyimpangan dari versi aslinya.

1. Wawancara dengan Budayawan

Penulis melakukan wawancara kepada Yahya Andi Saputra, seorang budayawan di Lembaga Kebudayaan Betawi. Wawancara ini dilakukan untuk menggali informasi seputar cerita rakyat Mirah dari Marunda. Informasi-informasi yang didapatkan akan berguna untuk mengenal cerita rakyat Mirah dari Marunda lebih jauh. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan:

1. Apakah bapak bisa menceritakan cerita Mirah dari Marunda secara lengkap?
2. Nilai apa yang bisa diambil dari cerita Mirah dari Marunda?
3. Apakah hubungan cerita Mirah dari Marunda dengan budaya Betawi?
4. Apakah Mirah cuman satu-satunya pendekar wanita dari Betawi?
5. Bagaimana karakteristik si Mirah?
6. Apakah bapak tahu awal mula cerita Mirah dari Marunda itu darimana? Kira-kira sudah berapa lama cerita ini ada?
7. Cerita Mirah dari Marunda itu lebih banyak diceritakan dalam bentuk apa?

8. Apakah cerita rakyat Mirah dari Marunda masih relevan dengan pemuda zaman sekarang?
9. Apakah cerita Mirah dari Marunda lebih baik diceritakan secara asli atau dimodifikasi lagi untuk mengikuti target?
10. Jika cerita Mirah dari Marunda dimodifikasi, kira-kira apa-apa saja yang harus dipertahankan dan tidak boleh dihilangkan?

3.3.2 *Focus Group Discussion*

Pada tahap ini, penulis melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) mengenai pandangan target mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda. Penulis melakukan FGD kepada 5 orang yang merupakan target audiens dalam penelitian penulis. FGD dilakukan secara *online* melalui Zoom Meeting. Dari hasil FGD ini, penulis dapat memperoleh informasi mengenai pengetahuan mereka mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda dan preferensi mereka dalam bermain sebuah gim yang akan berguna untuk perancangan ini. Daftar pertanyaan untuk *focus group discussion* yang dibuat oleh penulis, antara lain:

1. Apakah kalian suka bermain game?
2. Game apa yang paling biasa dimainkan? Kenapa?
3. Biasanya, kalian bermain game genre apa?
4. Apakah kalian bermain game visual novel?
5. Apakah kalian suka dengan cerita rakyat?
6. Apakah kalian tau soal cerita rakyat Mirah dari Marunda?
7. Kalau tau, kira-kira mengetahui cerita ini darimana? Apakah secara lisan (guru, orang tua, presentasi) , dalam bentuk tulisan (buku pelajaran, buku cerita, komik, website), atau dalam bentuk video (animasi, video essay)?
8. Kalau tidak tau, kira-kira kenapa?

   Setelah itu, penulis menceritakan sedikit mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda, yaitu: seorang gadis dari Marunda yang terkenal di kampungnya karena kecantikannya. Tidak hanya cantik, Mirah juga sangat pandai dalam ahli silat. Mirah berjanji kalau ia akan menikahi orang yang mengalahkannya dalam silat. Ternyata dia dikalahkan oleh

seorang pemuda bernama Asni yang datang ke Marunda karena hendak mencari perampok. Pernikahan mereka pun diadakan untuk menangkap si perampok.

9. Setelah mendengar cerita singkat dari Mirah dari Marunda, kira-kira kalian tertarik untuk mengetahui cerita lengkapnya?

3.3.3 Kuesioner

Penulis menggunakan kuesioner yang akan diberikan kepada anak remaja berusia 14 – 18 tahun yang berdomisili di Jakarta sebanyak 90 orang. Penyebaran kuesioner ini berguna untuk mengumpulkan data mengenai pengetahuan remaja mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda. Pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada target audiens di dalam kuesioner, antara lain:

1. Apakah kalian suka membaca cerita rakyat Indonesia? Skala 1 – 6 (Sangat tidak suka - Sangat suka)
2. Di antara cerita rakyat dari Betawi yang ada di pilihan, cerita rakyat manakah yang paling familiar dengan kalian? a. Si Angkri Jagoan Pasar Ikan; b. Sabeni Jagoan Tanah Abang; c. Mirah dari Marunda; d. Si Pitung Jagoan Betawi; e. Tidak Tahu/Familiar dengan pilihan yang ada.
3. Apakah kalian pernah mendengar cerita rakyat Mirah dari Marunda? a. Ya, saya sangat tahu dan sangat paham dengan ceritanya; b. Ya, saya pernah mendengar cerita tentang Mirah dari Marunda namun tidak tahu/kurang memahami ceritanya dengan lengkap; c. Tidak, saya tidak pernah mendengar/tahu cerita rakyat Mirah dari Marunda.
4. Jika tahu, sejauh apa yang kalian ketahui mengenai cerita tersebut? a. Babah Yong hendak memasukkan Asni ke penjara karena diduga sebagai pelaku perampok; b. Asni datang ke Marunda untuk menangkap perampok; c. Bang Bodong meminta Mirah untuk menikah namun Mirah berjanji akan menikah jika dia dikalahkan dalam silat; d. Mirah menikahi Asni karena Asni berhasil mengalahkan Mirah dalam silat; e. Pernikahan Mirah dan Asni

digunakan untuk menangkap Tirta; f. Asni dan Tirta merupakan kakak beradik, namun beda ibu, g. Mirah sangat pandai dalam pencak silat (maen pukulan); h. Saya tidak tahu cerita rakyat Mirah dari Marunda.

5. Darimana anda mengetahui cerita rakyat Mirah dari Marunda? (Maksimal pilih 2) a. Mendengar cerita secara lisan (dari guru, orang tua, presentasi, dst.); b. Membaca cerita dalam bentuk tulisan (Buku pelajaran, buku cerita, komik, website, dst.); c. Menonton cerita dalam bentuk video (animasi, video essay, dst.), d. Saya tidak tahu cerita Mirah dari Marunda.
6. Apa yang membuat kalian tidak mengetahui cerita rakyat Mirah dari Marunda? (Maksimal pilih 3) a. Informasi yang disajikan di media masih kurang/ tidak cukup; b. Jarang menemukan media yang menceritakan tentang Mirah dari Marunda; c. Media yang ditemukan tidak menarik; d. Pernah mendengar ceritanya, namun sudah lupa; e. Tidak pernah diceritakan; f. Saya mengetahui cerita Mirah dari Marunda.
7. Setelah membaca cerita singkat Mirah dari Marunda, apa kalian tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang cerita rakyat ini? Skala 1 – 6 (Sangat tidak tertarik - Sangat tertarik).
8. Apa yang ingin kalian ketahui lebih lanjut mengenai cerita rakyat Mirah dari Marunda? a. Cerita lengkap si Mirah dari Marunda; b. Karakteristik tokoh-tokoh yang ada pada cerita rakyat Mirah dari Marunda; c. Adegan silat yang ada pada cerita rakyat Mirah dari Marunda.

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis melakukn studi eksisting pada buku Cerita Rakyat Betawi 1 karya Rahmad Ali. Penulis akan melakukan analisis yang berpusat pada elemen desain yang terdapat pada buku, kemudian penulis akan merangkum semua analisis tersebut dengan menggunakan analisis *strenght, weakness, opportunity,* dan *threats* atau yang biasa dikenal dengan SWOT. Analisis

tersebut akan membantu penulis untuk mengembangkan ide dan solusi yang lebih efektif untuk target audiens.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis juga melakukan studi referensi pada gim visual novel dan 2D *platformer*. Gim yang akan dijadikan sebagai referensi adalah ‘Larut’ oleh Senja Games dan ‘The Last Star’ oleh Tanaw. Penulis akan menganalisis gaya ilustrasi, *typography, gameplay,* dan interaksi yang ada di dalam gim tersebut. Analisis tersebut akan membantu penulis untuk meracang gim cerita rakyat Mirah dari Marunda.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA