

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Perancangan *2D Digital Game* ini bertujuan agar anak usia 9-11 tahun dapat mengenal legenda Situ Bagendit melalui media yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, perancangan ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk berperan aktif dalam melestarikan warisan budaya melalui pendekatan yang relevan dengan dunia anak. Subjek perancangan penelitian ini adalah anak usia 9-11 tahun sebagai target audiens primer dan orang tua sebagai target audiens sekunder. Berikut merupakan penjabaran lebih detail untuk subjek perancangan dari pembuatan *2D game* legenda Situ Bagendit:

a. Subjek Perancangan Primer:

1. Demografis

a. Jenis Kelamin: Pria dan wanita

b. Usia: 9-11 tahun

Cerita rakyat merupakan metode yang efektif untuk membentuk karakter anak (Sugara, H. et al., 2024, h. 4886). Pada rentang usia ini, anak mengalami ruang gerak sosial yang lebih luas di lingkungan sekolahnya (Kurniawan, E. Y., et al, 2024, h. 3599). Sehingga pesan moral akan konsep berbagi dan menghargai sesama dalam cerita rakyat Situ Bagendit penting untuk membangun hubungan harmonis dengan orang di sekitarnya. Umumnya, anak dengan usia di atas 9 tahun sudah memiliki kemampuan lancar membaca, tidak terbata atau mengeja, memahami makna bacaan dan mampu membaca kalimat yang panjang (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023). Kemampuan ini menjadikan siswa lebih siap dalam mengkonsumsi

teks naratif yang panjang seperti legenda Situ Bagendit. Selain itu, siswa juga telah memiliki kemampuan untuk menangkap pesan moral di dalamnya. Sedangkan siswa dengan usia 12, menurut piaget, anak telah memasuki tahap operasional formal sehingga siswa mulai berpikir kritis dan abstrak (Marinda, 2020, h. 126). Pada tahap ini, materi ajar yang dibutuhkan berbeda dan membutuhkan cerita dengan konflik yang lebih kompleks. Maka dari itu, dipilih siswa usia 9-11 tahun sebagai target primer dari perancangan ini. Di samping itu, siswa usia 9-11 tahun masuk ke dalam klasifikasi generasi *Alpha*, yang mana generasi *Alpha* merupakan generasi yang tumbuh dan dekat dengan dunia *digital* (McCrindle. M., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa *digital game* dapat menjadi media yang dekat dengan anak Sekolah Dasar.

- c. Pendidikan: Sekolah Dasar
- d. SES: B

Game memilih aksesibilitas yang lebih luas, praktis dan biaya yang lebih terjangkau dibanding dengan buku konvensional (Perpustakaan Universitas Brawijaya, 2020). Selain itu, BPS (2024) dan APJII (2024) menunjukkan bahwa 68,65% penduduk di Indonesia memiliki akses ke telepon seluler dan 79% penduduk Indonesia memiliki akses kepada internet. Lebih spesifiknya lagi, Di tahun 2023, terdapat sekitar 72% anak Sekolah Dasar memiliki akses ke ponsel pribadi (Siahaan, M. 2024). Hal ini menunjukkan bahwa akses kepada ponsel seluler tidak lagi diposisikan sebagai kebutuhan tersier, melainkan kebutuhan pokok untuk keperluan sehari-hari. Maka dari itu, aplikasi *game* dapat menjadi media yang universal dan mudah untuk dijangkau untuk kalangan ini. Dilansir dari Badan Pusat Statistik, rumah tangga dengan SES B memiliki pengeluaran sekitar Rp3.000.000 – Rp5.000.000 perbulannya.

2. Geografis

Kabupaten Garut

Menurut Kompas (2023), terdapat 1.535 Sekolah Dasar swasta dan negeri di kabupaten garut dengan kisaran 40.000 murid. Hal ini menunjukkan adanya potensi target audiens yang besar untuk dijangkau. Selain itu, kedekatan anak dengan lokasi asal-usul cerita dapat meningkatkan keterikatan anak terhadap cerita rakyat tersebut dan menumbuhkan pemahaman bahwa cerita rakyat Situ Bagendit adalah bagian dari identitas lokal daerah asal mereka, yaitu Kabupaten Garut.

3. Psikografis

- Terbiasa dengan pengalaman interaktif *digital*
- Senang membaca cerita bergambar
- Memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap budaya Indonesia

b. Subjek Perancangan Sekunder:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Pria dan wanita
- b. Usia: 30-39 tahun

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022), kelompok usia rentang 30-39 tahun merupakan kelompok usia terbesar guru sekolah Indonesia dengan sebanyak 851.315 orang.

- c. Pendidikan: SMA/S1
- d. Pekerjaan: Guru Sekolah Dasar
- e. SES: B

2. Geografis

Kabupaten Garut

3. Psikografis

- Tertarik dalam menggunakan media *digital* sebagai bahan ajar sekunder
- Seringkali memberikan cerita rakyat di kelas sebagai bahan ajar

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan ini akan menggunakan metode penelitian *Mixed Methods* dari penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Metode kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang memahami perilaku, motivasi, dan persepsi dari subjek penelitian dalam bentuk deskripsi (Moleong, 2017:6). Sedangkan metode kuantitatif memahami subjek dalam bentuk angka atau data. Selain itu, metode perancangan yang digunakan adalah metode *Design Thinking* — proses desain yang iteratif yang dilakukan untuk memahami pengguna, persepsi mereka dan masalah-masalah yang mereka hadapi dengan tujuan untuk membuat alternatif solusi yang lebih mendalam (*Interaction Design Foundation*, 2018). Metode ini dapat membuat *game* dengan memahami kebutuhan dan karakteristik anak Sekolah Dasar

3.2.1 *Empathize*

Tahap ini bertujuan untuk berempati dan memahami kebutuhan, perilaku, dan preferensi anak sekolah dengan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Beberapa metode penelitian yang digunakan untuk meneliti masalah ini adalah kuesioner, wawancara dengan ahli, yaitu; Dinas Kebudayaan, guru sekolah, ilustrator interaktif, dan ilustrator buku cerita anak, *Focus Group Discussion* dengan anak usia Sekolah Dasar, Studi Eksisting dan Studi Referensi

3.2.2 *Define*

Define adalah tahap mengolah data yang telah diperoleh untuk mencari masalah utama dan kebutuhan dari target (*Interaction design foundation*, 2020, h. 11). Pada tahap ini, penulis akan menganalisis hasil penelitian dari kuesioner, wawancara, *Focus Group Discussion*, studi eksisting dan studi referensi yang sudah dilakukan. Analisis ini dapat dilakukan dengan menghubungkan kesamaan dan relevansi antar data yang diperoleh dari para ahli, yaitu; guru sekolah, Dinas Kebudayaan, illustrator interaktif, dan illustrator buku anak dengan informasi yang telah didapat dari target yaitu anak usia Sekolah Dasar. Penulis menggunakan *brand mandatory* yang dibutuhkan serta *user persona* dan *user journey* untuk membantu merancang solusi desain yang efektif dengan mempertimbangkan berbagai informasi yang telah diperoleh.

3.2.3 *Ideate*

Ideate adalah tahap pembuatan ide untuk solusi desain dengan mempertimbangkan data-data yang telah diperoleh (*Interaction design foundation*, 2020, h. 11). Di tahap ini, penulis akan melakukan brainstrom dan eksplorasi ide bagaimana cara merancang *game* yang baik untuk anak Sekolah Dasar. Teknik seperti *mindmapping*, *moodboard* dan *flowchart* digunakan sebagai alat bantu untuk mengembangkan ide dan konsep.

3.2.4 *Prototype*

Protoype adalah tahap perancangan ide solusi desain yang telah dikembangkan (*Interaction design foundation*, 2020, h. 11). Tahap ini berfokus kepada tahap *prototype* awal *game* seperti merancang *interface*, ilustrasi, *layout*, dan elemen-elemen interaktif yang ada di dalam *game*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji alur cerita dan kenyamanan navigasi dari *game*.

3.2.5 *Testing*

Di tahap terakhir, *prototype* akan diuji kepada target yaitu kelompok anak usia 9-11 tahun. Tahap *Testing* ini bertujuan menguji efektivitasan dari *prototype* yang sudah dirancang. Untuk membantu penulis mengevaluasi jalannya testing, penulis akan mengamati target user selama *testing* berlangsung dan melakukan wawancara setelahnya untuk memperoleh masukan yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi dalam finalisasi perancangan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, *Focus Group Discussion*, studi eksisting, dan studi referensi untuk mengumpulkan informasi dan memahami lebih dapat mengenai target audiens yaitu anak 9-11 tahun dan mengenal lebih jauh mengenai legenda Situ Bagendit.

3.3.1 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan memberikannya ke responden untuk dijawab. Kuesioner akan dilakukan ke anak Sekolah Dasar berusia 9-11 tahun berdomisili kabupaten Garut. Kuesioner akan dilakukan secara tatap muka di sekolah diisi melalui kertas.

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner

Data Responden	
Nama	Isian singkat
Usia	Isian singkat
Jenis kelamin	Perempuan/Laki-laki
Pengetahuan tentang legenda Situ Bagendit	
Apakah kamu mengetahui legenda Situ Bagendit?	a. Mengetahui ceritanya b. Hanya pernah mendengar c. Tidak tahu
Darimana kamu mendengar legenda Situ Bagendit ini?	a. Guru b. Orang tua/ Keluarga c. Internet/Youtube d. Televisi e. Teman f. Belum pernah mendengar
Darimana legenda Situ Bagendit ini berasal?	a. Garut b. Bandung c. Jawa Barat

	d. Tasikmalaya e. Sukabumi
Apakah kamu tahu tokoh-tokoh penting dari legenda Situ Bagendit?	a. Tahu b. Tidak tahu
Apakah kamu tahu pesan atau pelajaran yang ada di dalam legenda Situ Bagendit?	a. Tahu b. Tidak tahu
Apakah kamu sering melihat teman dengan perilaku serakah?	a. Sering b. Lumayan sering c. Kadang-kadang d. Jarang
Pemahaman mendalam	
Pesan moral apa saja yang didapat dari legenda Situ Bagendit dalam 3 kata kunci	Isian singkat
Adakah hal yang ingin kamu ketahui atau penasaran dari legenda Situ Bagendit? (1 kalimat)	Isian Singkat
Preferensi cerita dan media informasi	
Apakah kamu sering membaca atau menonton cerita dalam negeri (cth: cerita rakyat)?	a. Sering b. Lumayan sering c. Kadang-kadang d. Jarang
Apakah kamu sering membaca atau menonton cerita luar negeri (cth:kartun luar negeri)?	a. Sering b. Lumayan sering c. Kadang-kadang d. Jarang
Barang apa yang sering kamu pakai untuk sehari-hari?	a. Handphone b. Komputer c. Buku d. Televisi
Menurut kamu, bentuk apa yang paling menarik untuk membaca cerita rakyat?	a. Buku cetak b. Komik digital c. Game d. Aplikasi e. Cerita secara verbal

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data berupa komunikasi verbal yang dilakukan dengan tanya jawab, penanya menanyakan daftar pertanyaan ke subjek penelitian (Abdussamad, H. Z. 2021). Untuk perancangan ini, akan dilakukan wawancara dengan empat narasumber yaitu guru sekolah, dinas kebudayaan, Ilustrator media interaktif dan Ilustrator buku cerita anak.

1. Wawancara dengan Dinas Kebudayaan

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan data primer berupa informasi dari dinas kebudayaan mengenai alur cerita legenda Situ Bagendit, penjelasan mengenai tokoh dan latar legenda, dan menggali pesan moral serta unsur budaya yang perlu dipertahankan. Selain itu, wawancara ini juga bertujuan untuk memahami sudut pandang dinas kebudayaan terhadap upaya pelestarian legenda Situ Bagendit di era *digital* ini. Berikut merupakan daftar pertanyaan wawancara terstruktur untuk dinas kebudayaan:

1. Apa saja versi cerita Situ Bagendit yang pernah Anda temui atau beredar di masyarakat?
2. Apakah ada perbedaan versi cerita di wilayah atau generasi yang berbeda?
3. Pesan-pesan moral apa saja yang ditekankan dari legenda ini untuk anak?
4. Elemen budaya lokal apa saja yang dapat di pertahankan untuk dijadikan suatu ciri khas cerita rakyat ini?
5. Menurut pengamatan Anda, apakah Legenda Situ Bagendit masih popular di daerah Garut dan sekitarnya?
6. Apakah sudah ada media seperti buku cerita, film, atau dokumentasi lokal yang melestarikan Legenda Situ Bagendit? Jika ada, apa pendapat anda mengenai media-media yang tersebut? Apakah medianya dapat diakses dengan masyarakat?
7. Apa tantangan utama dalam mempertahankan keberadaan cerita rakyat di tengah perkembangan teknologi?
8. Menurut Anda, bagaimana cara agar cerita rakyat seperti Situ Bagendit tetap relevan untuk generasi muda?

2. Wawancara dengan Ilustrator Interaktif

Wawancara dengan *Interactive Illustrator* bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai teknis dan strategi dalam merancang ilustrasi yang dapat diimplementasikan ke media interaktif. Berikut merupakan daftar pertanyaan wawancara terstruktur untuk Ilustrator Interaktif:

1. Bisa tolong ceritakan pengalaman anda sebagai 2D ilustrator ataupun art director untuk media interaktif *digital* sebelumnya?
2. Tanggung jawab dan pekerjaan apa yang biasa Anda kerjakan di *project-project*?
3. Bagaimana proses teknis pembuatan asset ilustrasi hingga menjadi asset yang siap untuk diaplikasikan ke media interaktif?
4. Bagaimana cara merancang *flow* agar anak-anak tetap fokus dan tertarik hingga cerita selesai?
5. Bagaimana tampilan navigasi dan desain *UI//UX mobile* yang mendukung audiens untuk fokus kedalam naratif?
6. Bagaimana cara anda menggabungkan ilustrasi dengan elemen interaktif agar karya terlihat hidup?
7. Menurut pengalaman Anda, bagaimana cara Anda mengubah cerita yang linear menjadi karya yang interaktif?
8. Apakah ada hal yang harus diperhatikan agar naratif melekat di ingatan audiens terutama di media interaktif?
9. Jenis interaksi apa yang sering dipakai agar pengguna merasa lebih terlibat di dalam sebuah cerita?
10. Apakah ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat asset ilustrasi agar mudah untuk diaplikasikan ke engine?
11. Menurut Anda, hal apa saja yang perlu saya perhatikan agar perancangan ini dapat menjadi media yang efektif?

3. Wawancara dengan Illustrator Buku Cerita Anak

Wawancara ini bertujuan untuk mencari informasi mengenai ilustrasi dan gaya *storytelling* yang cocok dengan anak usia 9-11 tahun. Berikut merupakan daftar pertanyaan untuk wawancara terstruktur dengan illustrator:

1. Bisa ceritakan sedikit tentang pengalaman Anda dalam membuat buku cerita anak?
2. Menurut pengalaman Anda, bagaimana proses tahapan dalam membuat buku cerita anak?
3. Bagaimana cara menyesuaikan gaya *storytelling* yang cocok dengan anak-anak?
4. Bagaimana gaya ilustrasi yang cocok untuk anak?
5. Bagaimana cara membuat desain karakter yang sesuai dengan preferensi anak, namun tetap lekat dengan identitas cerita rakyat?
6. Menurut pengalaman Anda, bagaimana cara menggambar *environment* yang hidup namun tetap satu kesatuan dan tidak mengganggu fokus anak?
7. Bagaimana cara anda memilih warna dalam pembuatan buku cerita anak?
8. Apa saja yang harus diperhatikan dalam mengatur komposisi halaman agar anak tetap nyaman dan fokus dalam membaca?
9. Bagaimana Anda mengatur dan menyeimbangkan peran teks dan ilustrasi dalam buku cerita anak terutama untuk anak sekolah dasar?
10. Apa saja tantangan dalam membuat ilustrasi buku cerita legenda untuk anak-anak?
11. Bagaimana solusi yang biasanya Anda terapkan?
12. Apakah anda memiliki saran akan bagaimana cara membuat ilustrasi buku cerita anak yang membekas dalam ingatan mereka?

4. Wawancara Guru Sekolah

Wawancara dengan guru sekolah dilakukan untuk mencari informasi mengenai alur pemberian materi ajar legenda dan media yang digunakan. Dari wawancara ini juga akan dicari informasi mengenai kebutuhan dan tantangan dari media yang sudah digunakan. Berikut merupakan daftar pertanyaan untuk wawancara guru sekolah:

1. Cerita rakyat apa yang biasanya ditunjukkan ke siswa?
2. Bagaimana cara Anda memilih cerita rakyat yang akan ditunjukkan ke siswa?
3. Bagaimana cara Anda mengajarkan atau menunjukkan cerita rakyat kepada siswa?
4. Media apa yang menurut Anda paling efektif menarik perhatian siswa?
5. Mengapa cerita rakyat diajarkan kepada kelas tertentu?
6. Bagaimana respons siswa saat belajar atau ditunjukkan cerita rakyat?
7. Kendala atau tantangan apa yang muncul saat mengajarkan siswa cerita rakyat?
8. Bagaimana Anda biasanya mengatasi kendala tersebut?
9. Jika tersedia media interaktif untuk menunjukkan cerita rakyat situ bagendit, fitur apa yang menurut Anda dapat membuat siswa tertarik?

3.3.3 *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion dipilih untuk mengumpulkan berbagai pandangan dari anak Sekolah Dasar mengenai legenda Situ Bagendit secara mendalam. Kriteria responden *Focus Group Discussion* adalah perempuan dan laki-laki, 9-11 tahun, domisili Garut. Berikut merupakan pertanyaan pemicu untuk *Focus Group Discussion* yang akan dilakukan.

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan FGD

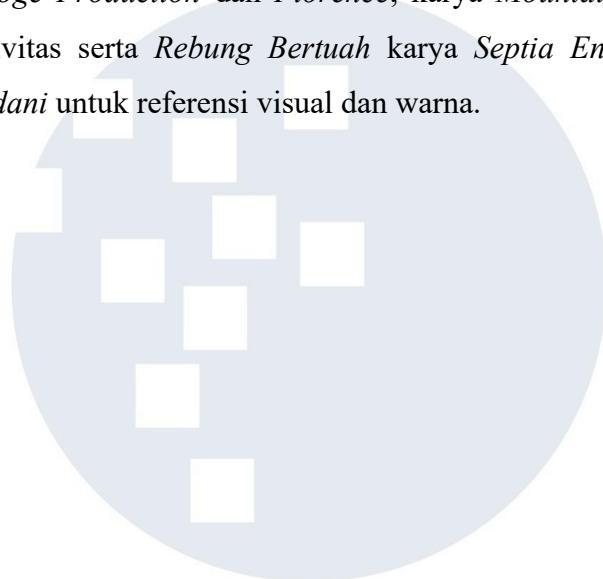
Pengetahuan tentang cerita legenda
1. Tolong ceritakan apakah kalian pernah dengar mengenai legenda Situ Bagendit? Darimana kalian mengetahui cerita ini?
2. Bagaimana cerita Situ Bagendit yang kalian ketahui?
3. Pesan moral apa yang bisa kalian dapat dari cerita ini?
Pandangan dan pengetahuan tentang konsep berbagi
1. Menurut kalian, menghargai antar sesama itu seperti apa?
2. Aksi apa yang sering kalian temui sehari-hari yang mencerminkan konsep menghargai sesama?
3. Aksi ini kalian sudah pernah praktekan belum? Contohnya apa saja?
4. Pernah tidak kalian melihat orang yang tidak menghargai orang lain? (di lingkungan sekolah atau rumah)
Preferensi cerita dan rutinitas
1. Cerita seperti apa yang kalian suka?
2. Dalam membaca cerita apa yang membuat kalian tertarik dalam cerita tersebut?
3. Apa saja rutinitas kalian setelah sekolah, terutama rutinitas gadget kalian? (aktivitas, platform apa saja yang digunakan, durasi penggunaan)
4. Apa saja tren yang sedang popular di internet yang kalian ketahui?
5. Media apa yang mereka suka? bisa berupa <i>game</i> , <i>video</i> , <i>trend</i> , atau apapun?

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting akan dilakukan menggunakan buku cerita *digital* legenda Situ Bagendit melalui aplikasi *Dongengin* dan buku *digital* *Legenda Situ Bagendit* karya Tim S.M.I.L.E melalui aplikasi *Bacabuku.com*. Analisis akan dilakukan dengan menggunakan metode *SWOT* untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari buku-buku tersebut. Melalui metode ini, dapat diperoleh informasi mengenai hal yang perlu dikembangkan dan dihindari dalam Perancangan *2D Digital Game* legenda Situ Bagendit.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan di perancangan ini untuk mendapatkan data referensi visual dan juga interaktivitas agar perancangan dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih baik. Studi referensi akan dilakukan kepada *experimental story* yang berjudul *A Raven Monologue*, karya *Toge Production* dan *Florence*, karya *Mountains* untuk referensi interaktivitas serta *Rebung Bertuah* karya *Septia Endriana* dan *Herry Prihamdani* untuk referensi visual dan warna.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA