

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan dari *interactive comic* Cerita Rakyat Mirah Singa Betina Marunda:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan.
- b. Usia: 10-13 tahun.

Anak dengan usia ini termasuk ke dalam periode remaja awal. Remaja awal dipilih sebagai target karena pada tahap perkembangan ini, mereka mulai tumbuh kemampuan berpikir secara abstrak, logis, dan rasional. Sehingga, mulai memahami nilai moral, bukti logis, dan perasaan emosional yang lebih mendalam (Sulhan et al, 2024), menjadikan mereka lebih siap untuk menangkap pesan-pesan yang disampaikan melalui cerita dan interaksi dalam komik.

- c. SES: A-B.

Kelompok SES A hingga B (sangat tinggi hingga tinggi) dipilih sebagai target dalam perancangan karena mereka umumnya sudah memiliki akses terhadap teknologi, seperti ponsel, laptop, dan komputer. Hal ini berbeda dengan kelompok SES menengah ke bawah, yang cenderung lebih fokus pada kebutuhan dasar dan memiliki keterbatasan dalam akses terhadap perangkat digital (Putri & Sentosa, 2025, hlm. 160–161). Oleh karena itu, pemilihan SES A dan B dianggap tepat karena mereka memiliki potensi lebih besar dalam menggunakan dan mengakses produk digital seperti komik interaktif.

2. Geografis

- a. Domisili : Jakarta.

Berdasarkan hasil pra-kuesioner yang telah dibagikan kepada remaja Jakarta, sebagian besar remaja Jakarta tidak mengetahui apa itu cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda. Hal ini searah dengan tujuan perancangan yang bertujuan untuk mengenalkan kembali cerita Mirah Singa Betina Marunda, menjadikan Jakarta ditentukan sebagai target geografis dalam perancangan.

3. Psikografis :

- a. Remaja awal yang hobi membaca (*bookworm*).
- b. Remaja awal yang terbiasa mengakses hiburan digital.
- c. Remaja awal yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari kebudayaan betawi.
- d. Remaja dengan short span attention, sehingga menyukai informasi yang interaktif, simple dan menarik.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode design thinking digunakan sebagai acuan dalam perancang media interaktif. Design Thinking (DT) di definisikan sebagai suatu metode standar yang digunakan dalam organisasi dalam menyelesaikan permasalahan serta mendorong inovasi (Brown dalam Röscher & Tiberius, 2023). Hal ini dikarenakan metode Design Thinking memfokuskan pada kebutuhan pengguna (*Human Centered*) guna mencari ide solusi yang paling tepat untuk pemecahan permasalahan (Harlim & Setiyawati, 2022).

Terdapat beberapa tahapan dari *Design Thinking* seperti yang dikemukakan oleh (Brown, 2008):

3.2.1 *Emphasize*

Dalam tahap *emphasize*, peneliti akan melakukan riset untuk mengenali masalah dan kebutuhan pengguna. Riset ini didapatkan melalui pengumpulan data melalui kuesioner, FGD, wawancara, studi eksisting, dan

studi referensi. Tahap ini dilakukan untuk meminimalisir asumsi dan bias terhadap perancangan yang dibuat.

3.2.2 *Define*

Dalam tahap *define*, peneliti menjelaskan dan menyimpulkan masalah utama dan kebutuhan dari target pengguna berdasarkan Kumpulan semua hasil data tahap pertama. Setelah ditemukan masalah utama, peneliti lanjut menganalisis hasil data-data dan menjabarkannya ke dalam user journey, user persona, dan empathy map. Selain itu, penulis juga akan menganalisis naratif yang sesuai dengan kebutuhan user melalui penerapan teori Three Act Structure.

3.2.3 *Ideate*

Dalam tahap *ideate*, peneliti mulai melakukan eksekusi dengan memvisualisasikan ide dan konsep yang akan dijadikan sebagai Solusi dari masalah utama. Visualisasi tersebut mencakup perancangan moodboard, sketsa karakter, background environment, sketsa asset UI, Sketsa layout dengan menyesuaikan desain dengan konten cerita.

3.2.4 *Prototype*

Dalam tahap *prototype*, penulis akan meneruskan segala perancangan dan Menyusun high fidelity mode dari media yang akan dirancang, lengkap dengan penulisan cerita dan storytelling yang siap digunakan untuk user testing.

3.2.5 *Testing*

Dalam tahap *testing*, peneliti akan melakukan uji coba hasil perancangan akhir. Hasil tersebut kemudian akan diolah menggunakan teori UEQ sebelum akhirnya di tes berulang kali agar bisa memenuhi kebutuhan dari target pengguna. Perancangan akhir ini merupakan hasil implementasi kritikan dan masukan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian adalah metode kualitatif. Metode mixed methods merupakan penggabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif (Creswell & Creswell, 2017). Dalam perancangan ini, metode yang digunakan meliputi kuesioner, FGD, wawancara, studi eksisiting, dan studi referensi. Penulis menggunakan teori Gumelar (2023) tentang komik, Mcneill (2013) tentang folklor, dan Weiland (2016) tentang *three act structure*.

3.3.1 Kuesioner

Penulis menggunakan kuesioner kualitatif untuk memahami pola dan preferensi dari audiens dan tingkat pemahaman terkait cerita rakyat betawi terutama cerita Mirah Singa Betina Marunda. Metode penyebaran kuesioner bersifat purposive, disebarkan khusus untuk remaja awal usia 10-13 tahun yang berdomisili di Jakarta sebanyak 100 orang. Instrumen pertanyaan mengacu pada topik folklor oleh Mcneil (2013), yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin
2. Umur
3. Domisili
4. Apakah kamu mengetahui apa itu cerita rakyat? (Ya/Tidak)
5. Seberapa paham kamu terhadap cerita rakyat (Skala 1-4)
6. Apa yang kamu ketahui tentang cerita rakyat (Cerita yang sudah ada dari dulu dan diturunkan dari mulut ke mulut/cerita yang mengajarkan pesan moral/cerita yang dibuat oleh penulis terkenal dahulu/tidak tahu apa itu cerita rakyat)
7. Darimana kamu mengetahui apa itu cerita rakyat? (Buku pelajaran/media sosial/internet/perpustakaan/orang tua)
8. Silahkan pilih judul cerita rakyat betawi yang kamu ketahui!
9. Jika pernah, darimana kamu pertama kali mendengar cerita tersebut? (Video animasi/Buku cerita bergambar/internet/Review orang lain/Tidak pernah membaca atau melihat)
10. Bagaimana pendapatmu tentang Cerita Mirah Singa Betina Marunda (Menarik/Tidak menarik/Tidak pernah melihat atau membaca)

11. Media apa yang paling sering kamu gunakan untuk mencari informasi dan hiburan? (TV/Internet/Buku/Media sosial/other..)
12. Media apa yang sering kamu gunakan untuk membaca? (HP/Buku fisik/laptop/ipad)
13. Berapa sering kamu biasanya menghabiskan waktu dalam menggunakan media tersebut? (Skala 1-4)
14. Ketika membaca, kamu lebih tertarik membaca cerita yang seperti apa? (Novel/fabel/komik/cerpen)
15. Platform apa yang biasanya kamu gunakan untuk membaca di internet (Website/Aplikasi/media sosial)
16. Bagaimana pendapatmu tentang komik interaktif seperti webtoon? (menarik/biasa saja/tidak menarik)

3.3.2 Focus Group Discussion

Penulis akan melakukan *Focus Group Discussion* secara offline yang melibatkan 5 partisipan berusia 10-13 tahun domisili Jakarta. Hal ini bertujuan untuk menggali lebih mendalam kecenderungan dalam mengonsumsi media hiburan dan cerita rakyat. Instrumen pertanyaan dirancang menggunakan teori komik menurut Gumelar (2023), yaitu sebagai berikut:

1. Aku mau tanya nih kira-kira disini ada yang suka baca komik gasih? Apa alasan kamu suka baca komik?
2. Untuk kamu yang suka baca komik kira-kira kamu emang sukanya baca apa? Novel kah atau buku-buku sejarah atau buku yang diajarkan sekolah aja? Apasih yang bikin kamu suka banget baca itu?
3. Terus kira-kira atau genre fav kalian apa sih untuk baca? Kenapa suka genre tersebut?
4. Apa cerita rakyat yang paling familiar di telinga kalian?
5. Aspek apa saja yang membuat kalian tertarik dalam cerita rakyat?

6. Apa media yang paling menarik untuk mengangkat cerita rakyat menurut kalian?
7. Jika kamu tidak tahu cerita rakyat, kira-kira kenapa kamu bisa tidak kepikiran sama ekali?
8. Aspek apa saja yang membuat kalian tertarik dalam cerita rakyat?
9. Apakah kalian mengetahui cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda?
10. Dari deskripsi watak Mirah itu sendiri, kira-kira kemungkinan tampilan visual tentang tokoh mirah dibenak kalian itu apa?
11. Bagaimana pendapat kalian tentang penggambaran tokoh pahlawan wanita dalam cerita rakyat?
12. Jenis *merchandise* apa saja yang kalian sukai?

3.3.3 Wawancara

Pengumpulan data primer dilakukan dengan mewawancarai seorang ahli budaya. Wawancara ini bertujuan untuk membantu peneliti dalam memperoleh informasi secara lebih mendalam serta memvalidasi data yang telah dikumpulkan sebelumnya terkait cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda. Dengan melibatkan narasumber diharapkan informasi yang diperoleh menjadi lebih akurat dan dapat memperkuat dasar perancangan. Pertanyaan yang akan diajukan meliputi:

1. Apakah cerita rakyat mirah singa betina marunda memiliki variasi yang berbeda? Jika ya, bagaimana variasi tersebut muncul dan berkembang di masyarakat?
2. Adakah elemen atau poin-poin penting dalam cerita rakyat yang tidak boleh di hilangkan saat di adaptasi ke media baru seperti komik digital/motion comic?
3. Bagaimana cara paling efektif untuk menyampaikan nilai-nilai moral dalam cerita rakyat kepada remaja?
4. Berdasarkan pemahaman yang saya tangkap, cerita mirah singa betina marunda memiliki pesan moral untuk menjadi berani dalam melawan ketidakadilan, dan sosok mirah sebagai jawarah perempuan sendiri dapat

dijadikan simbol emansipasi, bagaimana pendapat anda mengenai hal tersebut?

5. Adakah interpretasi lain akan cerita mirah singa betina marunda yang anda tahu?

6. Apa tantangan terbesar dalam melestarikan cerita rakyat pada era digital dan bagaimana mengatasinya?

7. Unsur lokal apa saja yang dapat ditonjolkan dalam komik digital/web comic mengenai cerita rakyat agar tetap autentik dan menarik?

8. Apakah ada batasan-batasan tertentu dalam penyajiannya yang harus diperhatikan agar tetap menghormati nilai-nilai budaya dan tradisi?

3.3.4 Studi Eksisting

Pada tahap studi eksisting, akan dilakukan analisa *strength*, *weakness*, *opportunities*, *threats* dari media yang mengangkat cerita Mirah Singa Betina dari Marunda yang telah ditemukan di lapangan. Tujuan dari teknik studi eksisting adalah untuk membantu merancang interactive comic cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda.

3.3.5 Studi Referensi

Pada tahap studi referensi, akan dilakukan analisis *strength*, *weakness*, *opportunities*, *threats* terhadap media interaktif yang telah ditemukan di lapangan. Tujuan dari teknik studi referensi ini adalah untuk memberikan gambaran dan pertimbangan yang dapat membantu dalam merancang komik interaktif cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda, baik dari segi konten, visual, maupun pendekatan interaktif yang digunakan.