

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini merupakan subjek yang diangkat dalam perancangan *game* mengenai Feng Shui tata ruang:

##### 1. Demografis

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| a. Jenis Kelamin | : Pria dan Wanita |
| b. Usia          | : 17-24 tahun     |
| c. Pendidikan    | : minimal SMA     |
| d. Etnis         | : Tionghoa        |
| e. SES           | : A-B             |

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wood, Crapnell, Lau, et al. (2018), Tahap dewasa muda awal (*emerging adulthood*) dimulai dari sekitar umur 17-18 tahun dan berakhir pada umur pertengahan hingga akhir 20-an (h.123). Periode ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan seseorang untuk membuat keputusan secara mandiri dengan mempertimbangkan resiko yang ada (h.128). Selain itu, kelompok usia ini kerap menjelajahi lingkungan yang baru dan perkembangan dari aspek psikologis, sosial, serta emosional (Kaligis, 2021). Aspek ini dipengaruhi dengan nilai-nilai yang ditemukan oleh individu. Dengan demikian, kelompok usia dewasa muda awal 17-24 tahun dianggap sudah cukup matang secara kognitif dan terbuka untuk memahami dan mengeksplorasi konsep abstrak, kompleks, atau nilai filosofis seperti Feng Shui yang umumnya lekat dengan masyarakat etnis Tionghoa.

Kelompok usia tersebut juga memiliki ruang pribadi yang bersifat privasi seperti ruang tidur, ruang kos, ataupun ruang aktivitas meliputi belajar dan bekerja (Andinia & Fawzia, 2016, h.48). Sehingga, individu cenderung mengekspresikan diri mereka melalui personalisasi tata letak kamar, pencahayaan, warna, dan interior untuk mendukung kenyamanan mereka. Feng Shui dapat membantu mengarahkan penataan ruang tersebut agar tidak hanya menciptakan estetika, tetapi juga memberikan suasana yang harmonis dan mendukung aktivitas belajar maupun bekerja.

Kelompok usia dewasa muda awal 17-24 tahun juga menunjukkan adanya gaya hidup yang konsumtif (Ritonga & Adiati, 2022). Ditambah, kelompok masyarakat dengan status sosial ekonomi yang tinggi cenderung menekankan pada upaya memperkaya pengetahuan, spiritualitas, kebudayaan, dan perkembangan diri (*self-growth*) (Xygalatas & Mano, 2024, h.7). Sehingga, kelompok SES A-B lebih melibatkan dirinya pada praktik budaya dan tradisi leluhur. Selain itu, jasa Feng Shui seperti konsultasi desain interior dan renovasi rumah umumnya digemari oleh kelompok masyarakat menengah ke atas (Irsan, Istanto, & Nuradhi, 2018).

## **2. Geografis: Jabodetabek**

Berdasarkan data statistik dari GoodStats (2024), DKI Jakarta memiliki populasi etnis Tionghoa terbanyak dengan total mencapai 632.372 jiwa. Meski demikian, daerah sekitar Jakarta yang disebut sebagai Jabodetabek, merupakan kota metropolitan yang berkembang pesat dalam hal pertumbuhan penduduk dan urbanisasi (Carolin & Kurniati, 2025). Dengan demikian, dapat diperkirakan jumlah etnis Tionghoa di wilayah Jabodetabek sangat signifikan yang membuat mereka menjadi target yang relevan dengan perancangan ini.

## **3. Psikografis**

- a. Dewasa muda awal yang tertarik dengan topik *self-growth*, *lifestyle*, desain interior, dan rumah.

- b. Dewasa muda awal yang tertarik untuk mempelajari penerapan prinsip Feng Shui.
- c. Dewasa muda awal yang gemar bermain *game* digital dan mempelajari hal yang baru.
- d. Dewasa muda awal yang akan merencanakan hunian permanen maupun sementara.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode yang diterapkan dalam perancangan ini adalah metode *Game Design*, sebuah metode yang menggunakan pendekatan *playcentric*, di mana dalam seluruh proses desain harus mempertimbangkan pengalaman pemain. Terdapat beberapa tahapan *Game Design*, antara lain *ideation*, *prototyping*, *digital prototyping*, dan *playtesting* (Fullerton, 2024, h.175). Tahap *ideation* bertujuan untuk menetapkan *player experience goals* serta merancang konsep dan mekanik *game* yang mendukung pencapaian tujuan tersebut. Konsep dan mekanik kemudian dirancang dalam tahap *prototyping*, perancangan prototipe dalam tahap ini dilakukan secara sederhana namun tetap memperhatikan mekanik yang dibangun. Tahap digital prototyping melanjutkan dari tahap sebelumnya, di mana konsep dan mekanik *game* diterapkan ke dalam format digital dengan mempertimbangkan elemen seperti kontrol, mekanik, *scene*, dan logika *game*. Tahap *playtesting* membantu memahami pemain serta mengumpulkan saran dan kritik melalui pengalaman yang didapat oleh para pemain saat memainkan prototipe tersebut.

Untuk menunjang perancangan, penulis melakukan penelitian terhadap topik utama perancangan. Metode penelitian yang dilakukan pada perancangan ini menggunakan metode *mixed methods*. Sebuah metode penelitian yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif, guna meningkatkan pemahaman terhadap masalah penelitian dengan menanggulangi limitasi dari kedua metode penelitian tersebut (Creswell & Creswell, 2023, h.227). *Mixed methods* mengumpulkan kedua data (kualitatif dan kuantitatif) dan mengintegrasikan kedua data untuk dianalisis secara bersamaan (h.231). Penulis mengumpulkan data kuantitatif melalui kuesioner dengan pengambilan sampel melalui metode *slovin*

dengan target sampel sebanyak 100 responden. Kemudian, penulis mengumpulkan data kualitatif melalui wawancara mendalam kepada pakar ahli Feng Shui, serta FGD (*Focus Group Discussion*) kepada dewasa muda awal Tionghoa. Langkah-langkah ini akan dijelaskan lebih rinci pada sub bab berikutnya.

### **3.2.1 Ideation**

Pada awal tahap *Ideation*, penulis akan mengumpulkan data-data primer melalui kuesioner, wawancara, dan FGD (*Focus Group Discussion*) untuk memahami pengetahuan individu terkait Feng Shui. Kuesioner dilakukan untuk mengukur pengetahuan target sasaran terkait Feng Shui. Kemudian, dilakukan Wawancara dengan ahli Feng Shui untuk menggali informasi seputar dasar dari Feng Shui, sistem, serta manfaatnya untuk kehidupan sehari-hari. Sedangkan, FGD dilakukan untuk memahami persepsi dan pengalaman target sasaran dengan Feng Shui. Kemudian, penulis melakukan studi eksisting untuk membandingkan dengan *game* yang sudah ada dan masalah desain yang dihadapi, serta studi referensi sebagai acuan gaya desain. Setelah semua data primer terkumpul, penulis akan menetapkan *player experience goals* dan *core mechanics* sebagai acuan perancangan. Pada tahap ini, konsep *game* dikembangkan dan ditetapkan.

### **3.2.2 Prototyping**

Pada tahap *prototyping*, penulis merakit prototipe sederhana melalui sketsa untuk mencari mekanik yang paling sesuai untuk menggambarkan tata letak ruang dan *gameplay mechanic*-nya. Setelah menentukan *gameplay* dan *mechanic*-nya, penulis mulai merancang aset-aset visual yang diperlukan.

### **3.2.3 Digital Prototyping**

Pada tahap *digital prototyping*, penulis mulai merancang *game* berdasarkan *gameplay* serta *mechanics* yang diuji sebelumnya secara digital. Kemudian, finalisasi *prototype* dilakukan dengan memasukkan aset-aset visual yang telah dibuat serta kode pemrograman. Dalam tahap ini, penulis terus berupaya mengembangkan *game* hingga menjadi prototipe yang dapat dimainkan langsung oleh target perancangan.

### 3.2.4 *Playtesting*

Pada tahap *playtesting*, penulis berfokus untuk mengumpulkan data terkait pengalaman pemain dan saran yang bisa diberikan lewat *alpha testing* melalui acara Prototype Day. Saran dikumpulkan melalui Google Form dengan skala UEQ (*user experience questionnaire*), sebuah skala kuesioner yang bertujuan untuk mengukur pengalaman *user* dan interaktivitas dari produk dengan mengukur kualitas aspek *attractiveness*, *pragmatic*, dan *hedonic*. *Attractiveness* merujuk kepada preferensi atau rasa suka pemain terhadap *game*. Kemudian, *pragmatic* berfokus pada kemudahan dan efektivitas *game*. Sedangkan, *hedonic* merujuk pada motivasi pemain dan kebaharuan *game*. Setelah semua saran dan kritik terkumpul, penulis akan memasukkan data ke alat analisis UEQ yang didapatkan melalui website [ueq-online.org](http://ueq-online.org), serta memperbaiki *prototype* sesuai dari hasil dan saran pemain.

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Guna menunjang pengumpulan data primer terkait topik perancangan, metode penelitian yang digunakan bersifat *mix method* atau campuran metode kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, FGD, dan kuesioner untuk memahami lebih mendalam terkait Feng Shui dan target sasaran desain. Secara singkat, Feng Shui adalah sebuah ilmu dari Tiongkok Kuno yang mempelajari tata cara mengatur ruang untuk menciptakan keseimbangan dan membawa kenyamanan bagi penghuninya. Diharapkan wawasan yang didapat dari pengumpulan data primer dapat menunjang perancangan media *game* pada topik Feng Shui dengan lebih efektif.

### 3.3.1 Kuesioner

Kuesioner merupakan metode untuk mengumpulkan informasi terkait opini, pengetahuan, atau perilaku secara bersamaan dengan jumlah target sasaran yang besar (Yaddanapudi & Yaddanapudi, 2019). Metode kuesioner akan dilakukan secara daring pada rentang tanggal 2 September 2025 hingga 15 September 2025, serta dilakukan penentuan sampel dengan menggunakan metode *slovin*. Berikut dilakukan perhitungan penentuan sampel

dengan besar populasi (N) di ambil dari data gabungan Badan Pusat Statistik (2020) terkait jumlah populasi dewasa muda awal (15-24 tahun) di Jabodetabek dengan angka sebesar 2.937.477 Jiwa.

$$s = \frac{N}{1 + (N \cdot e^2)}$$

$$s = \frac{2.937.477 \text{ Jiwa}}{1 + (2.937.477 \cdot 10\%^2)}$$

$$s = \frac{2.937.477 \text{ Jiwa}}{1 + (2.937.477 \cdot 0,01)}$$

$$s = \frac{2.937,477 \text{ Jiwa}}{1 + (29.374,77)}$$

$$s = \frac{2.937,477 \text{ Jiwa}}{29.375,77}$$

$$s = 99,9965958$$

$$s \approx 100 \text{ responden}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, didapatkan jumlah responden yang harus di capai sebesar 100 responden. Instrumen pertanyaan untuk kuesioner didasarkan pada tujuan pengukuran tingkat pengetahuan dan tingkat kepercayaan target sasaran desain terkait Feng Shui. Instrumen pernyataan dirancang sebagai berikut:

1. Apakah anda pernah mendengar tentang Feng Shui sebelumnya? (Ya/Tidak)
2. Jika Ya, darimana anda mendengarnya? (Pilihan terbuka: Keluarga, Media Sosial, Buku/Artikel, Film/Drama, Belum pernah mendengarkan, Lainnya:\_\_\_)
3. Saya mengetahui bahwa Feng Shui adalah ilmu tradisional dari Tiongkok yang mengatur harmoni antara manusia dan lingkungannya. (Skala likert 1-4)

4. Saya mengetahui bahwa penataan rumah, ruangan, dan interior dapat memengaruhi energi menurut Feng Shui. (Skala likert 1-4)
5. Saya mengetahui konsep “*chi/qi*” (energi kehidupan) dalam Feng Shui. (Skala likert 1-4)
6. Saya memahami bahwa arah mata angin berperan penting dalam Feng Shui. (Skala likert 1-4)
7. Saya memahami bahwa warna dan bentuk memiliki makna khusus dalam Feng Shui. (Skala likert 1-4)
8. Saya mengetahui beberapa aturan dalam Feng Shui. (Skala likert 1-4)
9. Sebutkan contoh sederhana penerapan Feng Shui yang kamu ketahui. (Jawaban terbuka)
10. Saya percaya bahwa Feng Shui dapat memengaruhi keberuntungan atau rezeki seseorang. (Skala likert 1-4)
11. Saya percaya bahwa Feng Shui dapat memengaruhi kesehatan fisik dan mental seseorang. (Skala likert 1-4)
12. Saya percaya bahwa Feng Shui dapat mencegah atau mengurangi hal-hal buruk dalam hidup. (Skala likert 1-4)
13. Saya merasa bahwa Feng Shui bisa meningkatkan kenyamanan dan keharmonisan dalam rumah. (Skala likert 1-4)
14. Saya percaya bahwa arah hadap rumah atau pintu masuk dapat membawa energi tertentu. (Skala likert 1-4)
15. Saya percaya bahwa posisi tempat tidur dapat memengaruhi kualitas tidur atau kesehatan. (Skala likert 1-4)
16. Saya percaya bahwa Feng Shui dapat membantu menciptakan suasana produktif yang lebih baik. (Skala likert 1-4)
17. Saya percaya bahwa Feng Shui bukan hanya kepercayaan, tetapi juga bagian dari budaya tradisional yang masih relevan. (Skala likert 1-4)
18. Saya merasa Feng Shui lebih merupakan sugesti dibandingkan aturan pasti. (Skala likert 1-4)



19. Seberapa sering anda bermain *game* dalam seminggu? (Skala likert 1-4)
20. Perangkat apa yang paling sering anda gunakan untuk bermain *game*? (Pilihan tertutup: Smartphone, PC/Laptop, Tablet, Konsol (PS, Xbox, Switch))
21. Platform media sosial apa yang sering anda gunakan? (Pilihan tertutup: Instagram, TikTok, X/Twitter, Youtube, Facebook)
22. Seberapa tertarik anda mempelajari Feng Shui melalui media digital seperti *game*? (Skala likert 1-4)

### 3.3.2 Wawancara dengan Pakar Feng Shui

Penulis akan melakukan wawancara kepada salah satu pakar ilmu Feng Shui, Yulius Fang. Wawancara akan dilakukan pada tanggal 9 September 2025 secara daring. Wawancara ini dilakukan penulis untuk melihat Feng Shui dari sisi ahli dengan menggali informasi terkait dasar ilmu Feng Shui, sistem dan cara kerja Feng Shui, serta manfaatnya untuk kehidupan sehari-hari. Wawasan dari ahli juga akan menguatkan data sekunder yang telah dikumpulkan di bab sebelumnya. Tujuan dari pengumpulan data primer adalah untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang persepsi target sasaran desain terkait Feng Shui, pengalaman, serta pendapat ahli. Instrumen pertanyaan dirancang sebagai berikut:

1. Boleh tolong ceritakan posisi dan bidang yang Anda tekuni saat ini? Bagaimana latar pendidikan memengaruhi pendekatan Anda terhadap Feng Shui?
2. Berapa lama Anda sudah berkecimpung di dunia Feng Shui?
3. Boleh diceritakan bagaimana Anda mulai mendalami Feng Shui?
4. Bagaimana Anda mendefinisikan Feng Shui?
5. Apakah ada prinsip Feng Shui yang menurut Anda paling sering disalahartikan oleh orang-orang?
6. Apakah Feng Shui lebih tepat dipahami sebagai ilmu filosofis, ataukah di dalamnya juga terkandung unsur logika?



7. Menurut Anda, apakah Feng Shui masih banyak diterapkan oleh orang-orang di era modern saat ini? Apakah terdapat perbedaan respons antara generasi muda, seperti Gen Z, dengan generasi yang lebih tua?
8. Bagaimana proses Anda dalam menganalisis tata letak rumah atau ruang?
9. Apa tantangan Anda saat menyesuaikan prinsip Feng Shui dengan gaya arsitektur dan interior modern?
10. Apakah Feng Shui bisa diterapkan secara bertahap? Dari mana sebaiknya seseorang mulai?
11. Seberapa besar dampak Feng Shui terhadap kehidupan sehari-hari, seperti kesehatan, rezeki, dan relasi? Apakah ada pengalaman dari Anda yang bisa dibagikan?
12. Menurut pandangan Anda, mengapa banyak orang mengasosiasikan Feng Shui dengan takhayul dan mitos?
13. Dalam praktik Feng Shui, sering muncul perbedaan pendekatan dengan satu orang dan orang yang lain. Bagaimana Anda melihat perbedaan itu?
14. Dalam pandangan Anda, apakah praktik Feng Shui di Indonesia memiliki ciri khas atau perbedaan tertentu dibandingkan praktik di tempat lain?
15. Apa pesan Anda untuk generasi muda yang ingin mulai belajar Feng Shui?

### **3.3.3 Focus Group Discussion**

Berbeda dengan wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD) adalah sebuah metode di mana grup terpilih yang diisi oleh beberapa orang diberikan sebuah topik dan berdiskusi, yang difasilitasi oleh moderator (Van Eeuwijk & Angehrn, 2017, hl. 1). FGD dilakukan dengan kelompok generasi muda Tionghoa untuk membantu mengidentifikasi dan mengklarifikasi persepsi serta pengalaman mereka terkait Feng Shui (Van Eeuwijk & Angehrn, 2017, hl. 1).

FGD akan dilakukan sekitar tanggal 15 September 2025 hingga 19 September 2025. Jumlah partisipan FGD adalah minimal 5 orang (Hennink, 2014). Instrumen pertanyaan FGD dirancang sebagai berikut:

1. Apa yang pertama kali melintas di pikiran kalian ketika mendengar kata Feng Shui?
2. Apakah kalian pernah mendengar atau diajarkan terkait Feng Shui dari orang tua, keluarga, atau teman? Apakah ada aturan atau kebiasaan tertentu di rumah kalian?
3. Menurut kalian, apakah Feng Shui memberikan dampak terhadap kenyamanan, rezeki, atau suasana dalam ruangan?
4. Apakah ada bagian dari Feng Shui yang membuat kalian penasaran atau bingung dan tertarik untuk mengetahuinya lebih lanjut?
5. Apakah kalian pernah menemukan media lain yang membahas mengenai Feng Shui?
6. Dari 6 aspek yang penting saat membangun rumah ini, tolong tentukan aspek yang paling prioritas dari skala 1 (satu) hingga 6 (enam). (interior rumah, eksterior rumah, pencahayaan, warna, ruang dalam rumah, dan ventilasi)
7. Berapa pengeluaran per bulan yang kalian keluarkan dan status domisili kalian (merantau atau tinggal di kota asal)?

### **3.3.4 Studi Eksisting**

Penulis melakukan studi eksisting kepada karya-karya terdahulu yang relevan dengan topik Feng Shui dan desain rumah. Studi eksisting ini dilakukan untuk menganalisis aspek setiap karya, meliputi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Dari aspek ini, penulis dapat menentukan perancangan yang lebih tepat dan berkembang dari karya yang sudah ada. Studi eksisting merujuk kepada buku digital *Pedoman Feng Shui Interior* dan *game Property Brothers Home Design*.

### 3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi kemudian penulis lakukan kepada 3 (tiga) *game* digital dengan tujuan memahami aspek mekanisme, gaya visual, gaya warna, alur cerita, dan *worldbuilding* yang dirancang. Dengan demikian, hal ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam perancangan *game* mengenai Feng Shui tata ruang. Studi referensi dilakukan kepada *game Undusted: Letters from the Past*, *Whisper of the House*, dan *A Storied Life: Tabitha*.

### 3.3.6 Studi Pustaka

Penulis kemudian melakukan studi pustaka yang bertujuan sebagai bahan rujukan dan validasi terkait penerapan tata ruang dan cara kerja prinsip Feng Shui yang akan diimplementasikan ke dalam *game*. Penulis merujuk pada buku Feng Shui *Modern* (2022) sebagai bahan studi pustaka. Pemilihan buku ini didasari oleh contoh penerapan yang dijelaskan secara detail serta terdapat gambaran prinsip Feng Shui pada contoh tata ruangnya. Dengan demikian, penulis dapat mengilustrasikan prinsip Feng Shui secara akurat dan kredibel.

