

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan *game* Wayah Sura akan ditujukan kepada target audiens remaja. Dalam jurnal *The Lancet Child & Adolescent Health*, artikel *The age of adolescence*, Sawyer (2018, hlm. 224) menyatakan bahwa *the new adolescents* atau remaja berada di rentang usia 10–24 tahun. Sawyer membagi remaja menjadi tiga kelompok yaitu; *younger/early adolescents* (remaja awal) dengan usia 10–14 tahun, *adolescents* (remaja) dengan usia 15–19 tahun, dan *youth* (remaja akhir) berusia 20–24 tahun.

3.1.1 Demografis

1. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
2. Usia: 16–20

Segmen dalam perancangan ini akan ditujukan secara spesifik kepada remaja laki-laki dan perempuan berusia 16–20 tahun yang termasuk ke dalam kelompok usia produktif.

3. Pendidikan: SMA/SMK, dan D3/S1

Masyarakat dalam golongan usia remaja tersebut berada di jenjang pendidikan SMA/SMK, D3/S1, dan pekerja/bukan pekerja dengan tingkat keinginan eksplorasi media yang tinggi (Harahap, 2023).

4. SES: B–A3

Target perancangan yang dituju ialah SES B dengan pendapatan sebanyak 2.8–4.25 juta rupiah hingga SES A3 dengan pendapatan sebanyak 4.25–7 juta rupiah.

Kelompok demografis tersebut, selain termasuk ke dalam kategori masyarakat usia produktif, juga termasuk ke dalam golongan yang meminati media-media hiburan horor seperti film (APFI, 2020) yang banyak mengambil latar malam satu *Sura*, waktu pelaksanaan *Mubeng Beteng*. Sehingga persepsi yang melenceng dari pemaknaan tradisi tersebut juga nilai-nilainya, banyak

terjadi di kelompok demografis tersebut. Hal ini menjadi perhatian utama dalam perancangan di mana informasi mengenai nilai-nilai *Mubeng Beteng* di malam satu *Sura* akan disampaikan kepada golongan remaja akhir melalui *game* berbasis teka-teki.

3.1.2 Geografis

Remaja dengan SES B hingga A3 wilayah Jabodetabek dan Daerah Istimewa Yogyakarta di negara Indonesia, termasuk ke dalam masyarakat yang tinggal di kota-kota besar sehingga sudah akrab dengan konsep media informasi interaktif.

3.1.3 Psikografis

1. Remaja yang sering mengakses informasi dengan media digital.
2. Remaja yang memiliki kesukaan bermain *video game* genre petualangan, *role-playing* dengan gaya penceritaan *visual novel*.
3. Remaja yang kurang mengenal makna dari budaya Jawa dan Tradisi *Mubeng Beteng*.
4. Remaja yang tertarik untuk mengetahui lebih lanjut makna dari budaya Jawa dan Tradisi *Mubeng Beteng* lewat *video game*.

Sebanyak 65,34% dari kelompok remaja usia 16–20 tahun ini memiliki *screen time* hingga 7 jam 42 menit per hari (Anuri, 2024), sehingga lebih terekspos dan memiliki ketertarikan kuat pada media informasi digital.

3.1.4 Konten

Konten perancangan akan berpusat pada Tradisi *Mubeng Beteng* yang didukung kebudayaan masyarakat Jawa. Budaya Jawa yang secara khusus diangkat adalah filosofi *mancapat* atau dikenal juga sebagai *dulur papat lima pancer* beserta filosofi *tembang Macapat* terutama *Mijil* dan *Pangkur*. Tokoh yang mewakili sosok *sing bahu reksa* beserta nilai sejarah dan moral yang berperan penting dalam Tradisi *Mubeng Beteng* juga akan turut hadir. Selain itu penggambaran masyarakat awam juga akan hadir dalam sosok karakter yang dapat merepresentasikan pemain.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Prosedur perancangan dilakukan guna memperoleh kebutuhan-kebutuhan dasar dari *game* mulai dari konsep, data ilmiah yang terstruktur, gamifikasi, hingga aset-asetnya. Penulis menggunakan metode perancangan *game* menurut teori dan tahapan yang ada dalam buku *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fifth edition* oleh Tracy Fullerton. Sebab metode perancangan Tracy Fullerton telah mencakup seluruh esensi yang dibutuhkan penulis untuk merancang petualangan tentang Tradisi *Mubeng Beteng*.

3.2.1 Ideation

Dalam bukunya, Fullerton (2024, hlm. 177–178) menyatakan bahwa ideasi adalah tahap paling awal perancangan sebuah *game* baik itu *video game* maupun *board game*. Pada tahap pertama ini, konsep besar tentang *video game* dibangun oleh penulis untuk menghasilkan gambaran kasar akan *video game* yang dirancang. Tahapan ideasi akan menjadi awal pembentukan sebuah *video game* di mana penulis memperoleh berbagai pandangan akan fenomena sosial dan budaya yang akan diangkat. Pada tahapan ini penulis akan melakukan pengumpulan data dengan studi eksisting, studi referensi, pengamatan berperan serta, wawancara, dan kuesioner guna memperoleh data yang dapat mendukung perancangan *game* Wayah Sura.

1. Brainstorming

Tahapan tukaran pikiran sebagai awal dari *Ideation* akan dilakukan penulis guna membantu pencarian ide lebih dalam merancang *game* Wayah Sura mengenai Tradisi *Mubeng Beteng*. Proses tukar pikiran akan diawali dengan perancangan *Mind Map* guna mencari lima kata kunci (*Keywords*) yang akan membantu penyusunan *Big Idea* untuk mewakilkan *video game* yang hendak dirancang (Fullerton, 2024, hlm. 187). Selanjutnya tahap *Research* akan dilakukan setelah *Big Idea* ditentukan. Tahap *Research* ini akan membantu penulis menghubungkan

Tradisi *Mubeng Beteng* dengan aspek-aspek yang dapat diutamakan dalam penyusunan *gameplay* (Fullerton, 2024, hlm. 193).

a. *Mind Map*

Mind Map merupakan teknik mengekspresikan ide dalam bentuk visual baik melalui tulisan maupun gambar secara langsung (Fullerton, 2024, hlm. 187).

b. *Keywords*

Keywords merupakan sekumpulan kata yang terdiri dari 3–5 kata kunci yang kemudian akan disusun menjadi satu kalimat dalam *Big Idea*.

c. *Big Idea*

Big Idea merupakan satu kalimat berisikan seluruh kata kunci yang telah ditemukan melalui *Mind Map* yang disusun untuk menggambarkan ide utama dari seluruh perancangan media penulis.

d. *Research*

Research adalah tahapan di mana penulis menghubungkan perancangan dengan aspek-aspek yang dapat diutamakan dalam penyusunan *gameplay* (Fullerton, 2024, hlm. 194).

2. *Editing and Refining*

Tahap *Editing and Refining* merupakan langkah di mana penulis akan memperbaiki ide-ide yang sebelumnya masih kasar untuk dikembangkan agar menjadi lebih terarah. Pada tahap ini penulis akan menetapkan tujuan dan hasil yang diharapkan dapat tercapai ketika pemain akan memainkan *video game* atau yang disebut sebagai *Aligned with Goals* (Fullerton, 2024, hlm. 187). Tahap ini akan dilakukan dengan menyusun *user persona* dan *user journey* untuk membantu penyusunan pengalaman pemain, agar tingkatan pengalaman bermain dan hasil dari perancangan *video game* menjadi sesuai kebutuhan dan batas

kemampuan pemain. Pada tahap ini penulis juga akan melakukan *Technical Feasibility* dan *Artistic Consideration* untuk menyesuaikan kemampuan penulis dalam merancang *game* dengan batas waktu yang diberikan (Fullerton, 2024, hlm. 194–195).

a. *User Persona*

User persona merupakan personifikasi yang mewakilkan target audiens dari perancangan berdasarkan riset nyata terkait demografis dan kondisi psikologis maupun sosialnya (Amplitude, 2023).

b. *User Journey*

User journey merupakan alur yang akan dilalui oleh pemain ketika berinteraksi dengan *game* Wayah Sura dan segala media pendukungnya mulai dari awal hingga akhir. *User journey* atau *journey mapping* sendiri juga berarti visualisasi dari proses yang harus ditempuh oleh seseorang untuk mencapai suatu tujuan spesifik (Gibbons, 2018).

c. *Technical Feasibility*

Technical feasibility merupakan tahap di mana penulis menyesuaikan *gameplay* yang dirancang dengan segala alat maupun bahan yang dimiliki agar tujuan dapat tetap tercapai dengan segala keterbatasan teknis yang dimiliki (Fullerton, 2024, hlm. 194). *Game* Wayah Sura akan fokus pada latar fiksi semu yaitu malam satu *Sura* di benteng *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* pada tahun 1930.

d. *Artistic Consideration*

Artistic consideration merupakan tahap dan pertimbangan di mana penulis menyesuaikan visual dalam *game* dan media sekunder agar menciptakan satu kesatuan estetika yang konsisten dan sesuai dengan tema (Fullerton, 2024, hlm. 195). Referensi utama yang akan digunakan ialah berdasarkan *game* 1998: *The Toll Keeper Story*, *Paper Mario*:

The Thousand-Year Door, Pokémon Shining Pearl, dan Fate/Grand Order. Desain dari karakter ialah remaja yang akan didasarkan pada target audiens yang dituju, sehingga bentuknya sudah menyerupai wujud aslinya bila hidup di dunia nyata. Sementara palet warnanya akan dibuat dengan kontras sedang, sebab *game* didesain untuk kelompok usia 16–20 tahun (Tillman, 2019, hlm. 87).

3. *Turning Ideas Into a Game*

Tahap ketiga dari *Ideation* akan dilakukan penulis dengan menyusun kembali ide-ide yang sebelumnya telah dirapikan menjadi satu kesatuan, serta mengeluarkan beberapa yang tidak relevan dengan tujuan *game* maupun *user journey* (Fullerton, 2024, hlm. 201). Pada tahap ini, penulis juga melakukan gamifikasi dari pengalaman nyata dan data-data yang sebelumnya telah diperoleh. Tahap ketiga terdiri atas empat langkah penyusunan yaitu; *Focus on the Formal Elements*, *Writing a Treatment*, *Logline*, dan diakhiri dengan *Key Art*.

a. *Focus on the Formal Elements*

Elemen formal berupa sistem dan mekanik *game* Wayah Sura menjadi dasar dari pembahasan tahap ini. Tahap ini secara garis besar membahas mengenai; *Player's Role And Objectives*, *Rules And Procedures*, *Actions*, *Conflict*, *Turns*, *Number Of Players*, *Game's End Resolve*, dan *Playthrough* (Fullerton, 2024, hlm. 201–202). Pemain yang terdiri atas satu orang akan berperan sebagai karakter Aruna atau Sandhya yang terjebak di alam yang terdistorsi (lingkungan fiksi semu) dan harus kembali ke asal mereka dengan memurnikan anomali pada gerbang-gerbang benteng. Anomali-anomali tersebut adalah 3 nafsu buruk manusia yang dinyatakan dalam *sedulur papat kalima pancer*. Prosedur yang akan dilalui pemain untuk mencapai tujuan tersebut adalah mencari kertas

yang tersebar secara acak di tiap level teka-teki dengan berjalan melawan arah jarum jam.

b. *Writing a Treatment*

Penulisan *game* merupakan ringkasan dari konsep inti *game* yang terdiri atas; *Premise, Goals, Mechanics, Story, Theme, Target Audience, Design Pillars And Experience Goals, Level Design, Art Style, Audio, dan Technology* (Fullerton, 2024, hlm. 202–203). Konsep dari *game* Wayah Sura sendiri akan menggabungkan lingkungan asli dari benteng *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* dan *Mubeng Beteng* di malam satu *Sura* beserta filosofinya dengan elemen fantasi yang membuat keseluruhan lingkupnya menjadi fiksi semu atau *pseudo-fiction*.

c. *Logline*

Logline merupakan versi ringkas dari keseluruhan ide yang menjadi dasar maupun pembuka suatu *game* (Fullerton, 2024, hlm. 203). *Logline* akan dirancang menurut premis *game*.

d. *Key Art*

Key Art merupakan ilustrasi yang menjadi representasi visual dari keseluruhan *game* (Fullerton, 2024, hlm. 203). Ilustrasi ini akan dirancang dengan menampilkan karakter Aruna dan Sandhya dalam wujud *sprite* mereka di hadapan gerbang atau *plengkung* benteng. Aruna dan Sandhya akan menggenggam objek utama dalam *game* yang digunakan untuk memecahkan teka-teki dan dikelilingi oleh objek yang bisa diperoleh dari memecahkan teka-teki tersebut.

4. *Ideas vs. Designs*

Pada tahap keempat dalam *Ideation*, penulis akan melakukan perbandingan antara ide yang telah disusun dengan luaran desain.

Selanjutnya penulis melakukan penyesuaian antara kedua elemen tersebut agar tidak meleset dari tujuan awal perancangan *game* Wayah Sura. Pada tahap ini penulis turut melakukan penyederhanaan luaran desain dengan keterbatasan waktu yang disediakan beserta kemampuan penulis. *Ideas vs. Designs* fokus pada perincian mengenai elemen formal dari *game*.

a. *Players*

Pemain menjadi pelaku utama dalam *game* yang melakukan berbagai aksi menurut aturan dan batasan yang sudah ditetapkan dalam *game* sendiri (Fullerton, 2024, hlm. 60). Pemain dari *game* Wayah Sura sendiri ialah target audiens utama yakni laki-laki dan perempuan berusia 16–20 tahun, sementara pemain lainnya adalah siapapun di luar target primer.

b. *Objective*

Tujuan mendefinisikan hal yang harus dicapai oleh pemain *game* dengan menggunakan seluruh *resource* yang diberikan dalam batasan-batasan tertentu (Fullerton, 2024, hlm. 72). Tujuan dari *game* Wayah Sura sendiri adalah memurnikan anomali pada gerbang-gerbang benteng dengan memecahkan teka-teki untuk mengatasi retakan pada alam tersebut sehingga Aruna/Sandhya yang akan diperankan pemain dapat kembali ke masa mereka datang.

c. *Procedures*

Prosedur merupakan metode atau proses bermain bagi pemain dalam *game*, beserta tindakan yang dapat dilakukan di waktu dan tempat tertentu. Prosedur adalah langkah yang harus dilakukan pemain untuk mencapai tujuan dalam *game* (Fullerton, 2024, hlm. 78). Prosedur yang akan dilalui pemain sebagai Aruna/Sandhya untuk kembali pulang

ke masa mereka datang adalah mencari kertas yang tersebar secara acak di tiap level teka-teki yang ada.

d. *Rules*

Aturan mendefinisikan objek dalam *game* serta tindakan yang diperbolehkan untuk dilakukan pemain oleh *game* itu sendiri. Aspek ini akan dirancang untuk menghubungkan pemain dengan *gameplay* agar setiap tindakan yang akan diambil menjadi masuk akal bagi pemain (Fullerton, 2024, hlm. 81).

e. *Resource*

Resource secara harafiah berarti sumber daya. Dalam *game*, sumber daya dapat diperoleh oleh pemain dengan menyelesaikan misi tertentu, melalui prosedur yang sudah ditetapkan. Sumber daya memiliki kegunaannya sendiri dan kelangkaan dalam *game*, sebab sumber daya menjadi salah satu bahan bagi pemain untuk mencapai tujuannya dalam *game* (Fullerton, 2024, hlm. 85). Sumber daya *game* Wayah Sura akan terdiri dari dua jenis; sumber daya wajib dan sumber daya tidak wajib, di mana sumber daya wajib harus diperoleh pemain agar pemain bisa lanjut ke level berikutnya.

f. *Conflict*

Konflik merupakan penghalang bagi pemain mencapai tujuannya dalam *game* yang dapat berupa situasi, objek tertentu, musuh, dan dilema (Fullerton, 2024, hlm. 90–91). Konflik dari *game* Wayah Sura akan berpusat pada situasi di mana pemain yang berperan sebagai Aruna/Sandhya tidak bisa kembali ke asalnya apabila belum menumpas anomali di *plengkung* benteng dan memurnikan retakan alam di mana mereka berpijak.

g. *Boundaries*

Boundaries yang secara harafiah bermakna batasan merupakan segala sesuatu baik fisik maupun imajiner yang memisahkan *game* dengan kenyataan (Fullerton, 2024, hlm. 92). Batasan yang memisahkan antara pemain dengan *game* Wayah Sura sendiri ialah *device* yang digunakan untuk bermain, baik itu laptop, komputer, maupun *smartphone*, beserta batasan non-fisik yakni aturan-aturan yang mengikat pemain selama bermain.

h. *Outcome*

Hasil dari suatu *game* adalah sebuah ketidakpastian yang menarik pemain, namun ketidakpastian tersebut dapat diselesaikan dengan melewati beberapa prosedur yang menghasilkan hal-hal yang terukur (Fullerton, 2024, hlm. 96). Hasil dari *game* Wayah Sura hanyalah satu yaitu pemain tetap terjebak di retakan alam tersebut akibat tidak berhasil memurnikan anomali di gerbang-gerbang benteng, atau pemain dapat kembali ke asal mereka datang.

3.2.2 *Prototyping*

Tahap *Prototyping* merupakan tahap kedua perancangan *game* Wayah Sura. Pada tahap ini gambaran kasar akan dibuat sebelum dilakukan proses penggabungan dalam media digital (Fullerton, 2024, hlm. 218). Penulis menggunakan cara *Physical Prototyping* di mana penulis dapat fokus untuk merancang *gameplay* dan seluruh elemen di dalam *game* menggunakan sketsa-sketsa kasar. Tahap ini melibatkan penggunaan media tradisional; pensil, pena, dan kertas, beserta *software*; MediBang Paint Pro, Adobe Photoshop 2025, dan Adobe Illustrator 2025 untuk merapikan sketsa tradisional.

3.2.3 *Digital Prototyping*

Tahap *Digital Prototyping* merupakan tahap ketiga yang menjadi inti perancangan *game* Wayah Sura sebab memberi dan menghasilkan contoh dari

hasil produk final untuk kemudian akan dikembangkan lebih jauh lagi berdasarkan *feedback* dari *Playtesting* (Fullerton, 2024, hlm. 257). Proses ini memiliki bermacam tipe dan yang akan digunakan penulis dalam perancangan *game* ialah *Using Software Prototypes in Game Design*. Proses ini melibatkan penggunaan Figma, FL Studio 24, dan Unity Engine 6.

3.2.4 *Playtesting*

Tahapan *Playtesting* akan dilakukan sebanyak dua kali. *Playtesting* pertama atau yang disebut sebagai *Alpha Testing* akan dilakukan dilakukan pada saat penyelenggaraan *Prototype Day* yang berlangsung di Lobi Gedung B Universitas Multimedia Nusantara pada hari Rabu, 12 November 2025 pukul 09.00–16.00 WIB. Pada tahap *Alpha Testing*, dibutuhkan minimal 30 responden mahasiswa untuk mengevaluasi mekanik, dinamik, dan estetika dari *video game* melalui pengisian formulir *User Experienced Questionnaires (UEQS)* secara daring. *Alpha Testing* juga dilakukan untuk mengevaluasi kelancaran bermain dari awal hingga akhir dan membahas relevansi *equilibrium result video game* dengan tujuan perancangan.

Playtesting kedua atau *Beta Testing* akan dilakukan di Ruangan Mentawai Gedung B Lantai 3 Universitas Multimedia Nusantara pada hari Jumat, 28 November 2025 pukul 16.00–17.15 WIB dengan mengundang 2 responden yang pernah mengikuti *Alpha Testing*, beserta 5 responden baru yang berdomisili di Jabodetabek. Responden berada dalam rentang usia 16–20 tahun yang gemar memainkan *video game* petualangan, *puzzle*, serta misteri dengan gaya penceritaan *visual novel* klasik untuk melakukan *Focus Group Discussion (FGD)* dan mengisi formulir *User Experienced Questionnaires (UEQs)*. Tujuan dari *Focus Group Discussion* ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan perancangan *video game* dari segi mekanik, dinamik, dan estetika yang sudah dievaluasi setelah *Alpha Testing*. *Beta Testing* juga dilaksanakan guna mengetahui tanggapan target audiens perancangan akan *video game* dan tingkat keberhasilan dari keseluruhan pengalaman bermain serta informasi yang didapatkannya.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Metode pengambilan data yang digunakan adalah metode dengan tujuan untuk mengetahui dan memperdalam pemahaman penulis akan pandangan masyarakat remaja akhir terkait Tradisi *Mubeng Beteng* dan konsep malam satu *Sura*. Pengambilan data kualitatif turut dilaksanakan dengan tujuan untuk memperdalam pandangan objektif juga pengalaman kelompok masyarakat terkait makna moral, religi, dan spiritual dalam konteks ilmiah, sosial, dan budaya yang menyelimuti Tradisi *Mubeng Beteng*. Prosedur perancangan akan mencakup teknik-teknik; studi eksisting, studi referensi, pengamatan berperan serta, wawancara, dan kuesioner.

3.3.1 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan tahap di mana pembelajaran akan media bertemakan sama dengan perancangan dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih rinci dan terarah. Teknik pengumpulan data ini memberikan perspektif kepada penulis dengan audio maupun visual secara kreatif (Creswell, 2023, hlm. 201).

1. Ghost Parade

Studi eksisting dilakukan penulis dengan mempelajari dan menganalisis *game* Ghost Parade yang dikembangkan oleh Lentera Nusantara (2019), yang mengisahkan tentang petualangan bersama makhluk-makhluk dalam legenda dan mitos Indonesia di dimensi lain untuk melindungi habitat supranaturalnya. *Game* ini dirilis oleh Aksys Games di Nintendo Switch, PlayStation 4, dan Steam pada 31 Oktober 2019. Ghost Parade mengisahkan tentang petualangan magis seorang gadis muda yang tersesat di sebuah area misterius. Perancangan *game* Wayah Sura akan mengambil studi terhadap titik netral Ghost Parade, di mana pemain diwujudkan dalam bentuk karakter utamanya.

2. 1998: The Toll Keeper Story

Studi eksisting dilakukan penulis dengan mempelajari dan menganalisis *game* 1998: The Toll Keeper Story, sebuah *game narrative*

puzzle yang dikembangkan oleh GameChanger Studio, asal Tangerang, Indonesia. *Game* ini rilis di Steam pada 28 Oktober 2025, dan di Google Play Store pada 13 November 2025. Dalam *game* 1998: The Toll Keeper Story, tema krisis sosial dan politik negara diangkat untuk membalut naratif tentang kondisi emosional dan esensi dari perjuangan keluarga yang tidak hanya tentang kebahagiaan semata. Perancangan *game* Wayah Sura akan mengambil studi terhadap gaya visual karakter dan penceritaan *visual novel* klasik dari *game* 1998: The Toll Keeper Story.

3.3.2 Studi Referensi

Studi referensi merupakan tahap di mana pembelajaran akan media dengan tema yang berbeda dengan perancangan dilakukan penulis untuk memberikan inspirasi terkait mekanik, dinamik, dan estetika terhadap perancangan. Teknik pengumpulan data ini memiliki fungsi yang sama dengan studi eksisting di mana perolehan data dapat dilakukan tanpa gangguan atau halangan berlebih (Creswell, 2023, hlm. 201). Studi referensi dilakukan dengan menganalisis Fate/Grand Order, Pokémon Shining Pearl, dan Paper Mario: The Thousand-Year Door. menggunakan metode *SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats)*.

1. Fate/Grand Order

Fate/Grand Order merupakan *game* jenis *role-playing* dengan *storytelling* bergaya *visual novel* yang bisa dimainkan di ponsel maupun tablet. Fate/Grand Order dikembangkan oleh TYPE-MOON DELiGHTWORKS (2015–2021) kemudian dilanjutkan oleh Lasengle (2021–sekarang), dan dirilis oleh Aniplex. *Video game* ini rilis di Jepang pada 29 Juli 2015 untuk Android dan 12 Agustus 2015 untuk iOS. Dalam Fate/Grand Order, dinamika penyelesaian misi dan *storytelling* miliknya memiliki gaya *visual novel*. Mekanik dan gaya *storytelling* dengan tujuan *completion* tersebut akan dijadikan referensi untuk perancangan *game* Wayah Sura.

2. Pokémon Shining Pearl

Pokémon Shining Pearl merupakan sebuah *remake* Pokémon Pearl yang dikembangkan oleh Game Freak dan dirilis oleh Nintendo bersama The Pokémon Company pada tahun 2006 di NintendoDS. Pokémon Shining Pearl dikembangkan oleh ILCA dan dirilis oleh Nintendo pada 2021 melalui Nintendo Switch. Dalam Pokémon Shining Pearl, terdapat area bawah tanah yang disebut *Grand Underground*. Mekanik pada area inilah, khususnya mekanik *puzzle* akan dipelajari dan dijadikan referensi untuk perancangan *game* Wayah Sura.

3. Paper Mario: The Thousand-Year Door

Paper Mario: The Thousand-Year Door merupakan sebuah *role-playing game* yang dikembangkan oleh Intelligent Systems dan dirilis oleh Nintendo pada tahun 2004 untuk GameCube. The Thousand-Year Door adalah *game* kedua dari seri Paper Mario yang termasuk ke dalam *franchise* besar Mario milik Nintendo. *Game* Paper Mario: The Thousand-Year Door mengambil latar di sebuah dunia fantasi yang aneh dengan naskah tak terduga dengan esensi humornya tersendiri. *Game* ini menggabungkan visual 2D yang terlihat seperti kertas dan 3D sekaligus. Gaya visual tersebut akan dipelajari dan dijadikan referensi untuk perancangan *game* Wayah Sura.

3.3.3 Pengamatan Berperan Serta

Pengamatan adalah teknik pengumpulan data secara kualitatif di mana peneliti mencatat perilaku dan aktivitas dari individu atau kelompok yang berada di lapangan baik secara terstruktur maupun tidak. Pengamatan dibagi menjadi dua jenis utama yaitu pengamatan tak berperan serta dan pengamatan berperan serta (Creswell, 2023, hlm. 199). Pengamatan berperan serta akan dilakukan ketika Tradisi *Mubeng Beteng* berlangsung di *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* pada Kamis 26–Jumat 27 Juni 2025 guna mendapatkan pengalaman dan dokumentasi langsung saat tradisi dilaksanakan agar membantu penulis dalam penyusunan cerita untuk *game*.

Pengamatan berperan serta akan dilakukan oleh penulis guna membantu pencatatan aspek-aspek krusial proses pelaksanaan Tradisi *Mubeng Beteng* dari awal hingga akhir. Aspek dari proses pelaksanaan *Mubeng Beteng* akan dibagi dalam kategori; susunan tradisi, aturan dan pantangan, serta pesan moral dan spiritual yang ada dalam pembacaan *tembang macapat* beserta *kirab* (perjalanan bersama) mengitari benteng *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Keseluruhan aspek tersebut akan menjadi dasar pembentukan cerita dan tantangan pemain yang menjadi inti dari *game* petualangan dan restorasi makna Tradisi *Mubeng Beteng*.

Sebelum proses pengamatan berperan serta dilakukan, penulis akan berdiskusi dengan dosen mata kuliah Seminar terkait surat perizinan yang perlu diajukan kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Setelah melakukan pengajuan, penulis mendapatkan surat izin observasi dan akan mengirimkannya ke *e-mail Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* terlebih dahulu untuk meminta izin melakukan pengamatan ketika Tradisi *Mubeng Beteng* berlangsung. Apabila dalam kurun waktu satu minggu tidak mendapatkan *e-mail* balasan, maka penulis akan mendatangi *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* secara langsung untuk mengajukan surat perizinan pengamatan dari universitas. Setelah mendapatkan perizinan resmi dari pihak *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*, penulis akan memesan tiket kereta api yang berangkat dari Jakarta ke Yogyakarta pada Jumat 20 Juni 2025.

Saat sudah tiba di Yogyakarta, penulis akan tinggal di Babarsari dan mengunjungi *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* di hari Senin 23 Juni 2025 untuk memberikan surat perizinan dari universitas dan berdiskusi lebih lanjut terkait keperluan pengamatan dengan perwakilan *Abdi Dalem Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Ketika seluruh perizinan sudah terpenuhi dari pihak universitas dan *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*, penulis akan menyiapkan peralatan yakni ponsel dan kamera untuk dokumentasi, beserta alat tulis. Pada Kamis, 26 Juni 2025 di sore hari, penulis akan berangkat menuju

Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat untuk melakukan pengamatan dengan mengikuti seluruh proses *Mubeng Beteng* dari awal hingga akhir.

3.3.4 Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan data kualitatif di mana peneliti bertemu dengan narasumber secara langsung maupun tidak langsung. Teknik pengumpulan data dengan wawancara memungkinkan penulis untuk mengambil data akan informasi historis lebih mendalam. Wawancara dapat dilakukan secara terbuka maupun terstruktur (Creswell, 2023, hlm. 199–200).

1. Wawancara Kanjeng Mas Tumenggung Projosuwasono

Wawancara terstruktur pertama akan dilakukan kepada pemimpin sesi *Macapatan* Tradisi *Mubeng Beteng*, Kanjeng Mas Tumenggung Projosuwasono yang juga merupakan *abdi dalem*, kepala, sekaligus guru di Sekolah *Pamulangan Macapat*. Wawancara pertama dilakukan dengan tujuan mengetahui sejarah perkembangan *tembang macapat* dan perannya dalam Tradisi *Mubeng Beteng*. Oleh sebab itu, disusunlah susunan pertanyaan sebagai berikut:

A. Sejarah Perkembangan *Tembang Macapat*

1. Bagaimana *tembang macapat* awalnya bisa muncul kemudian berkembang hingga kini?
2. Apakah *tembang macapat* memiliki jenis tertentu? Ada berapa macam dan bagaimana fungsinya?
3. Bagaimana persepsi awal masyarakat Jawa terhadap *tembang macapat*? Apakah *tembang macapat* juga berkembang di daerah atau pulau lainnya?
4. Adakah aturan khusus yang terdapat dalam *tembang macapat*?
5. Apakah *tembang macapat* telah diambil prakarsanya, termasuk ke dalam warisan budaya tak benda ataupun telah dinyatakan sebagai budaya asli Jawa?

6. Bagaimana cara mengenali *tembang macapat*? Tradisi Jawa apa saja yang menggunakan *tembang macapat* di dalamnya?

B. Penggunaan *Tembang Macapat* dalam Tradisi *Mubeng Beteng*

1. Sejak awalnya ada *Mubeng Beteng*, apakah *tembang macapat* sudah menjadi bagian di dalamnya?
2. Apakah Tradisi *Mubeng Beteng* yang dilaksanakan tiap tahunnya mengangkat tema tertentu dan tercermin dalam *tembang-tembang macapat* yang dinyanyikan?
3. Berapa banyak jenis dan jumlah total *tembang-tembang macapat* yang dinyanyikan waktu *Mubeng Beteng* di Kamis, 26 Juli 2025?
4. Bagaimana aturan *tembang macapat* berperan dalam penciptaan dan pementasannya? Terutama *tembang macapat* yang digunakan di pembukaan *Mubeng Beteng* 2025.
5. Adakah makna atau penggambaran tertentu yang hendak disampaikan dalam pementasan *tembang macapat* waktu pembukaan *Mubeng Beteng* 2025?
6. Bagaimana *tembang macapat* dalam *Mubeng Beteng* dapat tetap relevan dengan perkembangan zaman? Apakah diperbolehkan memadukan unsur modern dengan *tembang macapat*?

2. Wawancara Ken Natasha Violetta S.Sn., M.Ds.

Wawancara kedua yang sifatnya semi-terbuka akan dilakukan kepada *Manager Operation and Strategic Partnership* Asosiasi *Game Indonesia*, Ken Natasha Violetta S.Sn., M.Ds. Wawancara kedua dilakukan dengan tujuan memahami konteks desain *video game* genre

petualangan atau *adventure*, dan caranya agar *video game* dapat bertahan di pasar. Oleh sebab itu, disusunlah susunan pertanyaan sebagai berikut:

A. Perkenalan dan Profil Narasumber

1. Tolong ceritakan posisi Bapak/Ibu saat ini beserta bidang yang tengah ditekuni/pernah ditekuni terutama dalam industri *video game*.
2. Apakah latar belakang pendidikan Bapak/Ibu yang membawa Anda ke dunia *video game*?
3. Apa saja motivasi yang Bapak/Ibu miliki sehingga berada atau pernah berada di industri *video game*?
4. Sudah berapa lama Bapak/Ibu memiliki pengalaman dalam industri *video game*? Bagaimana dengan peran yang paling Anda sukai?

B. Struktur dan Unsur Pembangun *Video Game Adventure*

1. Ada berapa saja unsur pembangun *video game adventure* yang membedakannya dengan *genre video game* lain? Mengapa demikian?
2. Bagaimanakah unsur-unsur pembangun *video game adventure* dapat ditonjolkan?
3. Antara visual, cerita, dan mekanik, manakah yang paling efektif dalam menarik minat calon dan atau pemain berusia 16–20 tahun?
4. Bagaimana cara menerapkan visual, cerita, dan mekanik yang paling efektif dalam *game* untuk menarik target audiens tersebut?
5. *Video game adventure* merupakan permainan dengan seri teka-teki atau *puzzle* yang diselesaikan secara berurutan untuk mencapai tujuan pemain (baik tujuan utama maupun tujuan sampingan), bagaimana *puzzle* sebaiknya disusun agar dapat membantu pemain mencapai tujuannya?

6. Bagaimanakah tingkat kesulitan atau tantangan dari *puzzle* dalam *video game adventure* disusun agar tidak terlalu mudah namun juga tidak terlalu menyulitkan pemain?
7. Bagaimanakah petunjuk penyelesaian *puzzle (hint)* dapat disusun agar membantu pemain menyelesaikan *puzzle* dengan efektif tanpa menghilangkan unsur *fun*?

C. Penggabungan Tradisi Masyarakat dengan *Video Game*

1. Bagaimanakah unsur dan nilai tradisi dapat dimasukkan dan disampaikan dalam *video game*?
2. Bagaimanakah cara agar nilai-nilai dari tradisi masyarakat dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan dalam *video game*?
3. Apakah ada batasan-batasan tertentu yang harus dipatuhi dalam memadukan tradisi sebagai tema besar atau pembahasan utama dalam *video game*?
4. Bagaimana cara menentukan batasan dalam penggabungan tradisi dengan elemen-elemen lainnya dalam *video game*?
5. Bagaimana caranya agar *video game* tetap bisa bertahan di pasar atau *sustain* dan tidak menjadi “berdebu”?
6. Bagaimana caranya agar pemain bisa kembali memainkan *video game*? Apa yang harus dilakukan untuk membuat pemain menjadi setia kepada suatu *video game*?

3. Wawancara Kanjeng Raden Tumenggung Kusumonegoro

Wawancara terstruktur akan dilakukan kepada Kanjeng Raden Tumenggung Kusumonegoro Penghageng 2 Kawedanan Reksasuyasa, yang merupakan ketua dan penyusun acara *Mubeng Beteng* 2025. Selaku narasumber ketiga dan kerabat dekat *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*, beliau dapat memberikan pandangan dan penjelasan yang lebih rinci terkait sejarah, makna moral, religi, dan spiritual Tradisi *Mubeng Beteng*. Oleh sebab itu disusunlah pertanyaan sebagai berikut:

A. Sejarah *Mubeng Beteng*

1. Siapa yang mulanya menggagaskan Tradisi *Mubeng Beteng*? Mengapa harus dilaksanakan pada malam satu *Sura*?
2. Apakah Tradisi *Mubeng Beteng* hanya dilaksanakan di Kraton Yogyakarta atau terjadi juga di daerah lain? Bagaimana perbedaannya?
3. Bagaimana masyarakat Jawa pada masa lampau melakukan Tradisi *Mubeng Beteng*?
4. Bagaimana awal mula tercipta pantangan dan mitos yang dilakukan saat *Mubeng Beteng* khususnya malam satu *Sura*?
5. Bagaimana awal mula persepsi masyarakat Jawa di masa lampau tentang Tradisi *Mubeng Beteng*?
6. Bagaimana persepsi masyarakat saat ini terhadap Tradisi *Mubeng Beteng*? Apakah ada perubahan dengan maraknya penggunaan tema budaya Jawa sebagai latar film maupun media hiburan horor?
7. Apa saja nilai-nilai yang terkandung dalam Tradisi *Mubeng Beteng*? Bagaimana Tradisi *Mubeng Beteng* dan nilai-nilainya dapat diturunkan dari generasi ke generasi?
8. Bagaimana Tradisi *Mubeng Beteng* dan nilai-nilainya di mata masyarakat Jawa maupun luar Jawa pada masa kini?

B. Proses *Mubeng Beteng*

1. Apa saja susunan acara *Mubeng Beteng*? Siapa saja yang terlibat dalam penyelenggaranya, dan bagaimana alur koordinasinya?
2. Apakah ada upacara lainnya atau pantangan khusus yang wajib dilakukan sebelum Tradisi *Mubeng Beteng* dilaksanakan oleh penyelenggara? Bagaimana dengan partisipannya?

3. Bagaimana proses awal Tradisi *Mubeng Beteng* dilakukan di Kraton Yogyakarta?
4. Ketika *Mubeng Beteng* tengah berlangsung, dilaksanakan juga tapa bisu, apakah pihak-pihak eksternal yang membantu juga wajib melakukan tapa bisu?
5. Ketika *Mubeng Beteng* tengah berlangsung, apakah diperbolehkan melakukan dokumentasi dari awal hingga akhir? Bagaimana persyaratan dan prosedurnya?
6. Berapa lama proses *Mubeng Beteng* berlangsung? Bagaimana penutupan upacara dilakukan?

3.3.5 Kuesioner

Kuesioner atau survei merupakan teknik pengumpulan data kuantitatif yang memberikan informasi akan tren, perilaku, dan pendapat dari suatu populasi (Creswell, 2023, hlm. 158). Dalam metode penelitian campuran, penulis akan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data kuantitatif yang disebarluaskan kepada kelompok remaja dalam rentang usia 10-24 tahun secara daring. Kuesioner akan disebarluaskan kepada 100 responden untuk mengetahui pandangan luas kelompok masyarakat remaja yang menjadi target audiens perancangan terkait Tradisi *Mubeng Beteng* yang dilakukan pada malam satu *Sura*. Pilihan jawaban pada pertanyaan akan menggunakan skala likert dari “Sangat Tidak Setuju”–“Sangat Setuju” dengan rentang 6 poin untuk menghindari jawaban netral. Oleh sebab itu, disusunlah pertanyaan yang dibagi ke beberapa *section* sebagai berikut:

Penggunaan skala likert 1–6 (Sangat tidak setuju–Sangat setuju) & pilihan tertutup (a–e).

Section 1: Profil Responden

1. Nama Lengkap
2. Usia
 - a. 10–14 tahun
 - b. 15–19 tahun

- c. 20–24 tahun
- 3. Jenis kelamin
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
- 4. Domisili
 - a. Jabodetabek
 - b. Daerah Istimewa Yogyakarta
 - c. Lainnya
- 5. Pengeluaran tiap bulan
 - a. <Rp1.000.000,00
 - b. Rp1.00.000,01–Rp2.000.000,00
 - c. Rp2.000.000,01–Rp3.000.000,00
 - d. Rp3.000.000,01–Rp4.000.000,00
 - e. >Rp.4.000.000,01
- 6. Pekerjaan/Pendidikan Terakhir
 - a. Pelajar
 - b. Mahasiswa
 - c. Pekerja/Bukan Pekerja

Section 2: Topik

- 1. Anda menikmati media hiburan horor (bisa cerita yang beredar di medsos, novel, film, *game*, *reels Instagram*, *short video*, *vlog*, juga *stream*).
- 2. Perasaan yang timbul setelah menyaksikan berbagai media hiburan horor tersebut adalah rasa puas, rasa senang, terhibur, rasa keingintahuan yang tinggi, dan adrenalin yang meningkat.
- 3. Timbul inspirasi dalam diri untuk membuat cerita horor juga sesuai konsumsi media-media hiburan horor yang pernah Anda lakukan.
- 4. Anda menyukai film horor produksi Indonesia yang mengambil latar cerita dan mitos rakyat.

5. Anda merasa film horor produksi Indonesia melakukan eksplorasi terhadap budaya Jawa sehingga menyalahartikan budaya dan tradisi Jawa yang sesungguhnya.
6. Anda memandang ritual pembacaan *tembang macapat* (nyanyian kisah dan doa dalam bahasa Jawa) sebagai hal yang membuat merinding.
7. Anda memandang ritual memandikan keris dan wayang serta membakar dupa dengan bunga sebagai aktivitas yang seram.
8. Ketika mendengar bunyi gamelan, Anda merasa panik dan takut.
9. Anda melihat malam satu *Sura* sebagai malam yang berbahaya dan memiliki hawa negatif yang sangat kuat.
10. Anda menganggap bahwa malam satu *Sura* itu menyeramkan.
11. Anda bepergian keluar pada malam satu *Sura*.
12. Anda sepandapat dengan penggambaran atau stereotip malam satu *Sura* dalam media hiburan horor yang beredar (cerita medsos, novel, film, game, reels Instagram, short video, vlog, juga stream).
13. Anda memahami sejarah malam satu *Sura* dan makna di dalamnya.
14. Anda melakukan pantangan tertentu pada saat malam satu *Sura*.
15. Anda percaya pada aturan dan pantangan malam satu *Sura* dan menganggapnya harus ditaati bila tidak mau terkena musibah.
16. Anda memahami alasan dan penjelasan asli di balik pantangan dan mitos malam satu *Sura*.
17. Anda mengetahui tentang Tradisi *Mubeng Beteng* yang dilakukan setahun sekali tiap malam satu *Sura*.
18. Anda memahami sejarah Tradisi *Mubeng Beteng*, makna, serta nilai-nilai luhur di dalamnya.
19. Anda ingin semakin tahu tentang misteri sejarah, tradisi, makna, dan nilai-nilai luhur dari Tradisi *Mubeng Beteng*.

Section 3: Perilaku

1. Di antara gawai di bawah ini, manakah yang paling sering Anda gunakan untuk bermain *video game*?

- a. Ponsel (*smartphone*)
 - b. Tablet
 - c. Laptop
 - d. Komputer
 - e. Konsol game
2. Anda pernah memainkan *video game* horor.
3. Anda menyukai *video game* horor.
4. Anda mengeluarkan uang untuk membeli *video game*.
5. Berapakah estimasi pengeluaran uang Anda untuk keperluan *video game* dalam kurun waktu satu bulan?
 - a. Rp0–Rp100.000,00
 - b. Rp100.000,01–Rp250.000,00
 - c. Rp250.000,01–Rp500.000,00
 - d. Rp500.000,01–Rp1.000.000,00
 - e. >Rp1.000.000,01
6. Anda tertarik bermain *video game* yang mengangkat tema tradisi dan nilai-nilai luhur Jawa dalam Tradisi *Mubeng Beteng* yang dilakukan di malam satu *Sura*.
7. Anda tertarik memainkan *video game* yang berpetualang dalam Kota Yogyakarta tempo dulu.
8. Anda tertarik memainkan *video game* yang mengungkap misteri dan nilai-nilai Tradisi *Mubeng Beteng* melalui teka-teki (*puzzle*).

Section 4: Persetujuan Beta Test

1. Apakah Anda bersedia untuk turut serta melakukan *Beta Test video game*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Nomor telepon (WA/LINE) yang aktif dan bisa dihubungi: