

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Subjek perancangan terdiri dari profil pengguna yang akan menggunakan perancangan. Berikut merupakan subjek perancangan primer dan sekunder dari perancangan::

##### **1. Demografis**

- a. Usia target primer: 7-9 tahun
- b. Jenis kelamin target primer: laki-laki dan perempuan

Mayoritas dari pemain dan kursus guzheng setuju bahwa tidak ada batasan umur dalam mempelajari guzheng. Hal ini juga didukung oleh data yang didapatkan melalui wawancara dengan Pao Tjoe. Namun, umumnya guzheng direkomendasikan bagi anak berumur 6 tahun ke atas.

Gallahue menyatakan bahwa pada usia 5 dan 6 tahun, anak-anak memiliki keterampilan dasar, persepsi visual dan karakteristik fisiologis yang telah cukup untuk memainkan alat musik dengan baik. Namun, keterampilan manipulatif yang merujuk pada kemampuan fisik untuk menggunakan tangan dan kaki ketika berinteraksi dengan objek bertumbuh dengan lebih lambat. Hal ini dikarenakan membutuhkan koordinasi visual-motor yang lebih kompleks. Pada usia 7 hingga 10 tahun, keterampilan dasar dan motorik anak akan terus berkembang. Hal ini membuat anak dapat meningkatkan keterampilan dan performanya dalam bermain alat musik dengan lebih mendalam. Dalam usia tersebut, anak memiliki kemampuan untuk menjaga *form*, presisi dan kontrol terhadap

gerakannya yang dapat membuat permainan alat musik menjadi lebih presisi dan tepat (Lorca, R. Á, 2023).

Dalam jurnal yang berjudul *Music Lessons and Cognitive Abilities in Children: How Far Transfer Could Be Possible* oleh Degé, F. (2021), penulis berargumentasi bahwa pelajaran musik dapat meningkatkan kemampuan kognisi dengan lebih efektif. Hal ini karena adaptabilitas para pemain alat musik. Umumnya, pelajaran alat musik diajarkan secara privat atau dalam sebuah kelompok kecil. Pengajaran alat musik tersebut akan beradaptasi dan disesuaikan dengan kemampuan pemain, dibandingkan dengan situasi dengan kelompok besar; contohnya pada sepak bola. Selain itu, kesulitan dari musik yang dimainkan oleh para musisi akan terus meningkatkan sesuai dengan kemampuannya. Jäncke (2009b) melalui Degé menyebutkan bahwa fungsi eksekutif penting dimiliki untuk membuat musik yang sukses. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran musik yang membutuhkan *monitoring*, pelatihan yang terstruktur dan disiplin serta kemampuan untuk mempelajari teknik bermain baru atau alat musik lainnya. Argumentasi ini didukung oleh Klingberg et al. (2002) yang menyebutkan bahwa dalam bermain musik, fungsi eksekutif pemain dilatih dengan cara yang adaptif. Namun, peran seorang guru yang mampu memberikan umpan balik secara cepat dan kritis juga berpengaruh pada perkembangan pemain.

#### c. Etnis Target Primer: Tionghoa

Melalui wawancara bersama Soey Hong, alat musik guzheng bisa menjadi alat untuk mewariskan dan meregenerasi budaya Tionghoa. Beliau juga berpendapat bahwa generasi muda dan orangtunanya memiliki kewajiban untuk turut berpartisipasi dalam pelestarian budaya. Maka, target primer dari perancangan ini

adalah bagi anak-anak yang berasal dari keluarga etnis Tionghoa untuk mengenal budaya Tionghoa dengan lebih mendalam.

d. Usia Target Sekunder: 40-60 tahun

Menurut Ngartini Huang melalui wawancara dengan Life Indozone (2021), mayoritas usia yang tertarik dalam mempelajari guzheng adalah yang berumur di 40 hingga 50 tahun. Informasi ini didukung oleh hasil wawancara dimana mayoritas murid Sekolah Musik Gloriamus adalah ibu-ibu berumur 40 ke atas. Ketertarikan orang dewasa dalam guzheng dapat menjadi jembatan untuk mengenalkan alat musik guzheng kepada anak maupun keluarganya. Target sekunder dapat membantu dan mengarahkan target primer untuk menggunakan alat musik dan juga perancangan dengan lebih efektif. Target sekunder sebagai orang tua dan orang dewasa bagi target primer juga memiliki kewajiban untuk mengenalkan budaya Tionghoa kepada anak sejak dini, sesuai dengan wawancara bersama Soey Hong.

e. SES: B-A

Untuk dapat mempelajari guzheng dengan serius, maka pemain dianjurkan untuk membeli alat musik tersebut. Melalui wawancara bersama Pao Tjoe, beliau mengemukakan bahwa setiap murid mereka membeli alat musik guzheng agar dapat berlatih di rumah. Melalui pencarian alat musik guzheng di *marketplace* seperti Shopee dan Tokopedia, harga guzheng dapat berkisar dari Rp6.000.000,00 hingga Rp24.000.000,00. Tidak hanya itu, pemain juga membutuhkan alat bantu lainnya termasuk *pick* jari dan juga *tape* jari. Harga dari *pick* jari dapat mulai dari Rp30.000,00. Sedangkan senar guzheng dapat mulai dari harga Rp40.000,00. Jika ditotalkan, modal yang dibutuhkan untuk membeli alat musik guzheng serta alat bantunya membutuhkan biaya yang cukup banyak.

## **2. Geografis**

Kota Tangerang ditentukan sebagai geografis target karena warga Tangerang berupa multi etnis sehingga menghadirkan kesempatan untuk mengenalkan alat musik guzheng. Berada di lokasi dengan keragaman budaya dapat membuat orang menjadi lebih tertarik pada budaya lainnya. Selain itu, terdapat akses kursus guzheng bagi target yang tertarik mempelajari guzheng dengan lebih serius. Keragaman acara yang diselenggarakan di Tangerang dapat menjadi salah satu wadah untuk mengenalkan alat musik guzheng, terlebih lagi pada masa menjelang Imlek.

Boyke urip Hermawan, selaku Kepala Disbudpar Kota Tangerang melalui Tangerang Kota (2025) menyatakan bahwa festival budaya tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun juga sebagai saran edukasi dan pelestarian budaya. Sedangkan, berbagai festival yang diselenggarakan di Kota Tangerang berupa bukti keharmonisan serta toleransi dari berbagai budaya yang ada.

## **3. Psikografis**

### a. Target Primer

Perilaku target primer memiliki ketertarikan pada bermain alat musik, walau belum bisa bermain alat musik. Selain itu, target primer memiliki sikap yang positif terhadap media interaktif dan ingin menggunakannya. Pada batasan masalah, disebutkan bahwa target primer memiliki motivasi untuk menggunakan perangkat laptop. Namun melalui data yang diperoleh dari kuesioner, mayoritas responden paling banyak menggunakan perangkat ponsel dan tablet. Kedua perangkat tersebut berupa perangkat *touch based-screen*. Sehingga, media perancangan mengalami perubahan dari *website* menjadi gim digital berbasis *mobile site*.

### b. Target Sekunder

Perilaku target sekunder memiliki ketertarikan dalam alat musik dan ingin mengenalkannya kepada anak atau keluarga. Selain itu, target sekunder memiliki kedisiplinan untuk melatih alat musik secara tekun terhadap diri sendiri maupun anak dan keluarga. Target sekunder juga memiliki kemampuan dalam menggunakan perangkat telepon maupun tablet dan juga *mobile site*.

Secara keseluruhan, terdapat perubahan pada psikografis target, dimana media perancangan sebelumnya berupa *website* yang kemudian diubah menjadi *mobile site*. Selain itu, terdapat juga penambahan target sekunder, yaitu dewasa madya berumur 40-60 untuk menjadi jembatan bagi anak-anak agar mengenal alat musik guzheng. Berdasarkan wawancara bersama Pao Tjoe, beliau merekomendasikan bahwa orang tua harus mendukung anaknya untuk mengenal alat musik guzheng. Upaya lain untuk mencapai target anak adalah hadirnya guzheng mini yang berukuran lebih kecil dan sesuai dengan target anak-anak.

## 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode penelitian yang akan digunakan dalam merujuk pada empat tahap perancangan gim yang dikembangkan oleh Tracy Fullerton melalui bukunya yang berjudul *Game Design Workshop* (2024). Metode ini bersifat linear dan dilakukan secara bertahap.

### 3.2.1 Ideation

Untuk memulai tahap ideasi, penulis melakukan *user research* yang meliputi wawancara, *focus discussion group* dan kuesioner untuk mengetahui perasaan, kebutuhan dan *pain point* yang dialami pemain. Berdasarkan Fullerton, tahap ideasi dapat dimulai dengan mengekplorasi ketertarikan pada bidang lain selain gim untuk meningkatkan potensi ide. Tidak hanya itu, ide juga dapat muncul dari menganalisa gim dan kegiatan yang telah ada, Dalam proses ideasi, kehadirannya batasan dapat menjadi peluang untuk menciptakan

ide yang lebih inovatif dan beragam. Pengalaman pemain ketika bermain gim merupakan faktor yang paling penting dalam perancangan gim. Untuk dapat mengetahui perasaan dan tujuan yang ingin dicapai, riset terhadap pemain dapat dilakukan untuk melihat perilaku serta kebutuhan mereka. Proses ideasi juga mencakup proses *brainstorming* untuk menciptakan ide-ide dengan metode seperti *mindmap*.

### **3.2.2 Prototyping**

*Prototyping* merujuk pada peracangan dari sebuah ide untuk menilai kemungkinan terbuatnya serta untuk membuat perbaikan. Hal terpenting untuk diingat dalam tahap *prototyping* adalah mekanisme dasar dari gim. Jika *playtester* merasa tertarik dan *engaged* dalam mekanisme gim, maka gim tersebut telah memiliki fondasi yang solid. Tahap ini membahas *prototyping* secara fisik terlebih dahulu agar proses perancangan tidak terpaku pada teknologi, melainkan pada *gameplay*. Dalam tahap ini, proses pengembangan ide gim menjadi konsep, *gameplay*, mekanik akan dilakukan.

### **3.2.3 Digital Prototyping**

Serupa dengan tahap prototipe fisik, prototipe digital dibuat hanya dengan mencakup elemen-elemen fungsional dari gim. Umumnya, prototipe digital dirancang dengan *art* atau *sound* yang minimal dan dapat terbagi menjadi empat area berbeda. Berdasarkan Elanor Todd, keempat area ini termasuk mekanisme gim, astetika secara tampilan dan suara, kinestetik atau “*feel*” dan teknologi. Pada awalnya, *digital prototyping* dapat dilakukan untuk mencoba fitur-fitur terpenting pada gim. Namun, seiring proses iterasi berjalan, maka aset serta fitur pada gim juga dapat ditambahkan. Pada tahap ini, pembuatan aset secara digital dan perancangan gim di *software* seperti Unity akan dilakukan.

### **3.2.4 Playtesting**

*Playtesting* merujuk pada kegiatan yang dilakukan sepanjang proses perancangan untuk mendapatkan insight mengenai pengalaman pemain ketika

berinteraksi dengan gim. Proses iterasi yang mencakup *playtesting*, evaluasi dan revisi terus dilakukan untuk memastikan perancangan gim dapat memenuhi kebutuhan dari pemain. Tahap pertama *playtesting* berupa *alpha test* yang kemudian diikuti dengan *beta test*. *Alpha test* adalah pencobaan prototipe secara internal atau orang-orang yang memahami desain. Sedangkan *beta testing* adalah pencobaan prototipe langsung kepada target dan orang awam.

Secara kesimpulan, keempat metode *Game Design Workshop* menekankan perancangan gim pada intinya, yaitu mekanik agar dapat menghasilkan pengalaman bermain yang menyenangkan dan mengesankan bagi pemain. Tahap yang dimulai dari *research* dan pencarian ide dapat menghasilkan konsep gim yang inovatif namun tetap sesuai dengan target perancangan. Selain itu, metode ini juga mengingatkan untuk terus melakukan proses *prototyping* dan iterasi. Pengulangan ini akan memastikan bahwa gim yang dirancang sesuai dengan keinginan dan kemampuan pemain.

### 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Metode pengambilan data akan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengenal dan mempelajari lanjut pemikiran, perilaku dan pengalaman dari target yang ingin diketahui. (K. McCusker, S. Gunaydin, 2014). Dengan menggunakan pendekatan ini, dapat diketahui pandangan target mengenai alat musik guzheng dengan lebih mendalam. Sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk mendapatkan impresi awal dan tingkat pengetahuan target mengenai alat musik guzheng.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan berupa wawancara, *focus group discussion*, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi. Wawancara dengan ahli akan memberikan konteks mendalam terhadap guzheng, serta bagaimana menyajikan informasi mengenai guzheng yang akan bermanfaat dan berkesan bagi target. Sedangkan *focus group discussion* akan digunakan dalam tahap *prototyping* agar target dapat memberikan masukan secara langsung sembari berinteraksi dengan pengguna lainnya. Dokumentasi akan dilakukan dengan

mengambil foto dan rekaman suara dalam proses wawancara dan *focus group discussion*. Kuesioner yang disebarluaskan kepada target bertujuan untuk mendapatkan sampel akan pandangan dan pemikiran target terhadap guzheng. Studi eksisting akan menganalisis media-media yang telah terkait guzheng, selain itu studi referensi merujuk pada media dengan elemen perancangan yang ingin dijadikan referensi.

### 3.3.1 Wawancara

Wawancara ahli dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data yang lebih mendalam terkait suatu topik. Tidak hanya mendapatkan informasi dari target, namun mendapatkan pendapat ahli juga mampu menvalidasi data-data lainnya yang telah terkumpul. Wawancara ahli dilakukan kepada dua individu, pertama dengan kepada sekolah Sekolah Musik Gloriamus, serta sejalahwan sekaligus anggota Pusat Kajian Boen Tek Bio.

#### 1. Wawancara Dengan Sekolah Musik Gloriamus

Wawancara akan dilaksanakan bersama Pao Tjoe dari Sekolah Musik Gloriamus, untuk mendapatkan data terhadap perkembangan alat musik guzheng serta profil dan kebiasaan dari murid guzheng di Sekolah Musik Gloriamus. Wawancara dilakukan di Gedung Musik GKY secara langsung pada Jumat, 12 September 2025. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan kepada Pao Tjoe:

Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Wawancara 1

No	Tujuan	Pertanyaan
1	Untuk mengetahui profil dan latar belakang narasumber	Bolehkan Ibu memperkenalkan diri secara singkat?
2	Untuk mengetahui sejarah dari kursus musik	Bisakah Ibu jelaskan secara singkat bagaimana Sekolah Musik Gloriamus dapat terbentuk?

3		Sekolah Musik Gloriamus telah banyak partisipasi dalam acara perayaan dan festival musik. Apakah ada pencapaian lain yang ingin dibagikan?
4	Untuk mengetahui pentingnya mengetahui sejarah dari alat musik yang dimainkan	Menurut Ibu, apakah penting untuk mengetahui sejarah dari suatu alat musik yang dimainkan? Apakah pengetahuan tersebut dapat membuat pemain semakin mengapresiasi alat musik tersebut?
5		Walau guzheng di Indonesia telah menjadi lebih popular, menurut Ibu apakah ada upaya yang bisa diambil untuk membuatnya semakin dikenal, terlebih lagi pada generasi muda?
6	Untuk mengetahui kurikulum yang ada di Sekolah Musik Gloriamus	Kapan Sekolah Musik Gloriamus menambahkan guzheng di kurikulumnya? Mengapa?
7		Sejauh ini, berapa kelas guzheng yang ada di Sekolah Musik Gloriamus? Apakah kelas guzheng dibagi per tingkat keahlian murid?
8		Umumnya, berapa sesi yang ada dalam 1 semester? Berapa lama durasi setiap sesi tersebut? Biaya dari kursus apakah berbeda setiap tingkatnya?
9		Berapa jumlah murid kelas guzheng yang ada di Sekolah Musik Gloriamus? Berapakah umur mayoritas dari murid?
10		Bisakah jelaskan sedikit tentang pengajaran guzheng yang ada di Sekolah Musik Gloriamus?

11		Apakah ada media pembantu lainnya selain guru, seperti buku, dsb?
12		Apa saja kriteria yang diekspektasikan setiap adanya ujian teori dan praktek?
13		Apakah terdapat kesulitan yang dialami pemain ketika belajar guzheng?
14	Untuk mendapatkan saran dari narasumber	Apakah ada saran atau rekomendasi bagi anak-anak (pemula) yang ingin mempelajari guzheng?

## 2. Wawancara dengan Pusat Kajian Tionghoa Benteng

Wawancara akan dilaksanakan bersama Soey Hong, sejarahwan dan anggota dari Pusat Kajian Boen Tek Bio selama 36 tahun, untuk mendapatkan validasi terkait urgensi pelestarian budaya Tionghoa di Indonesia dan bagaimana guzheng dapat menjadi alat pelestarian budaya. Wawancara dilakukan di Pusat Kajian Boen Tek Bio secara langsung pada Senin, 8 Desember 2025. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan kepada narasumber:

Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan Wawancara 2

No	Tujuan	Pertanyaan
1	Untuk mengetahui profil dan latar belakang narasumber	Bolehkah Bapak perkenalkan diri dan menceritakan sedikit peran Anda?
2	Untuk mengetahui sejarah dari pusat kajian	Apa saja upaya yang telah diambil untuk mengenalkan budaya Tionghoa kepada masyarakat?
3		Sudah berapa jauh upaya mengenalkan tentang guzheng?
4	Untuk mengetahui urgensi dari	Menurut Bapak, budaya Tionghoa apakah termasuk dilestarikan atau diregenerasikan?

5	pelestarian budaya Tionghoa di Indonesia Untuk mencari relasi antara pelestarian budaya dan alat musik tradisional Untuk mengetahui harapan terhadap generasi muda mengenai pelestarian budaya Tionghoa	Mengapa pelestarian budaya Tionghoa di Indonesia penting di lakukan?
6		Seberapa penting/ <i>urgent</i> bagi generasi muda yang berasal dari keluarga etnis Tionghoa untuk mengenal dan melestarikan budaya Tionghoa?
7		Bagaimana mengenal/memainkan alat musik tradisional dapat membantu regenerasi atau melestarikan budaya Tionghoa?
8		Apakah guzheng dapat menjadi alat untuk melestarikan budaya Tionghoa?
9		Menurut Bapak, seberapa jauh harus mengetahui tentang alat musik tersebut?
10		Kira-kira apakah Bapak tahu selama ini guzheng atau alat musik tradisional Tionghoa terlihat ketertarikan dari generasi mana?
11		Langkah apa yang bisa diambil supaya generasi muda lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam pelestarian budaya Tionghoa?
12		Apakah Bapak ada harapan bagi generasi muda dalam melestarikan budaya Tionghoa?

### 3.3.2 Focus Group Discussion

*Focus Group Discussion* (FGD) berupa diskusi secara kelompok yang dilakukan kepada Cherry, Kelly, Marcello, Matthew dan Alvaro dan untuk mengetahui perilaku dan pendapat mereka terhadap alat musik dan *website*. FGD dilakukan di Cluster Illustria, BSD pada Senin, 12 September 2025, pukul 16.50 WIB. Melalui FGD, diharapkan penulis dapat lebih mengenal perilaku dan pola pikir target perancangan. Berikut adalah tabel berisi daftar pertanyaan kepada peserta FGD:

Tabel 3.3 Tabel berisi pertanyaan FGD

No	Tujuan	Pertanyaan
1	Untuk mengetahui profil target	Bolehkah masing-masing perkenalkan diri? Sebutkan nama, umur dan juga hobi kalian.
2		Siapa di sini yang suka musik?
3		Adakah yang bisa main alat musik?
4	pendapat target terkait musik dan alat musik	Alat musik apa saja yang kalian mainkan? Kenapa bisa main alat musik itu?
5		Kalian suka ga main alat musik itu?
6	Untuk mengetahui tingkat pengetahuan target terkait guzheng	Apakah ada yang tau alat musik ini (sembari menunjukkan gambar piano)? Kalau alat musik ini (sembari menunjukkan gambar gitar)? Kalau alat musik ini ada yang tau ga (sembari menunjukkan gambar guzheng)?
7		Adakah yang tahu atau tebak dari mana alat musik ini berasal?
8		Apa yang pertama kalian pikirkan saat melihat atau mendengar guzheng?
9		Apakah kalian tertarik untuk mengetahui alat musik ini dengan lebih lanjut? Kenapa?
10	Untuk mengetahui perilaku target dengan media	Perangkat apa saja yang sering kalian pakai? Contohnya Hp, laptop.
11		Ada yang tau ga ini tuh apa (sembari menunjukkan website)?
12		Biasa kalian pake website untuk apa?

13		Kira-kira kalian ngerti ga cara pake website gimana? Butuh bantuan ga?
14		Apakah kalian suka belajar secara digital? Mengapa?

### 3.3.3 Kuesioner

Kuesioner ditargetkan kepada anak-anak berusia 7 hingga 9 tahun untuk mengetahui tingkat pengenalan target terhadap alat musik guzheng. Perilaku *user* terhadap media juga dicari tahu melalui kuesioner. Berikut adalah tabel berupa pertanyaan, tipe pertanyaan dan pilihan dalam kuesioner kepada target agar dapat mengidentifikasi tingkat pengetahuan terhadap guzheng dan perilaku target dengan media.

Tabel 3.4 Tabel Daftar Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan	Tipe Pertanyaan	Pilihan
1	Apakah relasi Anda dengan anak?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orangtua</li> <li>- Kakak</li> <li>- Keluarga besar</li> <li>- Tetangga</li> <li>- Lainnya</li> </ul>
2	Dimana domisili Anda saat ini?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tangerang</li> <li>- Di luar Tangerang</li> </ul>
3	Apakah anak berasal dari keluarga etnis Tionghoa?	<i>Multiple Choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iya, dari etnis Tionghoa</li> <li>- Tidak, bukan dari etnis Tionghoa</li> </ul>

4	Berapa umur kamu?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 7 tahun</li> <li>- 8 tahun</li> <li>- 9 tahun</li> <li>- 10 tahun</li> </ul>
5	Apa jenis kelaminmu?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perempuan</li> <li>- Laki-laki</li> </ul>
6	Dimana kamu bersekolah?	<i>Short answer</i>	
7	Apakah kamu bisa main alat musik?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iya</li> <li>- Tidak</li> </ul>
<b>Pertanyaan bagi anak-anak yang bisa bermain musik</b>			
8	Alat musik apa yang bisa kamu mainkan? (Boleh pilih lebih dari 1)	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Piano</li> <li>- Pianika</li> <li>- Recorder</li> <li>- Gitar</li> <li>- Drum</li> <li>- Lainnya...</li> </ul>
9	Apa alasan kamu belajar alat musik tersebut? (Boleh pilih lebih dari 1)	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Karena suka bermain musik</li> <li>- Pelajaran sekolah</li> <li>- Dukungan orang tua</li> <li>- Ajakan teman</li> <li>- Lainnya</li> </ul>

10	Apakah kamu suka bermain alat musik tersebut?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iya</li> <li>- Tidak</li> </ul>
11	Apakah kamu tahu alat musik apa ini? (sembari menyertakan gambar guzheng)	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tahu</li> <li>- Tidak tahu</li> </ul>
12	Jika tahu, dari mana kamu mengenalnya?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keluarga</li> <li>- Teman</li> <li>- Sekolah</li> <li>- Tempat les</li> <li>- Internet</li> <li>- Lainnya</li> </ul>
<b>Pertanyaan bagi anak-anak yang tidak bermain alat musik</b>			
13	Apakah kamu mau belajar alat musik?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iya</li> <li>- Tidak</li> </ul>
14	Jika iya, alat musik apa yang ingin kamu pelajari? (Boleh pilih lebih dari 1)	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Piano</li> <li>- Pianika</li> <li>- Recorder</li> <li>- Gitar</li> <li>- Drum</li> <li>- Lainnya</li> </ul>
15	Apakah kamu tahu alat musik apa ini? (sembari menyertakan gambar guzheng)	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tahu</li> <li>- Tidak tahu</li> </ul>

16	Jika tahu, dari mana kamu mengenalnya?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keluarga</li> <li>- Teman</li> <li>- Sekolah</li> <li>- Tempat les</li> <li>- Internet</li> <li>- Lainnya</li> </ul>
<b>Pertanyaan bagi anak-anak yang bisa maupun tidak bisa bermain alat musik</b>			
17	Alat musik yang di atas adalah guzheng atau kecapi yang berasal dari Tiongkok. Apakah kamu tertarik belajar lanjut tentang guzheng?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iya</li> <li>- Tidak</li> </ul>
18	Jika tidak, mengapa? (Boleh pilih lebih dari 1)	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terlihat susah dimainkan</li> <li>- Terlihat tua/kuno</li> <li>- Tidak tahu belajar dari mana</li> <li>- Keterbatasan waktu</li> <li>- Tidak tertarik dengan alat musik</li> <li>- Lainnya</li> </ul>
19	Perangkat apa yang paling sering kamu pakai?	<i>Multiple choice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HP</li> <li>- Tablet</li> <li>- Laptop/PC</li> </ul>

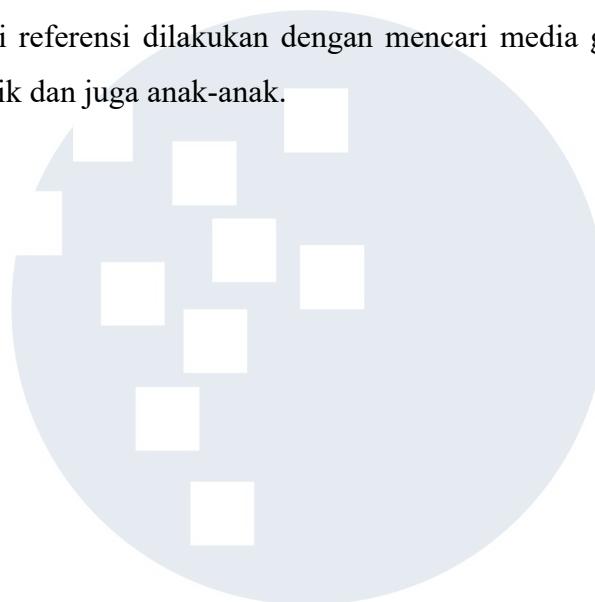
			- TV
20	Untuk apa kamu pakai perangkat itu? (Boleh pilih lebih dari 1)	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar</li> <li>- Menonton</li> <li>- Bermain gim</li> <li>- Mencari informasi</li> <li>- Berkommunikasi</li> <li>- Lainnya</li> </ul>
21	Sebutkan gim favoritmu! (Maksimal sebutkan 3 gim)	<i>Long answer</i>	
22	Gim seperti apa saja yang kamu suka? (Boleh pilih lebih dari 1)	<i>Checkboxes</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ada cerita/storytelling</li> <li>- Visual yang banyak</li> <li>- Mendapatkan banyak rewards/hadiah</li> <li>- Bisa kustomisasi karakter</li> <li>- Mengoleksi item</li> <li>- Lainnya</li> </ul>

### 3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah salah satu teknik untuk mendapatkan informasi mengenai media-media sebelumnya yang telah ada terkait topik perancangan. Media yang dirujuk dapat berupa media tentang guzheng dalam perangkat mobile. Guna dari studi eksisting adalah untuk membandingkan berbagai macam media dan mencari elemen yang bisa aplikasikan dalam perancangan serta elemen untuk dihindari.

### **3.3.5 Studi Referensi**

Studi referensi merujuk pada tahap pencarian elemen atau fitur dalam media lainnya yang ingin dijadikan referensi dalam perancangan. Referensi dapat merujuk pada mekanisme dan *gameplay*, ataupun secara visual. Studi referensi dilakukan dengan mencari media gim yang berkaitan dengan musik dan juga anak-anak.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA