

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan *game puzzle adventure* tentang bangunan tradisional Sunda adalah sebagai berikut:

3.1.1 Demografis

1. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
2. Usia: 15-22

adalah remaja generasi Z berusia 15–22 tahun SES A-B yang bertujuan untuk menyesuaikan jangkauan target terhadap media digital, karena menurut Wijoyo (2020, hlm. 1) generasi Z mahir dalam memanfaatkan teknologi informasi dan aplikasi komputer untuk mengakses informasi dengan cepat, untuk keperluan belajar maupun kebutuhan sehari-hari. Mereka juga lebih bertoleransi dengan perbedaan kebudayaan dan sangat peduli dengan lingkungan. Didukung dengan kesimpulan dari Badri (2022, hlm. 300) yang mengatakan bahwa generasi Z mampu berkomunikasi *online* karena mereka terlahir di era digital. Kemampuan tersebut memberikan mereka memiliki literasi digital yang baik yang mampu memilah sumber kredibel dan menyingkirkan hoaks.

3. SES : A-B

Hasil riset Nurwati (2021, hlm. 78) menunjukkan bahwa anak dari keluarga SES A-B umumnya memiliki orangtua dengan pendidikan menengah keatas dengan pendapatan yang dapat menyediakan kebutuhan pendidikan anak seperti perangkat *mobile* maupun komputer dengan akses internet. Dengan begitu mereka berpeluang untuk memanfaatkan perangkat dalam mempelajari bangunan tradisional Sunda melalui *game* yang akan dirancang.

3.1.2 Geografis

Wilayah DKI Jakarta sebagai Ibu Kota yang merupakan daerah termudah untuk menjangkau media digital dan teknologi, wilayah Jawa Barat yang merupakan daerah utama suku Sunda, dan wilayah Banten yang didominasi suku Sunda.

3.1.3 Psikografis

1. Sikap/Attitude: Ingin tahu, terbuka pada pengetahuan baru, suka eksplorasi & misteri.
2. Gaya Hidup: Remaja yang bergantung pada media digital yang interaktif.
3. Personality: Inovatif, Eksploratif, Suportif

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan penulis dalam perancangan *game puzzle adventure* tentang bangunan tradisional sunda adalah *Playcentric Design 5th Edition* oleh Tracy Fullerton tahun 2024. Metode ini merupakan proses memahami pemain sebagai target perancangan, dalam konteks ini adalah remaja yang ingin bermain *game puzzle adventure* yang mengangkat topik budaya bangunan tradisional Sunda. yaitu dengan melakukan *conceptualization, prototyping, playtesting, evaluation, dan iteration*.

Melalui metode ini, asumsi awal mengenai kebutuhan informasi dan pengalaman bermain akan diuji pada proses *prototyping* dan *playtesting*, lalu didefinisikan ulang apabila diperlukan. Tujuannya untuk mengidentifikasi strategi dan solusi yang tepat untuk menciptakan sebuah media informasi sederhana yang inovatif, menarik serta efektif dalam mengenalkan bangunan tradisional Sunda dengan metode yang terfokus pada pengalaman pemain.

3.2.1 *Conceptualization*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan pengumpulan informasi dan pemahaman mendalam baik dari ahli maupun dari calon pemain, untuk mengidentifikasi tantangan atau kebutuhan informasi yang dihadapi terkait bangunan tradisional Sunda. Pengumpulan informasi dilakukan melalui

wawancara dengan ahli di bidang arsitektur Sunda untuk memperoleh data yang kredibel dan terstruktur.

Selanjutnya, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai pengetahuan awal, minat, dan preferensi target terhadap *game puzzle adventure* mengenai bangunan tradisional Sunda, termasuk gaya bermain yang diminati. Tahap ini juga dilengkapi dengan studi literatur untuk meninjau media kredibel yang sudah ada sebagai dasar pembuatan konten dalam game, ditambah juga dengan studi referensi untuk mengeksplorasi tema permainan, mekanik teka-teki, dan gaya desain visual yang selaras dengan tujuan edukasi dan menarik bagi target audiens.

Lalu hasil pengumpulan informasi akan dijadikan konsep *game* meliputi alur cerita dan struktur mekanik teka-teki untuk memastikan setiap interaksi dan cerita dapat menyampaikan pemahaman elemen arsitektur Sunda. Konsep visual diperkuat dengan pembuatan *referenceboard* yang memuat rujukan warna, tipografi, dan tampilan *game*, sehingga mampu merepresentasikan bangunan tradisional Sunda secara jelas dan menarik.

3.2.2 *Prototyping*

Selanjutnya, konsep *game* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya akan diwujudkan dalam bentuk *prototype game* untuk selanjutnya dikembangkan menjadi *game high fidelity* yang mendekati produk akhir, menyesuaikan dengan format dan platform yang telah ditentukan, tujuannya agar calon pengguna dapat memahami gambaran *game* yang akan dirancang untuk selanjutnya diuji pada target perancangan untuk mendapatkan *feedback* awal sebelum nantinya diuji dalam bentuk playtesting.

3.2.3 *Playtesting*

Lalu pada tahap *Playtesting*, dilakukan pengujian *prototype game* kepada target perancangan. Pengujian dilakukan dalam bentuk *alpha testing* dan *beta testing*, untuk mengevaluasi apakah perancangan *game* yang telah dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengenalan target perancangan terkait bangunan tradisional Sunda. *Alpha testing* akan dilakukan pada *Prototype day*

yang akan diadakan oleh program studi DKV UMN dan *beta testing* yang akan dilakukan pada target perancangan.

3.2.4 Evaluation

Evaluation diawali dengan membagikan form survei dengan menggunakan skala 1-4 kepada para pengujii yang telah mengikuti *playtesting*. Hasilnya kemudian dihitung dengan skala likert, untuk mengumpulkan feedback terkait berbagai bagian seperti visual, fungsionalitas, dan interaktivitas *game* dalam memberikan pengenalan tentang bangunan tradisional Sunda.

3.2.5 Iteration

Pada tahapan *iteration*, akan dilakukan analisa kembali berdasarkan *feedback* dari tahapan *evaluation*, dan melakukan perbaikan apabila ditemukan bagian yang masih bermasalah, serta mencatat hal-hal yang ke depannya bisa dikembangkan lagi untuk menyempurnakan *game* yang sesuai dengan target dan tujuan perancangan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang akan dilakukan dalam proses pengumpulan data berupa wawancara, kuesioner, studi eksistensi, dan studi referensi.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif dari narasumber ahli yang memahami bangunan tradisional Sunda untuk mendapatkan data terstruktur mengenai isi konten media yang akan dirancang, sebagai dasar utama dibuatnya *game*.

1. Wawancara Hendi Anwar

Wawancara dilakukan pada 5 September 2025 melalui zoom secara online dengan Hendi Anwar S.T., M.T, seorang arsitek sekaligus dosen di Universitas Telkom Bandung dan penulis buku yang berjudul “Rumah Etnik Sunda”. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data terstruktur mengenai bangunan tradisional Sunda dan latar belakang penulisan buku yang dibuatnya sebagai referensi atas perancangan yang

akan dibuat, serta pendapatnya mengenai *game* yang akan dirancang sebagai media pengenalan bangunan tradisional Sunda pada remaja.

- a. Apa latar belakang dan motivasi Anda dalam menulis buku “Rumah Etnik Sunda”?
- b. Apa tujuan utama buku tersebut, apakah untuk kebutuhan akademik, pelestarian, atau edukasi publik?
- c. Apa yang bisa menjadi alasan utama perlu dilestarikannya bangunan tradisional Sunda?
- d. Apa yang bisa dilakukan remaja untuk membantu melestarikan bangunan tradisional Sunda?
- e. Menurut Anda, seberapa penting upaya edukasi tentang bangunan tradisional Sunda kepada remaja?
- f. Menurut Anda, apa esensi yang membedakan arsitektur Sunda dari tradisi Nusantara lainnya?
- g. Jika nilai inti arsitektur Sunda akan di edukasikan melalui *game* singkat, tiga konsep apa saja yang wajib dimasukan kedalam *game*?
- h. Indikator keberhasilan pembelajaran apa yang Anda sarankan (mis. pengenalan bentuk atap, memahami fungsi ruang, prinsip struktur)?
- i. Apabila akan dibuatkan sebuah *game* mengenai bangunan tradisional Sunda, bagaimana pertimbangan akurasi budayanya?
- j. Terakhir, apa harapan Anda terhadap perancangan *game* tentang bangunan tradisional Sunda ini?

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada target perancangan untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang eksistensi bangunan tradisional Sunda menurut target serta pemahaman, minat, dan preferensi target terhadap *game puzzle adventure*.

2. Seberapa baik pengetahuan Anda mengenai bangunan tradisional Sunda?
Tidak tahu/Sangat baik (Skala likert 1-8)
3. Seberapa sering anda melihat bangunan tradisional Sunda?
Tidak pernah/Sangat sering (Skala likert 1-8)
4. Seberapa tertarik Anda terhadap bangunan tradisional Sunda?
Tidak tertarik/Sangat tertarik (Skala likert 1-8)
5. Dari gambar berikut, manakah nama jenis rumah Sunda yang menurut anda tepat? (Gambar rumah tradisional Badak Heuay)
6. Apa alasan utama yang membuat Anda tertarik untuk mengetahui lebih banyak tentang bangunan tradisional Sunda? (Pilih 3)
 - a. Nilai sejarah dan budaya
 - b. Arsitekturnya yang unik
 - c. Keindahan estetika
 - d. Bahan-bahan alami yang digunakan
 - e. Nilai filosofis di baliknya
7. Seberapa sering Anda bermain *game*?
Tidak pernah/Sangat sering (Skala likert 1-8)
8. Apabila anda bermain *game*, *gamer* seperti apakah Anda?
 - a. Puzzle Solver
 - b. Story Seeker
 - c. Explorer
 - d. Achiever/Completionist
 - e. Co-op/Social Player
 - f. Builder/Creative
 - g. Speedrunner
 - h. Horror/Thrill Seeker
 - i. Casual Relaxer
9. Seberapa tertarik anda pada *game* dengan genre *puzzle adventure*?
Tidak tertarik/Sangat tertarik (Skala likert 1-8)

10. Elemen teka-teki seperti apa yang paling menarik bagi Anda dalam sebuah *game*? (Pilih 3)

- a. Mencari dan mengumpulkan objek tersembunyi
- b. Memecahkan teka-teki logika atau matematika
- c. Menggunakan petunjuk dari lingkungan untuk memecahkan misteri
- d. Memanipulasi objek atau mekanisme untuk membuka jalan baru
- e. Memahami narasi atau dialog untuk mendapatkan kunci jawaban

11. Aspek apa saja yang paling penting bagi Anda dalam sebuah *game puzzle adventure*? (Pilih 3)

- a. *Gameplay* yang menyenangkan dan menantang
- b. Visual/Grafis yang indah
- c. Cerita yang kuat dan menarik
- d. Mengandung informasi yang edukatif
- e. Musik dan efek suara yang mendukung suasana
- f. Karakter yang menarik



3.3.3 Studi *Existing*

Studi *existing* dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder yang kredibel mengenai bangunan tradisional Sunda dan bertujuan untuk mendapatkan referensi yang akurat dan terpercaya dari media lain yang sudah membawakan informasi mengenai bangunan tradisional Sunda untuk dimasukan kedalam *game* yang akan dirancang.

3.3.4 Studi Referensi

Studi Referensi dilakukan pada beberapa *game* untuk mengeksplorasi gaya desain visual, penyampaian cerita, serta mekanisme dari *game* lokal dengan genre *puzzle adventure* dengan grafik 3 dimensi yang dibuat oleh *developer indie* agar memungkinkan untuk dijadikan referensi dalam perancangan ini. Studi referensi ini juga berguna untuk mengetahui seperti apa saja bentuk *game* dari gaya visual, cerita, dan mekanisme yang umum ada di pasar industri *game* lokal yang dituju.

