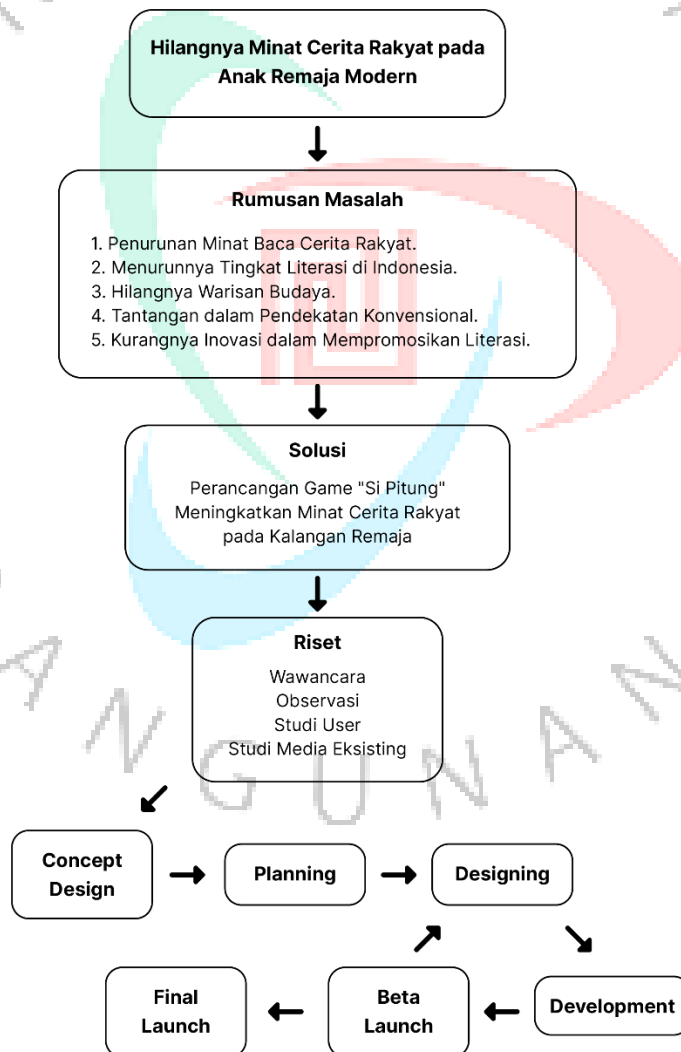


## BAB III

### METODOLOGI DESAIN

#### 3.1 Sistematika Perancangan

Sistematik Perancangan ditujukan agar proses perancangan lebih teratur dan terencana. Berikut adalah tabel sistematika perancangan yang telah disusun oleh Peneliti.



Gambar 3. 1 Sistematika Perancangan

Sumber : Peneliti

## 3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan untuk suatu penelitian, analisis, atau tujuan lainnya. Metode yang digunakan oleh Praktikan dalam pengumpulan data adalah Metode kualitatif dan kuantitatif.

Metode kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara dengan salah satu pengelola dari Museum Rumah Si Pitung untuk mendapatkan cerita Si Pitung yang dapat diadopsi untuk *game* yang sedang dikembangkan.

### 3.2.1 Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara langsung di Museum Rumah Si Pitung yang terdapat di Jalan Kampung Marunda Pulo, RT.2/RW.7, Marunda, Kec. Cilincing, Jkt Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14150 bersama dengan Darma Utama S.M . Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana sejarah, kehidupan dan keseharian Si Pitung yang dapat diadopsi ke dalam *game* Si Pitung yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Tidak hanya itu, wawancara ini juga berfungsi untuk meneliti apa yang menyebabkan Si Pitung dapat menjadi legenda masyarakat, apa saja hal yang ia lakukan untuk mencapai status yang ia dapatkan saat ini, dan bagaimana taktik, peralatan yang digunakan saat itu, tim yang direkrut oleh Si Pitung. Semua hal ini diperhitungkan dalam tahap pembuatan atau pengembangan *game* Si Pitung.

Tidak hanya itu, peneliti juga melakukan wawancara bersama dengan Adjie Triwibowo ST sebagai salah satu pendiri Festivo (VR Indonesia). Wawancara kedua ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara membuat sebuah *game* yang menarik, mengetahui bagaimana workflow saat mengembangkan sebuah *game* dan apa sajakah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tahap pengembangan suatu *game*.

### **3.2.2 Studi Referensi**

Peneliti melakukan studi referensi dengan meneliti *game-game* sejenis dengan *game RPG* yang sedang peneliti kembangkan. Studi referensi *game RPG* sejenis tidak hanya dari *game RPG* dari publisher terkenal namun juga *game* dari *Developer indie*.

### **3.2.3 Studi Literatur**

Peneliti melakukan studi literatur dengan meneliti jurnal, referensi, artikel dan website yang terdapat di internet. Studi literatur ini mencerminkan upaya dalam memahami dan mengeksplorasi potensi *game RPG* sebagai media yang kuat untuk mempertahankan dan memperkenalkan cerita rakyat tradisional seperti Si Pitung kepada generasi yang lebih muda yang lebih terhubung dengan teknologi digital.

## **3.3 Paparan Data**

### **3.3.1 Data Wawancara**

Berikut ini adalah hasil wawancara peneliti bersama dengan Darma Utama S.M. Beliau adalah salah satu pengelola di Museum Rumah Si Pitung dan guide di museum kebaharian. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang telah dirangkum dari hasil wawancara oleh peneliti.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah cerita Si Pitung itu benar adanya ataukah hanya sebuah legenda cerita rakyat?	Legenda Si Pitung itu benar adanya dibuktikan dengan adanya rumah asli Si Pitung yang terdapat di Marunda Jakarta Utara, namun berdasarkan beberapa cerita atau film, Si Pitung digambarkan sebagai satu karakter atau seseorang. Sebenarnya, Si Pitung adalah nama komplotan atau sekumpulan orang.
2.	Dimanakah Si Pitung menetap?	Si Pitung berasal dari Rawa Belong, Jakarta Barat. Sementara itu, Rumah Si Pitung yang berada di Marunda Jakarta Utara merupakan rumah singgah Si Pitung.
3.	Mengapa Si Pitung dianggap pahlawan dan jawara masyarakat Betawi ?	Karena Si Pitung dianggap sebagai simbol pemberontakan dan pahlawan oleh orang betawi karena kumpulan ini membantu masyarakat dengan mencuri harta Belanda yang kemudian diberikan kepada masyarakat yang membutuhkan. Maka dari itu, Si Pitung kemudian dijadikan sebagai “Robin Hood” Betawi.

4.	Mengapa si Pitung menjadi buronan Belanda, dan Bagaimana cara si pitung mengalahkan pihak kompeni belanda?	Si Pitung menjadi buronan Belanda karena ia mencuri harta milik Belanda dan membagikannya kepada masyarakat yang membutuhkan pada masa itu. Komplotan / kumpulan Si Pitung tidak menggunakan kekerasan dalam mencuri harta milik Belanda.
5.	Apakah si pitung memang kebal terhadap peluru dikarenakan jimatnya?	Si Pitung adalah santri dari daerah Jakarta Barat dan yang sebenarnya, Si Pitung tidak kebal terhadap peluru dan tidak memiliki jimat atau sebuah jimat yang menyebabkan ia tidak dapat dibunuh. Namun pada film Si Pitung tahun 1970 oleh Dicky Zulkarnaen, Si Pitung digambarkan memiliki sebuah jimat dan ilmu-ilmu gelap yang menyebabkan ia tidak dapat dibunuh.
6.	Apa sajakah persenjataan yang digunakan masyarakat pada jaman si pitung? Sementara itu, senjata apa yang digunakan oleh si pitung?	Persenjataan yang biasa digunakan saat itu adalah parang, golok, tombak, dan keris. Sementara itu, Si Pitung biasa menggunakan golok pada masanya.
7.	Pakaian apa yang jaman itu biasa orang pakai? sementara itu? pakaian apa yang si pitung biasa gunakan?	Pakaian yang biasa digunakan pada saat itu biasanya hanyalah baju petani biasa dan kebaya serta baju sadaria. Sementara itu, Si Pitung biasanya menggunakan baju Pangsi (Baju Adat Sunda) berwarna merah

8.	Apakah si pitung bekerja sendiri atau memiliki tim saat bentrok melawan Belanda?	Kelompok ini tidak bekerja sendiri melainkan terdiri dari tujuh orang dan beberapa pengikutnya lainnya.
9.	Bagaimana si pitung dapat dikalahkan oleh pihak Belanda? dan Bagaimana akhir petualangan si Pitung ?	Pada Cerita aslinya, Si Pitung terbunuh dengan ditembak dan kemudian kematiannya disebarkan melalui surat kabar (koran) pada jaman itu. Sementara itu, pada film 1970 oleh Dicky Zulkarnaen, Si Pitung terbunuh dengan peluru emas yang kemudian tubuhnya dikuburkan pada beberap tempat yang berbeda.

Tabel 3. 1 Data Wawancara dengan Darma Utama S.M.

Sumber : Peneliti

Setelah melakukan wawancara tentang asal usul dan legenda Si Pitung, peneliti melakukan wawancara kepada Adjie Triwibowo ST . Beliau adalah salah satu *founder* ( Pendiri ) dari Festivo. Festivo adalah perusahaan yang bergerak dalam developer *game* VR ( *Virtual Reality* ) di Indonesia.

Berikut ini adalah hasil wawancara bersama dengan Adjie Triwibowo ST .

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara membuat <i>player</i> atau pemain tertarik untuk terus bermain permainan yang dikembangkan?	Storyline atau narasi yang menarik diperlukan untuk membuat pemain tertarik untuk tetap bermain permainan yang dikembangkan. Tidak hanya itu,

		<p><i>gameplay</i> dan <i>replayability</i> pada sebuah <i>game</i> juga mampu menarik perhatian pemain untuk terus bermain.</p>
2.	<p>Apa sajakah workflow yang biasa digunakan dalam pembuatan <i>game</i>?</p>	<p><b>Pre-Production</b></p> <p>Pertama, lakukan brainstorming. Tentukan jenis (konsep) <i>game</i> apa yang ingin dikembangkan.</p> <p>Setelah itu, tentukan narasi dari <i>game</i> yang dikembangkan. Tanpa narasi yang menarik, pemain tidak akan tertarik untuk mengikuti cerita atau memainkan <i>game</i> yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan narasi, perlu dilakukan penelitian dari <i>game</i> yang dibentuk. Apakah <i>game</i> bersifat <i>game</i> dokumenter, sejarah atau fantasi.</p> <p>Setelah pengembangan narasi selesai, tentukan teknis dari <i>game</i> yang dikembangkan. Apakah <i>game</i> bersifat 2 Dimensi ataukah 3 Dimensi, <i>Third person view</i> ataukah <i>First person view</i>. Apakah <i>game</i> bersifat <i>singleplayer</i> ataukah <i>multiplayer</i> juga menentukan desain akhir sebuah <i>game</i>.</p> <p><b>Development Phase</b></p> <p>Setelah narasi dan <i>gameplay</i> sebuah <i>game</i> telah terbentuk sempurna, perkembangan <i>game</i> masuk ke tahap</p>

		<p>development. Aset-aset baik 2D atau 3D mulai dibentuk dan dikembangkan (Aset adalah objek objek yang akan digunakan dalam sebuah <i>game</i>). Tidak hanya bentuk visual, programming untuk <i>game</i> yang dikembangkan juga mulai dilakukan.</p> <p><b>Deployment</b></p> <p>Pada tahap terakhir perkembangan <i>game</i>, terdapat tahap bug fixing. Tahap bug fixing ini terjadi pada saat <i>game</i> mencapai tahap alpha dan beta. Tidak hanya bug fixing, tahap ini juga berfungsi untuk menentukan perubahan tata letak UI dan desain UX.</p>
3.	Apa sajakah yang perlu diperhatikan sebelum masuk ke tahap development?	<p>“ A good planning is 50% of the whole process ”. Setelah menentukan desain <i>game</i> utama pada tahap Pra-produksi, sebaiknya tidak melakukan perubahan pada tahap perkembangan (Development).</p>
4.	Bagaimana cara menguji <i>game</i> yang dikembangkan sebelum merilisnya?	<p>Diperlukan <i>game</i> tester pada tahap alpha dan beta sebuah <i>game</i>. <i>Game</i> tester ini sebaiknya berasal dari tim eksternal pengembang <i>game</i>. Hal ini diperlukan agar hasil play test (percobaan) diluar lingkup desain <i>game</i> yang dibentuk oleh developer.</p>



5.	<p>Apakah Bapak lebih suka mengembangkan <i>game</i> secara independen atau dalam tim?</p> <p>Apa manfaat dan tantangan yang terkait dengan masing-masing pendekatan?</p>	<p>Pada pengembangan sebuah <i>game</i> memerlukan lebih dari satu orang dikarenakan memerlukan berbagai <i>expertise</i> (keahlian) pada lapangan kerja masing-masing pada proses pengembangan <i>game</i>. Seperti pada bagian desain asset karakter diperlukan seseorang yang memiliki keahlian pada mendesain bentuk karakter, warna, dan lain-lain. Sementara, pada bagian program sebuah <i>game</i>, diperlukan seseorang yang memiliki keahlian pada bagian programming, database dan lain-lain. Namun, tetap diperlukan seseorang yang mengetahui visi dan misi <i>game</i> yang dibentuk untuk mengelola <i>game</i> yang dibentuk (Direksi).</p>
6.	<p>Bagaimana Bapak mengatasi rintangan atau tantangan yang mungkin muncul selama pengembangan <i>game</i>? Apakah Bapak memiliki pengalaman khusus yang ingin Bapak bagikan?</p>	<p>Diperlukan koordinasi di dalam tim dalam mencari dan mengidentifikasi masalah pada proses pengembangan. Baik bug maupun masalah UX atau masalah desain perlu dipertimbangkan apakah masalah yang ditemukan memang perlu diperbaiki ataukah terdapat masalah yang lebih besar yang perlu diperhatikan. Waktu dan tenaga juga perlu diperhatikan saat proses pengembangan <i>game</i>, karena semakin lama waktu yang dibutuhkan semakin besar biaya yang diperlukan untuk</p>

		memproses dan membangun sebuah <i>game</i> . Jika proses troubleshoot (Pemecahan masalah) dianggap rumit atau menghabiskan terlalu banyak tenaga dan waktu, tim developer dapat mempekerjakan seseorang atau tim eksternal ( <i>Outsource</i> ) khusus untuk menangani masalah yang dihadapi.
7.	Bagaimana Bapak menyeimbangkan kesulitan permainan dan memastikan pengalaman bermainnya menarik bagi pemain?	Diperlukan tutorial yang menarik agar pemain mengerti bagaimana <i>game</i> dapat dimainkan dan tingkatkan kesulitan permainan secara perlahan ( <i>Gradually</i> ) sehingga pemain tidak menyerah ketika menghadapi rintangan atau hambatan yang diberikan. Namun, tidak terlalu mudah sehingga pemain juga tidak bosan terhadap rintangan yang diberikan.

Tabel 3. 2 Data Wawancara dengan Adjie Triwibowo ST



Sumber : Peneliti

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan Darma Utama S.M dan wawancara Adjie Triwibowo ST, peneliti akan menggabungkan dokumen cerita asli Si Pitung dengan narasi desain *game* yang menarik untuk menghasilkan dinamik *game* yang menarik dan tidak membosankan.

### 3.3.2 Studi Referensi

Studi referensi dalam *game RPG* adalah langkah yang penting untuk membangun dasar yang kuat untuk pengembangan permainan. Ini memungkinkan

peneliti ( pengembang / *developer* ) untuk mendalami konsep-konsep yang akan diterapkan dalam permainan dan memastikan bahwa permainan tersebut sesuai dengan harapan pemain.

Data Pertimbangan	Pokemon Emerald	Honkai: Star Rail
Gambar		
Tema dan Gameplay	Pemain akan menggunakan karakter monster (Pokemon) yang dimilikinya dan akan melawan monster milik lawan. Pemain yang memiliki monster yang masih hidup pada akhir pertandingan memenangkan permainan.	Pemain akan mengkomposisikan tim miliknya sendiri dan akan melawan tim milik lawan. Pemain yang masih memiliki karakter yang masih hidup pada akhir permainan dinyatakan sebagai pemenang pertandingan.
Genre	Turn-Based Singleplayer, Adventure game, Japanese role-playing game.	Turn-Based Singleplayer / Multiplayer, Adventure game, Roguelike, Tactical role-playing game.
Tahun Rilis	16 September 2004	26 April 2023
Target Audience	Anak-Anak, Remaja ( 10 Tahun – 25 Tahun ).	Anak-Anak, Remaja ( 10 Tahun – 25 Tahun ).

<b>Platform</b>	Console (Game Boy Advance ).	PlayStation 5, Android, iOS, Microsoft Windows.
<b>Developer</b>	Game Freak, Creatures.	COGNOSPHERE PTE. LTD.
<b>Gender</b>	Universal	Universal

*Tabel 3. 3 Data Studi Referensi*

Sumber : Peneliti

### 3.3.2 Studi Pengguna ( User Study )

Peneliti melakukan studi pengguna kepada beberapa remaja modern berumur 18 tahun hingga 25 tahun. Studi pengguna ini berfungsi sebagai proses penelitian yang mendalam untuk memahami cara pemain berinteraksi dengan dan merasakan permainan. Ini merupakan langkah penting dalam pengembangan *game RPG* yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman bermain dan memahami kebutuhan serta preferensi pemain.