

BAB 3 METODOLOGI DESAIN

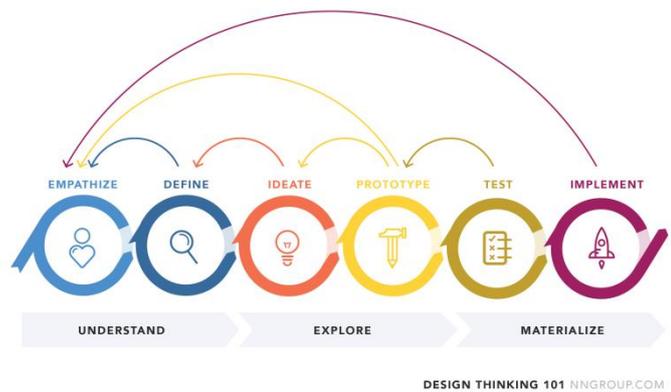
3.1 Rancangan Penelitian

Demi mencapai Visi Indonesia emas 2045, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Namun pada kenyataannya di 2023, generasi Z sebagai generasi penerus bangsa dinilai belum mampu memenuhi kebutuhan akan SDM yang berkualitas di masa mendatang. Hal ini terbukti dengan munculnya isu sosial *strawberry generation* yang dikaitkan kepada generasi Z. Potensi mereka untuk memunculkan ide-ide kreatif dan inovatif tertutupi karena mentalitas yang lemah dan mudah menyerah. Mentalitas lemah ini timbul akibat media hiburan yang mengurangi *attention span*, sehingga generasi Z sulit fokus terhadap apa yang sedang mereka capai.

Ketika dihadapi kepada sebuah permasalahan, generasi Z cenderung mengalihkan fokus mereka ke media hiburan dan lari dari permasalahan tersebut. Kesulitan mempertahankan fokus akan memunculkan *fixed mindset* dan menghambat munculnya *growth mindset*. Generasi Z jadi tidak memiliki daya juang yang tinggi dan tidak terbiasa menghadapi masalah. Untuk mengatasi *fixed mindset* dan *strawberry generation*, maka generasi Z harus sadar bahwa fokus merupakan kunci kesuksesan. Untuk menyampaikan pesan tersebut *game* merupakan media yang tepat. Dikarenakan *game* terbukti meningkatkan konsentrasi, daya fokus, keinginan belajar dan pemecahan masalah pemainnya.

Solusi perancangan desain yang tepat untuk melatih dan mengajarkan pentingnya fokus kepada generasi Z adalah melalui sebuah *rhythm-game*. Melalui sebuah *game*, generasi Z tidak akan merasa di gurui untuk belajar fokus. Mereka akan secara sukarela belajar betapa pentingnya fokus untuk mencapai suatu tujuan sekaligus melatih fokus itu sendiri.

Metode *design thinking* akan dipakai dalam perancangan ini. Tahap pertama adalah berempati dan memahami, di mana penulis akan memosisikan diri sebagai seorang pemain. Dengan merasakan emosi dan pola pikir pemain, penulis dapat memahami kebutuhan dan permasalahan pemain. Tahap selanjutnya adalah menyintesis pemahaman tersebut menjadi sebuah poin-poin penting yang dapat dieksekusi sebagai dasar ide atau konsep permainan.



Gambar 3.1. Kerangka *design thinking*

Sumber: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>

Jika sebuah konsep sudah dihasilkan, maka penulis akan membuat prototipe sederhana (*lo-fi prototype*) yang akan diuji secara cepat seperti respons peserta terhadap prototipe, umpan balik dan hasil wawancara. Hasil data - data yang sudah didapat akan diolah kembali menjadi ide prototipe tingkat lanjut (*Hi-fi prototype*) dan di tes kembali untuk menghasilkan data baru. Proses ini bisa terus berulang-ulang sesuai kebutuhan, sebelum akhirnya penulis bisa mendapatkan konsep *gameplay* yang dapat di implementasikan menjadi sebuah produk.

Terdapat dua elemen kunci dalam perancangan konsep *rhythm-game* ini, yaitu musik dan cerita. Generasi Z mengekspresikan diri lewat musik dan memandangnya sebagai bagian dari hidup mereka. Menerapkan musik ke dalam *gameplay* bertujuan untuk membangkitkan emosi pemainnya. Dalam sebuah musik juga terdapat ritme, yang dapat diintegrasikan ke dalam *gameplay* untuk melatih fokus pemain. Dalam *Rhythm-game*, pemain di tuntut untuk memperhatikan ritme dengan teliti untuk memenangkan permainan. Cerita

merupakan penggerak sebuah *game* agar pemain sampai ke akhir. Melalui karakter utama, pemain dapat memandang dunia dari sisi yang berbeda. Cerita menjadi pemberi pesan moral kepada pemain, bahwa kesuksesan berawal dari melatih fokus dan menghadapi tantangan yang ada.

3.2 Jenis Penelitian

Perancangan konsep *rhythm-game* ini akan memakai metode penelitian kualitatif. Menurut Mohamed, Abdul Majid dan Ahmad (2010), Penelitian kualitatif menitikberatkan kepada elemen manusia, objek dan institusi. Hubungan atau interaksi dari elemen-elemen tersebut dipakai untuk memahami suatu perilaku, peristiwa atau fenomena yang sedang diteliti. Metode ini dipilih karena penulis akan bereksperimen dengan prototipe *gameplay* untuk mencari interaksi yang paling menyenangkan, tantangan yang sesuai, emosi yang di timbulkan saat bermain dan *gameplay* yang mampu mengembangkan fokus pemain.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian akan memfokuskan ke area Jabodetabek. Wilayah tersebut menjadi relevan karena DKI Jakarta telah memasuki tahap akhir bonus demografi dan wilayah sekitarnya yaitu Tangerang, Bogor, Depok dan Bekasi dalam status tahap awal bonus demografi (BPS, 2023). Penulis akan mengundang partisipan ke dalam suatu ruangan berisi prototipe *gameplay* dan akan mengamati secara langsung respons dari partisipan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk menghasilkan perancangan konsep *rhythm-game* yang sesuai dengan tujuan, diperlukan data-data yang mendukung. Penulis memilih tiga metode utama dalam mengumpulkan data.

a. Studi Literatur

Terdapat berbagai sumber buku, jurnal, survey dan dokumentasi para ahli yang menjadi latar belakang dan validasi identifikasi masalah di awal bab I penulisan. Penulis mengamati fenomena yang sedang terjadi dan mengambil permasalahan inti yang akan diselesaikan dalam perancangan ini.

b. Wawancara dan Observasi

Interaksi langsung dengan calon pemain sangat dibutuhkan dalam perancangan ini untuk mencari *feedback* dan menilai reaksi pemain terhadap konsep *gameplay*. Format wawancara akan melibatkan pengujian berbagai jenis prototipe *gameplay* yang akan dimainkan oleh peserta wawancara. Penulis akan menilai perilaku peserta saat bermain dan menanyakan pertanyaan setelahnya.

Salah satu unsur dari perancangan ini adalah musik yang melibatkan indra pendengar dan emosi pemain. Bagi generasi Z, musik merupakan media untuk mengespersikan diri, sehingga mereka akan memilih musik yang sesuai dengan *mood*. Penulis akan memutar musik yang akan dipakai dalam perancangan kepada peserta, lalu menanyakan emosi apa yang terpikirkan dan muncul saat mendengar lagu ini.

3.5 Kajian Segmentasi, Targeting dan Positioning

a. Segmentasi

Segmentasi *target market* dari perancangan ini terbagi menjadi segmentasi demografi, psikografi dan geografi. Demografi meliputi pengelompokan berdasarkan generasi Z, yang di dalamnya termasuk kelompok usia remaja 18-20 tahun dan usia dewasa muda 21-25 tahun. Kelompok usia dewasa muda merupakan *primary target* sementara kelompok remaja adalah *secondary target*.

Kelompok usia tersebut dipilih karena mereka adalah penyumbang utama dari meningkatnya industri *game* di Indonesia. Demografi berdasarkan *gender*, taraf pendidikan, dan pendapatan dirasa tidak relevan dalam perancangan ini.

Faktor segmentasi psikografi yang dipilih adalah orang-orang yang memiliki ketertarikan dalam bermain *game*, namun tidak hingga sampai level profesional maupun kompetitif. Mereka biasa disebut sebagai *casual gamers*. Faktor lainnya adalah mereka

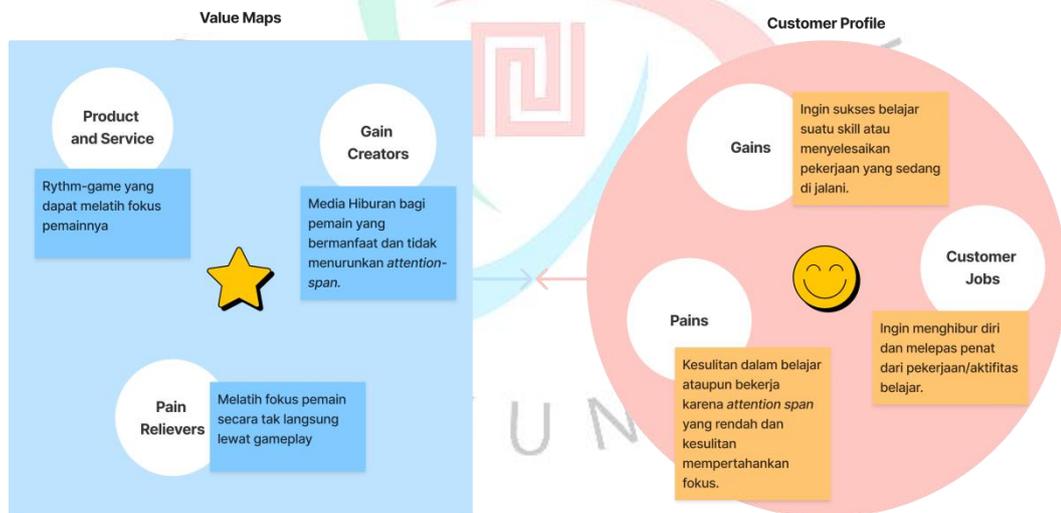
mendengarkan dan menikmati musik dalam kehidupan sehari-harinya, memiliki *gadget* ataupun komputer dan akrab dengan teknologi. Segmentasi geografi adalah mereka yang tinggal di Indonesia, terutama di kota-kota besar dan menengah seperti Jakarta dan Surabaya.

b. *Targeting*

Target pasar dari konsep *rhythm-game* ini adalah generasi Z yang masuk kedalam kriteria *casual gamer* dan menyukai musik.

c. *Positioning*

Positioning melibatkan pembuatan citra dan identitas *game* yang berbeda dalam benak target pemain relatif terhadap pesaing. Tujuannya adalah untuk menekankan manfaat unik dan kualitas dari *rhythm-game* ini. Penulis memakai model *Value Proposition Canvas* untuk menjabarkan *positioning*.



Gambar 3.2. Value Proposition Canvas

Pemain utama merupakan generasi Z yang sedang dalam proses bekerja atau kuliah. Ketika mereka sedang bekerja maupun belajar, suatu ketika mereka akan mengalihkan fokus ke *handphone* mereka, entah itu untuk mengecek pesan, mengecek media sosial ataupun sekedar beristirahat. Dalam momen inilah *game rhythm* ini hadir sebagai alternatif hiburan yang lebih baik

daripada hiburan seperti tik-tok yang membuat kecanduan dan menurunkan daya fokus mereka.

3.6 Kajian Pesaing

Dalam merancang konsep permainan, maka penulis melakukan kajian terhadap beberapa *game* yang sudah ada di pasar sehingga penulis dapat mengetahui komponen-komponen yang ada di dalam pesaing. Adapun pesaing yang dimaksud adalah *game* “*Sayonara Wild heart*” dan “*Melatonin*”. Adapun alasan kedua judul tersebut dipilih, karena mereka merupakan *game* dengan *genre rhythm* dengan nuansa kasual.

“*Sayonara wild heart*” merupakan karya dari studio *game* “Simogo” dan Annapurna Interactive. *Rhythm-game* ini bercerita tentang tokoh utama yang mengalami patah hati dan ingin mencari kedamaian. Namun perjalanannya tak mudah, sang tokoh utama harus menyelam ke dalam mimpinya dan mengalahkan kenangan-kenangan buruk yang divisualisasikan sebagai geng bermotor, serigala hingga naga. Namun pada akhirnya, tokoh utama paham untuk mencari kedamaian dalam hatinya, bukan dengan melupakan atau menghancurkan tetapi berdamai dengan masa lalu.



Gambar 3.3. *Sayonara wild heart* in game footage

Sumber: <https://simogo.com/work/sayonara-wild-hearts/>

Musik yang digunakan dalam *game* ini bergenre pop yang mengekspresikan genre populer di kalangan generasi Z. Dalam *gameplay*-nya, “*sayonara wild heart*” memakai unsur reaksi dan kecepatan tangan agar tokoh

utama bisa menghindari rintangan dan mengalahkan musuh. Setiap level permainan akan mengungkap cerita baru dengan *visual gameplay* yang berbeda.

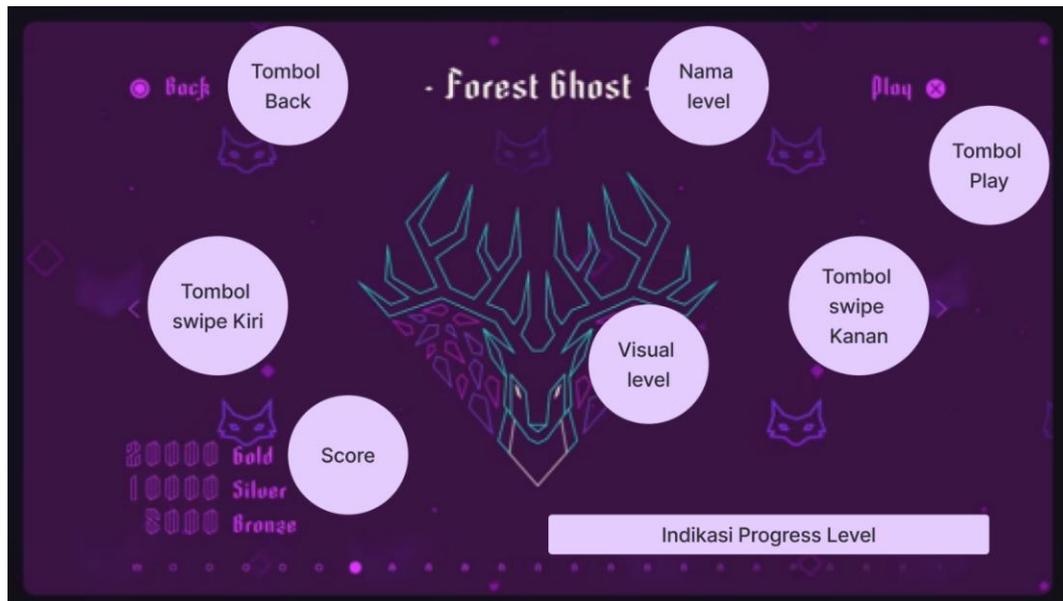
Melatonin adalah indie *game* besutan studio “halfsleep”. Melatonin membawa *rhythm-game* dengan melodi dan visual yang santai dan menyenangkan. Menceritakan tentang seseorang yang tertidur, pemain dibawa ke dalam alam mimpi yang membawa berbagai musik menyenangkan.



Gambar 3.4. Melatonin In-game Footage

Sumber: <https://www.halfasleep.games/melatonin/>

Gameplay “melatonin” mengutamakan pendengaran pemainnya untuk menyesuaikan *input* pemain dengan irama yang tepat. Kontras dengan “sayonara wild heart” yang mengandalkan *visual clue*, “melatonin” lebih mengandalkan *audio clue* untuk pemain dapat menebak ritme yang benar.



Gambar 3.5. Kajian level menu *Sayonara Wild Heart*

Level menu dari *game sayonara wild heart* memiliki navigasi swipe kiri dan kanan, level yang selesai dimainkan berada di kiri dan level yang belum dimainkan berada di kanan. Pemain bisa memilih level dengan memencet tombol swipe kiri/kanan. Terdapat juga indikasi progress level di bagian bawah (pagination) untuk memudahkan navigasi. Terdapat 3 jenis score, yaitu Gold, Silver, dan Bronze yang di ukur dengan seberapa banyak pemain mampu mengambil token di suatu level.



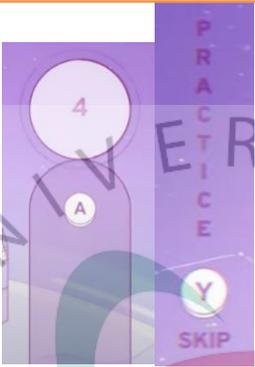
Gambar 3.6. Kajian Melatonin di bagian level menu

Game melatonin memakai 2D Sprite dan map untuk pemilihan levelnya, pemain mengontrol 2D sprite yang bebas menjelajah alam mimpi untuk memilih level yang mereka inginkan. Terdapat 3 tingkat kesulitan yang ada di setiap level, yaitu Scored, Hard, dan Editor. Selain itu terdapat rekor bermain di pojok kanan atas yang berisi sudah sejauh mana pemain menyelesaikan level. Setiap level akan memberikan 3 “bintang” dan 3 “orbit” ketika di selesaikan dan akan mendapat satu “P” yang berarti *Perfect* ketika menyelesaikan level dengan ritme sempurna. Untuk memahami berbagai macam unsur *game* dan unsur visual yang ada di dalam kedua *game* tersebut, penulis membuat tabel yang memuat perbandingan dan perbedaan dari kedua *game* tersebut.



Tabel 4. kajian unsur visual game pesaing

Unsur	Melatonin	Sayonara Wild Heart
Genre	Rhythm, Indie, Hand drawn	Rhythm, Action. 3D
Cerita	Seorang Laki-laki yang menjelajahi berbagai mimpi.	Seorang wanita yang patah hati dan mencoba berdamai.
Gameplay	Game ritme melalui Animasi dan <i>sound cue rhythm</i>	Endless Run yang digabungkan dengan musik, ritme
Score System	 <p>Hanya muncul setelah level selesai, score berdasarkan timing ritme pemain.</p>	 <p>Posisi Pojok kiri atas, score berdasarkan seberapa banyak pemain bisa mengambil poin dalam suatu level.</p>
Indikasi Progress Level	 <p>Posisi Pojok Kiri Tengah, bar akan penuh seiring progress level berjalan</p>	 <p>Tidak ada indikasi progress level secara langsung. Level akan berakhir setelah pemain mengalahkan boss level atau melewati portal.</p>

Indikasi timing Ritme		
Tutorial	 <p data-bbox="571 1055 884 1308">Terdapat UI khusus untuk sesi tutorial. Setiap level memiliki pola ritme yang berbeda sehingga terdapat tutorial di setiap awal level.</p>	 <p data-bbox="986 1128 1353 1308">Tidak ada stage khusus tutorial, namun di awal permainan ada level yang sederhana untuk pemain mempelajari mekanisme.</p>
Sistem nyawa	<p data-bbox="571 1413 884 1630">Tidak ada game over, ketika pemain melakukan kesalahan maka akan berdampak kepada score yang dihitung di akhir level</p>	<p data-bbox="986 1346 1353 1630">Tidak ada game over, ketika pemain melakukan kesalahan maka gameplay akan mundur sedikit sebelum pemain melakukan kesalahan. Kesalahan pemain akan berdampak kepada score.</p>