BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah IP berbasis *Transmedia Storytelling* pada genre fiksi-fantasi. Objek penelitian yang akan digunakan terbagi ke dalam tiga kelompok besar dan akan dianalisis menggunakan beberapa metode yang berbeda. Hasil analisis tersebut akan dijadikan landasan untuk merumuskan kriteria-kriteria dalam membangun Model Pendukung Keputusan berbasis AHP.

Kelompok IP pertama adalah 5 buah spesimen yang terdiri dari 3 spesimen buatan pengembang lokal dan 2 spesimen impor. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menemukan kekuatan dan kelemahan dari masing-masing spesimen, sekaligus mengetahui skema penyebaran yang digunakan oleh masing-masing IP.

Kelompok IP yang kedua terdiri dari kurang lebih 50 spesimen yang termasuk ke dalam daftar komik *best seller* tahun 2008 – 2014 versi Elex Media Komputindo. Tujuan dari analisis terhadap kelompok ini adalah untuk menemukan genre populer atau kombinasi genre pada komik yang paling sering muncul pada karya-karya yang *best seller* dalam 5-6 tahun ke belakang.

Kelompok IP yang ketiga terdiri dari kurang lebih 24 spesimen yang terdiri dari kombinasi IP lokal dan IP impor yang masuk ke dalam daftar best seller versi komik dan novel. Tujuan dari analisis terhadap kelompok ini adalah untuk menemukan faktor *Kansei* yang paling sering muncul dalam produk

tersebut untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan produk selanjutnya.

3.1.1 Kelompok IP-1

Objek-objek penelitian yang termasuk ke dalam kelompok IP-1 ini adalah The Adventure of Wanara yang dikembangkan oleh Mechanimotion Studio, Vandaria yang dikembangkan oleh Artoncode, Pipoya yang dikembangkan oleh Jotter Production, Harry Potter yang dikembangkan oleh J.K Rowling dan Warner Bross, serta Star Wars yang dikembangkan oleh Lucas Art (sekarang telah diambil alih Disney).

1) The Adventure Of Wanara (TAOW)

Tonggak awal IP TAOW adalah kemenangannya dalam kompetisi pengembangan IP Telkom Indigo Venture 2012. IP tersebut berhasil merebut gelar juara pertama dan mendapatkan sejumlah dana yang akan digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya. Bentuk visual dari IP TAOW dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 IP The Adventure of Wanara (Mechanimotion)

Novel TAOW dicetak oleh Gramedia Pustaka Utama, film animasi TAOW diproduksi oleh OHA Studio dan beberapa mobile games TAOW diproduksi oleh Mechanimotion Studio. Publikasi IP TAOW juga dilakukan dengan melakukan berbagai kerjasama dan *sharing creative* bersama lembaga-lembaga pendidikan dan Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Sampai tesis ini ditulis, IP TAOW telah dirilis ke dalam 1 buah novel, 2 buah mobile games, 4 film animasi berdurasi masing-masing 24 menit dan beberapa *soundtrack*.

2) Vandaria (Saga)

Tonggak awal pengembangan IP Vandaria adalah sejak IP ini menerima penghargaan dan rekor dari MURI sebagai TCG pertama buatan Indonesia pada tahun 2009. IP Vandaria kemudian dirancang untuk dikembangkan lebih lanjut ke media novel dan game. Bentuk visual dari IP Vandaria dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 IP Vandaria (Artoncode)

Sampai akhir tahun 2013, pengembangan IP Vandaria tidak mencapai hasil yang diharapkan. Hal itu menyebabkan Ami Raditya selaku kreator bekerja sama dengan Artoncode untuk me-*reboot* ulang IP Vandaria. Pada pertengahan tahun 2014, IP Vandaria pun resmi di-*reboot* ulang dengan nama Vandaria. IP Vandaria telah dirilis ke dalam 10 judul novel, beberapa buah mini games, dan 1 set PC Games bergenre *Action-Puzzle* yang pendanaannya bersumber pada *Crowdfunding Kickstarter*.

3) Pipoya

IP Pipoya pertama kali diluncurkan dalam bentuk *animated web series* yang diunggah ke platform *youtube*. Berturut-turut IP Pipoya kemudian dirilis dalam bentuk komik pendek yang diunggah ke platform *ngomik,* stiker Line, flash game dan Paper Toys serta merchandise. Bentuk visual dari IP Pipoya dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 IP Pipoya (Jotter Production)

Pada tahun 2015 IP Pipoya juga mendapat kehormatan untuk tampil sebagai *official merchandise* pada Konferensi Asia Afrika ke 60 di Bandung.

4) Harry Potter

IP Harry Potter diangkat dari novel Harry Potter karya JK Rowling oleh Warner Bros Studio. Pada tahap-tahap awal pengembangannya IP ini masih mengacu pada *Transmedia Intertextuallity*. Bentuk visual dari IP Harry Potter versi film dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 IP Harry Potter (Warner Bros)

Transisi pengembangan menuju *Transmedia Storytelling* mulai dilakukan saat JK Rowling merilis buku *Fantastic Beast & Where To Find Them.* Tagline *The Wizarding World of Harry Potter* kemudian dipakai sebagai penanda jika IP ini telah memasuki fase *Transmedia Storytelling.*

5) Star Wars

IP Star Wars pertama kali dirilis sebagai film layar lebar pada tahun 1977. IP ini dikembangkan oleh Lucas Art menggunakan metode *Transmedia Storytelling* secara bertahap. Bentuk visual dari IP Star Wars dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 IP Star Wars (Lucas Art/Disney)

Trilogi Star Wars pertama kemudian dikenal sebagai Trilogi Utama yang dimulai dari episode 4. Sementara Trilogi Star Wars kedua yang dimulai dari episode 1 dikenal sebagai Trilogi *Prequel*.

3.1.2 Kelompok IP-2

Objek-objek penelitian yang termasuk ke dalam kelompok IP-2 ini adalah 20 komik *best seller* versi Elex Media Komputindo yang diterbitkan pada rentang tahun 2008 – 2014. Jumlah objek/spesimen dalam kelompok ini bervariasi dan diperkirakan bisa mencapai 50 spesimen. Hal ini dikarenakan daftar 20 komik

best seller tersebut selalu berubah pada setiap tahunnya. Berikut adalah beberapa daftar komik yang mewakili.

Tabel 3.1 Daftar Komik Best Seller Versi Elex Media Tahun 2008

Tahun: 2008			
No	**Trimester 1**	**Trimester 2**	**Trimester 3**
1	Naruto	Naruto	Naruto
2	Detektif Conan	Detektif Conan	Detektif Conan
3	One Piece	One Piece	One Piec
4	Yu-Gi-Oh! R	Kung Fu Boy Legend	Yu-Gi-Oh! R
5	Tsubasa Reservoir	Doraemon	Kung Fu Boy Legend
6	Doraemon	Nakayoshi Lovely:	Doraemon
7	Kung Fu Boy Legend	The Law of Ueki Plus	The Law of Ueki Plus
8	Ghost School	Tsubasa Reservoir Chronicle	Ghost School
9	The Law of Ueki Plus	Ghost School	Tsubasa Reservoir
10	Yakitate Japan	Yu-Gi-Oh! R	Inuyasha
11	Mar	Full Metal Alchemist	Yakitate Japan
12	Magic Kaito Kid	Ruler of the Land	Nakayoshi Lovely :
13	Full Metal Alchemist	Yuyu Hakusho - Ghost File	Ruler of the Land
14	Yuyu Hakusho - Ghost File	Inuyasha	Full Metal Alchemist
15	Midori's Days	Yotsubato	Yuyu Hakusho - GhostFile
16	Ranma 1/2	Dragon Drive	Parfait Tic!
17	Yotsubato	Yakitate Japan	Demon King
18	Black Cat	Dear Boys act. II	Yotsubato
19	Great Det. Kiyoshiro	Kungfu Komang	Dragon Drive
20	Mama Colle	Eyeshield 21	Eyeshield 21

Tabel 3.2 Daftar Komik Best Seller Versi Elex Media Tahun 2011

Tahun: 2011			
No	**Trimester 1**	**Trimester 2**	**Trimester 3**
1	Naruto	Naruto	Detektif Conan
2	Detektif Conan	Detektif Conan	One Piece
3	One Piece	One Piece	NEW Legenda Naga
4	NEW Legenda Naga	NEW Legenda Naga	Nakayoshi Lovely
5	Detektif Conan + Plus	Detektif Conan + Plus	Kungfu Boy PREMIUM
6	Topeng Kaca (DELUXE)	Nakayoshi Lovely	Topeng Kaca DELUXE
7	Crayon Shinchan	Topeng Kaca (DELUXE)	Crayon Shinchan
8	Ruler of the Land	Black Butler	Black Butler
9	Kariage Kun	Crayon Shinchan	New Kobochan
10	Kindaichi Special Case	Kungfu Boy Premium	Detektif Conan + Plus
11	Doraemon Movie	Kariage Kun	Kariage Kun
12	Dorabase	New Kobochan	Doraemon Movie
13	Yakitate Japan	Ruler of the Land	Ruler of the Land

14	Full Metal Alchemist	Doraemon Movie	Yotsubato
15	Dear Boys Act. III	Yakitate Japan	Dorabase
16	Black Butler	Kindaichi Special Case	Otoboke Section Chief
17	Godhand Teru	Dorabase	Fairy Tail
18	Black Cat	Dear Boys act. II	Yotsubato
19	Great Det. Kiyoshiro	Kungfu Komang	Dragon Drive
20	Mama Colle	Eyeshield 21	Eyeshield 21

Tabel 3.3 Daftar Komik Best Seller Versi Elex Media Tahun 2014

Tahun: 2014			
No	**Trimester 1**	**Trimester 2**	**Trimester 3**
1	Naruto	Naruto	Detektif Conan
2	Detektif Conan	Detektif Conan	Naruto
3	One Piece	One Piece	One Piece
4	Kung Fu Boy Legend	Attack On Titan	Kung Fu Boy Legend
5	New Legenda Naga	Beelzebub	New Legenda Naga
6	Hunter X Hunter	New Legenda Naga	Attack On Titan
7	Beelzebub	Kung Fu Boy Legend	Black Butler
8	Crayon Sinchan	Fairy Tail	Beelzebub
9	Seri Topeng Kaca	Conan Movie	Hunter X Hunter
10	Black Butler	Detective Conan Reader	New Kobochan
11	Slam Dunk	Crayon Sinchan	Slam Dunk
12	Kariage Kun	Kindaichi 20th Anniversary	Yotsubato
13	Otoboke Section Chief	Hunter X Hunter	Kindaichi 20th Anniversary
14	New Kobochan	Knight In The Area	Kariage Kun
15	Fairy Tails	Angel Voice	Sailor Moon Deluxe
16	Ruler of The Land	New Dorabase	Crayon Sinchan
17	Yotsubato	Doraemon	Fairy Tail
18	Dear Boys Act. III	Harlem Beat	Otoboke Section Chef
19	Sailor Moon Deluxe	Silver Spoon	Ruler of The Land
20	Q.E.D	Black Butler	Dear Boys Act. III

3.1.3 Kelompok IP-3

Objek-objek penelitian yang termasuk ke dalam kelompok IP-3 ini adalah IP lokal maupun impor yang dibangun menggunakan konsep *Transmedia Storytelling.* Beberapa spesimen tambahan diajukan menurut subjektivitas penulis.

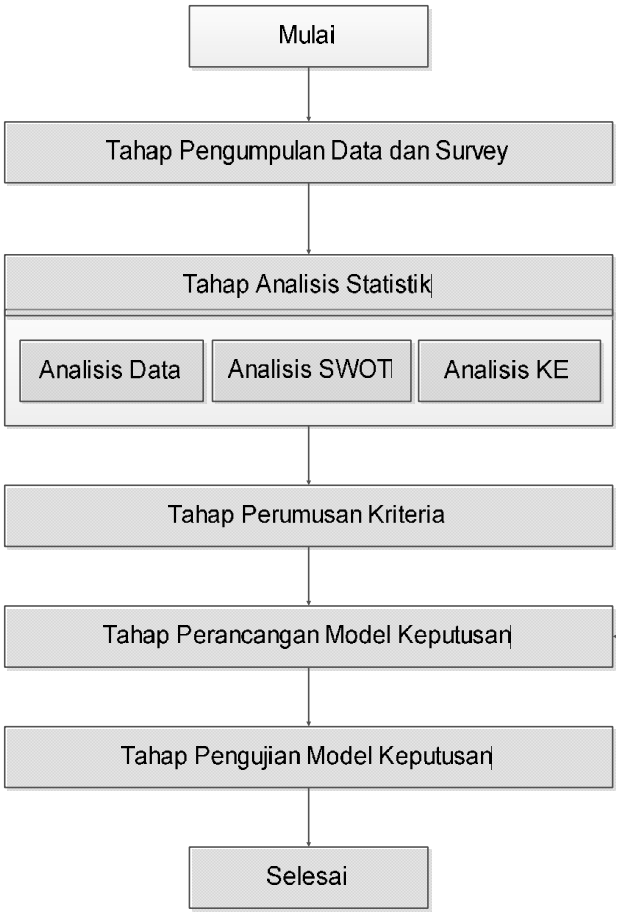
Seluruh spesimen yang berada di dalam kelompok ini akan dianalisis menggunakan KE. Berikut adalah 24 objek/spesimen yang akan digunakan.

Tabel 3.4 Daftar Spesimen Analisis KE

No	Jenis	Judul	Karakter
1	Novel (Impor)	Harry Potter	Harry Potter
2	Novel (Impor)	The Hobbit	Bilbo Baggins
3	Novel (Impor)	Twilight Saga	Bella Swan
4	Novel (Impor)	Hunger Games	Katnis Everdeen
5	Novel (Impor)	Percy Jackson	Percy Jackson
6	Novel (Lokal)	Ther Melian	Vrey
7	Novel (Lokal)	Garuda Riders	Naradja
8	Novel (Lokal)	Winterflame	Rhys
9	Manga (Impor)	One Piece	Monkey D Luffy
10	Manga (Impor)	Naruto	Naruto
11	Manga (Impor)	Bleach	Ichigo Kurosaki
12	Manga (Impor)	Detective Conan	Conan Edogawa
13	Manga (Impor)	Dragon Ball	Son Goku
14	Manga (Impor)	Cardcaptor Sakura	Sakura Kinomoto
15	Komik (Impor)	Asterix	Asterix
16	Komik (Impor)	Lucky Luke	Lucky Luke
17	Komik (Impor)	Smurf	Papa Smurf
18	Komik (Impor)	Steven Sterk	Steven Sterk
19	Komik (Impor)	Tintin	Tintin
20	Komik (Impor)	Douwe Dabbert	Douwe Dabbert
21	Manga (Lokal)	Garudayana	Kirana, Garu
22	Komik (Lokal)	Si Juki	Si Juki
23	Komik (Lokal)	Volt	Volt
24	Komik (Lokal)	Grey & Jingga	Grey, Jingga

3.2 Tahap Penelitian

Penelitian ini berisi beberapa tahap kegiatan yang masing-masing menggunakan metode dan *tools* yang berbeda. Keluaran dari satu tahap akan menjadi masukan bagi tahap selanjutnya. Secara garis besar, tahap penelitian tersebut dijabarkan pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Tahap-Tahap Penelitian

3.2.1 Tahap Pengumpulan Data dan Survey

Tahap ini berisi kegiatan pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian. Data-data yang dikumpulkan seluruhnya berkaitan dengan tiga kelompok IP yang akan dianalisis. Adapun survey KE terhadap kelompok IP akan dilakukan secara online menggunakan Goggle Forms.

3.2.2 Tahap Analisis Statistik

Tahap ini terdiri dari beberapa kegiatan analisis yang dilakukan secara paralel yaitu analisis statistik terhadap sebaran cerita dan genre populer, analisis SWOT pada produk *Transmedia Storytelling* dan eksplorasi KE pada spesimen

untuk menemukan faktor *Kansei* atau kombinasi faktor *Kansei* tertinggi pada setiap spesimen.

3.2.3 Tahap Perumusan Kriteria

Model keputusan yang akan dirancang dalam penelitian ini mengacu kepada beberapa kriteria yang dihasilkan pada tahap-tahap sebelumnya. Penulis mengelompokkan kriteria-kriteria tersebut ke dalam tiga jenis yaitu kriteria teknis, kriteria bisnis dan kriteria emosi.

3.2.4 Tahap Perancangan Model Pendukung Keputusan

Perancangan Model Pendukung Keputusan dilakukan menggunakan *Software Priest* dan dengan mengakomodasi seluruh kriteria dan sub kriteria yang dihasilkan pada analisis pada tahap sebelumnya. Nilai bobot pada model ditentukan secara subjektif berdasarkan pengamatan penulis dikombinasikan dengan nilai hasil komparasi antara kriteria dan sub kriteria.

3.2.5 Tahap Pengujian Model Pendukung Keputusan

Pengujian terhadap model pendukung keputusan dilakukan dengan mengubah atau menambah jumlah alternatif solusi dan pengaturan ulang parameter untuk setiap alternatif yang diberikan. Adapun salah satu parameter keberhasilan model pendukung keputusan yang dibangun adalah manakala model tersebut dapat menghasilkan solusi yang tepat saat diuji menggunakan alternatif/spesimen yang telah diteliti sebelumnya.