BAB IV

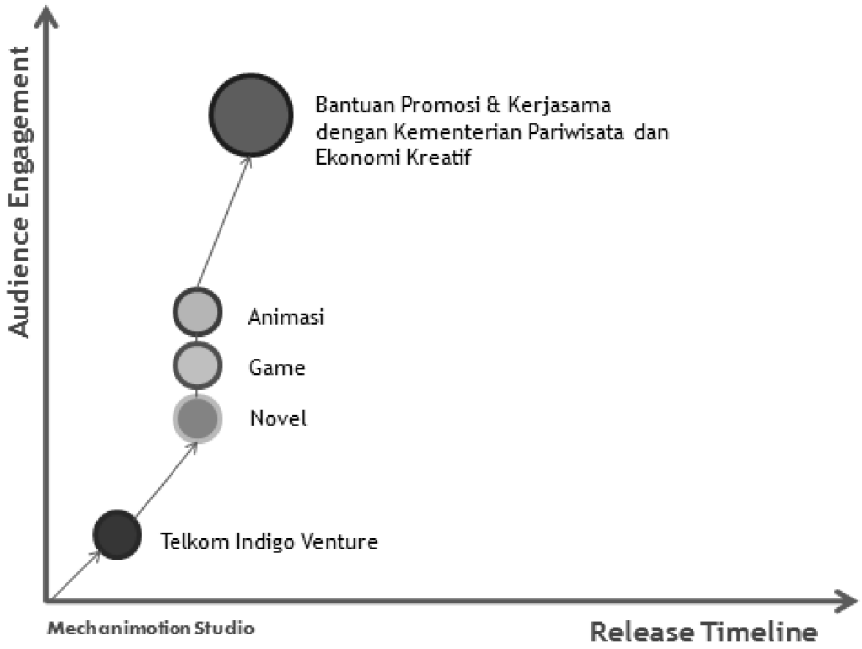
ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kelompok IP-1

Tujuan analisis pada kelompok IP-1 adalah untuk menemukan kekuatan sekaligus kelemahan terhadap masing-masing IP baik dari segi konten maupun penyebaran ke dalam berbagai media. Ada pun analisis yang akan dilakukan adalah analisis skema penyebaran konten pada berbagai media dan SWOT. Poin-poin dari hasil analisis tersebut akan digunakan sebagai masukan dalam pembentukan kriteria model pendukung keputusan pada tahap selanjutnya.

4.1.1 The Adventure of Wanara (TAOW)

IP TAOW dibangun dengan inti subsektor film serial animasi 1 *session* (13 episode) yang masing-masing berdurasi 24 menit. Ada pun penyebaran konten dilakukan secara bersamaan di media novel dan game android/ios. IP TAOW juga digunakan sebagai sampel oleh Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam pengembangan IP yang mengandung unsur budaya Indonesia. Secara umum skema pengembangan IP TAOW dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Skema Pengembangan The Adventure of Wanara

Dari segi cerita, konten TAOW unggul dalam hal konsep yang mengangkat unsur lokal budaya Indonesia. Cerita ini berseting pada 1000 tahun pasca era Ramayana sehingga dapat dijadikan kekuatan untuk mengangkat kembali kisah pewayangan dalam versi baru. Dari segi karakter, wujud Naradja yang merupakan keturunan Wanara, Asura dan Manusia ini dirancang dengan menggabungkan beberapa unsur budaya lokal, seperti Surabaya dan Bali. Sementara dari segi pengembangan, TAOW didukung oleh publisher ternama seperti Gramedia Pustaka Utama, studio animasi OHA dan lini game dari Mechanimotion Studio yang dapat memudahkan implementasi *Transmedia*

Storytelling. Secara singkat hasil analisis SWOT terhadap IP TAOW dijelaskan pada gambar 4.2.

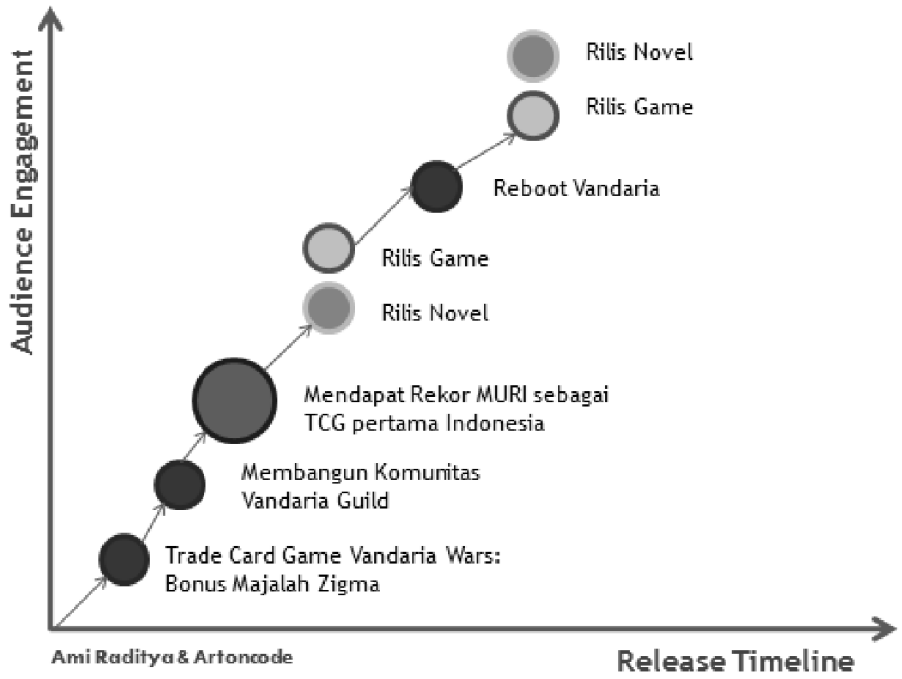


Gambar 4.2 Analisis SWOT The Adventure of Wanara

Namun di sisi lain, eksekusi konsep TAOW belum optimal di dalam setiap media. Apalagi TAOW belum mengangkat sesuatu yang baru dan masih mengandung beberapa unsur dasar dari cerita-cerita fiksi impor yang sudah terbit terlebih dahulu seperti The Hobbit dan Harry Potter. Hal ini akan menyebabkan para audiens membandingkan beberapa elemen yang mirip pada karya-karya tersebut. Hal lain yang perlu diperhatikan juga adalah TAOW disebarkan terlalu cepat ke berbagai media. Hal tersebut menyebabkan samarnya subsektor inti yang mengakibatkan lemahnya *audience engagement*.

4.1.2 Vandaria

IP Vandaria dibangun dengan inti subsektor *Trading Card Game* (TCG). Ada pun ekspansi dan penyebaran konten dilakukan secara bertahap disesuaikan dengan jumlah dukungan komunitas dan target media yang akan digunakan. Secara umum skema pengembangan IP Vandaria dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Skema Pengembangan Vandaria

Dari segi cerita, konten Vandaria unggul karena menggunakan konsep *shared-universe*. Konsep ini memungkinkan banyak kisah dan karakter dapat dikembangkan untuk memperkaya seting Vandaria. Sementara dari segi karakter, Vandaria memiliki sebuah ras unik bernama *frameless* yang merupakan makhluk *anthromorphic* yang memiliki rambut putih keperakan serta memiliki berbagai jenis kekuatan sihir.

Dalam versi *reboot*, karakter utama Vandaria telah di desain dengan bentuk yang sangat unik dan khas. Tidak condong kepada *American-Style* maupun *Japanese-Style*. Hal ini dimaksudkan untuk menjadi ciri khas tersendiri bagi IP Vandaria. Selain itu, Vandaria telah memiliki fans base yang besar dan solid sejak pertama kali diluncurkan sebagai permainan kartu. Fans tersebut setidaknya dapat menjadi *earlier market* sekaligus tolok ukur terhadap berbagai jenis produk/ekspansi Vandaria yang dirilis. Secara singkat hasil analisis SWOT terhadap IP Vandaria dijelaskan pada gambar 4.4.



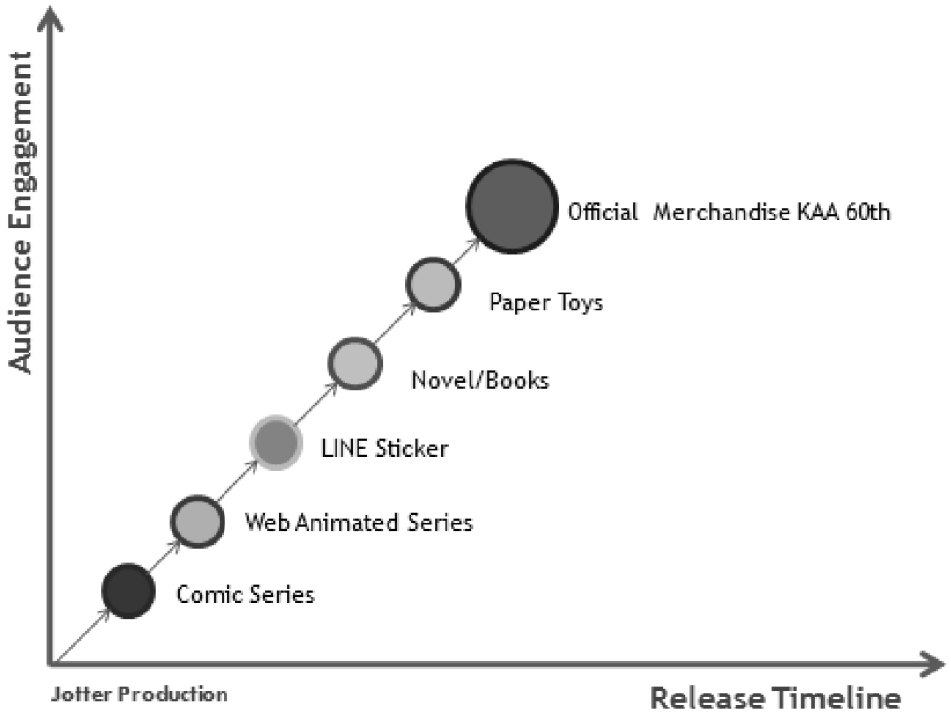
Gambar 4.4 Analisis SWOT Vandaria

Namun eksekusi konsep Vandaria belum optimal di dalam setiap media. Cerita Vandaria yang ditulis oleh beberapa penulis berbeda mengakibatkan cerita menjadi terlalu luas dan benang merah utama *universe* Vandaria gagal

tersampaikan dengan baik. Konsep *shared-universe* dengan *multi-character* ini juga menyebabkan para audiens kebingungan untuk menentukan siapa saja karakter utama dalam Vandaria Saga. Novel-novel Vandaria Saga dirilis terlalu cepat dalam setiap tahunnya. Sehingga terjadi kejenuhan pasar oleh produk-produk bertema Vandaria.

4.1.3 Pipoya

IP Pipoya dibangun dengan inti subsektor *Web Animation Series*. Pengembangan konten dilakukan secara bertahap disesuaikan dengan jumlah *revenue* dan *value* yang didapat dari setiap media yang digunakan. Secara umum skema pengembangan IP Pipoya dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Skema Pengembangan Pipoya

Dari segi target audiens, IP Pipoya memiliki keunggulan karena menargetkan audiens muda atau anak-anak sehingga pangsa pasar lebih luas. Dari segi karakter, IP Pipoya mengembangkan berbagai karakter yang sangat simpel, lucu dan sederhana juga sangat mudah untuk ditransformasikan ke dalam berbagai bentuk/media. Konsep cerita yang digunakan adalah *Endless Story* sehingga sangat memudahkan bagi tim pengembang untuk melakukan produksi serial web atau komik dalam waktu singkat. Secara singkat hasil analisis SWOT terhadap IP Pipoya dijelaskan pada gambar 4.6.



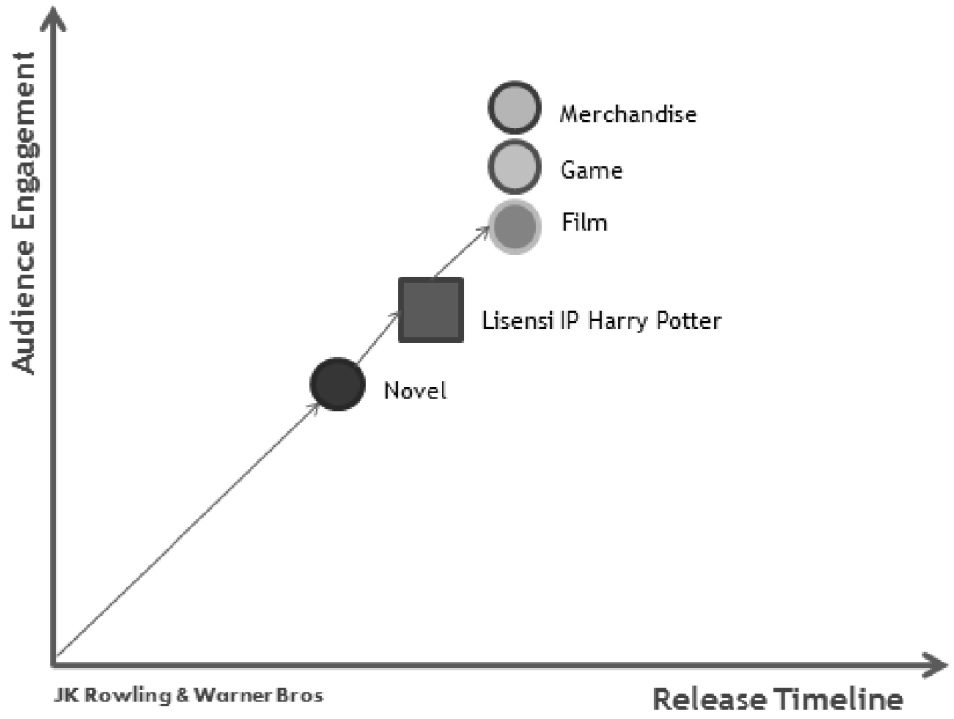
Gambar 4.6 Analisis SWOT Pipoya

Namun dalam segi cerita, Pipoya tidak punya cerita utama sehingga konsep *Endless Story* yang menjadi salah satu kekuatannya bisa berbalik menjadi

sebuah kelemahan. Karakter IP Pipoya juga mengandung terlalu banyak elemen dari IP yang terbit terlebih dahulu seperti Pokemon dan Doraemon. Hal ini akan menyebabkan para *audiens* membandingkan beberapa elemen yang mirip pada karya-karya tersebut.

4.1.4 Harry Potter

IP Harry Potter dibangun dari adaptasi novel *best seller* karya JK Rowling. Skema *Transmedia Storytelling* dilakukan serentak pada berbagai media dengan memanfaatkan *audience engagements* yang telah terbentuk sebelumnya. Sehingga potensi perluasan konsumen cenderung besar namun dengan potensi kerugian yang relatif minim. Secara garis besar, skema pengembangan Harry Potter dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Skema Pengembangan Harry Potter

Dari segi cerita, Harry Potter memiliki keunggulan dalam konsep *World-building*. Meski cerita ini berseting di London pada era sekarang, namun adanya dunia sihir yang tersembunyi di kota London membuat ceritanya terlihat sangat berbeda dan unik. Sementara dari segi karakter, penokohan Harry Poter sangat jelas dan kuat sehingga mudah dicerna oleh target audiensnya. Dari segi bisnis, konsep dunia Harry Potter juga sangat luas sehingga memudahkan untuk berkolaborasi dengan *vendor* lain. Secara singkat hasil analisis SWOT terhadap IP Harry Potter dijelaskan pada gambar 4.8.



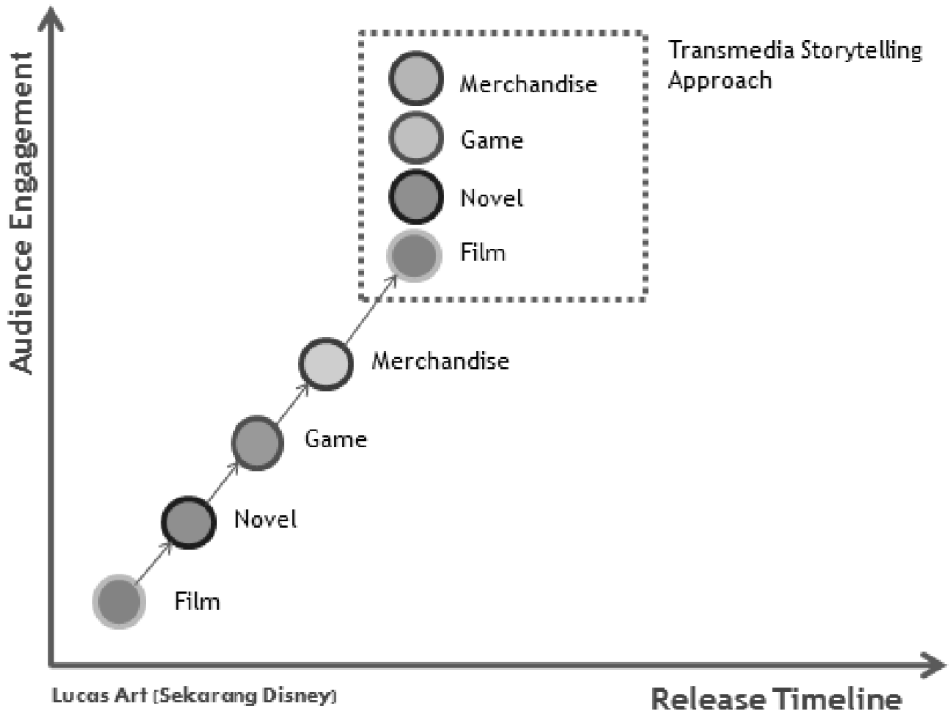
Gambar 4.8 Analisis SWOT Harry Potter Wizarding World

Namun cerita Harry Potter memiliki beberapa plot hole dan inskonsistensi logika yang cukup mengganggu. IP Harry Potter juga memiliki terlalu banyak karakter dan jenis sihir yang sangat sulit untuk diingat satu persatu. Dan konsep

cerita tentang penyihir yang baik, serta makhluk-makhluk mitos tidak disukai oleh semua orang.

4.1.5 Star Wars

IP Star Wars pertama kali dirilis sebagai film layar lebar pada tahun 1977. IP ini dikembangkan menggunakan metode *Transmedia Storytelling* sejak pertama kali kemunculannya. Secara garis besar, skema pengembangan Star Wars dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Skema Pengembangan Star Wars

Dari segi cerita, Star Wars memiliki keunggulan dalam konsep *World-building*. Cerita yang berseting di planet-planet luar angkasa ini disajikan dengan sangat logis dan menarik. Dari segi karakter, makhluk-makhluk dalam IP Star Wars memiliki bentuk fisik yang unik sehingga dapat dengan mudah dikenali.

Konsep galaksi dalam Star Wars juga sangat luas sehingga sangat memungkinkan untuk dikembangkan ke dalam produk lain. Secara singkat hasil analisis SWOT terhadap IP Star Wars dijelaskan pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Analisis SWOT Star Wars

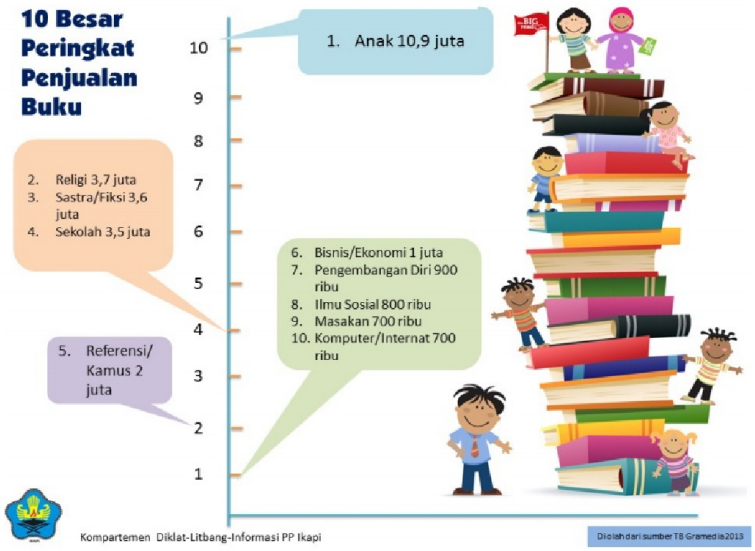
IP Star Wars memiliki rival langsung yaitu IP Star Trek yang sama-sama menggusung tema tentang planet, galaksi dan antariksa. Di satu sisi, hal ini membuktikan bahwa jumlah audiens untuk segmen ini sangat banyak dan beragam. Di sisi lain, hal ini menunjukkan adanya tingkat persaingan dalam taraf tertentu pada genre *Science-Fiction* yang jumlah audiensnya tidak sebanyak genre lain seperti komedi atau *romance*.

4.2 Analisis Kelompok IP-2

Tujuan analisis pada kelompok IP-2 adalah untuk menemukan rasio target audiens potensial, rasio genre populer pada genre fiksi fantasi penyebaran serta rasio *Transmedia Storytelling* pada spesimen yang diteliti. Hasil pada analisis ini akan dijadikan masukan dalam penentuan bobot berbagai kriteria yang akan digunakan dalam model pendukung keputusan pada tahap selanjutnya.

4.2.1 Analisis Target Audiens Potensial

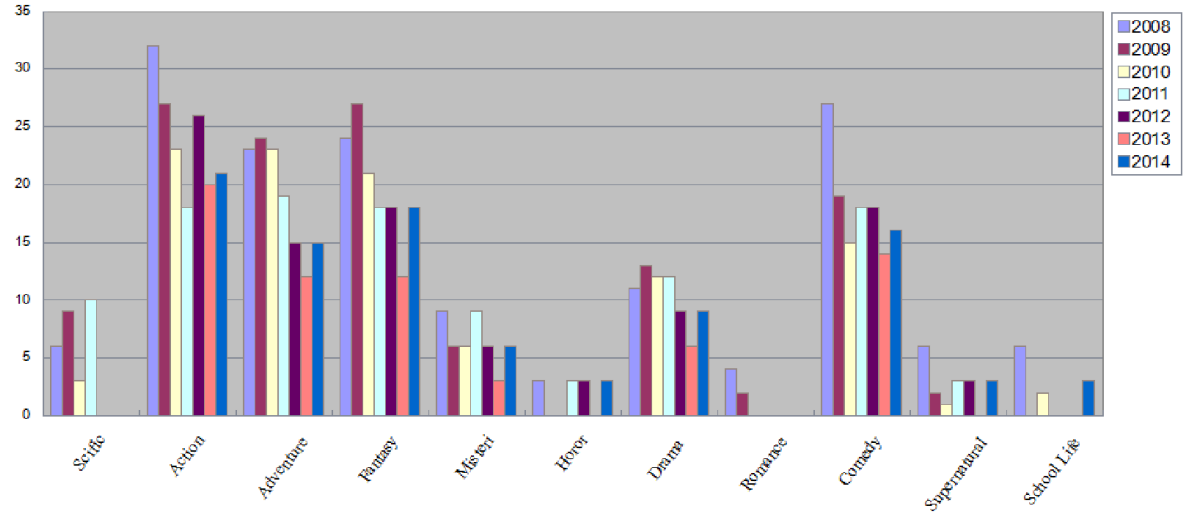
Menurut data dari Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI), penjualan buku anak-anak tahun 2012 dan tahun 2013 masih bertahan di atas 10 juta eksemplar. Hal ini menandakan bahwa target pasar anak-anak pada subsektor penerbitan dan percetakan sangat besar dan sangat direkomendasikan untuk dijadikan bahan pertimbangan selanjutnya. Ilustrasi 10 peringkat penjualan buku terbesar dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Peringkat Penjualan Buku Tahun 2013 Versi Tb. Gramedia

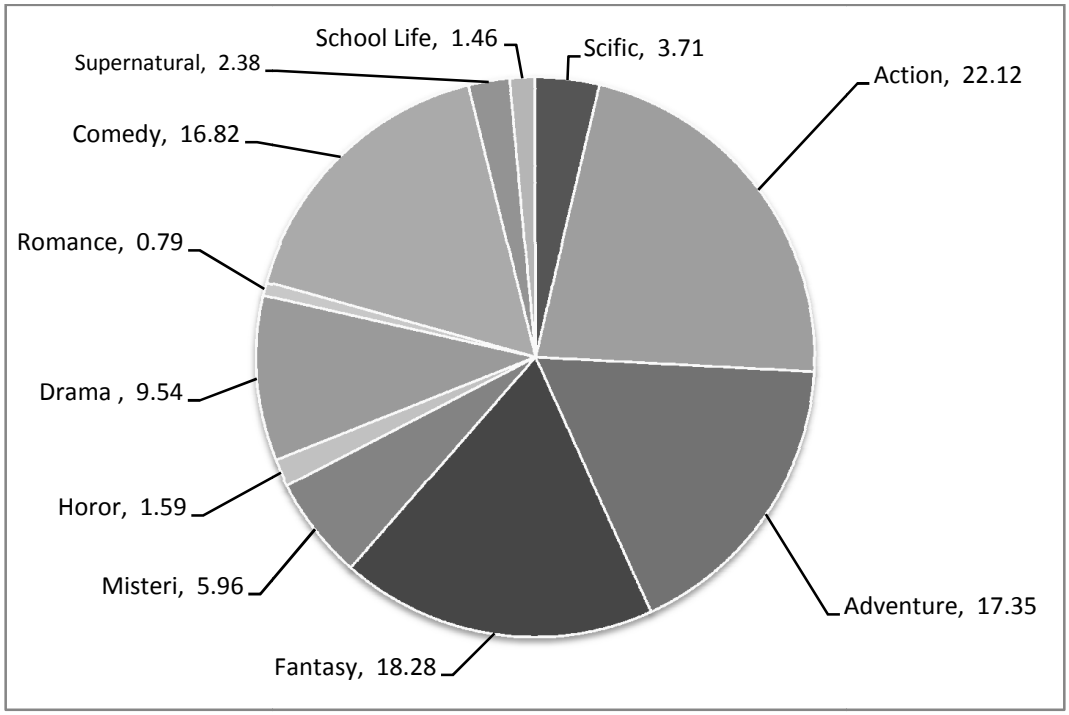
4.2.2 Analisis Genre Populer

Ada pun berdasarkan data komik *best seller* versi Elex Media Komputindo tahun 2008 sampai dengan tahun 2014, genre yang paling mendominasi adalah genre Action, Adventure, Fantasy, dan Comedy. Hasil evaluasi tersebut digambarkan dalam bentuk grafik pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Sebaran Genre Komik Dari Tahun 2008 – 2014

Berdasarkan data tersebut, penulis melakukan kalkulasi untuk mendapatkan bobot dari setiap genre dalam 6 tahun terakhir. Ada pun grafik hasil pembobotan tersebut dapat dilihat dalam bentuk grafik pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Potensi Faktor Genre

4.3 Analisis Kelompok IP-3

Tujuan analisis pada kelompok IP-3 adalah untuk menemukan kombinasi rasio faktor emosi tertinggi dari cerita dan karakter pada kelompok spesimen yang diteliti menggunakan metode KE. Untuk menghasilkan hal tersebut, sejumlah *Kansei Word* telah disusun sebagai parameter survey. Adapun daftar *Kansei Word* yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Daftar *Kansei* Word

Target Survey	***Kansei* Word**
Cerita	Lucu, Seram, Seru, Penasaran, Sedih, Romantis
Karakter	Berani, Cerah,Bersemangat, Elegan, Ceria, Feminim, Humoris,Kuat,Menarik, Modern, Maskulin, Segar, Simpel, Tenang, Unik

Masing-masing *Kansei Word* disusun ke dalam bentuk 5 poin skala *Semantic Differential* (SD). Survey dilakukan secara online menggunakan Google Form pada 70 responden dengan kurun waktu -/+ 2 bulan.

4.3.1 Hasil Analisis Faktor *Kansei* Dalam Cerita

Analisis faktor *Kansei* pada cerita ditujukan untuk menemukan faktor emosi tertinggi dari beberapa IP lokal/impor yang masuk ke dalam daftar *best seller*. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai rumusan kriteria pada pengembangan model pendukung keputusan di tahap selanjutnya. Ada pun hasil dari rekapitulasi survey terhadap analisis faktor *Kansei* cerita dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Faktor *Kansei* (Cerita)

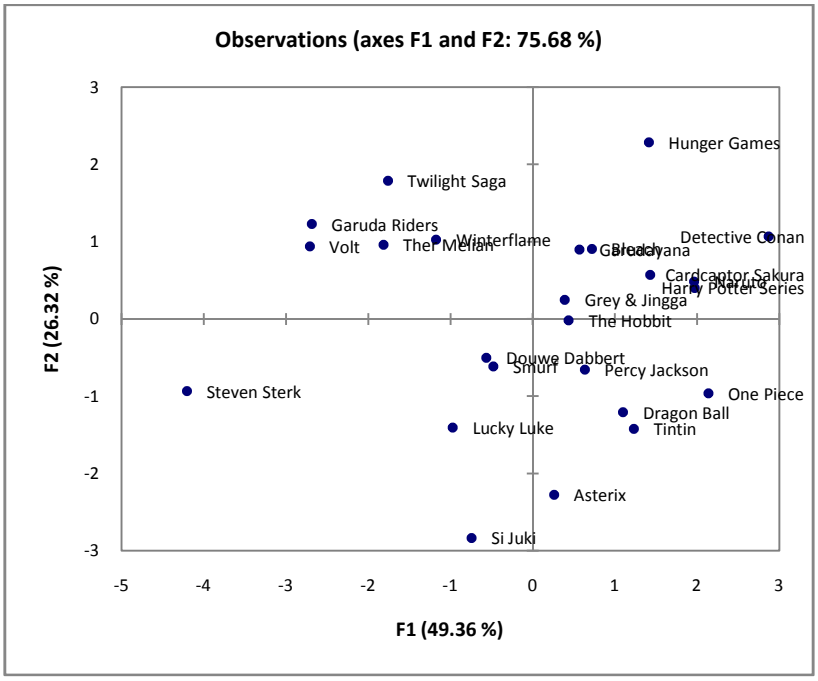
No	Lucu	Seram	Seru	Penasaran	Sedih	Romantis
1	2.97	2.51	4.53	4.43	3.28	2.79
2	2.87	2.53	4.13	3.98	2.78	2.15
3	1.80	2.14	2.98	3.02	2.45	3.63
4	2.00	2.84	4.11	3.96	3.56	3.13
5	3.61	2.12	4.06	3.90	2.80	2.82
6	2.35	2.40	3.00	3.10	2.30	2.75
7	2.25	2.42	2.50	2.58	2.58	2.33
8	2.53	2.53	3.16	3.21	2.63	2.63
9	4.23	2.23	4.41	4.18	3.72	2.36
10	3.78	2.49	4.18	3.91	3.53	3.33
11	2.97	2.66	3.83	3.83	3.03	2.90
12	3.51	3.16	4.55	4.63	3.08	3.33
13	4.03	2.19	4.42	3.97	2.75	2.64
14	3.47	2.19	4.00	3.94	3.16	3.91
15	4.45	1.86	4.27	3.73	2.36	2.45
16	3.65	1.95	3.75	3.40	2.15	2.40
17	3.81	1.95	3.67	2.76	3.29	2.52
18	2.45	1.73	2.64	2.36	1.82	1.55
19	3.81	2.35	4.55	4.45	2.48	2.19
20	3.56	2.44	3.63	3.44	2.38	2.38
21	3.31	2.88	3.69	3.63	2.94	2.81
22	4.33	1.67	3.83	3.75	2.17	1.83
23	1.90	2.30	2.70	2.90	2.40	2.10
24	3.20	1.65	3.60	3.75	3.05	4.00

Analisis selanjutnya dilakukan dengan menemukan korelasi antar spesimen menggunakan *Principal Component Analysis* (PCA) menggunakan tools XLSTAT. Hasil analisis terhadap korelasi dari setiap IP yang diteliti dapat disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Korelasi Spesimen (Cerita)

No	Spesimen	F1	F2	F3	F4	F5
1	Harry Potter Series	**0.773**	0.032	0.044	0.000	0.151
2	The Hobbit	0.087	0.000	**0.735**	0.000	0.172
3	Twilight Saga	0.348	**0.359**	0.196	0.088	0.004
4	Hunger Games	0.242	**0.633**	0.025	0.018	0.072
5	Percy Jackson	0.395	**0.423**	0.132	0.034	0.017
6	Ther Melian	**0.723**	0.203	0.005	0.059	0.009
7	Garuda Riders	**0.764**	0.160	0.012	0.044	0.014
8	Winterflame	**0.519**	0.396	0.063	0.000	0.019
9	One Piece	**0.576**	0.116	0.000	0.282	0.012
10	Naruto	**0.762**	0.046	0.079	0.077	0.035
11	Bleach	0.341	**0.545**	0.103	0.001	0.007
12	Detective Conan	**0.716**	0.100	0.089	0.060	0.035
13	Dragon Ball	0.439	**0.529**	0.000	0.011	0.002
14	Cardcaptor Sakura	0.386	0.062	**0.516**	0.029	0.008
15	Asterix	0.012	**0.920**	0.021	0.023	0.014
16	Lucky Luke	0.288	**0.602**	0.004	0.087	0.007
17	Smurf	0.048	0.078	0.182	**0.623**	0.032
18	Steven Sterk	**0.939**	0.046	0.005	0.002	0.007
19	Tintin	0.278	**0.372**	0.226	0.098	0.025
20	Douwe Dabbert	0.213	0.169	**0.291**	0.039	0.288
21	Garudayana	0.128	**0.321**	0.239	0.007	0.302
22	Si Juki	0.063	**0.915**	0.000	0.005	0.003
23	Volt	**0.824**	0.099	0.048	0.005	0.019
24	Grey & Jingga	0.019	0.008	**0.923**	0.021	0.019

Dari rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ke-24 spesimen tersebut memiliki tingkat korelasi yang tinggi satu sama lain dan dapat direduksi menjadi 4 kelompok. Nilai kemiripan antar spesimen ditunjukan dengan teks bold pada nilai Faktor. Hasil observasi tersebut digambarkan dalam bentuk grafik pada gambar 4.14.



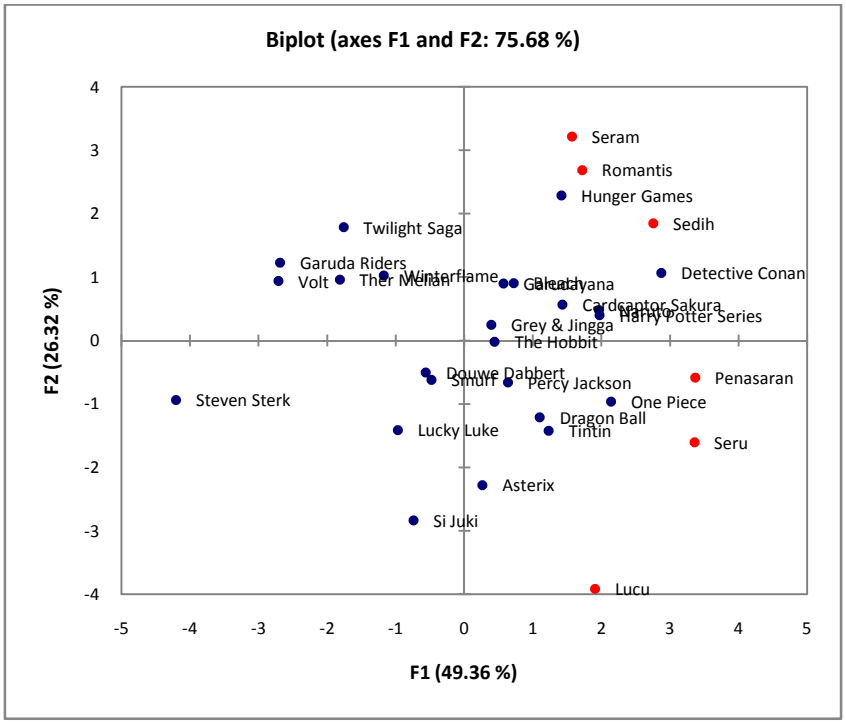
Gambar 4.14 Grafik Analisis Korelasi Spesimen (Cerita)

Kansei Word yang saling berkorelasi atau memiliki tingkat keterikatan yang tinggi dapat dilihat pada tabel 4.4:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Korelasi *Kansei Word* (Cerita)

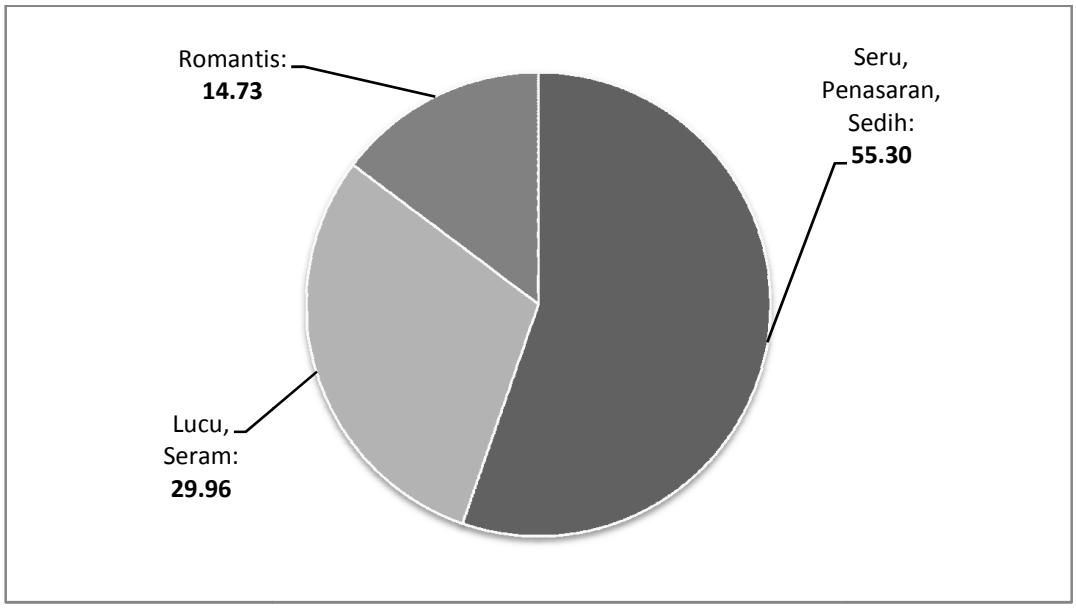
No	Spesimen	F1	F2	F3	F4	F5
1	Lucu	0.274	**0.615**	0.010	0.009	0.089
2	Seram	0.186	**0.417**	0.346	0.001	0.050
3	Seru	**0.850**	0.103	0.010	0.004	0.010
4	Penasaran	**0.855**	0.014	0.023	0.065	0.029
5	Sedih	**0.574**	0.138	0.031	0.250	0.006
6	Romantis	0.223	0.292	**0.404**	0.066	0.015

Dari rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ke-5 *Kansei Word* tersebut memiliki tingkat korelasi satu sama lain dan dapat direduksi menjadi 3 kelompok untuk memudahkan pengamatan. Nilai kemiripan antar spesimen ditunjukan dengan teks bold pada nilai Faktor. Hasil observasi tersebut yang digambarkan dalam bentuk grafik pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Grafik Analisis Korelasi *Kansei Word* (Cerita)

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa setidaknya terdapat 3 kelompok emosi yang paling berpengaruh pada spesimen yang diuji. Ketiga kelompok emosi beserta potensi bobotnya disajikan pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Potensi Faktor Emosi Pada Cerita

4.3.2 Hasil Analisis Faktor *Kansei* Dalam Karakter

Analisis faktor *Kansei* pada karakter ditujukan untuk menemukan faktor emosi tertinggi dari beberapa karakter utama pada IP lokal/impor yang masuk ke dalam daftar *best seller*. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai rumusan kriteria pada pengembangan model pendukung keputusan di tahap selanjutnya. Hasil rekapitulasi survey terhadap analisis faktor *Kansei* karakter disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Faktor *Kansei* (Karakter)

No	Karakter	Berani	Cerah	Semangat	Elegan	Ceria	Feminim	Humoris	Kuat	Menarik	Modern	Maskulin	Segar	Simpel	Tenang	Unik
1	Harry Potter	4.19	3.19	3.84	2.85	3.18	1.84	2.71	3.92	4.00	2.99	3.23	3.45	3.74	3.33	3.78
2	Bilbo Baggins	3.70	3.50	4.04	2.43	3.73	1.77	3.36	3.23	3.80	2.11	2.71	3.16	3.48	3.00	4.13
3	Bella Swan	3.26	2.39	2.72	2.72	2.31	3.41	1.91	2.98	3.09	2.83	1.87	2.46	2.93	2.93	2.81
4	Katnis Everdeen	4.67	3.17	4.08	3.44	2.67	2.71	2.27	4.60	4.02	3.31	2.94	3.29	3.48	3.23	3.81
5	Percy Jackson	4.43	3.86	4.30	2.95	3.77	1.39	3.91	4.18	4.25	3.80	3.64	3.89	3.52	2.95	4.07
6	Vrey	3.17	3.00	3.33	3.11	2.83	2.39	2.61	3.28	3.11	2.56	2.61	3.06	2.83	2.94	3.00
7	Naradja	2.33	2.58	2.33	2.17	2.17	2.33	2.67	2.50	2.50	2.17	2.17	2.58	2.33	2.25	2.67
8	Rhys	3.00	2.72	3.00	2.61	2.56	1.94	2.56	2.83	2.67	2.28	2.89	2.72	2.89	2.89	2.78
9	Monkey D Luffy	4.67	4.41	4.64	2.00	4.51	1.33	4.38	4.38	4.05	2.67	3.31	4.08	3.77	1.79	4.41
10	Naruto	4.69	4.22	4.67	2.33	4.47	1.60	4.00	4.38	3.89	3.09	3.73	3.71	3.60	2.31	3.93
11	Ichigo Kurosaki	4.00	3.21	3.69	3.07	2.93	1.66	2.90	4.07	3.83	3.14	3.97	3.28	3.34	2.97	3.55
12	Conan Edogawa	4.61	3.78	4.25	3.96	3.69	1.65	3.22	3.82	4.39	4.29	3.86	3.47	3.67	4.31	4.16
13	Son Goku	4.42	4.22	4.44	2.58	4.08	1.72	4.06	4.47	3.75	2.69	3.97	3.58	4.17	2.97	3.97
14	Sakura	3.81	4.13	4.09	3.44	4.16	3.81	3.22	3.66	3.91	3.69	1.97	3.63	3.31	2.81	3.69
15	Asterix	4.36	4.05	4.36	2.68	3.95	1.86	3.95	4.32	3.86	2.64	3.59	3.59	3.55	3.05	4.09
16	Lucky Luke	3.80	3.30	3.50	2.70	3.35	2.10	3.40	3.55	3.70	2.95	3.55	3.05	3.25	3.55	3.50
17	Papa Smurf	3.62	3.33	3.24	3.05	3.24	1.86	2.95	3.14	3.48	2.90	3.38	3.19	3.10	3.48	3.62
18	Steven Sterk	2.36	2.55	2.73	2.09	2.73	1.91	2.55	3.00	2.73	2.64	2.73	2.73	2.45	2.55	2.91
19	Tintin	4.52	3.74	4.39	3.52	3.65	1.81	3.26	3.26	4.00	3.84	3.48	3.68	3.48	4.00	3.81
20	Douwe Dabbert	3.50	3.13	3.19	2.63	3.13	1.88	2.81	2.81	3.38	2.44	2.75	2.94	3.19	3.38	3.38
21	Kirana	3.63	3.50	3.88	3.38	3.69	3.13	3.06	2.88	3.31	2.94	2.69	3.25	2.88	3.31	3.25
22	Garu	3.13	3.19	3.50	3.81	2.75	3.06	2.81	3.31	3.25	2.88	2.81	2.94	3.38	2.25	2.69
23	Si Juki	3.33	3.83	4.13	2.29	4.13	2.13	4.42	2.88	3.71	3.67	2.96	4.00	3.96	2.88	4.08
24	Volt	2.90	2.60	2.60	2.50	2.70	1.40	2.10	2.90	2.80	3.00	2.80	2.60	2.50	2.50	2.80
25	Grey	3.25	3.00	2.75	3.05	2.90	2.10	2.85	3.15	3.40	3.45	3.60	3.35	3.25	3.50	3.15
25	Jingga	2.90	3.40	3.45	3.00	3.50	3.55	2.70	2.95	3.30	3.40	2.05	3.50	3.15	2.75	3.15
26	Steven Sterk	2.36	2.55	2.73	2.09	2.73	1.91	2.55	3.00	2.73	2.64	2.73	2.73	2.45	2.55	2.91

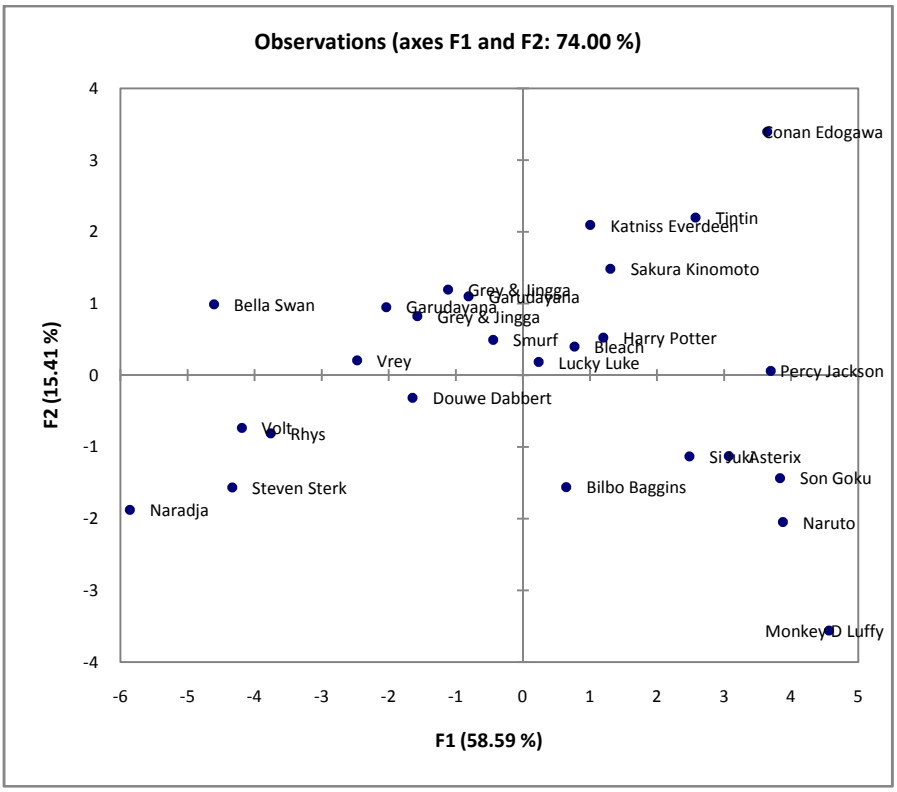
Analisis selanjutnya dilakukan dengan menemukan korelasi antar spesimen menggunakan *Principal Component Analysis* (PCA) menggunakan tools XLSTAT. Hasil analisis terhadap korelasi dari setiap IP yang diteliti disajikan dalam tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Korelasi Spesimen (Karakter)

No	Spesimen	F1	F2	F3	F4	F5
1	Harry Potter	**0.306**	0.059	0.186	0.106	0.046
2	The Hobbit	0.058	0.336	0.000	0.001	**0.486**
3	Twilight	**0.818**	0.038	0.026	0.037	0.012
4	Hunger Games	0.081	0.357	0.004	**0.466**	0.000
5	Percy Jackson	**0.861**	0.000	0.014	0.004	0.081
6	Ther Melian	**0.860**	0.006	0.002	0.024	0.003
7	Garuda Riders	**0.892**	0.091	0.001	0.001	0.001
8	Winterflame	**0.864**	0.040	0.049	0.000	0.005
9	One Piece	**0.591**	0.359	0.019	0.011	0.004
10	Naruto	**0.719**	0.200	0.002	0.014	0.023
11	Bleach	0.115	0.032	**0.523**	0.148	0.126
12	D. Conan	**0.477**	0.415	0.067	0.022	0.000
13	Dragon Ball	**0.749**	0.105	0.012	0.018	0.008
14	Card Captor Sakura	0.098	0.128	**0.734**	0.002	0.000
15	Asterix	**0.784**	0.106	0.005	0.022	0.027
16	Lucky Luke	0.021	0.014	**0.402**	0.046	0.095
17	Smurf	0.077	0.097	**0.396**	0.177	0.061
18	Steven Sterk	**0.818**	0.107	0.016	0.008	0.017
19	Herge	**0.475**	0.348	0.026	0.089	0.002
20	Douwe Dabbert	**0.502**	0.018	0.084	0.055	0.293
21	Garudayana	0.102	0.189	**0.303**	0.042	0.069
22	Garudayana	**0.326**	0.071	0.120	0.117	0.056
23	Si Juki	**0.360**	0.075	0.123	0.327	0.005
24	Volt	**0.789**	0.024	0.067	0.002	0.058
25	Grey & Jingga	0.187	**0.213**	0.181	0.151	0.086
26	Grey & Jingga	0.219	0.060	**0.644**	0.024	0.011

Dari rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ke-26 spesimen tersebut memiliki tingkat korelasi yang tinggi satu sama lain dan dapat direduksi menjadi 3 kelompok besar. Nilai kemiripan antar spesimen ditunjukan dengan teks bold pada nilai

Faktor. Ada pun hasil dari observasi tersebut digambarkan dalam bentuk grafik pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Grafik Analisis Korelasi Spesimen (Karakter)

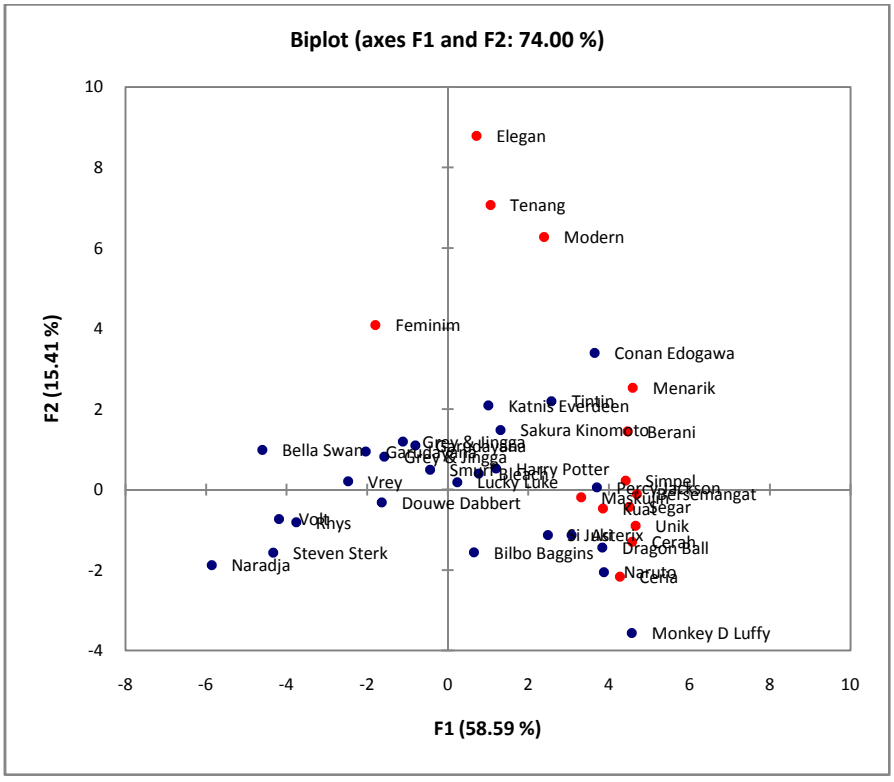
Kansei Word yang saling berkorelasi atau memiliki tingkat keterikatan yang tinggi dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Korelasi *Kansei Word* (Karakter)

No	Spesimen	F1	F2	F3	F4	F5
1	Berani	**0.810**	0.023	0.024	0.081	0.009
2	Cerah	**0.851**	0.018	0.078	0.003	0.000
3	Bersemangat	**0.895**	0.000	0.029	0.014	0.007
4	Elegan	0.021	**0.827**	0.007	0.018	0.003
5	Ceria	**0.740**	0.050	0.097	0.048	0.004
6	Feminim	0.131	0.179	**0.594**	0.029	0.011
7	Humoris	**0.662**	0.176	0.018	0.074	0.000
8	Kuat	**0.602**	0.002	0.019	0.318	0.020

9	Menarik	**0.856**	0.069	0.001	0.008	0.004
10	Modern	0.232	**0.422**	0.012	0.081	0.197
11	Maskulin	**0.446**	0.000	0.431	0.001	0.033
12	Segar	**0.825**	0.002	0.056	0.030	0.022
13	Simpel	**0.791**	0.001	0.001	0.004	0.011
14	Tenang	0.046	**0.535**	0.156	0.101	0.138
15	Unik	**0.882**	0.009	0.001	0.003	0.034

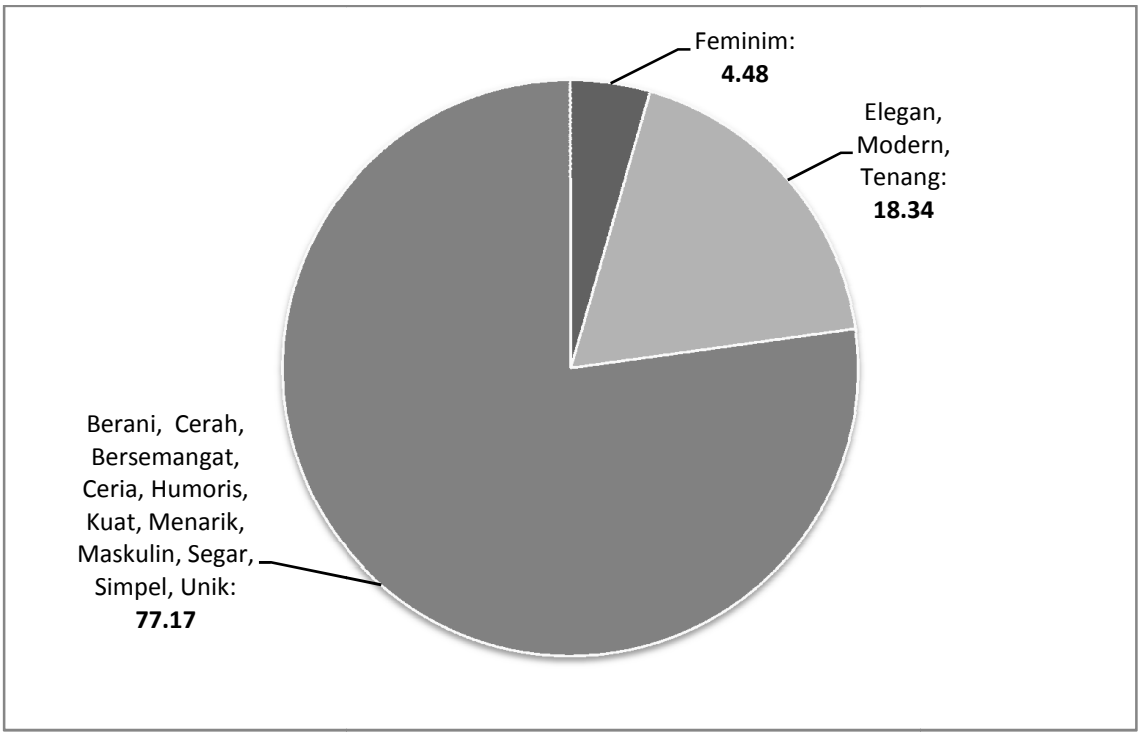
Dari rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ke-5 *Kansei Word* tersebut memiliki tingkat korelasi satu sama lain dan dapat direduksi menjadi 3 kelompok untuk memudahkan pengamatan. Nilai kemiripan antar spesimen ditunjukan dengan teks bold pada nilai Faktor. Ada pun hasil observasi tersebut digambarkan dalam bentuk grafik pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Grafik Analisis Korelasi *Kansei Word* (Karakter)

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa setidaknya terdapat 3 kelompok emosi yang paling berpengaruh pada spesimen yang diuji dan akan

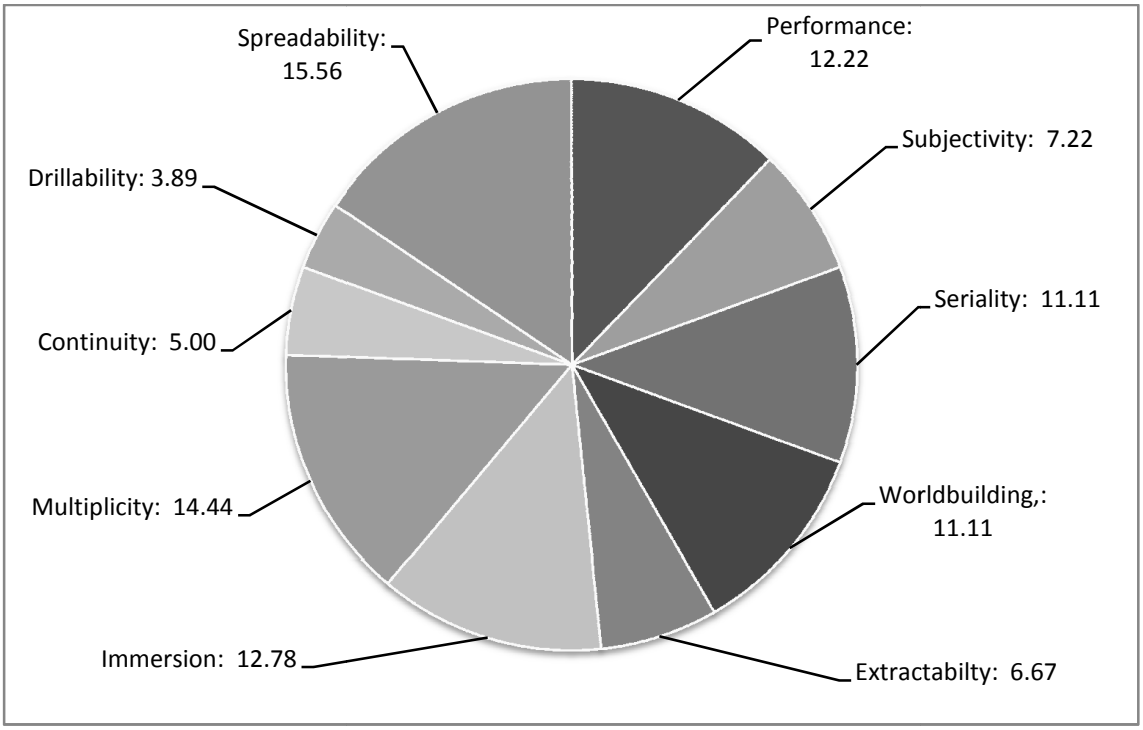
digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pembangunan kriteria model pendukung keputusan pada tahap selanjutnya. Sebaran ketiga kelompok emosi tersebut dijelaskan dalam bentuk grafik pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Potensi Faktor Emosi Pada Karakter

4.4 Analisis Faktor *Transmedia Storytelling*

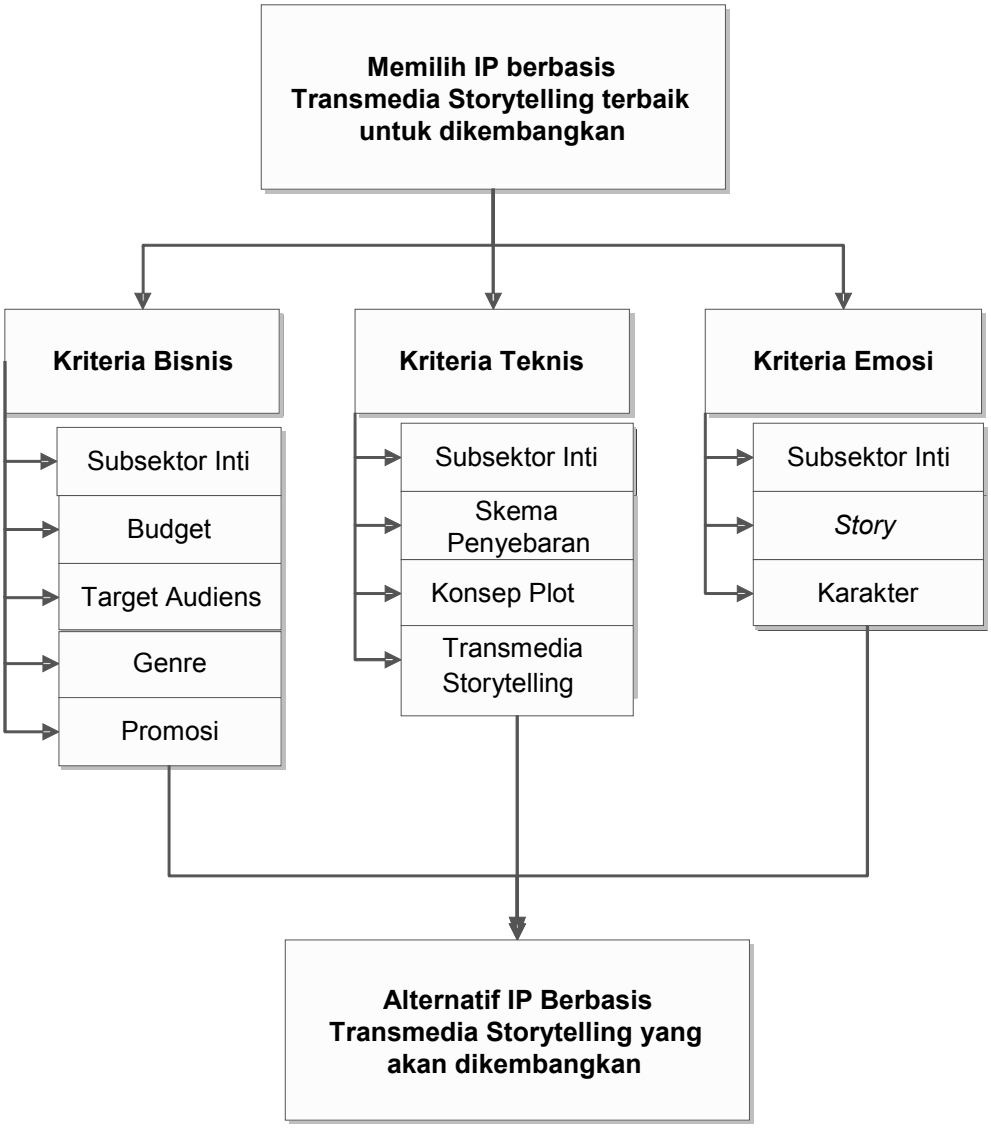
Tujuan analisis Faktor *Transmedia Storytelling* adalah untuk menentukan seberapa besar pengaruh faktor *Transmedia Storytelling* dalam pengembangan sebuah IP. Ada pun metode yang digunakan adalah metode *checklist* berisi 10 parameter *Transmedia Storytelling* usulan Jenkins yang dilakukan kepada kombinasi dari kelompok IP-1, IP-2 dan IP-3. Hasil rekapitulasi dari analisis tersebut disajikan dalam bentuk grafik pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 Potensi Faktor *Transmedia Storytelling*

4.5 Perancangan Model Pendukung Keputusan

Secara garis besar, model pendukung keputusan yang akan dirancang menggunakan beberapa kriteria yang bersumber dari hasil analisis sebelumnya. Ada pun tiga kriteria utama yang akan digunakan sebagai hipotesis adalah kriteria bisnis, kriteria teknis dan kriteria emosi. Konsep dari model pendukung keputusan yang akan dirancang dijabarkan dalam gambar 4.21.



Gambar 4.21 Perancangan Model Pendukung Keputusan IP Berbasis *Transmedia Storytelling*

4.5.1 Kriteria Bisnis

Kriteria Bisnis adalah kriteria yang menitikberatkan kepada potensi finansial IP yang akan dikembangkan terhadap genre yang dibuat serta target audiens yang dituju. Kriteria ini juga mempertimbangkan aspek budget produksi terhadap IP yang akan dibangun. Budget pengembangan memiliki nilai prioritas yang lebih tinggi. Bobot

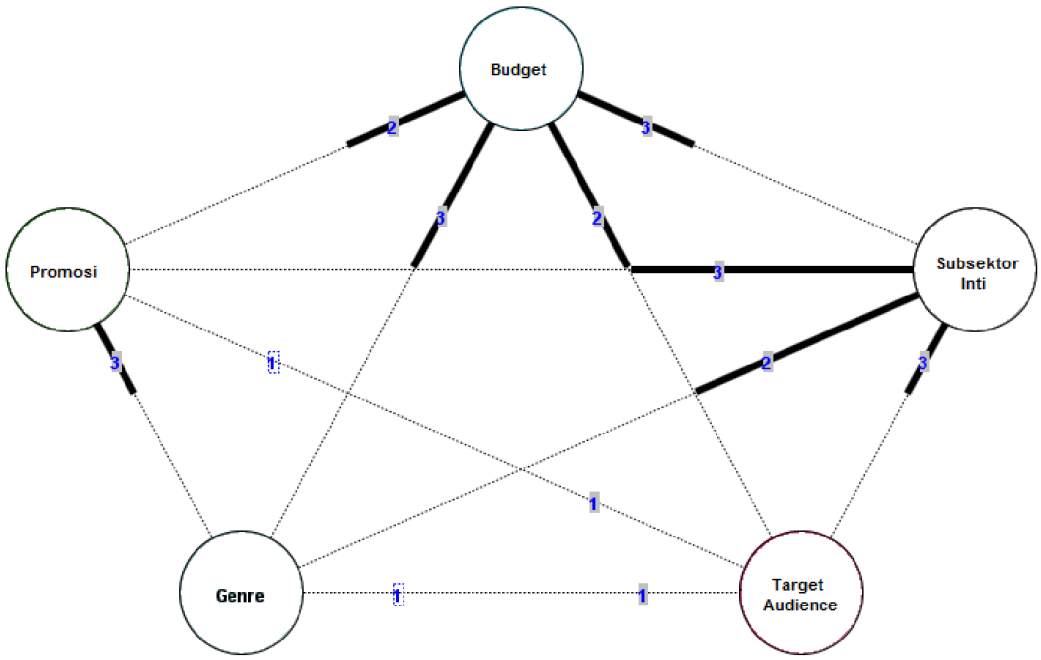
dihitung berdasarkan asumsi penulis yang dikombinasikan dengan nilai kuantitas pada hasil analisis sebelumnya sesuai dengan rentang nilai Saaty yaitu antara 1- 9.

Matriks perbandingan berpasangan dari Kriteria Bisnis yang akan dibangun dijabarkan dalam tabel 4.8.

Tabel 4.8 Matriks Komparasi Kriteria Bisnis

	Budget	**Subsektor Inti**	**Target Audience**	**Genre**	**Promosi**
Budget	1	3	2	3	2
Subsektor Inti	1/3	1	1/3	2	3
Target Audience	1/2	3	1	1	1
Genre	1/3	1/2	1	1	1/3
Promosi	1/2	1/3	1	3	1

Secara umum implementasi kelompok Kriteria Bisnis menggunakan software PriEsT ditampilkan pada gambar 4.22. Gambar tersebut menunjukkan jika kriteria *Budget* lebih penting 2 kali dibandingkan dengan kriteria Promosi.



Gambar 4.22 Implementasi Kriteria Bisnis Pada Model Pendukung Keputusan Menggunakan *Software* PriEsT

Kriteria Budget juga lebih penting 3 kali dibandingkan dengan kriteria *Genre*, lebih penting 2 kali dari kriteria *Target Audience* dan lebih penting 3 kali dibandingkan dengan kriteria Subsektor Inti.

Komparasi tersebut dipetakan dalam sebuah matriks yang secara otomatis menghasilkan nilai *eigen vector* yang dapat dijadikan acuan nilai bobot sebuah kriteria. Dalam hal ini, kriteria *Budget* memiliki nilai bobot/*eigen vector* sebesar 0.365 dan merupakan kriteria tertinggi dibandingkan dengan kriteria lainnya. Pemetaan yang sama juga berlaku untuk kriteria lainnya. Secara keseluruhan nilai bobot dari kelompok Kriteria Bisnis dijabarkan pada tabel 4.9. Sementara detil tabel *eigen vector* untuk sub kriteria Bisnis dijabarkan dalam lampiran.

Tabel 4.9 Perincian Bobot Kriteria Bisnis

No	Kriteria Bisnis	Bobot/Eigen Vector
1	Budget	0.365
2	Subsektor Inti	0.255
3	Promosi	0.155
4	Target Audience	0.125
5	Genre	0.100

4.5.2 Kriteria Teknis

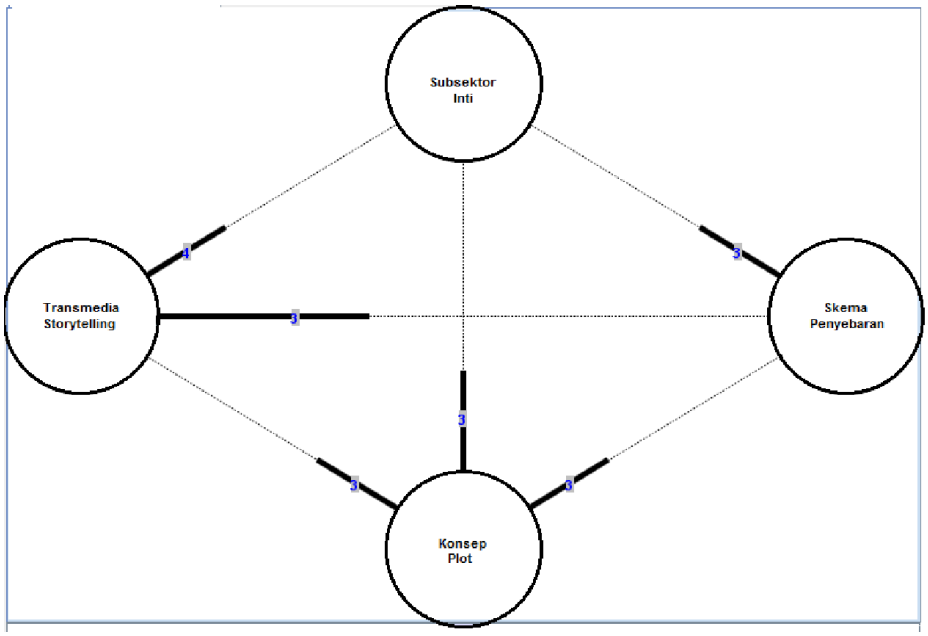
Kriteria Teknis merupakan kriteria yang menitikberatkan aspek-aspek teknis dalam pengembangan sebuah IP seperti subsektor yang paling mudah untuk dikembangkan, kemudahan skema penyebaran IP ke berbagai media serta .

Matriks perbandingan berpasangan dari Kriteria Teknis yang akan dibangun dijabarkan dalam tabel 4.10.

Tabel 4.10 Matriks Komparasi Kriteria Teknis

	Subsektor Inti	Skema Penyebaran	Konsep Plot	Transmedia Storytelling
Subsektor Inti	1	1/3	1/3	1/4
Skema Penyebaran	3	1	1/3	1/3
Konsep Plot	3	3	1	3
Transmedia Storytelling	4	3	1/3	1

Secara umum implementasi kelompok Kriteria Teknis menggunakan software PriEsT ditampilkan pada gambar 4.23. Gambar tersebut menunjukkan jika kriteria *Konsep Plot* lebih penting 3 kali dibandingkan dengan kriteria *Transmedia Storytelling*, lebih penting 3 kali dibandingkan dengan kriteria Subsektor Inti, dan lebih penting 3 kali dari kriteria Skema Penyebaran.



Gambar 4.23 Implementasi Kriteria Teknis Pada Model Pendukung Keputusan Menggunakan *Software* PriEsT

Komparasi tersebut dipetakan dalam sebuah matriks yang secara otomatis menghasilkan nilai *eigen vector* yang dapat dijadikan acuan nilai bobot sebuah kriteria. Dalam hal ini, kriteria *Konsep/Plot* memiliki nilai bobot/*eigen vector* sebesar 0.469 dan

merupakan kriteria tertinggi dibandingkan dengan kriteria lainnya. Pemetaan yang sama juga berlaku untuk kriteria lainnya. Secara keseluruhan nilai bobot dari kelompok Kriteria Teknis dijabarkan pada tabel 4.11. Sementara detil tabel *eigen vector* untuk sub kriteria Teknis dijabarkan dalam lampiran.

Tabel 4.11 Perincian Bobot Kriteria Teknis

No	Kriteria Teknis	Bobot/Eigen Vector
1	Konsep Plot	0.469
2	*Transmedia Storytelling*	0.291
3	Skema Penyebaran	0.156
4	Subsektor Inti	0.084

4.5.3 Kriteria Emosi

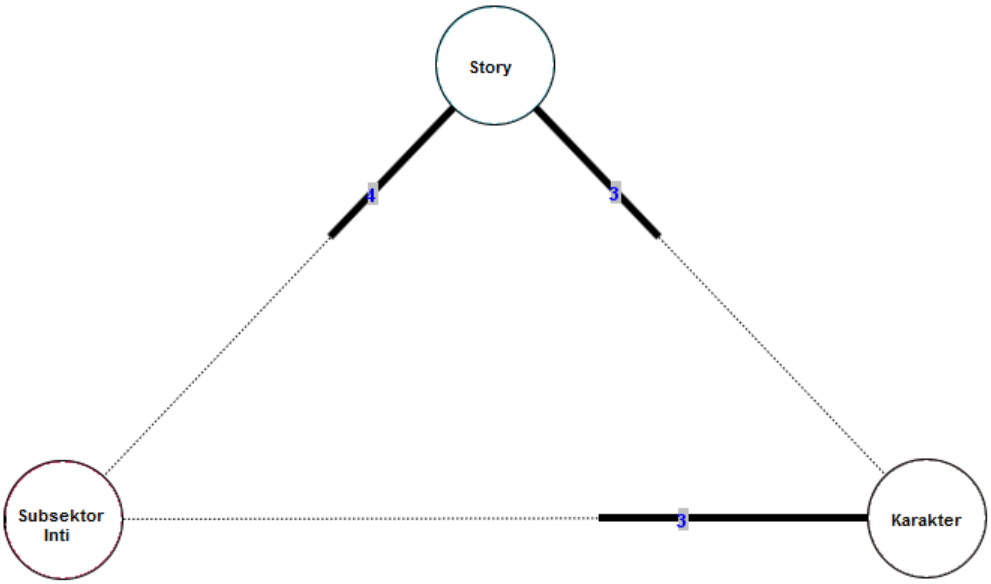
Kriteria Emosi menggabungkan hasil analisis KE terhadap cerita dan karakter dengan asumsi tingkat keterikatan emosi pada sebuah IP yang lebih tinggi. Pada untuk kriteria ini, sub kriteria yang digunakan merupakan hasil analisis KE yang menggabungkan beberapa *Kansei Words* yang memiliki korelasi tertinggi.

Matriks perbandingan berpasangan dari Kriteria Emosi yang akan dibangun dijabarkan dalam tabel 4.12.

Tabel 4.12 Matriks Komparasi Kriteria Emosi

	Subsektor Inti	Story	Karakter
Subsektor Inti	1	1/4	1/3
Story	4	1	3
Karakter	3	1/3	1

Implementasi kelompok Kriteria Emosi menggunakan software PriEsT ditampilkan pada gambar 4.24. Gambar tersebut menunjukkan jika kriteria *Story* lebih penting 4 kali dibandingkan dengan kriteria Subsektor Inti dan lebih penting 3 kali dibandingkan dengan kriteria Karakter.



Gambar 4.24 Implementasi Kriteria Emosi Pada Model Pendukung Keputusan Menggunakan *Software* PriEsT

Komparasi tersebut dipetakan dalam sebuah matriks yang secara otomatis menghasilkan nilai *eigen vector* yang dapat dijadikan acuan nilai bobot sebuah kriteria. Dalam hal ini, kriteria *Story* memiliki nilai bobot/*eigen vector* sebesar 0.614 dan merupakan kriteria tertinggi dibandingkan dengan kriteria lainnya. Pemetaan yang sama juga berlaku untuk kriteria lainnya. Secara keseluruhan nilai bobot dari kelompok Kriteria Emosi dijabarkan pada tabel 4.13. Sementara detil tabel *eigen vector* untuk sub kriteria Emosi dijabarkan dalam lampiran.

Tabel 4.13 Perincian Bobot Kriteria Emosi

No	Kriteria Emosi	Bobot/Eigen Vector
1	*Story*	0.614
2	Karakter	0.268
3	Subsektor Inti	0.117

4.6 Pengujian

Pengujian terhadap model pendukung keputusan dilakukan untuk menguji model apakah dapat menghasilkan rekomendasi yang sesuai atau tidak. Secara umum formula perhitungan yang dilakukan untuk menghasilkan nilai terbaik menggunakan AHP adalah sebagai berikut:

$Score = \sum (Weight\ Criteria * Alternatif\ Criteria)$

Di mana nilai *Weight Criteria* adalah nilai bobot kriteria yang merupakan nilai *eigen vector* dari matriks pembanding antar kriteria, sedangkan *Alternatif Criteria* adalah nilai *eigen vector* dari matriks pembanding antar alternatif per kriteria. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan software PriEst yang akan melakukan semua perhitungan mulai dari pembentukan matriks, pencarian nilai *eigen vector* sampai menghasilkan sebuah nilai. Ada pun beberapa skenario pengujian model pendukung keputusan yang akan dilakukan dijabarkan dalam tabel 4.14.

Tabel 4.14 Skenario Pengujian Model Pendukung Keputusan

No	Spesimen
1	Harry Potter, TAOW
2	Harry Potter, Star Wars
3	TAOW, Pipoya, Vandaria
4	Naruto, One Piece, Bleach
5	Harry Potter, Star Wars, Naruto, One Piece, TAOW, Pipoya

Pada skenario 1, spesimen yang akan dibandingkan adalah IP Harry Potter dan IP TAOW. Berdasarkan pengujian menggunakan *Software* PriEst di dapatkan bahwa IP Harry Potter mendapatkan nilai 0.608 sedangkan IP TAOW mendapatkan nilai 0.392. Hal ini menunjukkan bahwa IP Harry Potter memiliki potensi pengembangan yang lebih baik daripada TAOW. Hasil rekomendasi ini sesuai dengan fakta terkait dengan IP Harry Potter yang memang jauh lebih baik dibandingkan dengan IP TAOW dari berbagai sisi. Detil mengenai hasil pengujian skenario 1 dijabarkan pada tabel 4.15.

Tabel 4.15 Tabel Hasil Pengujian Skenario 1

No	Kriteria	Spesimen 1	Spesimen 2
		Harry Potter	**TAOW**
1	**Kriteria Teknis**	**0.571**	**0.429**
1.1	Subsektor Inti	0.569	0.431
1.2	Skema Penyebaran	0.558	0.442
1.3	Konsep Plot	0.500	0.500
1.4	Transmedia Storytelling	0.689	0.311
2	**Kriteria Bisnis**	**0.700**	**0.300**
2.1	Budget	0.900	0.100
2.2	Subsektor Inti	0.500	0.500
2.3	Target Audiens	0.722	0.278
2.4	Genre	0.538	0.462
2.5	Promosi	0.528	0.472
3	**Kriteria Emosi**	**0.553**	**0.447**
3.1	Subsektor Inti	0.476	0.524
3.2	Cerita	0.638	0.362
3.2	Karakter	0.5	0.5
	Nilai	**0.608**	**0.392**

Dalam pengujian ini ketiga kriteria utama yaitu kriteria Teknis, Bisnis dan Emosi memiliki nilai *weight* yang sama sehingga perincian hasil perhitungan yang dilakukan oleh software PriEst pada tiga kriteria utama adalah sebagai berikut:

Spesimen 1= (0.333 * 0.571) + (0.333 * 0.700) + (0.333 * 0.553) = **0.608**

Spesimen 2= (0.333 * 0.429) + (0.333 * 0.300) + (0.333 * 0.447) = **0.392**

Rekomendasi terbaik diambil berdasarkan nilai tertinggi, yang dalam hal ini nilai tertinggi adalah Spesimen 1 yaitu Harry Potter dengan nilai 0.608.

Pada skenario 2, spesimen yang akan dibandingkan adalah IP Harry Potter dan IP Star Wars. Dengan cara pengujian yang sama, IP Star Wars mendapatkan nilai 0.510 dan IP Harry Potter mendapatkan nilai 0.490. Hal ini menunjukkan bahwa IP Star Wars memiliki potensi pengembangan yang lebih baik daripada IP Harry Potter. Detil mengenai hasil pengujian skenario 2 dijabarkan pada tabel 4.16.

Tabel 4.16 Tabel Hasil Pengujian Skenario 2

No	Kriteria	Spesimen 1	Spesimen 2
		Star Wars	**Harry Potter**
1	**Kriteria Teknis**	**0.527**	**0.473**
1.1	Subsektor Inti	0.585	0.415
1.2	Skema Penyebaran	0.562	0.438
1.3	Konsep Plot	0.500	0.500
1.4	*Transmedia Storytelling*	0.521	0.479
2	**Kriteria Bisnis**	**0.520**	**0.480**
2.1	Budget	0.500	0.500
2.2	Subsektor Inti	0.571	0.429
2.3	Target Audiens	0.555	0.445
2.4	Genre	0.517	0.483
2.5	Promosi	0.500	0.500
3	**Kriteria Emosi**	**0.518**	**0.482**
3.1	Subsektor Inti	0.602	0.398
3.2	Cerita	0.500	0.500
3.2	Karakter	0.500	0.500
	Nilai	**0.520**	**0.480**

Dalam pengujian ini ketiga kriteria utama yaitu kriteria Teknis, Bisnis dan Emosi memiliki nilai weight yang sama sehingga perincian hasil perhitungan yang dilakukan oleh software PriEst pada tiga kriteria utama adalah sebagai berikut:

Spesimen 1= (0.333 * 0.527) + (0.333 * 0.520) + (0.333 * 0.518) = **0.520**

Spesimen 2= (0.333 * 0.473) + (0.333 * 0.480) + (0.333 * 0.482) = **0.480**

Rekomendasi terbaik diambil berdasarkan nilai tertinggi, yang dalam hal ini nilai tertinggi adalah Spesimen 1 yaitu Star Wars dengan nilai 0.520.

Pada skenario 3, spesimen yang akan dibandingkan adalah tiga spesimen buatan lokal yaitu IP Pipoya, IP Vandaria dan IP TAOW. Detil mengenai hasil pengujian skenario 3 dijabarkan pada tabel 4.17.

Tabel 4.17 Tabel Hasil Pengujian Skenario 3

No	Kriteria	Spesimen 1	Spesimen 2	Spesimen 3
		Pipoya	Vandaria	TAOW
1	**Kriteria Teknis**	**0.321**	**0.353**	**0.326**
1.1	Subsektor Inti	0.188	0.353	0.459
1.2	Skema Penyebaran	0.355	0.329	0.316
1.3	Konsep Plot	0.257	0.371	0.371
1.4	*Transmedia Storytelling*	0.383	0.343	0.274
2	**Kriteria Bisnis**	**0.318**	**0.318**	**0.364**
2.1	Budget	0.289	0.245	0.467
2.2	Subsektor Inti	0.223	0.380	0.397
2.3	Target Audiens	0.467	0.289	0.245
2.4	Genre	0.327	0.347	0.326
2.5	Promosi	0.215	0.437	0.348
3	**Kriteria Emosi**	**0.251**	**0.364**	**0.385**
3.1	Subsektor Inti	0.251	0.314	0.435
3.2	Cerita	0.308	0.346	0.346
3.2	Karakter	0.194	0.403	0.403
	Nilai	**0.297**	**0.345**	**0.358**

Dalam pengujian ini ketiga kriteria utama yaitu kriteria Teknis, Bisnis dan Emosi memiliki nilai weight yang sama sehingga perincian hasil perhitungan yang dilakukan oleh software PriEst pada tiga kriteria utama adalah sebagai berikut:

Spesimen 1= (0.333 * 0.321) + (0.333 * 0.318) + (0.333 * 0.251) = **0.297**

Spesimen 2= (0.333 * 0.353) + (0.333 * 0.318) + (0.333 * 0.364) = **0.345**

Spesimen 3= (0.333 * 0.326) + (0.333 * 0.364) + (0.333 * 0.385) = **0.358**

Rekomendasi terbaik diambil berdasarkan nilai tertinggi, yang dalam hal ini nilai tertinggi adalah Spesimen 3 yaitu TAOW dengan nilai 0.358.

Pada skenario 4, spesimen yang akan dibandingkan adalah tiga spesimen buatan lokal yaitu IP Naruto, IP One Piece dan IP Bleach. Detil mengenai hasil pengujian skenario 3 dijabarkan pada tabel 4.18.

Tabel 4.18 Tabel Hasil Pengujian Skenario 4

No	Kriteria	Spesimen 1	Spesimen 2	Spesimen 3
		Naruto	**One Piece**	**Bleach**
1	**Kriteria Teknis**	**0.346**	**0.337**	**0.317**
1.1	Subsektor Inti	0.465	0.302	0.232
1.2	Skema Penyebaran	0.332	0.354	0.314
1.3	Konsep Plot	0.333	0.333	0.333
1.4	*Transmedia Storytelling*	0.333	0.333	0.333
2	**Kriteria Bisnis**	**0.335**	**0.335**	**0.330**
2.1	Budget	0.333	0.333	0.333
2.2	Subsektor Inti	0.333	0.333	0.333
2.3	Target Audiens	0.333	0.333	0.333
2.4	Genre	0.350	0.350	0.300
2.5	Promosi	0.333	0.333	0.333
3	**Kriteria Emosi**	**0.333**	**0.333**	**0.333**
3.1	Subsektor Inti	0.333	0.333	0.333
3.2	Cerita	0.333	0.333	0.333
3.2	Karakter	0.333	0.333	0.333
	Nilai	**0.338**	**0.335**	**0.327**

Dalam pengujian ini ketiga kriteria utama yaitu kriteria Teknis, Bisnis dan Emosi memiliki nilai weight yang sama sehingga perincian hasil perhitungan yang dilakukan oleh software PriEst pada tiga kriteria utama adalah sebagai berikut:

Spesimen 1= (0.333 * 0.346) + (0.333 * 0.335) + (0.333 * 0.333) = **0.338**

Spesimen 2= (0.333 * 0.337) + (0.333 * 0.335) + (0.333 * 0.333) = **0.335**

Spesimen 3= (0.333 * 0.317) + (0.333 * 0.330) + (0.333 * 0.333) = **0.327**

Rekomendasi terbaik diambil berdasarkan nilai tertinggi, yang dalam hal ini nilai tertinggi adalah Spesimen 1 yaitu Naruto dengan nilai 0.338.

Pada skenario 5, spesimen yang akan dibandingkan adalah enam spesimen buatan lokal dan impor yaitu IP Harry Potter, IP Star Wars, IP One Piece, IP Naruto, IP TAOW dan IP Pipoya. Ada pun detil mengenai hasil pengujian skenario 6 dijabarkan pada tabel 4.19.

Tabel 4.19 Tabel Hasil Pengujian Skenario 5

No	Kriteria	S1	S2	S3	S4	S5	S6
		Harry Potter	**Star Wars**	**Naruto**	**One Piece**	**TAOW**	**Pipoya**
1	**Kriteria Teknis**	**0.192**	**0.23**	**0.154**	**0.154**	**0.135**	**0.134**
1.1	Subsektor Inti	0.26	0.147	0.112	0.112	0.197	0.173
1.2	Skema Penyebaran	0.161	0.224	0.161	0.161	0.157	0.117
1.3	Konsep Plot	0.141	0.304	0.141	0.141	0.148	0.125
1.4	*Transmedia Storytelling*	0.254	0.236	0.162	0.159	0.098	0.091
2	**Kriteria Bisnis**	**0.219**	**0.178**	**0.182**	**0.182**	**0.120**	**0.120**
2.1	Budget	0.194	0.237	0.213	0.213	0.071	0.071
2.2	Subsektor Inti	0.167	0.128	0.185	0.185	0.206	0.128
2.3	Target Audiens	0.309	0.133	0.148	0.148	0.173	0.091
2.4	Genre	0.214	0.171	0.171	0.171	0.133	0.128
2.5	Promosi	0.172	0.172	0.172	0.172	0.172	0.192
3	**Kriteria Emosi**	**0.142**	**0.161**	**0.226**	**0.224**	**0.126**	**0.120**
3.1	Subsektor Inti						
3.2	Cerita	0.166	0.166	0.22	0.22	0.113	0.113
3.2	Karakter	0.118	0.118	0.264	0.264	0.118	0.118
	Nilai	**0.184**	**0.190**	**0.187**	**0.186**	**0.125**	**0.128**

Dalam pengujian ini ketiga kriteria utama yaitu kriteria Teknis, Bisnis dan Emosi memiliki nilai *weight* yang sama sehingga perincian hasil perhitungan yang dilakukan oleh *software* PriEst pada tiga kriteria utama adalah sebagai berikut:

Spesimen 1 = (0.333 * 0.192) + (0.333 * 0.219) + (0.333 * 0.142) = **0.184**

Spesimen 2 = (0.333 * 0.230) + (0.333 * 0.178) + (0.333 * 0.161) = **0.190**

Spesimen 3 = (0.333 * 0.154) + (0.333 * 0.182) + (0.333 * 0.224) = **0.187**

Spesimen 4 = (0.333 * 0.154) + (0.333 * 0.182) + (0.333 * 0.224) = **0.186**

Spesimen 5 = (0.333 * 0.135) + (0.333 * 0.120) + (0.333 * 0.130) = **0.125**

Spesimen 6 = (0.333 * 0.134) + (0.333 * 0.120) + (0.333 * 0.120) = **0.128**

Rekomendasi terbaik diambil berdasarkan nilai tertinggi, yang dalam hal ini nilai tertinggi adalah Spesimen 2 yaitu Star Wars dengan nilai 0.190.