

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi

Metode yang digunakan pada proposal ini adalah metode penelitian Kualitatif.

3.1.1 Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data didapat dengan melakukan pengamatan dan pencatatan data yang dibutuhkan dalam proses praproduksi, produksi dan pasca produksi, teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data serta sebagai hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pencarian dan pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literature atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan perancangan karya. Studi pustaka dalam perancangan karya ini yaitu dengan cara pengumpulan data melalui internet, dan buku.

3. Wawancara

Pada tahap ini, peneliti akan mengutip hasil dari wawancara terhadap dalang yang berhubungan dengan wayang kulit purwa, guna mendapatkan data mengenai perkembangan dunia wayang di era modern sehingga dapat menjadi acuan data yang dapat digunakan untuk konsep dalam pembuatan tugas akhir.

4. Studi Komparator

Pada tahapan ini, peneliti melakukan studi adaptasi berdasarkan *game-game* ternama, untuk mendapatkan *gameplay* serta elemen-elemen penting yang dapat di implementasikan kedalam tugas akhir ini.

5. Studi Eksistiting

Pada tahapan ini, peneliti melakukan studi adaptasi berdasarkan gambar-gambar redesain wayang dari komik-komik ternama, guna mendapatkan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik tokoh wayang yang akan di redesain serta dapat menarik perhatian kalangan remaja.

3.1.2 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan adalah model analisa data interaktif mile and huberman yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Pada tahap ini peneliti meringkas dan mengklasifikasikan data-data yang peneliti dapatkan sehingga mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan proyek Tugas Akhir ini.

2. Penyajian Data

Peneliti melakukan analisis terhadap data yang didapatkan menurut klasifikasi jenis data yang sebelumnya telah disusun, sehingga memudahkan peneliti untuk mendapatkan *keyword* yang nantinya akan mendapatkan suatu simpulan yang akan melahirkan konsep.

3. Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti akan menyimpulkan hasil penelitian menjadi sebuah kesimpulan data yang diolah berdasarkan *keyword* sehingga dapat dijadikan konsep dalam perancangan *video game* ini.

3.2 Analisi Data

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan menjadi sebuah rangkuman singkat yang dapat mewakili hasil penelitian secara keseluruhan.

3.2.1 Observasi

Hasil observasi yang peneliti lakukan disitus Google *Play Store* terhadap *game* yang bertemakan wayang yakni

Game yang bertemakan wayang jarang ditemukan disitus tersebut, hanya terdapat dua *game* yang telah mengangkat tema wayang dan kedua *game* tersebut

mengangkat tokoh pewayangan yang sama yaitu gatot kaca dan sama-sama dapat *download* secara gratis.

Jika ditambahkan unsur *multi genre* ke dalam observasi *game* bertemakan wayang pada *Google Play Store*, maka peneliti tidak menemukan satupun *video game* bertemakan wayang yang memiliki unsur *multi genre action* didalamnya, hal tersebut dapat menjadi suatu keunikan tersendiri yang dapat menguatkan *video game* bertemakan wayang yang akan peneliti angkat, karena hal tersebut dapat mempermudah untuk menyampaikan jalan cerita dalam *game* dengan menyesuaikan jalan cerita dengan *genre* yang akan dipakai.

Dari data observasi tersebut, peneliti mendapatkan kata unik, dan cerita berdasarkan kedua kata tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam menyampaikan suatu cerita harus menggunakan cara yang unik agar cerita dapat tersampaikan dan tidak membosankan.

3.2.2 Studi Pustaka

Studi pustaka yang peneliti gunakan adalah beberapa buku yang menjelaskan tokoh-tokoh pewayangan dan karakteristiknya dengan judul “51 Karakter Tokoh Wayang Populer” karya dari “Margono Notopertomo dan Warih Jatirahayu” dan “Sedjarah Wayang Purwa” karya “Bapak Hardjowirogo”.

Bedasarkan data yang didapat dari dua buku tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa, dalam pewayangan banyak tokoh-tokoh yang diceritakan sebagai seorang pahlawan di beberapa medan peperangan dan dalam meredesain sebuah tokoh pewayangan harus tetap memasukan unsur tradisional serta

karakteristik tokoh tersebut yang cocok untuk dijadikan sebagai panutan dan diikuti atau diidolakan oleh para remaja masa kini. dengan hasil tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa desain wayang yang sudah dianggap kuno oleh kalangan remaja dapat diredesain kembali dengan desain yang menarik, sehingga kalangan remaja tidak malu untuk mengidolakan tokoh tersebut tanpa meninggalkan unsur tradisionalnya, dan *keyword* yang didapatkan dari studi ini adalah pahlawan.

3.2.3 Wawancara

Pada bagian ini merupakan data yang peneliti dapatkan dari nara sumber yang merupakan pakar dalam pewayangan kulit purwa yaitu.

Bapak Dalang Ki Manteb Sudharsono, beliau menyatakan bahwa biar saja orang memilih gaya pakeliran yang disukai. “Jangan lupa salah satu unsur wayang adalah hiburan. Jangan sampai unsur tersebut ditiadakan. Kalau ada yang berangkat dari unsur hiburan tak perlu disalahkan. Semua mesti didukung. Yang penting masyarakat senang wayang”.

Dari hasil wawancara di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa wayang kulti dapat dilestarikan dengan media apaun dan cara apaun asal tetap memberikan konten wayang dan hiburan (www.suamerdeka.com).

3.2.4 Studi komparator

Studi komparator yang sedang dilakukakn peneliti adalah, dengan mengambil beberapa unsur yang terdapat pada *video game* yang sudah ada. Untuk diadaptasikan pada *video game* yang peneliti rancang, diantaranya:

1. Paladog

Multi genre action game sangatlah jarang ditemukan dipergunakan *game* android salah satu *video game* yang telah mengangkat *multi genre action game* adalah Paladog. Sehingga peneliti mempelajari *system gameplay* yang ada pada paladog untuk diaplikasikan pada tugas akhir peneliti. Berikut *system* yang telah dipelajari.

a. *System Multi Genre Action*

Kelebihan dari *system* ini adalah pemain *game* dapat merasakan berbagai macam turunan *game action* yang memiliki *gameplay* yang berbeda, sehingga pemain tidak akan merasakan kebosanan akan *gameplay* yang monoton. Selain itu *system* ini dapat membantu peneliti untuk menyampaikan jalan cerita dalam *game* melalui *gameplay* yang cocok pada saat menyampaikan *scene* suatu cerita dalam *game*. Berikut contoh dua *genre* yang berbeda pada *game* paladog.



Gambar 3.1 Paladog *Multi Genre Action*

b. *User interface*

Pada *game paladog user interface* yang ditampilkan perbandingan antara menu control dan *layout game*, sehingga dapat menunjukkan bentuk karakter yang jelas dan tampilan menu-menu yang tidak terlalu kecil. Dengan pengaturan yang pas pemain dapat menikmati desain karakter *game* tersebut beserta efek-efek *skill* tanpa kesusahan mengontrol karakter dengan menu *control* yang pas.



Gambar 3.2 Tampilan Dalam *Game Paladog*

2. Efek *skill* Epic war

Epic war merupakan karya dari developer *game* Indonesia. *Gameplay* yang digunakan pada Epic War merupakan *genre hero* defense hampir sama dengan *game* paladog. tetapi pada Epic War hanya mengangkat satu *genre* dan pada permainan ini pemain harus melindungi karakter utama atau *hero* agar tidak terbunuh dalam *game*. Namun yang peneliti gunakan sebagai acuan kerja yaitu efek *skill* pada *game* ini yang menurut peneliti sangat cocok untuk kaum remaja.



Gambar 3.3 Tampilan *Skill* Pada Epic War

3. Tampilan *game art* Odin sphere

Odin sphere merupakan salah satu *game action* konsol yang sukses. Atas dasar hal itu peneliti menggunakan Odin sphere sebagai acuan kerja, dan

yang peneliti gunakan sebagai acuan kerja adalah tampilan *game art* pada *odin sphere* yang menarik dan cocok untuk kalangan remaja.



Gambar 3.4 Odin Sphere

3.2.4 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan teknik pengumpulan yang digunakan peneliti untuk referensi dalam membuat desain karakter *game* yang akan dikerjakan agar sesuai dengan yang diinginkan.

Studi eksisting dalam pembuatan tugas akhir ini ada dua, Kedua studi eksisting berikut merupakan gambar redesain dari tokoh-tokoh pewayangan yang disesuaikan pada zaman sekarang dan menarik perhatian anak-anak dan remaja Indonesia. eksisting yang digunakan sebagai berikut:

1. Desain Karakter Komik Garudayana

Garudayana merupakan komik Indonesia karya Is Yuniarto yang pada saat ini sudah mencapai jilid ke empat. Garudayana merupakan cerita fantasy dan

beberapa tokoh-tokoh dalam komik garudayana merupakan redisain dari tokoh pewayangan. Berikut gambar karakter desain komik Garudayana:



Gambar 3.5 Garudayana

Gambar diatas merupakan gambar redisain dari tokoh pewayangan Arjuna dan Gatot Kaca yang merupakan hasil karya dari Is Yuniarto, dalam desain karakter garudayana Is Yuniarto tetap mempertahankan unsur tradisonal yang ada pada tokoh Arjuna dan Gatot Kaca, walaupun sudah digambar ulang menyesuaikan pada zaman.

2. Desain karakter Komik Prajurit dewa

Prajurit dewa merupakan komik Indonesia karya dari Hendrato Pratama. Beberapa tokoh komik prajurit dewa merupakan redisain dari tokoh-tokoh pewayangan bharatayudha. Berikut gambar-gambar karakter dalam komik prajurit dewa:

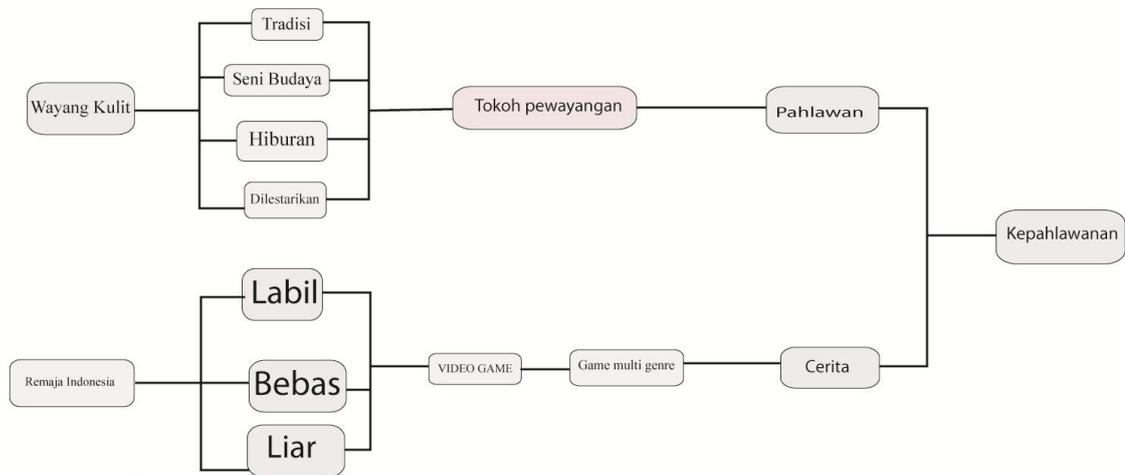


Gambar 3.6 Prajurit Dewa

Gambar diatas merupakan desain karakter dari komik prajurit dewa karya hendrato. Dalam desain karakter prajurit dewa, Hendrato menambakan sedikit unsur moderen pada pakaian dan senjata karakter desain. Dengan perpaduan unsur tradisional dan moderen desain karakter prajurit dewa sesuai dengan selera kalangan remaja masa kini.

3.3 Analisa Keyword

Pada analisi *keyword* peneliti mengambil hasil analisis data yang telah di lakukan, dan judul peneliti, kemudian peneliti kaji ulang guna untuk mendapatkan *keyword* yang baru. Yang nantinya digunakan sebagai konsep dalam pembuatan *video game* yang akan dibuat.

Gambar 3.7 *Keyword*

Pada *keyword* wayang kulit di masukan sebagai pokok masalah dikarenakan wayang kulit merupakan tema yang peneliti ambil untuk mengerjakan *video game*. Setelah itu ada remaja Indonesia yang merupakan target peneliti untuk memainkan *video game* tersebut.

Dalam hasil penelitian tentang wayang kulit peneliti mendapatkan empat hal pokok yaitu wayang itu merupakan sebuah tradisi, seni budaya, hiburan, dan perlu dilestarikan. Setelah itu peneliti mengelompokan hal tersebut dan mencari hal pada wayang kulit yang cocok untuk remaja yaitu tokoh pewayangan. Tokoh pewayangan merupakan tokoh yang cocok dijadikan panutan/ pahlawan untuk kalangan remaja, sehingga mereka dapat meniru tingkah laku dan kepribadian tokoh tersebut.

Sedangkan untuk remaja peneliti mengambil dari sifat-sifat mereka dan peneliti dapatkan tiga sifat remaja yaitu labil, liar, dan bebas. Setelah itu peneliti simpulkan dari hal tersebut penulis mendapatkan sesuatu yang liar, bebas, dan labil adalah *video game*.

3.4 Perancangan Karya

Berdasarkan data-data yang didapat, maka dapat dibuat sebuah perancangan *video game* wayang.

3.4.1 Pra Produksi

Pada bagian ini peneliti melakukan beberapa konsep untuk membuat *game* Garuda Kencana agar *game* dapat dibuat dengan lancar dan sesuai konsep.

1. Ide dan Konsep

Setelah melakukan penelitian diatas, maka didapatkan data-data untuk mendukung ide dan konsep yang akan dibuat pada proyek tugas akhir ini.

a. Ide

Ide dalam pembuatan tugas akhir ini adalah melestarikan wayang kulit kepada kalangan remaja. dengan desain baru yang disesuaikan pada zaman ini dan diminati oleh kalangan remaja, dan dapat dimainkan di android *tablet* atau *phone* agar lebih menarik dan mudah dimainkan kapan saja.

b. Konsep

Berdasarkan dari *keyword*, studi eksisting dan studi komparator maka peneliti akan membuat *video game* yang menceritakan tentang perjuangan atau kepahlawanan dari pandawa lima dari kisah baratayuda dengan menggunakan *multi genre game* dengan menggunakan *game-game* yang ada pada studi komparator untuk menjadi acuan dalam mendisain dan membuat *gameplay* yang menarik.

2. Pemograman dan *Prototype*

Pada bagian ini, penelith menguji *game* dengan *software* countstruc 2 dengan membuat *prototype* berupa *system* permainan *multi genre* dengan ada tiga macam *gameplay* *runer*, *sidescroll*, dan *hero defense* dan nantinya akan digunakan pada *video game* yang sesungguhnya.

3. Desain *Game*

Desain *game* dalam proyek tugas akhir ini bertemakan pewayangan, dengan rincian desain yang akan dijelaskan sebagai berikut.

a. cerita

Pada *video game* ini, peneliti mengambil cerita dari latar belakang cerita peperangan sengit antara pandawa dan kurawa yang populer di Indonesia dan sering diangkat dalam pertunjukan pewayangan yaitu barayayuda. Tetapi peneliti sedikit membuat jalan cerita baru dengan tetap mempertahankan inti cerita tersebut yaitu pertarungan antara pandawa dan kurawa. Dalam *game* ini menceritakan peperangan baratayuda yang tidak ujung selesai dan dalam pihak kurawa maupun pandawa mengalami banyak korban jiwa. Yudistira yang ingin segera mengakhiri peperangan ini mengutus puskawan (petruk, gareng, bagong) untuk mencari sesepuh semar.

Sesepuh semar yang telah mendapatkan titah dari yudistira langsung datang menemui yudistira. Setelah bertemu yudistira menanyakan apakah sesepuh semar dapat memberikan informasi agar dapat memenangkan peperangan ini. Setelah mendengar hal tersebut semar memberikan informasi atas adanya sebuah pusaka legendaris bernama Garuda Kencana yang konon katanya dapat memberikan kekuatan maha sakti pada pemiliknya.

Tanpa mereka sadari dalam pembicaraan tersebut telah didengarkan oleh mata-mata kurawa yang telah menyamar, tetapi pada saat itu pula bima dan arjuna pun memergoki bahwa ada yang sedang menguping pembicaraan mereka, tetapi sang mata-mata telah kabur. Setelah itu pemain akan langsung memulai permainan dengan jalan cerita untuk mengejar mata-mata tersebut.

b. *User interface*

Peneliti membuat *user interface* dengan menggunakan studi komparator dan *keyword* sebagai acuan pembuatan *user interface*. *User interface* akan

dibuat sedemikian mungkin agar mudah untuk dimainkan dan menarik agar pemain tidak kesusahan dalam memainkan *game* Garuda Kencana.

c. *Gameplay*

Gameplay yang akan peneliti gunakan adalah *multi genre* sehingga pemain tidak akan cepat bosan dalam memainkan *game* tersebut. Pada *game* ini terdapat tiga macam *genre* yaitu *runer*, *sidescrol*, dan *hero defense*.

3.4.2 Produksi

Pada proses ini peneliti sudah memulai memasuki proses produksi dimana peneliti mulai memasukan data-data konsep untuk proses pembuatan *game*.berikut merupakan proses produksi yang peneliti lakukan:

1. *Interface* dan grafis

Pada proses ini peneliti mulai membuat desain kasar yang sudah dibuat ke desain yang sebenarnya dengan menggunakan komputer. Setelah itu peneliti menyesuaikan ukuran *user interface* dengan ukuran *game* yang akan dibuat.

2. Pemograman dan *prototype*

Pada proses ini peneliti sudah mulai menggunakan *prototype* pertama sebagai dasar dan memasukan desain-desain grafis dan *user interface* kedalam *prototype* tersebut dan melakukan proses *debugging* agar tidak terjadi *error* pada *game* saat dimainkan.

3. Effect suara dan *background music*

Setelah selesai memasukan seluruh grafis pada *prototype* dan melakukan proses *debugging* maka peneliti mulai memasukan *system audio* berupa *effect* suara dan *background music* agar *game* terlihat lebih menarik pada saat dimainkan.

3.4.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dalam mengerjakan tugas akhir ini, dimana pada proses ini seluruh *game art*, *sound effect* dan *background music* sudah ada dalam *game* tersebut. Berikut uraian singkat pada tahapan pasca produksi.

1. Instalasi grafis dan suara

Melakukan pemasangan dan penyetaraan *game art* dan suara dengan program pada tahap ini agar *effect* suara keluar pada saat yang diinginkan dan membuat suasana *game* lebih menarik untuk dimainkan.

2. *Game testing*.

Pada proses ini *game* pada program diekspor agar dapat langsung dilakukan *play testing* pada *mobile android* agar dapat melihat *game* tersebut benar-benar sudah siap untuk dimainkan.

3. *Final finishing*.

Pada proses ini peneliti melakukan pemolesan terakhir pada *game* apabila ada masalah pada *game testing*, dan setelah itu *game* diekspor sesuai dengan aplikasi yang akan digunakan.

4. *Public test*

Public test adalah uji coba kelayakan *game* dengan menyebarkan *game* kepada orang-orang awam pada saat pameran, untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan orang awam dengan *game* ini.

