

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi

Perancangan tugas akhir ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana bersifat fleksibel dan berubah-ubah sesuai kondisi lapangan. Perancangan ini menggunakan instrumen penelitian wawancara, observasi, studi pustaka, dan studi komparator. Metode kualitatif dipilih untuk dapat mengungkap latar alamiah dari suatu objek penelitian. Pendekatan observasi dilakukan untuk mencermati langsung secara visual terhadap kondisi objek penelitian. Pendekatan studi pustaka dilakukan untuk menunjang penelitian secara teoritis. Pendekatan ini didukung dengan berbagai buku dalam bidang jamu tradisional dan *Game Development*. Pendekatan studi komparator dilakukan untuk memperdalam kajian terhadap objek penelitian dan membandingkannya dengan karya-karya terdahulu dengan topik yang sama.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dapat diartikan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Nawawi & Martini, 1991). Menurut Patton (dalam Poerwandari 1998) tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang

terjadi, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.

Observasi yang akan dilakukan di dalam Tugas Akhir ini mengenai keadaan dan potensi pasar video game yang menggunakan tema jamu tradisional.

Observasi dilakukan pada sebuah website aplikasi Google Play Store untuk mencari video game yang memiliki tema jamu tradisional.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pencarian dan pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan perancangan karya. Studi pustaka dalam perancangan Tugas Akhir ini yaitu dengan cara pengumpulan data melalui internet, mencari buku-buku yang membahas sejarah dan perkembangan jamu tradisional, serta buku-buku tentang *Game development*.

3. Studi Komparator

Studi komparator pada Tugas Akhir ini adalah berupa menganalisa video game ternama yang memiliki sebagian atau keseluruhan kemiripan dengan Tugas Akhir ini. Dengan menganalisa karya yang telah ada, maka Tugas Akhir ini berusaha untuk mencoba mengaplikasikan kelebihan yang dimiliki oleh komparator. Komparator yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah *Cooking Mama* dan *Cooking Academy*. Dimana keduanya merupakan video game yang menggunakan tema simulasi dalam memasak. Dan video game *Odin Sphere* dimana memiliki unsur *Adventure* yang akan diimplementasikan ke dalam Tugas Akhir ini.

4. Wawancara

Merupakan pertukaran informasi antara narasumber dengan peneliti. Wawancara ini dilakukan untuk memastikan kembali apakah data yang tertulis di dalam buku sesuai dengan keadaan aslinya. Wawancara ini dilakukan kepada salah satu tenaga ahli pada Kampoeng Jamoe Organik. Wawancara ini bersifat open-ended.

3.2 Teknik Analisis Data

1. Interpretasi

Merupakan cara dengan memunculkan makna dari suatu kasus atau keadaan yang diteliti. Dari data wawancara dan data yang didapat dari studi pustaka, maka peneliti mencari peristiwa yang sama. Dari peristiwa tersebut maka diyakini itu adalah peristiwa yang sebenarnya terjadi. Peneliti akan merancang Tugas Akhir ini agar dapat menyelesaikan peristiwa yang terjadi.

2. Analisis Isi

Merupakan proses memilih, membandingkan, menggabungkan atau memilah berbagai pengertian hingga ditemukan hasil yang relevan. Dari data-data yang didapat, tidak semua data akan dipakai dalam merancang Tugas Akhir ini. Peneliti akan melakukan penyaringan data berdasarkan batasan masalah yang sudah dijelaskan.

3. Kristalisasi

Proses melakukan seleksi dari hal umum menjadi hal yang spesifik.

3.3 Hasil Analisis Data

Dalam bab ini dijelaskan tentang hasil analisis dari data-data yang didapat.

Menurut Beers (2001 : 25-32), disebutkan bahwa jamu merupakan ilmu pengobatan yang holistik. Perkembangan jamu juga didukung oleh ketersediaan jenis tanaman obat yang begitu beragam. Sehingga jamu menjadi sebuah tradisi turun temurun bagi masyarakat Indonesia. Namun, jamu kurang diminati pada masa kini. Akibat adanya obat farmasi, masyarakat memilih yang lebih cepat.

Walaupun demikian, tetap ada beberapa masyarakat yang masih mengkonsumsi jamu, tapi tidak membuatnya sendiri.

Menurut Farid Anfasa Moeloek, Ketua Konsil Kedokteran Indonesia, obat farmasi tidak baik jika dikonsumsi berkelanjutan karena memiliki efek samping. Sedangkan jamu tidak memiliki efek samping jika dikonsumsi secara teratur. Dari pernyataan berikut, dapat disimpulkan bahwa produk jamu lebih baik dan lebih aman daripada produk farmasi. (Noverly, 2008)

Menurut Charles Saerang, Ketua Gabungan Pengusaha Jamu Indonesia, “Di tengah serbuan obat farmasi, jamu tetap hadir sebagai salah satu produk unggulan nasional yang mendapat sambutan positif dari masyarakat.” Pernyataan tersebut menyebutkan bahwa prospek industri jamu di Indonesia cukup tinggi dan produk jamu juga masih diminati oleh masyarakat Indonesia. (Tanpa Nama, 2012)

Namun, Retno Widati, pemilik dari jamu Honocoro, berpendapat “percuma ada banyak perajin dan penjual jamu sementara penikmatnya tidak ada”. Pendapat ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia belum semuanya dapat mengkonsumsi produk dari jamu, khususnya anak kecil dan generasi muda. Oleh

karena itu, Retno mencoba untuk menyajikan jamu agar dapat dinikmati oleh anak kecil maupun generasi muda. Yaitu dengan membuat resep es krim jamu. Hingga kini, es krim jamu mulai terkenal. Hal ini membuktikan bahwa dalam melestarikan budaya di era modern ini diperlukan cara yang modern pula. (Anwar, 2012)

Lalu berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, tidak ditemukan video game yang memiliki tema jamu atau herbal. Yang ada hanyalah aplikasi yang menjelaskan tahap-tahap dalam membuat sebuah resep jamu. Namun, banyak judul video game yang menggunakan tema memasak atau semacamnya. Hal ini menjadikan peluang bagi Tugas Akhir ini, bahwa banyaknya permintaan akan video game dengan mekanisme memasak.

Dari data-data diatas peneliti mendapatkan beberapa makna penting yang berhubungan dengan Tugas Akhir ini. Jamu sebagai ilmu pengobatan yang sudah menjadi tradisi rakyat Indonesia sehingga perlu dijaga kelestariannya. Karena jamu terbukti lebih aman dikonsumsi daripada obat farmasi. Untungnya, saat ini jamu merupakan produk nasional yang diminati oleh beberapa masyarakat Indonesia. Namun, ketertarikan generasi muda pada jamu mulai berkurang. Karena jamu telah dianggap terlalu kuno dan tidak modern. Maka diperlukan sebuah upaya pengenalan kembali kepada generasi muda dengan cara yang kreatif dan modern. Dengan menggunakan salah satu perangkat yang sedang digemari generasi muda saat ini, Tugas Akhir ini memiliki peluang karena belum ada media yang memperkenalkan jamu secara menarik.

Dari analisis data-data diatas, maka peneliti mendapatkan beberapa kata kunci. Kata kunci yang didapat adalah pokok bahasan di dalam setiap paragraf. Kata kunci yang didapat adalah tradisi, alamiah, unggulan, modern, dan kreatif.

3.3.1. Studi Komparatif

Untuk studi komparatif dari video game Cooking Mama dan Adventure Bar Story, hasil analisis peneliti adalah sebagai berikut.

1. Cooking Mama series.



Gambar 3.1 Cover Cooking Mama 3

Cooking Mama adalah serial video game yang dibuat oleh Office Create untuk perangkat Nintendo DS. Dipublikasikan oleh Taito, Majesco Entertainment, dan 505 Games. Pada video game ini, pemain bertugas untuk melakukan tugas-tugas dalam memasak sebuah resep masakan dengan menggunakan fasilitas *touch screen* pada Nintendo DS. Pemain akan diarahkan oleh seorang karakter dalam video game ini, bernama “Mama”,

dalam melakukan setiap tugas yang diberikan. Karakter ini menjadi maskot yang kuat dan dipakai untuk berbagai serial Cooking Mama games. Di dalam satu resep, terdapat beberapa tugas atau *mini game* yang merupakan tahapan dalam memasak, seperti memotong bahan, menggoreng, mencampur adonan, dan sebagainya. Setiap tugas atau *mini game* biasanya kurang dari 20 detik. Terdapat instruksi untuk setiap *mini game* sehingga pemain tidak melakukan kesalahan. Namun, jika terjadi kesalahan, hal ini akan mengurangi poin pemain dan mempengaruhi hadiah yang akan didapat pemain.



Gambar 3.2 Tampilan permainan dalam Cooking Mama 3

Dari video game Cooking Mama, peneliti memperhatikan berbagai elemen yang akan dipakai dalam Tugas Akhir ini. Cooking Mama memunculkan seorang maskot “Mama” yang akan menemani pemain dari awal permainan hingga akhir permainan sehingga pemain pun tidak merasa sendirian. Untuk visual yang dihasilkan, Cooking Mama memberikan visual yang tidak terlalu

realistis dengan warna yang cerah sehingga pemain tidak bosan. Lalu Cooking Mama pun juga memberikan ikon-ikon yang lucu sebagai tombol dalam permainan ataupun sebagai penghias. Mekanisme permainan dalam Cooking Mama sangat bervariasi dan terkesan realistis, ini dikarenakan teknologi yang dimiliki Nintendo DS. Dengan begitu, pemain tidak mudah bosan. Namun, setelah menyelesaikan suatu resep, keinginan pemain untuk mengulanginya akan kecil.



Gambar 3.3 Tampilan permainan dalam Cooking Mama 3

Keistimewaan dari Cooking Mama 3 dibandingkan dengan serial Cooking Mama sebelumnya adalah terdapat fitur untuk belanja persediaan bahan di supermarket. Fitur ini dijadikan sebuah mode bermain yang berbeda. Sesuai dengan ciri khas video game Cooking Mama, dalam fitur *Shop* ini, pemain juga harus menyelesaikan *mini game* yang merupakan rangkaian kegiatan belanja.



Gambar 3.4 Tampilan fitur Shop dalam Cooking Mama 3

Untuk studi komparator berikutnya adalah video game Gardening Mama. Merupakan *spin off* dari serial Cooking Mama dan juga dipublikasikan oleh Majesco Entertainment. Tokoh utama dalam video game ini tetap seperti serial sebelumnya, “Mama”. Namun kali ini pemain diberikan tugas berbeda, yaitu bercocok tanam di kebun milik “Mama”. *Mini game* pada Gardening Mama meliputi memetik buah, menyiram tanaman, member pupuk, dan sebagainya. Oleh karena itu, peneliti mendapat ide untuk memasukkan konsep *mini game* pada Gardening Mama ke dalam Tugas Akhir ini.



Gambar 3.5 Tampilan Gardening Mama

2. Adventure Bar Story.

Adventure Bar Story dibuat oleh RideonJapan, Inc. dan untuk perangkat Android. Video game ini bercerita tentang dua orang kakak beradik Kamerina yang berusaha mempertahankan rumah makan milik keluarganya. Mereka harus bersaing dengan rumah makan besar milik Gustav, yang mengancam untuk menggusur rumah makan Kamerina. Karena Kamerina tidak memiliki kekuasaan dan kekayaan sebesar Gustav, maka satu-satunya jalan untuk menghadapi Gustav adalah menjadi rumah makan setenar milik Gustav. Dengan mengikuti kontes memasak yang diadakan di kota, akan meningkatkan rank dari rumah makan Kamerina.



Gambar 3.6 Cover Adventure Bar Story

Untuk memenangkan kontes, diperlukan masakan yang orisinal dan istimewa. Oleh karena itu, Siela, adik dari Kamerina, harus pergi berburu untuk mendapatkan daging langka sehingga dapat dijadikan masakan. Pemain akan menjalankan Siela dalam permainan ini. Namun, Siela tidak sendiri, ia ditemani Fred dan juga teman lainnya untuk berpetualang. Sama seperti video

game RPG lainnya, pada video game ini terdapat *battle system* yang sederhana. Terdapat sistem *equipment*, *leveling*, *skill*, dan sebagainya. Namun, sedikit perbedaan yang dilakukan RideonJapan adalah *leveling*, untuk menaikkan level, pemain harus memakan masakan buatan sendiri. Dengan adanya perbedaan ini, membuat pemain harus sering memasak agar bertambah kuat.



Gambar 3.7 Tampilan *battle system* pada Adventure Bar Story

Dari video game ini, peneliti menganalisis beberapa elemen yang akan digunakan dalam Tugas Akhir ini. Sistem *leveling* pada permainan, yaitu dengan mengkonsumsi masakan yang dibuat, akan menambah *experience* untuk level berikutnya. Sistem ini akan diadaptasi ke dalam Tugas Akhir ini. Dengan membuat ramuan, maka akan menambah *experience* dari tokoh. Ada sistem *inventory* untuk Tugas Akhir ini, namun tidak serumit pada Adventure Bar Story. Sistem *map* untuk berpindah lokasi akan diadaptasi ke dalam

Tugas Akhir ini. Namun, pilihan lokasi yang dapat dipilih lebih sedikit dari Adventure Bar Story.



Gambar 3.8 Tampilan Sistem *Map* pada Adventure Bar Story

3.4 Analisis SWOT

Berdasarkan studi komparator diatas, maka peneliti membuat sebuah bagan SWOT yang akan diimplementasikan ke dalam Tugas Akhir ini.

	Strength	Weakness
	<ul style="list-style-type: none"> - Unsur Adventure dalam permainan. - Berisi konten lokal jamu. - Ada karakter yang berperan kuat sebagai penyampai pesan dari video game ini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Durasi permainan singkat. - Hanya dapat dimainkan di perangkat Android. -

<p>Opportunity</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jamu merupakan produk nasional. - Perangkat Android sedang diminati remaja. 	<p>Strategi Peluang-Kekuatan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperkenalkan resep-resep dan khasiat jamu sederhana kepada generasi muda. 	<p>Strategi Peluang-Kelemahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cerita dalam video game ini akan sederhana agar mudah dimengerti. - Mengemas cerita ke dalam media yang menarik.
<p>Threat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video game mendapat kesan yang buruk dari beberapa orang. - Masyarakat memandang jamu adalah tradisi yang kuno. 	<p>Strategi Bahaya-Kekuatan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video game ini bergenre simulasi sehingga dapat menjadi media belajar sambil bermain. - Dengan menggunakan teknologi Android, maka akan membuat tradisi jamu menjadi lebih modern. 	<p>Strategi Bahaya-Kelemahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durasi permainan relative cepat, sehingga tidak mengganggu aktifitas belajar. - Membuat promosi yang menarik agar anak-anak tertarik untuk bermain.

Dari analisa SWOT yang dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Strategi SO

Dengan menggunakan potensi jamu sebagai produk nasional, maka video game ini dapat mengundang keingintahuan anak-anak maupun orang dewasa. Selain sebagai hiburan yang memiliki konten lokal, video game ini baik untuk menambah pengetahuan tentang tanaman obat di Indonesia.

2. Strategi WO

Mengingat bahwa tema jamu sendiri kurang diminati oleh generasi muda, maka dalam video game ini akan mengemas cerita dengan cara yang menarik, seperti komik atau *motion graphic*.

3. Strategi ST

Karena sebagian orang tua menganggap video game sebagai media yang merusak, maka peneliti membuat video game ini lebih bersifat edukatif dengan memberikan fitur ensiklopedi tentang tanaman obat dan cara membuatnya. Lalu dengan menggunakan teknologi perangkat Android, membuat konten jamu terlihat lebih modern.

4. Strategi WT

Agar video game ini tidak menyita waktu belajar atau aktivitas lain, maka durasi untuk menyelesaikan 1 resep ramuan relatif cepat. Dan untuk mengambil bahan-bahan dibutuhkan waktu tunggu untuk dapat mengambilnya lagi. Lalu dengan memanfaatkan kepopuleran perangkat Android, peneliti akan membuat promosi yang menarik.

Dari rangkaian strategi yang akan dilakukan peneliti untuk Tugas Akhir ini maka didapatkan sebuah strategi umum. Strategi umum berfungsi untuk menggabungkan makna pada setiap strategi. Maka peneliti memutuskan untuk menggunakan strategi umum yaitu menciptakan media untuk bermain belajar tentang jamu tradisional, dengan menyampaikan cerita secara menarik dan

dikemas dengan modern. Dari strategi umum ini maka peneliti mendapatkan kata kunci Fun Learning.

3.5 Analisis Konsep

Dari penjabaran analisis data diatas, peneliti telah mendapatkan beberapa kata kunci yang dapat membantu untuk menyusun konsep dari Tugas Akhir ini. Kata kunci dari data di lapangan : tradisi, unggulan, alamiah, modern dan kreatif. Lalu kata kunci dari SWOT adalah Fun Learning. Di mana strategi umum Tugas Akhir ini adalah menciptakan media untuk bermain dan belajar tentang jamu tradisional, dengan menggunakan cerita yang menarik dan dikemas secara modern. Jika kata kunci dari SWOT digabungkan dengan kata kunci yang didapat dari data-data di lapangan, maka peneliti mendapatkan konsep “Ayo, hidup sehat” untuk Tugas Akhir ini.



Gambar 3.9 Bagan Keyword

3.6 Perancangan Karya

Perancangan karya pada Tugas Akhir ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

3.6.1 Pra Produksi

Pada tahap ini, peneliti akan menentukan ide, strategi kreatif, dan warna yang dipakai pada Tugas Akhir ini berdasarkan konsep yang dimiliki.

1. Ide

Ide yang dibangun peneliti berdasarkan konsep “Ayo, hidup sehat!”, di mana di dalamnya mengandung strategi umum berupa menciptakan media untuk belajar dan bermain, tentang jamu tradisional, dengan menggunakan cerita yang menarik dan dikemas secara modern. Berawal dari media untuk bermain dan belajar, maka peneliti ingin membuat sebuah media yang dapat mempelajari kehidupan sehat dengan jamu dan dapat mensimulasikannya. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media video game dengan genre simulasi untuk Tugas Akhir ini. Agar tradisi jamu dapat dimengerti pemain, maka peneliti menambahkan cerita ringan ke dalam video game tersebut. Dengan memanfaatkan salah satu teknologi modern yang sedang populer saat ini, maka video game ini akan dibuat untuk perangkat Android.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dibangun oleh peneliti berdasarkan dari studi komparator dan data-data yang dimiliki. Untuk permainan utamanya, pemain akan diberikan tugas seperti Cooking Mama, namun resep yang digunakan adalah

resep ramuan jamu. Lalu dengan menambahkan fitur yang dimiliki Gardening Mama, pemain dapat mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat ramuan. Namun, dibutuhkan waktu tertentu untuk dapat mengambil bahan yang sudah diambil. Tugas akhir ini menggunakan sistem karakter yang dimiliki Cooking Mama, namun dalam Tugas Akhir ini karakter dapat dikendalikan pemain.

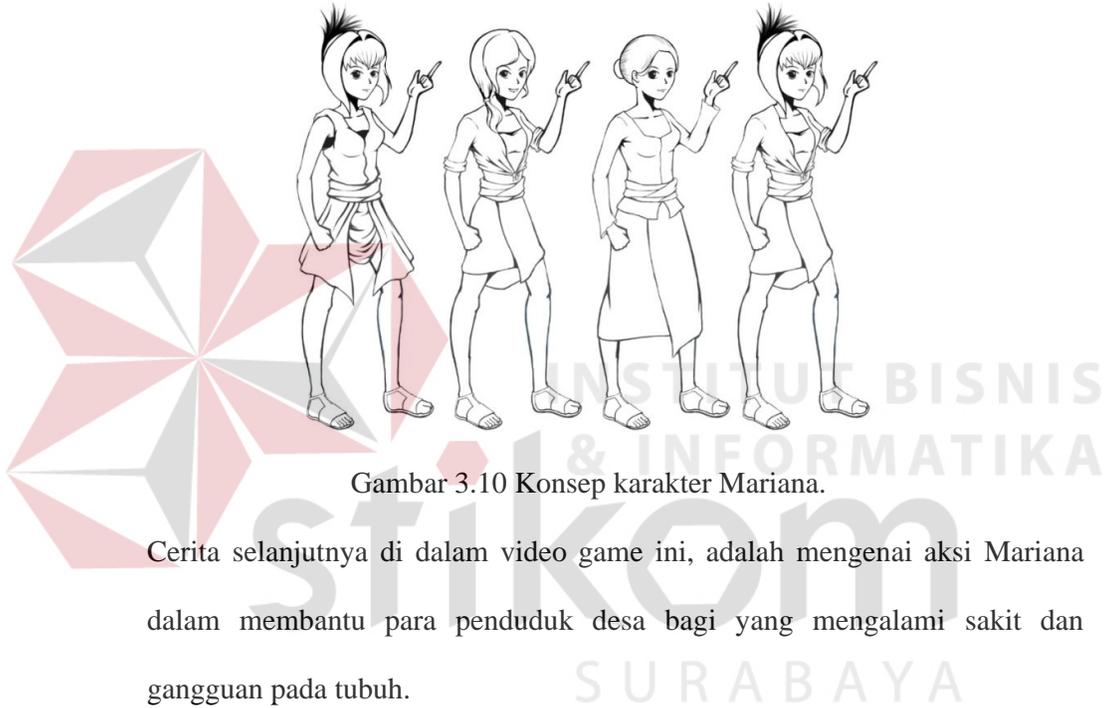
3. Tema

Tema yang dipakai dalam Tugas Akhir ini adalah tradisional. Ini dikarenakan peneliti ingin menunjukkan gambaran kehidupan pada jaman dulu ketika jamu belum diproduksi secara massal dan dengan teknologi canggih. Tema ini juga mendukung tujuan dari video game yaitu ingin memperkenalkan jamu dan cara pembuatan jamu sederhana. Dengan tema tradisional, akan menunjukkan bahwa jamu dapat dibuat dengan peralatan yang minimum. Tema tradisional juga diaplikasikan pada keadaan bangunan dan pakaian. Hal ini dapat member informasi tentang rumah tradisional dan pakaian tradisional.

4. Cerita

Cerita yang dipakai dalam video game ini bersifat fiksi. Peneliti menghadirkan seorang tokoh gadis, Mariana, di mana ia tinggal di dekat hutan. Mariana adalah gadis yang periang dan baik hati. Mariana tinggal bersama dengan neneknya. Nenek Mariana merupakan peramu jamu yang

terkenal di desa. Ramuan nenek Mariana sering membuat penduduk desa terlepas dari penyakit dan segala gangguan tubuh. Mariana sejak kecil sudah diasuh oleh neneknya yang sekarang telah meninggal. Sekarang adalah tugas Mariana untuk melanjutkan peran neneknya. Dengan berbekal buku resep milik neneknya, Mariana berusaha untuk membantu para penduduk di desa.



Gambar 3.10 Konsep karakter Mariana.

Cerita selanjutnya di dalam video game ini, adalah mengenai aksi Mariana dalam membantu para penduduk desa bagi yang mengalami sakit dan gangguan pada tubuh.



Gambar 3.11 Konsep rumah Mariana

Rumah Mariana berupa gubuk dengan konstruksi rumah PanggangPe seperti rumah di Jawa Tengah pada umumnya. Bahan yang digunakan untuk dinding rumah adalah anyaman bambu.



Gambar 3.12 Konsep hutan

Konsep hutan merupakan hutan hujan tropis seperti kebanyakan hutan di Indonesia. Dengan jenis tanaman dan pohon yang bervariasi.

3.6.2 Produksi

Pada Tahap ini, peneliti akan melanjutkan rancangan sketsa dari desain-desain yang sudah dibuat. Dari desain karakter, setting, dan tombol yang digunakan. Selain penyelesaian rancangan desain, peneliti juga memperbaiki dan meneruskan pembuatan sistem video game.

1. Grafis dan desain antarmuka

Semua konsep desain akan dipoles sehingga menjadi desain akhir yang siap dipakai dalam video game. Dalam tahap ini juga memproduksi animasi dari karakter dan desain – desain lainnya.

2. Pemrograman dan prototype

Pembuatan program awal untuk mencoba sistem permainan. Setelah sistem telah dibangun, maka mulai dimasukkan desain yang sudah jadi kedalam prototype.

3. Level design

Setelah desain yang sudah jadi dimasukkan ke dalam prototype, maka mulai disusun level.

3.6.3 Pasca Produksi

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Dari hasil tahap produksi, maka ditambahkan sound effect dan bgm untuk pelengkap. Lalu pembuatan cerita intro untuk cerita permulaan video game ini. Setelah itu dilakukan proses exporting ke format apk.