

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab III ini akan dijelaskan dengan metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan data serta perancangan dalam pembuatan *game* ini. Penjelasan konsep dan pokok pikiran dalam *game* ini akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat. Metode penelitian dalam proses pembuatan *game* ini dilakukan berdasarkan penelitian dengan tahapan-tahapan tertentu.

3.1 Metodologi

Bidang kajian multimedia, bisa dikatakan sebagai disiplin ilmu baru, jika dibandingkan dengan ilmu-ilmu seni lainnya. Oleh karena itu metode yang dilakukan dalam pembuatan tugas akhir ini, menggunakan metodologi kualitatif yang sudah ada. Seperti yang ditulis oleh Semiawan (2010: 80), metodologi itu sendiri berarti sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Pembahasan metodologi yang dibahas pada pembuatan *game* ini adalah menggunakan metode kualitatif karena membutuhkan pengujian secara kualitas sehingga tahap pengumpulan data lebih detail terhadap karya Tugas Akhir guna menghasilkan karya berkualitas yang lebih baik. Seperti yang ditulis oleh Semiawan (2010: 62), metode kualitatif datanya sangat mendasar karena berdasarkan fakta dan realita sehingga kualitas pengumpulan lebih detail.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Seperti yang ditulis oleh Gulo (2010: 115), teknik pengumpulan data dalam pembuatan *game* ini dilakukan dengan beberapa cara diantaranya observasi, studi literatur dan wawancara namun apabila data dirasa sudah cukup diantara ketiganya dapat direduksi (kurangi).

1. Observasi

a. *Game Turn Based Strategy*

Observasi terhadap *game* yang bertemakan Pangeran Diponegoro dalam situs Google *Play Store* yakni hanya terdapat satu buah *game* yang mengangkat tema kepahlawanan bergenre puzzle. Namun *game* tersebut untuk pengenalan para pejuang yang telah membela tanah air. Ceritanya juga hanya secara umum, tidak membahas secara spesifik terhadap satu pahlawan saja dan *game* ini dapat di *download* secara gratis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk menyampaikan suatu cerita harus spesifik agar pemain dapat mengenali sebuah *game* secara menyeluruh. Secara spesifik dan unik sehingga untuk para remaja yang berusaha mengingat *game* tersebut dapat diakses melalui keunikan dan kespesifikan dari *game* tersebut. Dan perlu diingat *game turn based* haruslah ada waktu untuk bertindak dan juga

bergantian seperti papan catur (Novak, 2013: 79). Kesimpulan observasi hingga mendapatkan *keyword* dapat dilihat di table 3.1.

Tabel 3.1 Kesimpulan observasi *game turn based strategy*

| Jenis Pengumpulan Data | <i>Keyword</i> |
|--|--|
| Observasi di dalam <i>Google Playstore</i> | Spesifik Cerita Waktu Bergantian <i>Strategy</i> |

(Sumber: Olahan Penulis)

b. *QR Code*

Observasi dilakukan di *Google playstore*, kemudian memasukan keyword *QR Code* ke dalam observasi *game* bertemakan Pangeran Diponegoro, hasilnya tidak menemukan satupun *game* bertemakan Pangeran Diponegoro yang mempunyai unsur *QR Code*, maka hal tersebut menjadi sebuah keunikan tersendiri yang mampu membuat *game* bertemakan Pangeran Diponegoro diangkat dalam Tugas Akhir. Sehingga mempermudah dalam menyampaikan ingatan sebuah *game* mengingat *QR Code* sendiri memiliki sebuah kartu untuk dilakukan sebuah pemindaian terlebih dahulu dan *QR Code* lebih modern. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk menyampaikan suatu cerita harus menggunakan cara yang unik berupa gambar atau teks agar cerita dapat tersampaikan dan pemain akan lebih interaktif dan tidak ketinggalan

zaman (modern) (Koster, 2013: 24). Kesimpulan observasi hingga mendapatkan *keyword* dapat dilihat di table 3.2.

Tabel 3.2 Kesimpulan observasi *QR Code*

| Jenis Pengumpulan Data | <i>Keyword</i> |
|--|--|
| Observasi di dalam <i>Google Playstore</i> | Unik Cerita Modern Gambar Teks |

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Wawancara

a. *Game Turn Based Strategy*

Wawancara dilakukan di kampus IBIS STIKOM Surabaya (23/12/14).

Narasumber dari seorang ahli game bernama Ek Kian, S.E, beliau mengatakan bahwa untuk *game turn based strategy* yang menarik haruslah terdapat sebuah inovasi. “Sekarang sudah banyak *game android* yang menjamur. Namun apabila konten yang diangkat itu dari dalam negeri itu jarang. Apabila mengangkat *game* bergenre *turn based strategy* seharusnya terdapat sebuah inovasi agar menarik saat dimainkan. *Game turn based strategy* kan identik dengan giliran (*turn*) dan juga identik terdapat waktu untuk berfikir”. Kesimpulan wawancara *game turn based strategy* hingga mendapatkan *keyword* dapat dilihat di table 3.3.

Tabel 3.3 Kesimpulan wawancara *game turn based strategy*

| Jenis Pengumpulan Data | Keyword |
|------------------------|--|
| Wawancara Ahli Game | Inovasi Game android Giliran (<i>turn</i>) Waktu <i>Strategy</i> |

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Pangeran Diponegoro

Wawancara merupakan data didapatkan dari beberapa narasumber diantaranya yakni pakar dalam sejarah dan tokoh masyarakat. Wawancara pertama dilakukan di kediaman seorang sejarawan di desa Patangpuluhan, Yogyakarta (7/12/14). Beliau merupakan seorang sejarawan bernama Drs. HY Agus Murdiyastomo, M.Hum. Beliau mengatakan bahwa saat ini para remaja membutuhkan panutan dari para pejuang bangsa. “Kalau dilihat dari zaman sekarang, sebuah panutan sangat perlu. Biasanya kan para remaja lebih mengidolakan para artis-artis di televisi, kenapa tidak, mereka diperkenalkan sosok pahlawan Pangeran Diponegoro. Dalam penyampaiannya bisa berupa apapun yang penting karakteristik didesain mengikuti zaman dan jangan lupa unsur *patriotisme* Pangeran Diponegoro

harus tetap terjaga. Remaja pun akan senang dan mengidolakan hal tersebut”.

Wawancara kedua dilakukan di museum Pangeran Diponegoro, Tegalrejo Yogyakarta (6/12/14). Narasumber kedua dari seorang tokoh masyarakat bernama Bapak Slamet Wiroatmojo, beliau mengatakan bahwa remaja sekarang hanya mengenal nama Pangeran Diponegoro padahal banyak sekali manfaat apabila ditela’ah. “Mereka itu (para remaja) lebih senang berfoya-foya, ya karena mereka menyukai kebudayaan barat. Ketika ditanya tentang pejuang-pejuang mereka hanya bisa menjawab nama-namanya saja, mereka tidak mengambil nilai atau manfaat yang terkandung di dalam perjuangan itu. Persoalan seperti ini haruslah ada sebuah penyelesaian, paling tidak meminimalisirnya. Yang penting mereka diajarkan untuk mengenal para pahlawan, memetik nilai-nilai yang bermanfaat dan yang pasti mencintai tanah air bangsa Indonesia”.

Setelah melakukan beberapa wawancara, maka telah mendapatkan beberapa data yang kemudian diolah. Berikut hasil wawancara di atas yang dapat disimpulkan: dari segi konten, karakter Pangeran Diponegoro dapat didesain secara *modern* mengikuti perkembangan zaman para remaja dengan memperhatikan sikap *patriotisme* yang beliau lakukan pada masa penjajahan sedang berlangsung. Kesimpulan wawancara hingga mendapatkan *keyword* dapat dilihat di table 3.4.

Tabel 3.4 Kesimpulan wawancara Pangeran Diponegoro

| Jenis Pengumpulan Data | <i>Keyword</i> |
|---|---|
| Wawancara Sejarahwan dan Tokoh Masyarakat | Pejuang Karakteristik <i>Patriotisme</i> Remaja Modern <i>Strategy</i> |

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Literatur

a. *QR Code*

Wawancara dilakukan di kampus IBIS STIKOM Surabaya (23/12/14).

Dalam pencarian data-data secara kualitatif maka dilakukan studi literatur yang ditulis oleh Fajar (2012), kode *QR* mampu menyimpan informasi (*enskripsi data*) secara horizontal dan vertikal, oleh karena itu secara otomatis kode *QR* dapat menampung informasi yang lebih banyak daripada kode batang dan lebih modern. *Enskripsi data* ini merupakan pengubah symbol menjadi data-data yang akan digunakan dalam *game* ini. *QR Code* lebih modern dibandingkan *enskripsi-enskripsi data* lainnya, sehingga membuat para remaja mudah untuk memahaminya karena mengikuti zaman. Biasanya di dalam *QR Code* terdapat teks dan juga gambar yang berguna

untuk pemanggilan sebuah data. Kesimpulan literature *QR Code* hingga mendapatkan *keyword* dapat dilihat di table 3.5.

Tabel 3.5 Kesimpulan literatur *QR Code*

| Jenis Pengumpulan Data | <i>Keyword</i> |
|---|--|
| Literatur <i>http://simpmix.blogspot.com</i> | Informasi <i>Enskripsi data</i> Teks Gambar |

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Pangeran Diponegoro

Studi literatur yang digunakan adalah beberapa buku yang menjelaskan Pangeran Diponegoro, karakteristiknya dan juga nilai-nilai Pangeran Diponegoro. Buku yang pertama karya dari “Tim Narasi” berjudul “100 Tokoh Yang Mengubah Indonesia”. Buku yang kedua karya dari “Harmanto Eddy Djatmiko” dengan judul “Revolusi Karakter Bangsa” dan yang terakhir buku yang berjudul “Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global“ karya dari “Doni Koesoema”.

Bedasarkan data yang diperoleh dan diolah dari beberapa buku tersebut maka dapat disimpulkan di beberapa medan peperangan Pangeran Diponegoro tidak berjuang secara sendirian, melainkan ada beberapa teman-temannya yang membantu dalam peperangan dengan dibantu masyarakat dari yang terkecil hingga masyarakat kelas atas. Dan saat mendesain sebuah

pahlawan-pahlawan harus tetap memasukan unsur *patriotisme* sehingga karakteristiknya mengikuti zaman para remaja dan cocok untuk dijadikan sebagai panutan dan diikuti atau diidolakan oleh para remaja saat ini.

Setelah mengetahui hasil dari data studi literatur yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa untuk mendesain seorang pahlawan yang dianggap sudah ketinggalan zaman oleh para remaja dapat dimanipulasi dengan meredesain kembali sosok karakter pahlawan tersebut dengan lebih menarik dan mengikuti perkembangan zaman para remaja saat ini tanpa meninggalkan unsur *patriotisme*. Kesimpulan literature Pangeran Diponegoro hingga mendapatkan *keyword* dapat dilihat di table 3.6.

Tabel 3.6 Kesimpulan literatur Pangeran Diponegoro

| Jenis Pengumpulan Data | <i>Keyword</i> |
|---|---|
| Literatur "100 Tokoh Yang Mengubah Indonesia" "Revolusi Karakter Bangsa" "Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global" | Penjajah Peperangan Karakter Pahlawan Berjuang <i>Patriotisme</i> <i>Strategy</i> |

(Sumber: Olahan Penulis)

4. Studi Komparator

Studi komparator yang dilakukan yakni mengambil beberapa unsur yang terdapat pada *game* yang sudah tersedia. *Game* yang digunakan untuk diadaptasikan pada Tugas Akhir ini, diantaranya:

1. Saturday Morning

Pada umumnya sebuah game *strategy* tampak dari atas. Berbeda dengan game buatan dari *Mighty Rabbit Studio*, game ini bergenre *turn based strategy* dengan kombinasi *role playing game*. Game ini dimainkan di dalam ios, pc dan juga linux. Untuk game seperti Saturday Morning di dalam android belum ditemukan saat ini. Sehingga unsur yang dapat diaplikasikan dalam Tugas Akhir ini yakni dari sisi *gameplay*.



Gambar 3.1 Game Saturday Morning

(Sumber: <http://criticalindiegamer.com>)

Gameplay Saturday Morning tidak jauh berbeda dengan genre *turn based game* lainnya seperti gambar 3.1 di atas. Namun memiliki kelebihan dari pada game lainnya. Diantaranya terdapat penambahan *gameplay* yang tidak terdapat dalam game *turn based* lainnya. Sesuai yang ditulis oleh Novak (2013: 79), dalam game

turn based strategy penambahan *gameplay* akan mengasyikan, sehingga pemain tidak akan bosan dan monoton menunggu giliran waktunya untuk beraksi.

Kekurangan yang terdapat di *game sturday morning*, dari segi sisi cerita cukup mengena karena ceritanya terlalu melebar sehingga karakternya secara tidak langsung juga sulit untuk ditebak. Pemain akan merasa kurang nyaman dengan keadaan yang seperti ini. Sesuai yang ditulis oleh Koster (2013: 24), dalam *game* pemain akan turun rasa kenyamanan karena ketidakjelasan baik dari cerita, tujuan maupun dari gambar. Hal ini tentunya akan membuat pemain merasa kehilangan *feel* dalam bermain dan juga cukup sulit memasuki dunia *game* tersebut.

2. QR Code game Borderlands 2

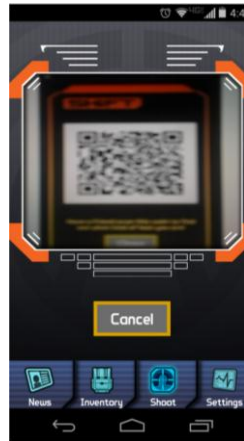
Mencari mineral yang berharga dan mengambil misi yang berbahaya adalah konsep dari game Borderlands 2. Game ini bergenre *FPS (First Person Shooter)* di *android* maupun di PC. Di *game* ini *player* akan dituntut untuk menyelesaikan misi yang ada dengan didukung beberapa karakter yang berbeda-beda.



Gambar 3.2 Borderlands 2

(Sumber: <http://android.m.brothersoft.com>)

Kelebihan *game* Borderlands 2 seperti gambar 3.2 dan gambar 3.3 adalah terdapatnya *scan QR Code* yang digunakan sebagai inovasi dari *game android* lain. *Scan* ini digunakan untuk mentransformasikan dari *QR Code* menjadi karakter yang baru. Sehingga *scan* itu berhasil maka selanjutnya adalah karaternya akan muncul.



Gambar 3.3 *QR Code* Borderlands 2

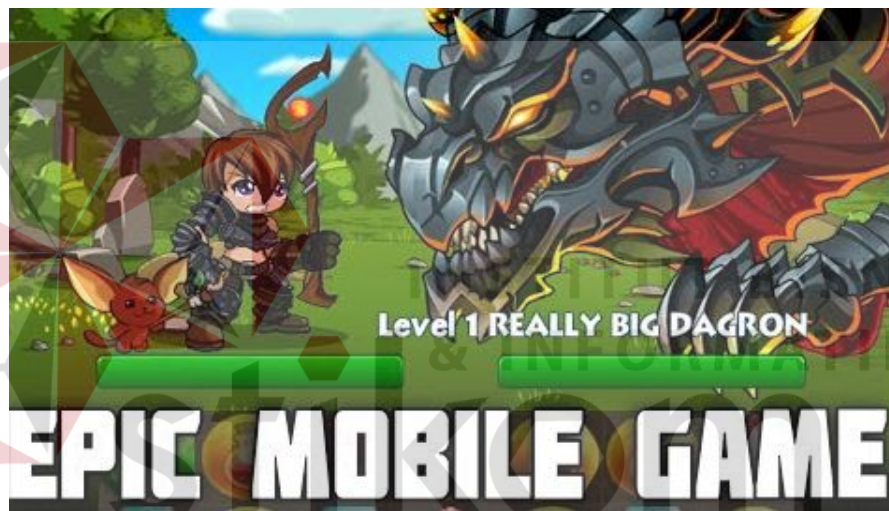
(Sumber: <http://www.droid-life.com/tag/borderlands-2/>)

Kekurangan *game* Borderlands 2, kerumitan dari segi cerita sehingga pemain akan merasa bingung untuk menentukan sebuah keputusan. Disamping itu terdapat beberapa karakter yang belum jelas asal usul dari setiap karakter mengakibatkan pemain akan lebih selektif dalam membeli kartu (karakter).

Setelah mengetahui *game* ini, maka diambil studi komparator dari segi keunikan *scan QR Code*. Disamping memiliki keunikan, *scan QR Code* di sini terdapat gambar sehingga meningkatkan *value* dalam bermain. *Value* ini digunakan sebagai *awards* saat bermain (Koster, 2013: 72)

3. Tampilan *game art* Battle Gems

Game battle gems merupakan salah satu *game mixing 3 match dengan action* android. *Game* ini berbeda dari *gameplay* dari *game-game* lainnya sehingga membuat battle gems turut diperhitungkan. Oleh karena itu, untuk tampilan *game/GUI (Graphic User Interface)* battle gems sebagai acuan kerja.



Gambar 3.4 *Game* Battle Gems

(Sumber: <http://article.wn.com>)

Kelebihan dari *game* ini yakni dari sisi grafisnya, grafisnya bisa dibilang mengikuti zaman para remaja seperti gambar 3.4 di atas. Konsep alam natural yang dibawakan oleh *game* ini sangat baik, meskipun terdapat di dunia fantasi. Dari segi karakter hamper mirip chibi namun sudah mempuni untuk dikatakan mengikuti zaman. Sehingga tidak menutup kemungkinan *game* ini laris di

android dimana yang banyak mendownload adalah para remaja itu sendiri. *Game* ini dihargai dengan gratis, akan tetapi apabila ingin melakukan *upgrade* dapat memberikan sedikit donasi atau membayar kepada *developernya*.

Kekurangan dari *game* ini, mixxingnya hampir mirip dengan *game* lainnya. Lebih fatal lagi mirip dengan *game genre* yang sama namun hanya di ganti dari sisi *User Interface*. Namun berbeda dari sisi grafisnya *Battle Gems* menggunakan *painting* dan lebih menarik. Sesuai yang ditulis oleh Koster (2013: 24), dalam beberapa unsur yang membuat nyaman pemain adalah cerita, *gameplay*, *sound* dan gambar yang menarik. Meskipun demikian perbedaan ini membuat *game Battle Gems* menjadi terkenal karena salah satu unsur membuat pemain nyaman adalah dengan gambar yang menarik.

5. STP

Tujuan dari penggunaan STP ini agar segmentasi, targetting serta positioning lebih jelas dan tidak terlalu melebar. Berikut analisa STP dalam bentuk tabel 3.7.

Tabel 3.7 Pengumpulan Data STP

| | | |
|------------------------------|-----------|---|
| Segmentasi & Targeting | Geografis | Masyarakat kota |
| | Demografi | Usia Target yaitu Remaja 16-20 tahun Gender : laki-laki dan perempuan Pekerjaan : Sekolah Menengah Atas, Mahasiswa baru |
| | Psikologi | Kelas sosial : menengah Gaya hidup : standart |
| Positioning | | Menjadi sarana pengenalan cerita Pangeran Diponegoro melalui media <i>game</i> . |

(Sumber: Olahan Penulis)

Segmentasi dan targeting dari sisi geografis di tujukan untuk masyarakat kota. Karena di dalam perkotaan cerita kepahlawanan mulai dilupakan. Seperti yang ditulis oleh Tria (2014), mereka (masyarakat) bangga, memakai pakaian impor, makanan-minuman merek luar hingga gaya hidup, sementara kekayaan sejarah mulai dilupakan. Dari sisi Demografi masyarakat kota masih terlalu luas, oleh karena itu lebih di targetkan kepada usia remaja antara 16 sampai 20 tahun. Karena pada masa umur remaja mereka dapat memilih sebuah kehidupan. Sesuai yang ditulis oleh Swandari (2013), sebenarnya anak remaja umur 16-20 membutuhkan panutan yang bermanfaat untuk persiapan mereka menata hidupnya kelak dengan baik dan terarah. Dan untuk psikologinya kelas sosial menengah, karena tingkat teknologi saat ini mulai berkembang pesat dan untuk membeli sebuah *android* tidak susah payah lagi. telah dilakukan.

3.3 Analisa Data

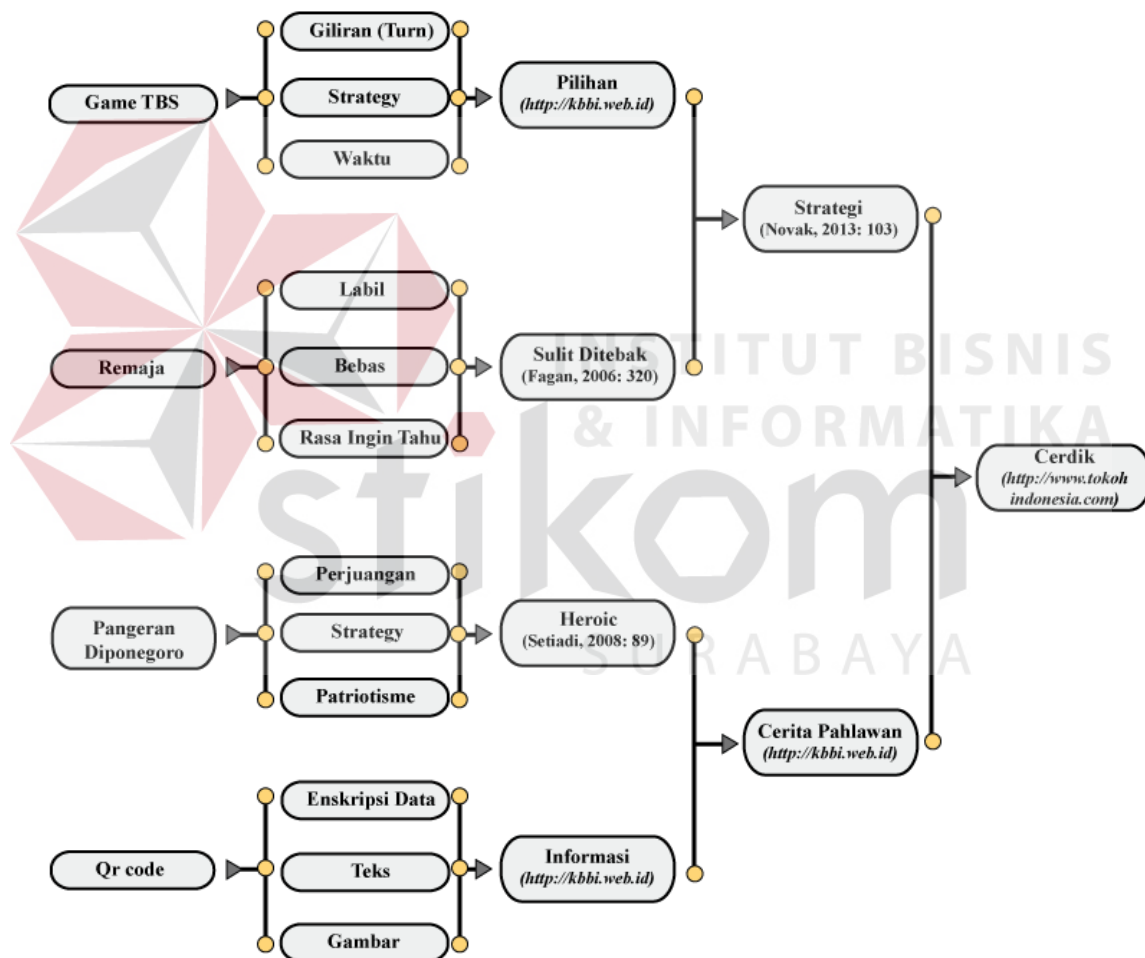
Tabel 3.8 Analisa Data

| No | Indikator | Sumber | | | Kesimpulan | Keyword |
|----|---------------------|-------------------|----------------------------------|-----------------------------------|---|---------------------------------|
| | | Observasi | Wawancara | Literatur | | |
| 1 | Game TBS | Google Play Store | Ek. Kian | | Game turn based strategy = gantian/ giliran (turn) dan ada waktu untuk menentukan strategy yang baru | Giliran (turn) Waktu Strategy |
| 2 | QR Code | Google Play Store | | www.Simsix.com | QR Code = enkripsi data berupa teks atau gambar | Enkripsi data Teks Gambar |
| 3 | Pangeran Diponegoro | | Drs. HY Agus Murdiyastomo, M.Hum | 100 Tokoh Yang Mengubah Indonesia | Cerita Pangeran Diponegoro merupakan sebuah perjuangan yang mulia, dan unsur patriotisme dari karakteristik beliau tetap ada. | Perjuangan Strategy Patriotisme |
| 4 | STP | | | Sifat Remaja | Terdapat sifat remaja yang dominan, diantaranya adalah labil, bebas dan rasa ingin tahu yang tinggi | Labil Bebas Rasa Ingin Tahu |

(Sumber: Olahan Penulis)

3.4 Keyword

Dalam *keyword* dapat diambil hasil analisa data yang telah dilakukan, kemudian dikaji ulang guna untuk mendapatkan *keyword* yang baru. Sehingga dapat digunakan sebagai konsep dalam pembuatan Tugas Akhir ini.



Gambar 3.5 *Keyword*

(Sumber: Olahan Penulis)

3.5 Analisa Keyword

Hasil dari analisa data yang didapatkan beberapa kata di dalam judul Tugas Akhir. Terdapat 4 kata diantaranya adalah *keyword game turn based strategy* yang digunakan sebagai *genre* di pembuatan *game*, *keyword* remaja digunakan sebagai target dari Tugas Akhir ini. *Keyword* Pangeran Diponegoro merupakan konten yang dibawakan di dalam *game* ini dan *keyword QR Code* sebagai unsur inovasi teknik yang di implementasikan kedalam *game*.

Keyword game turn based strategy merupakan *game* yang akan diangkat di Tugas Akhir ini. Setelah melakukan analisa data, di dalam *game turn based strategy* terdapat kata yang sering muncul yakni giliran (*turn*), waktu dan *strategy*. Tiga kata yang muncul merupakan kata yang sangat berperan penting dalam *genre game turn based strategy*. Sesuai yang ditulis oleh Novak (2013: 79), secara tidak langsung *game* ini bergiliran dalam melangkah dan juga terdapat waktu yang digunakan untuk berfikir sebelum bertindak, sehingga menimbulkan sebuah pilihan yang akan dipikirkann oleh pemain. Pilihan ini tentunya sudah difikirkan terlebih dahulu dengan waktu yang tersedia. Menurut kamus online di website <http://kbbi.web.id>, kata pilihan: alternatif; jalan lain; peluang; kesempatan di waktu tertentu. Kemudian target yang akan diambil adalah para remaja, sebagai pemain *game* Tugas Akhir ini.

Keyword remaja diambil dari sifat-sifat mereka dan didapatkan tiga sifat remaja yang mewakili karakter sifat mereka yakni labil, bebas dan rasa ingin tahu. Seperti yang ditulis oleh Destariana (2012), di seumuran mereka sifat-sifat seperti ini (labil, bebas dan rasa ingin tahu) akan muncul secara sengaja maupun tidak sengaja.

Kemudian 3 sifat yang didapatkan dirangkum menjadi sifat remaja dimana pola pikirnya sulit untuk ditebak baik dari sisi imajinasi maupun perilaku. Sesuai yang ditulis oleh Fagan (2006: 190), berdasarkan tinjauan teori perkembangan, usia remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek kognitif, emosi, sosial dan pencapaian. Sehingga dapat disimpulkan sifat remaja adalah sulit untuk ditebak. Sesuai yang ditulis oleh Fagan (2006: 320), perubahan aspek kognitif, emosi dan social merupakan ciri khas para remaja dengan kata luasnya sangat sulit untuk ditebak. Sehingga diperkecil lagi membentuk *keyword* sulit ditebak.

Keyword Pangeran Diponegoro merupakan konten atau permasalahan yang diangkat dalam Tugas Akhir ini. Setelah melakukan analisa data, *keyword* yang sering muncul yakni perjuangan dan *patriotisme*. Menurut Setiadi (2008: 36), salah satu bentuk *patriotisme* yakni sikap rela berkorban dan perjuangan melawan penjajah. Bentuk perjuangan Pangeran Diponegoro dapat menjadi teladan bagi para remaja serta sikap *patriotisme* dalam membela negara juga menjadi nilai tersendiri bagi bangsa Indonesia. Apabila diringkas lebih dalam lagi, sebuah sikap dan bentuk yang dilakukan Pangeran Diponegoro merupakan sikap seperti para pahlawan. Menurut Setiadi (2008: 89), sikap seperti para pahlawan sangatlah perlu untuk diteladani. Karena bangsa yang cerdas adalah bangsa yang mampu untuk melihat lembaran sejarah. Sehingga diperuncing lagi setiap pahlawan pasti memiliki sikap yang *heroic*. Dan *keyword* yang diambil adalah *heroic*.

Keyword QR Code adalah teknik unik yang di implementasikan terhadap Tugas Akhir ini. Analisa data terhadap *QR Code keyword* yang sering muncul adalah *Enskripsi* data dan modern. Seperti yang ditulis oleh Fajar dalam website <http://simpsmix.blogspot.com>, kode *QR* mampu menyimpan informasi (enskripsi data) secara horizontal dan vertikal, oleh karena itu secara otomatis kode *QR* dapat menampung informasi yang lebih banyak daripada kode batang dan lebih modern. *Enskripsi* data ini merupakan pengubah symbol berupa teks dan gambar menjadi data-data yang akan digunakan dalam *game* ini. *QR Code* lebih modern dibandingkan *enskripsi-enskripsi* data lainnya, dan membuat para remaja mudah untuk memahaminya karena mengikuti zaman. Kemudian diringkas lagi menjadi data terhadap target. Menurut kamus online di website <http://kbbi.web.id>, kata data: fakta; informasi; grafik; gambar. Penyampaian data dapat berupa sebuah informasi, grafik ataupun gambar, tergantung kebutuhan yang dipakai dalam Tugas Akhir ini. Dan diperuncing lagi membentuk *keyword* informasi, karena terdapat keterkaitan data-data yang akan di informasikan atau disampaikan.

Setelah dianalisa dan diperkecil lagi, *keyword* yang didapatkan adalah pilihan dan sulit ditebak. *Keyword* pilihan dan sulit ditebak membentuk *keyword* berpikir karena didalam *game strategy* pemain dihadapkan sebuah permasalahan dan pemain dituntut untuk berpikir dan membuat sebuah pilihan atau keputusan yang tepat. Sesuai yang ditulis oleh Novak (2013: 103), memutuskan sebuah pilihan dalam *game strategy* merupakan tuntutan terhadap pemain *game strategy* untuk mencapai tujuan dengan keputusan pilihan yang tepat. Hal ini berguna untuk mengantisipasi kesulitan

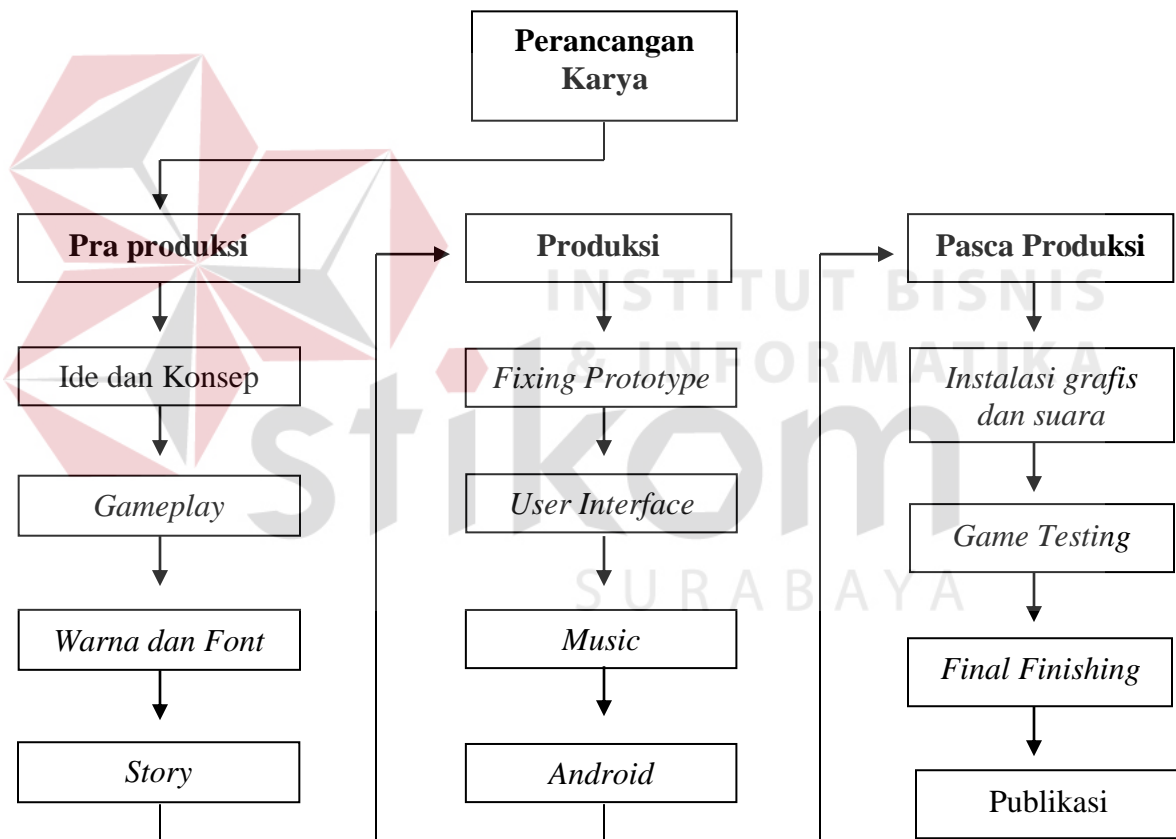
dalam menebak, karena terdapat pilihan yang akan menentukan *strategy* dari game. Sehingga diperkecil lagi membentuk *keyword* strategi.

Sedangkan *keyword heroic* dan informasi membentuk *keyword* Cerita Pahlawan (epos). Sebuah informasi di sini lebih terspesifik ke arah cerita, sehingga membentuk cerita pahlawan atau lebih tepatnya cerita pahlawan Pangeran Diponegoro. Menurut kamus online di website <http://kbbi.web.id/>, kata epos: cerita kepahlawanan; syair panjang yg menceritakan riwayat perjuangan seorang pahlawan. Sehingga *keyword* yang di dapatkan adalah Cerita Pahlawan (epos).

Setelah melakukan analisa dan meruncingkan *keyword-keyword* yang telah didapatkan dari teknik analisa, kemudian seperti yang ditulis oleh Naman (2008), mereka (para pahlawan) menerapkan sebuah strategi guna mengusir penjajah dari wilayah Indonesia. Mengingat para penduduk Indonesia kalah persenjataan dalam peperangan. Berkat kecerdikan strategi yang diterapkan oleh para pahlawan sehingga Indonesia mampu merdeka sampai saat ini. Mereka (para pahlawan) tidak hanya cerdas namun sangat cerdas dalam mengolah strategi dan penguasaan situasi peperangan dan kemenanganpun dapat diraih. Sehingga dapat disimpulkan *keyword* yang dipakai adalah *keyword* cerdas.

3.6 Alur Perancangan Karya

Perancangan karya merupakan tahapan yang penting dalam pembuatan sebuah *game*. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa proses dengan bagan seperti berikut :



Gambar 3.6 Bagan Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Penulis)

3.6.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi dilakukan beberapa konsep guna membuat *game* dalam Tugas Akhir agar *game* dapat sesuai konsep dan tidak mengalami kesulitan ketika sedang melakukan pengerjaan.

1. Ide dan Konsep

Ide dan konsep didapatkan setelah melakukan beberapa analisa data seperti yang dijelaskan di atas. Sehingga data-data tersebut mendukung ide dan konsep yang akan diterapkan dalam *game turn based strategy* ini.

a. Ide

Pertama muncul ide dalam pembuatan *game turn based strategy* ini adalah kurangnya *game android* bergenre seperti ini di zaman sekarang. Sehingga ide Tugas Akhir ini dapat melestarikan *game* bergenre *turn based strategy*.

Dari segi konten yang dibawakan, *game* sekarang banyak membawa kisah-kisah *heroic* dari luar negeri sehingga membuat para remaja banyak memainkan *game* tersebut. Maka muncul ide membuat *game* dengan konten local yang bersifat kepahlawanan yang bermanfaat sebagai contoh dalam kehidupan para remaja. Manfaat lainnya adalah dapat melestarikan kisah para pejuang yang telah membela tanah air. Dengan didesain sesuai dengan zaman para remaja maka tidak menutup kemungkinan *game* ini diminati oleh kalangan remaja, dan Tugas Akhir ini dapat dimainkan di android agar lebih mengikuti zaman dan dapat dimainkan dimana pun.

b. Konsep

Berdasarkan dari analisa data maka dapat dibuat *game* yang menceritakan tentang kepahlawanan dari Pangeran Diponegoro dengan memakai sebuah inovasi (*QR Code*) guna memberikan sesuatu yang berbeda terhadap *game* Tugas Akhir. Di dalam studi komparator yang telah dijelaskan di atas menjadi acuan dalam membuat *game* baik dari *game art*, karakter dan *gameplay* yang menarik.

2. *Gameplay*

Gameplay yang digunakan adalah *turn based strategy* sehingga pemain dapat memikirkan terlebih dahulu dalam bertindak seakan ini adalah saat peperangan sedang berlangsung. Secara tidak langsung remaja akan merasakan manfaat dalam bermain *game turn based strategy*. Dengan di tambah sedikit sebuah inovasi (*QR Code*) maka dalam penyampaian cerita akan jauh lebih mudah.

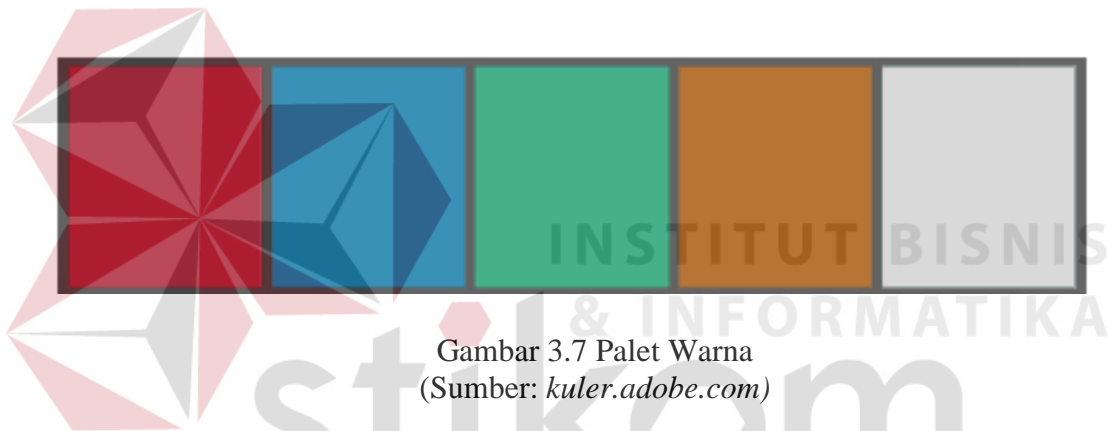
Tipe karakter dalam *game Prince of Diponegoro*, Sentot Alibasa memiliki tubuh yang kuat namun *damage* yang dihasilkan kecil. Pangeran Diponegoro memiliki kekuatan tubuh *hybrid*, memiliki *damage* dan kekuatan tubuh yang sama. Sedangkan Kyai Mojo memiliki tubuh yang rentan serangan namun memiliki *power damage* yang sangat tinggi.

Dalam *gameplay Prince of Diponegoro* karakter Pangeran Diponegoro memiliki kemampuan untuk memukul dan melempar keris dengan kekuatan memukul sebesar 20 *power* sedangkan keris sebesar 60 *power*. Karakter Sentot Alibasa memiliki kemampuan memukul dan menendang dengan kekuatan memukul

sebesar 20 *power* sedangkan menendang sebesar 50 *power*. Karakter Kyai Mojo memiliki kemampuan sihir 30 *power* dan kemampuan sihir hitam 60 *power*.

3. Warna dan Font

Berdasarkan beberapa data yang telah didapat, maka dapat dibuat sebuah analisa warna seperti pada gambar 3.7. Menurut Anom (2011: 114-118), beberapa warna memiliki karakteristik sendiri-sendiri diantaranya:



Gambar 3.7 Palet Warna
(Sumber: *kuler.adobe.com*)

a. Warna Merah

Secara psikologis warna merah menciptakan sebuah suasana yang hangat, bersemangat, penuh gairah, kuat, berani, mandiri dan tegas terhadap sebuah keputusan. Sehingga warna merah sangat cocok untuk karakteristik Pangeran Diponegoro. Semangat perjuangannya sesuai dengan warna yang dipakai sehingga psikologi setiap seseorang akan mengikuti semangat dari karakter Pangeran Diponegoro.

b. Warna Biru

Secara psikologis warna biru menciptakan sebuah kesan menyatu dengan alam, memberikan ketenangan, kedamaian, kesegaran, bersih, *cooperative*, dan dapat dipercaya. Sehingga warna merah sangat cocok untuk karakteristik seorang teman dari Pangeran Diponegoro yakni Sentot Alibasa. Hal ini sesuai dengan karakteristik beliau yang sesungguhnya yang dapat dipercaya dan penyayang dengan alam.

c. Warna Hijau

Secara psikologis warna hijau menciptakan sebuah kesan kesegaran, kesejukan, alami, sehat, menambah energy, dan menimbulkan rasa optimis. Sehingga warna hijau cocok untuk karakteristik seorang Kyai atau Tangan Kanan dari Pangeran Diponegoro, beliau adalah Kyai mojo yang selalu membantu Pangeran Diponegoro. Sesuai dengan warna hijau yang menimbulkan rasa optimis, beliau juga memberikan pendapat-pendapat yang menimbulkan rasa optimis di dalam diri Pangeran Diponegoro. Mengingat beliau sudah lanjut usia tapi semangat dalam energynya tetap begejolak sejalan dengan rasa optimis yang semakin meningkat.

d. Warna Coklat

Secara psikologis warna coklat menciptakan sebuah kesan harmonis, alami, dan membuat suasana seperti jaman dahulu. Sehingga warna coklat cocok dengan karakteristik tema *game turn based strategy* ini, karena game ini mengenai sebuah sejarah seorang pahlawan Pangeran Diponegoro.

e. Warna Putih

Secara psikologis warna putih menciptakan sebuah kesan suci, indah, bercahaya, dan membuat suasana nyaman dipandang. Sehingga warna putih cocok dengan tombol-tombol yang akan digunakan di dalam *game turn based strategy*. Warna putih juga cocok dengan karakteristik langit-langit sehingga membuat suasana yang nyaman dipandang.

Beberapa data yang telah didapat, maka dapat dibuat sebuah analisa tipografi. Menurut Triadi (2010: 22-23) tipografi yang mendukung dalam memberikan kesan tersendiri diantaranya:

a. Comic Sans Serif

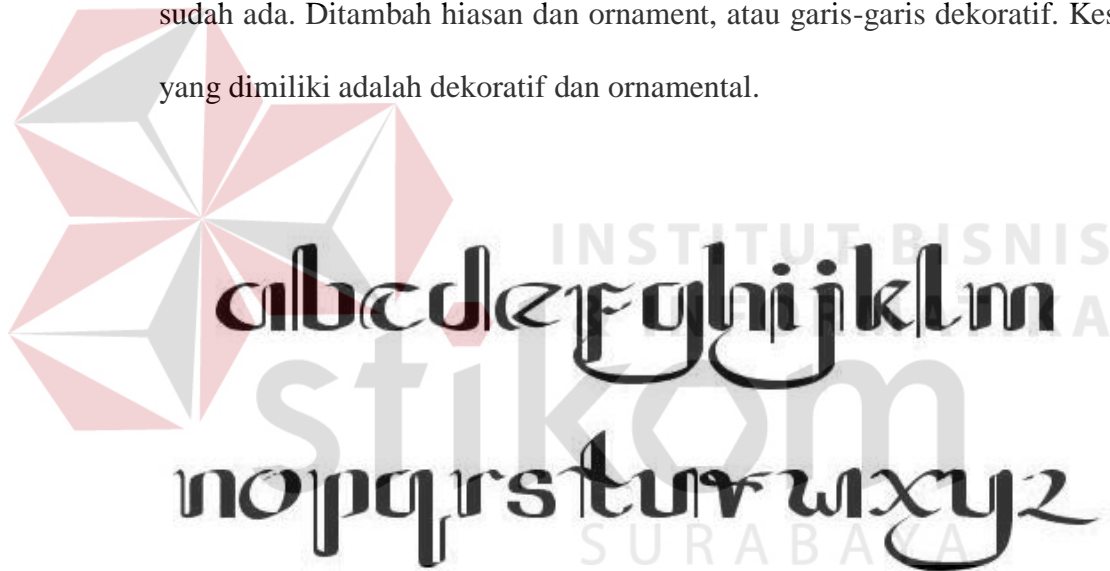
Font sans serif akan memberikan sebuah kesan modern, kontemporer dan efisien. Hal ini diperkuat dengan Wijanarko (2009), font comic sans serif dapat memberikan kesan anak sampai remaja (tidak terlalu dewasa). Sehingga pengambilan tipografi comic sans serif digunakan untuk segi konten atau cerita Pangeran Diponegoro. Karena font ini tidak terlalu kaku dan juga tidak terlalu formal sehingga pemain akan merasa nyaman dengan *game* tentang Pangeran Diponegoro.

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ

Gambar 3.8 *Comic Sans Serif*
(Sumber: Olahan Penulis)

b. Jawa Palsu *Miscellaneous/Decorative*

Font *miscellaneous/decorative* merupakan pengembangan dari bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornament, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



Gambar 3.9 Jawa Palsu (*Miscellaneous/Decorative*)
(Sumber: Olahan Penulis)

4. *Story*

Story di dalam Tugas Akhir ini bertemakan kepahlawanan Pangeran Diponegoro, dengan rincian yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Cerita

Cerita di dalam *game* Tugas Akhir ini dibuat berdasarkan cerita perjuangan Pangeran Diponegoro dalam berjuang melawan penjajah. Namun ceritanya dibuat sedikit berbeda dengan tetap mempertahankan keaslian cerita perjuangan Pangeran Diponegoro.

Di dalam cerita Pangeran Diponegoro, beliau berasal dari keluarga ningrat kraton Yogyakarta. Namun beliau diasuh dan di didik oleh neneknya di tegal rejo. Bermula dari sini Pangeran Diponegoro di didik dan diberi pengetahuan dengan berbagai sudut pandang. Akhirnya ketika sudah remaja Pangeran Diponegoro disuruh kembali oleh orang tuanya di keraton Yogyakarta. Selama di keraton Pangeran Diponegoro merasa di tidak adilkan oleh belanda karena beliau melihat sudut pandang masyarakat kecil dan juga warga keraton. Ketika belanda akan membuat jalan untuk kebutuhan belanda sendiri, belanda memaksa untuk melewati makam leluhurnya. Sehingga menimbulkan konflik dan diputuskan mulai peperangan terhadap belanda.

Pertarungan sengit pun terjadi dan nama-nama yang muncul dalam membela diantaranya terdapat Kyai Mojo dan Sentot Alibasa. Mereka berdua merupakan pelopor pergerakan di beberapa wilayah dan mereka juga yang menjadi ujung tombak dari peperangan ini.

Peperangan terjadi sangat sengit di beberapa wilayah. Diantaranya adalah Purwodadi, Banyumas, Pekalongan, Madiun, dan Magetan.

Sehingga dalam *game* Tugas Akhir ini karakter yang akan muncul yakni Pangeran Diponegoro, Kyai Mojo dan Sentot Alibasa. Sedangkan dari tempat terjadinya di antaranya adalah Purwodadi, Banyumas, Pekalongan, Madiun, dan Magetan. Hal ini berdasarkan data-data yang telah di dapat melalui analisa data, sehingga tidak akan jauh dari keaslian cerita yang terjadi masa itu. Namun dibuat mengikuti era perkembangan zaman untuk menarik kalangan remaja.

3.6.2 Produksi

Pada proses sudah mulai memasuki proses produksi dimana mulai memasukan data-data konsep untuk proses pembuatan *game*. Berikut merupakan proses produksi yang dilakukan:

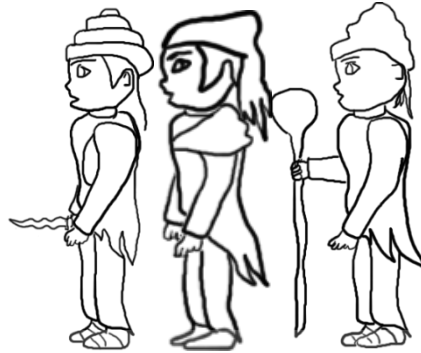
1. *Fixing Prototype*

Pada proses ini mulai menggunakan *prototype* pertama sebagai dasar dan memasukan desain-desain grafis. Selanjutnya dilakukan tes beberapa kali untuk meminimalisir terjadinya *error* pada *game* saat dimainkan. Sehingga dalam memasukkan *user interface* jauh lebih mudah karena sudah terstruktur dahulu.

2. *Interface dan grafis*

Pada proses ini mulai membuat beberapa desain secara kasar agar menimalisir kesalahan yang terjadi. Setelah beberapa desain sudah dibuat maka selanjutnya desain yang sebenarnya diperhalus menggunakan komputer. Setelah itu penulis

menyesuaikan ukuran *user interface* dengan ukuran *game* yang akan dibuat, seperti pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Sketsa Karakter
(Sumber: Olahan Penulis)

3. *Music*

Setelah tahap di atas telah dilalui maka selanjutnya adalah memasukan *effect sound* dan juga *background music*. Agar dalam *game* mendapatkan *feel* yang berguna untuk membantu pemain agar benar-benar memasuki dunia di dalam *game* tersebut.

4. *Android*

Beberapa tahap di atas terdapat di komputer, belum memasuki pemindahan dari komputer menuju *android*. Pengaplikasian *android* membutuhkan internet untuk database dari pusat pemrograman sehingga saat pasca produksi (publikasi) tidak mengalami kesulitan karena sudah terdaftar atas nama pembuat (*developer*).

3.6.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan bagian terakhir dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, dimana pada proses ini seluruh *game art*, *sound effect* dan *background music* sudah ada dalam *game* tersebut. Selanjutnya mengexport dari komputer menuju ke *android* yang sudah dilalui di dalam tahap pengaplikasian *android*. Berikut uraian singkat pada tahapan pasca produksi.

1. Instalasi grafis dan suara

Dalam tahap ini dilakukan pemasangan dan penyesuaian *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. Dan juga dilakukan pengecekan ulang dalam suara maupun grafis agar tidak mengulang dua kali dalam sebuah pengerjaan.

2. *Game testing*

Pada proses ini *game* pada program di *export* agar dapat langsung dilakukan *play testing* pada *android*. Tahap ini berbeda dengan saat produksi pengaplikasian *android*, di dalam pengaplikasian *android* sudah di *export* namun belum dilakukan pengecekan terhadap *game* yang telah di *export* tersebut. Sedangkan dalam tahap *game testing* dilakukan pengecekan guna meminimalisir *error*.

3. *Final finising*

Pada proses ini dilakukan pemolesan terakhir pada *game* apabila ada masalah pada *game testing* semisal terjadi *bugging* atau *error*. Selanjutnya *game* di *export* lagi sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan.

1. *Merchandise*

Merchandise yang dibuat pada Tugas Akhir ini adalah *merchandise* berupa Cd kaset, Kartu nama, Kartu *QR Code*, Mug, Poster, *sticker*, dan gantungan kunci yang bertemakan *game* ini seperti gambar-gambar dibawah ini



Gambar 3.11 Desain Bolpoin

(Sumber: Olahan Penulis)

Cd Kaset ini digunakan nanti ketika ada yang menginginkan program dan desain mentahan dari *game* yang telah dibuat seperti gambar 3.12.



Gambar 3.12 CD Kaset

(Sumber: Olahan Penulis)

Kartu nama digunakan nanti ketika ada yang menginginkan *contact* dari pembuat *game* ataupun sesuatu yang berhubungan dengan *game*, seperti gambar 3.13.



Gambar 3.13 Desain Kartu Nama

(Sumber: Olahan Penulis)

Kartu *QR Code* digunakan untuk pendukung dari *game Prince of Diponegoro* sekaligus pengenalan *game* secara unik terhadap khalayak umum, seperti gambar 3.14.



Gambar 3.14 Desain Kartu *QR Code*

(Sumber: Olahan Penulis)

Mug digunakan untuk objek pendukung dari *game Prince of Diponegoro*, seperti gambar 3.15.



Prince Of Diponegoro



Prince Of Diponegoro



Prince Of Diponegoro

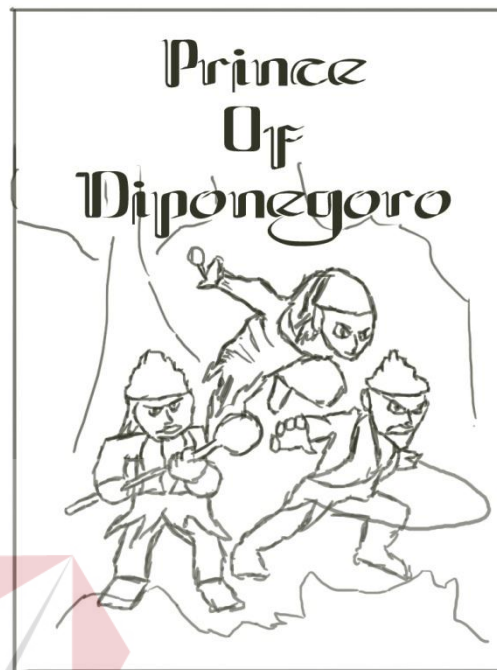
Gambar 3.15 Desain Mug

(Sumber: Olahan Penulis)

Poster digunakan untuk promosi game *Prince of Diponegoro* terhadap khalayak umum, seperti gambar 3.16.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



Gambar 3.16 Desain Poster

(Sumber: Olahan Penulis)

Sticker digunakan untuk pendukung dari *game Prince of Diponegoro* sekaligus promosi terhadap khalayak umum, seperti gambar 3.17.



Gambar 3.17 Desain Sticker

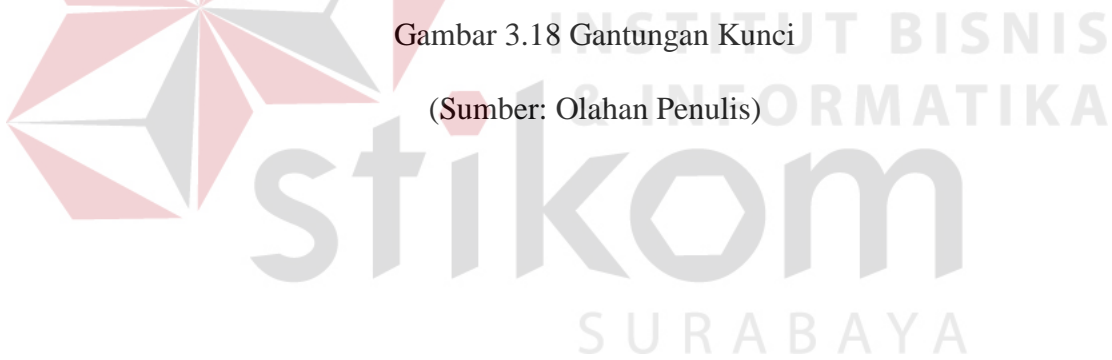
(Sumber: Olahan Penulis)

Gantungan kunci digunakan untuk pendukung dari *game Prince of Diponegoro* sekaligus pernak-pernik sebagai eksostisme terhadap khalayak umum, seperti gambar 3.18.



Gambar 3.18 Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis)



3.6.4 Jadwal Kerja

Setelah menetapkan struktur dalam perancangan karya maka selanjutnya menetapkan sebuah jadwal kerja yang berfungsi sebagai rancangan *deadline* dalam pembuatan karya, seperti pada tabel 3.7 jadwal kerja.

Tabel 3.7 Jadwal Kerja

| No. | Rencana Kegiatan | Bulan | | | | | | | | | | | |
|-----|---|--------|---|---|---|--------|---|---|---|--------|---|---|---|
| | | I | | | | II | | | | III | | | |
| | | Minggu | | | | Minggu | | | | Minggu | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Ide dan Konsep | | | | | | | | | | | | |
| 2 | <i>Game Desain</i> | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Produksi (Prototipe, Grafis, <i>Sound, alpha test</i>) | | | | | | | | | | | | |
| 4 | <i>Play Test</i> dan <i>debugging</i> | | | | | | | | | | | | |
| 5 | <i>Final Export</i> | | | | | | | | | | | | |

(Sumber: Olahan Penulis)

3.6.5 Anggaran Dana

Setelah menetapkan menetapkan sebuah jadwal kerja maka selanjutnya membuat anggaran dana yang berfungsi sebagai anggaran yang akan dicapai di dalam tugas akhir game *Prince of Diponegoro*, seperti pada yang berfungsi sebagai rancangan *deadline* dalam pembuatan karya, seperti pada gambar 3.19 Anggaran Dana.

| No | Perlatan | Dana |
|----------------|----------------------|---------------|
| Produksi | | |
| 1 | Listrik Komputer | Rp. 300.000 |
| 2 | Wacom | Rp. 500.000 |
| 3 | Softwere Construct 2 | - |
| 4 | Softwere Intel XDK | - |
| 5 | Softwere Sai | - |
| Pasca Produksi | | |
| 6 | MUG | Rp. 50.000 |
| 7 | Poster | Rp. 100.000 |
| 8 | Sticker | Rp. 250.000 |
| 9 | Kartunama | Rp. 100.000 |
| 10 | Cd Kaset | Rp. 50.000 |
| 11 | Pernak-pernik | Rp. 500.000 |
| Total | | Rp. 1.850.000 |

Gambar 3.19 Anggaran Dana

(Sumber: Olahan Penulis)