

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah cara berfikir yang dipersiapkan secara matang untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu menemukan, mengembangkan atau mengkaji kebenaran suatu pengetahuan secara ilmiah.

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian secara kualitatif, di mana penelitian kualitatif menurut Sugiono (2012) mengatakan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositifisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sample sumber dan data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan pembuatan *game adventure* ini dilakukan agar dalam proses analisis data tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai dengan metode wawancara, studi literatur, observasi dan studi kompetitor.

1. Game Adventure

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada *adventure*. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

a. Wawancara

Wawancara pertama dilakukan kepada bapak Assaji Tjahjadi, dimana beliau adalah seorang programmer di studio *game* Mojiken yang berasal dari Surabaya. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa *game adventure* adalah *game* yang mempunyai jalan cerita yang kompleks dan alurnya maju, serta benda-benda yang harus ditemukan dan sebuah teka-teki yang perlu dipecahkan secara tepat supaya tujuan akhir dari *game* tersebut dapat tercapai.

Wawancara kedua dilakukan kepada Mas Erel Matita, dimana beliau adalah seorang ilustrator/artis di studio *game* Mojiken yang berasal dari Surabaya. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa *game adventure* adalah *game* yang mempunyai alur yang bisa dibilang bercerita, dengan dukungan *environment* yang sesuai *game adventure* lebih memiliki makna dalam penyampaian informasi. *Genre* ini identik dengan menemukan serta memecahkan elemen yang bakal ada di dalam *game* ini. Bila pemain tepat maka pemain akan membuka sesuatu yang baru di dalam *game* ini.

Keyword: Menemukan, Cerita, Memecahkan dan Tepat

b. Studi Literatur

Studi literatur dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui internet, untuk mencari informasi tentang *adventure game*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game adventure* adalah *game* yang dimana para pemainnya dituntut kemampuan berfikirnya untuk menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian cerita dan percakapan karakter, menggunakan dan menemukan benda-benda yang tepat dan diletakan di tempat yang tepat.

Gameplay jenis ini adalah keharusan player memecahkan bermacam-macam puzzle melalui interaksi dengan orang lingkungan dalam game tersebut.

Keyword: Menemukan, Cerita, Memecahkan dan Tepat

c. Studi Eksisting



Gambar 3.1 Screen Shoot Rayman Adventure

Sumber: (<http://www.mobygames.com/images/shots/1/824706-rayman-adventures-android-screenshot-push-to-create-a-path.jpg>)

Untuk mengetahui lebih dalam dalam mempelajari *game adventure* maka penulis melakukan studi eksisting terhadap *review* pada salah satu *game* Rayman Adventure. Di dalam *game* tersebut pemain diharuskan menemukan sesuatu baik itu sebuah benda ataupun sekumpulan *puzzle* yang nantinya digunakan untuk membuka *achievement* atau untuk membuka stage dengan mode yang lebih sulit dan membuka karakter baru yang lebih lucu dan memiliki *ability* yang berbeda.

Keyword: Menemukan dan Memecahkan

d. Observasi



Gambar 3.2 Screen Shoot Youtube
Sumber: Olahan Penulis, 2016

Untuk mengetahui lebih dalam dalam mempelajari *game adventure* maka penulis melakukan observasi terhadap *review* pada situs youtube.com (lihat gambar 3.1). Dari hasil melihat *review* tersebut didapatkan bahwa didalam *game adventure* pemain harus menganalisa pesan visual serta

memecahkan teka-teki yang disajikan di dalam *game* tersebut agar jalan cerita di dalam *game* tersebut dapat tercapai

Keyword: Memecahkan, Cerita dan Tepat

Kesimpulan dari berbagai macam studi tentang *game adventure* didapatkan beberapa *keyword* yang berguna untuk pembuatan Tugas Akhir ini sebagai berikut: **Memecahkan, Cerita, Tepat dan Menemukan**

2. Perlindungan Satwa

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada perlindungan satwa. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

a. Wawancara

Wawancara pertama dilakukan kepada bapak Bayu Pratama, dimana beliau adalah seorang penjaga sekaligus perawat gajah di Kebun Binatang Surabaya, yang biasa disebut KBS. Beliau mengatakan perlindungan satwa merupakan upaya yang dilakukan segenap himpunan masyarakat maupun instansi-instansi yang terkait dalam hal melindungi dan melestarikan kehidupan satwa-satwa liar dari ancaman kepunahan. Kepunahan bisa disebabkan berbagai faktor diantaranya faktor lingkungan serta ulah manusia yang tidak bertanggung jawab, bisa di bilang perburuan ilegal.

Wawancara kedua dilakukan kepada bapak Sahril, dimana beliau adalah seorang penjaga sekaligus perawat gajah di Kebun Binatang Surabaya, yang biasa di sebut KBS. Beliau mengatakan perlindungan satwa upaya

utama dalam meningkatkan kehidupan gajah di alam, berbagai banyak cara untuk melindungi gajah, salah satunya adalah dengan cara *In Situ* sebuah metode replika habitat asli yang dikelola manusia. Perlu kesadaran tinggi untuk melestarikan hewan yang mamalia yang satu ini.

Keyword: Terancam Punah, dan Melestarikan

b. Studi Literatur

Pada studi literatur ini penulis mencari data tentang perlindungan satwa, melalui internet. Dari sumber yang didapatkan bahwa perlindungan satwa merupakan upaya untuk melestarikan satwa liar yang hidup di habitatnya agar tidak terancam punah serta melindungi habitat aslinya untuk tumbuh kembang satwa liar tersebut.

Keyword: Melestarikan, dan Terancam Punah

Kesimpulan dari berbagai macam studi tentang perlindungan satwa didapatkan beberapa *keyword* yang berguna untuk pembuatan Tugas Akhir ini sebagai berikut: **Terancam Punah dan Melestarikan**

3. Gajah

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada gajah. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada bapak Bayu Pratama, dimana beliau adalah seorang penjaga sekaligus perawat gajah di Kebun Binatang Surabaya, yang biasa disebut KBS. Beliau mengatakan. Menurut beliau gajah

merupakan hewan mamalia terbesar di muka bumi. Gajah dibagi menjadi dua, Gajah Afrika dan Gajah Asia. Ciri-ciri dari kedua jenis tersebut sangat berbeda, untuk Gajah Afrika, baik jantan ataupun betina memiliki gading, sedangkan untuk Gajah Asia hanya jantan saja yang punya gading. Gajah hidup di daratan dengan memakan rerumputan, buah dan sayur-sayuran. Kondisi gajah saat ini sangat kritis dengan adanya hutan yang dieksploitasi, alih fungsi hutan menjadi perkebunan serta perburuan liar yang terjadi di lapangan. Hal ini menjadi penyebab utama penurunan drastis populasi gajah.

Keyword: Perburuan, Hutan, Gading, Mamalia dan Perkebunan

b. Studi Literatur

Pada tugas akhir ini penulis mencari data melalui internet, adapun data yang dicari yaitu data mengenai media pembelajaran anak terutama pada media permainan. Gajah adalah mamalia besar dari familia *Elephantidae* dan ordo *Proboscidea*. Secara tradisional, terdapat dua spesies yang diakui, yaitu gajah afrika (*Loxodonta africana*) dan gajah asia (*Elephas maximus*). Gajah Asia dan Gajah Afrika berbeda dari segi ukuran dan bentuk telinga. Gajah asia berukuran lebih kecil dari Gajah Afrika dan telinga pemain memiliki bentuk yang lurus ke arah bawah sedangkan telinga Gajah Afrika memiliki bentuk serupa dengan kipas besar. Hanya beberapa Gajah jantan Asia yang memiliki gading sedangkan Gajah Afrika baik jantan atau betina, keduanya memiliki gading. Saat ini hanya tersisa 2.400 hingga 2.800 individu Gajah

Sumatera yang tersisa di alam. Beberapa penyebab berkurangnya populasi gajah diantaranya adalah praktik perburuan dan pembalakan liar, alihnya fungsi hutan menjadi perkebunan kelapa sawit, perubahan iklim, kebakaran hutan serta konflik dengan manusia. Hal ini membuat status gajah menjadi kritis sehingga banyak kalangan yang membuat gerakan untuk melestarikan kehidupan gajah, dengan harapan terjaganya populasi gajah di alam liar.

Keyword: Perburuan, Hutan, Gading, Mamalia dan Perkebunan

Kesimpulan dari berbagai macam studi tentang gajah didapatkan beberapa *keyword* yang berguna untuk pembuatan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

Perburuan, Hutan, Gading, dan Mamalia

4. Remaja

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada remaja. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada bapak Sigit Soerya Widodo, beliau adalah seorang dosen bagian bimbingan konseling di Universitas PGRI Adi Buana. Beliau mengatakan bahwa remaja adalah anak yang sudah duduk di bangku SMP-SMA, masa remaja merupakan masa di mana terjadi perubahan yang signifikan terutama perubahan jasmani dan rohani. Seiring perubahan tersebut tidak mungkin para remaja tidak terlepas dengan masalah kenakalan yang sekarang ini banyak terjadi. Karena

perubahan tersebut mencakup emosional, pemikiran, serta perasaan anak tersebut sehingga perlu adanya extra perhatian agar tidak terjadi penyimpangan. Remaja juga identik dengan mencari jati diri sehingga kehidupan remaja saat ini bisa dibilang butuh perhatian yang cukup extra dikarenakan perkembangan jaman sudah modern terutama teknologi, jaman sekarang internet mudah sekali diakses di gadget sehingga banyak konten yang perlu adanya pembekalan terlebih dahulu supaya remaja yang mengaksesnya dapat membedakan konten yang sesuai dengan batasan umur. Gaya hidup remaja saat ini juga beda dengan remaja jaman dulu, remaja sekarang mudah sekali terpengaruh dengan lingkungan. Rasa ingin tahu remaja juga sangat tinggi sehingga tidak sedikit remaja saat ini banyak mengikuti apa yang dia lihat,.

Keyword: Labil, Jati Diri, Materialis, dan Ingin Tahu

b. Studi Literatur

Pada tugas akhir ini penulis mencari data melalui internet, adapun data yang dicari yaitu data mengenai media pembelajaran anak terutama pada perkembangan anak usia dini. Pada hasil literatur didapatkan bahwa pada dasarnya terdapat beberapa aspek perkembangan anak yaitu: aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional dan aspek perkembangan fisik motorik, dimana disetiap aspek tersebut dapat berpengaruh yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Remaja saat ini juga identik dengan mencari jati diri sehingga pemain

mudah sekali dipengaruhi oleh lingkungan pemain, disertai dengan gadget dan konten internet yang mudah sekali diakses saat ini membuat remaja bisa bebas menggali berbagai konten apapun. *Keyword: Labil, Jati Diri, Materialis, dan Bebas*

Kesimpulan dari berbagai macam studi tentang remaja didapatkan beberapa *keyword* yang berguna untuk pembuatan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

Labil, Jati Diri, Materialis, dan Bebas

5. **Penyadaran**

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada penyadaran. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

a. **Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada bapak Sigit Soerya Widodo, beliau adalah seorang dosen bagian bimbingan konseling di Universitas PGRI Adi Buana. Beliau mengatakan bahwa penyadaran proses perubahan dimana seseorang mengalami kejadian di lingkungannya yang membuat individu tersebut mendapatkan stimulan positif, hal ini membuat sebuah hubungan sehingga bentuk interaksi sosial sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

Keyword: Hubungan, Kejadian, dan Lingkungan

b. **Studi Literatur**

Pada tugas akhir ini penulis mencari data melalui internet, adapun data yang dicari yaitu data mengenai arti dari penyadaran. Pada hasil literatur didapatkan Penyadaran menurut Yontef dalam Singgih D. Gunarsa (2007 : 185) adalah suatu proses agar selalu terjadi hubungan dengan kejadian penting di dalam diri pribadi maupun lingkungan dengan dukungan penuh dari sesomotorik, emosi, kognisi dan dorongan yang ada di dalam dirinya.

Keyword: Hubungan, Kejadian, dan Lingkungan

Kesimpulan dari berbagai macam studi tentang Penyadaran didapatkan beberapa *keyword* yang berguna untuk pembuatan Tugas Akhir ini sebagai berikut: **Hubungan, Kejadian, dan Lingkungan**

3.3 Analisis Keyword

Setelah melakukan pengumpulan data maka proses selanjutnya adalah analisis data, data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut darimana data itu didapat. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data dalam bentuk tabel.

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.1), didapatkan *keyword* berupa menemukan, cerita, tepat, dan memecahkan.

Tabel 3.1 Pengumpulan *Keyword Adventure Game*

Wawancara	Studi Literatur	Observasi	Eksisting	Keyword
Menemukan	Menemukan	-	Menemukan	Menemukan
Cerita	Cerita	Cerita	-	Cerita

Tepat	Tepat	Tepat	-	Tepat
Memecahkan	Memecahkan	Memecahkan	Memecahkan	Memecahkan

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.2), didapatkan *keyword* berupa punah, dan melestarikan.

Tabel 3.2 Pengumpulan *Keyword* Perlindungan Satwa

Wawancara	Studi Literatur	Keyword
Terancam Punah	Terancam Punah	Terancam Punah
Melestarikan	Melestarikan	Melestarikan

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.3), didapatkan *keyword* berupa Perburuan, Hutan, Gading, dan Mamalia.

Tabel 3.3 Pengumpulan *keyword* Gajah

Wawancara	Studi Literatur	Keyword
Perburuan	Perburuan	Perburuan
Hutan	Hutan	Hutan
Gading	Gading	Gading
Mamalia	Mamalia	Mamalia

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.4), didapatkan *keyword* berupa labil, jati diri, dan gadget

Tabel 3.4 Pengumpulan *keyword* Remaja

Wawancara	Studi Literatur	Keyword
Labil	Labil	Labil
Jati Diri	Jati Diri	Jati Diri
Materialis	Materialis	Materialis
Ingin Tahu	Bebas	-

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (lihat tabel 3.5), didapatkan *keyword* berupa lingkungan, hubungan, dan kejadian

Tabel 3.5 Pengumpulan *keyword* Penyadaran

Wawancara	Studi Literatur	Keyword
Hubungan	Hubungan	Hubungan
Kejadian	Kejadian	Kejadian
Lingkungan	Lingkungan	Lingkungan

Sumber: Olahan Penulis, 2016

3.4 Studi Eksisting

Untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam bentuk karya pada tugas akhir ini, peneliti telah melakukan kajian terhadap beberapa karya diantaranya:

1. Rayman Adventures

Game Rayman Adventures adalah *game adventure* yang dapat dimainkan di *Console* maupun di *smartphone*, didalam *game* ini pemain harus mencari kunang-kunang yang nantinya digunakan untuk membuka stage yang baru dan membuka karakter baru, selain mencari kunang-kunang di dalam *game* ini ada misi yang harus dijalankan seperti mencari kunci untuk membuka sangkar yang di dalamnya ada teman dari karakter yang pemain pakai. Selain itu di dalam *game* ini ada sebuah teka-teki yang harus dipecahkan agar pemain dapat meneruskan ke *scene* selanjutnya (lihat gambar 3.3).

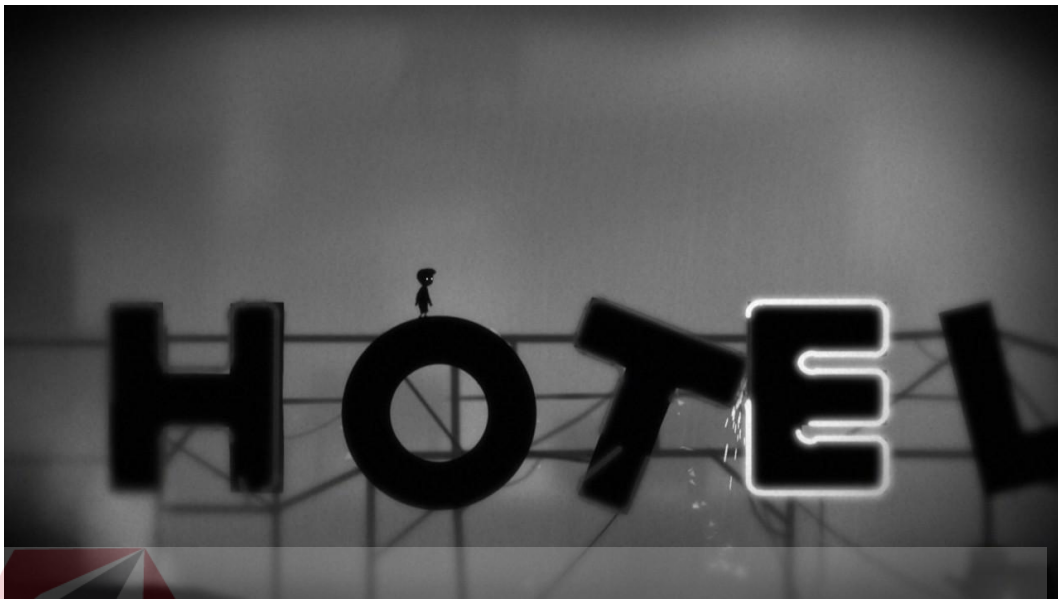


Gambar 3.3 Rayman Adventure

Sumber: <http://www.mobygames.com/images/shots/1/824706-rayman-adventures-android-screenshot-push-to-create-a-path.jpg>

2. Limbo

Game Limbo adalah *game adventure* yang dapat dimainkan di PC, di dalam *game* ini pemain diharuskan pintar dalam menganalisa secara visual serta mengingat apa yang sudah dilewati, karena di *game* ini pemain diharuskan memecahkan banyak teka-teki agar pemain dapat lanjut ke stage selanjutnya. Grafis dari *game* ini dominan berwarna hitam dan putih, serta tidak banyaknya *User Interface* yang ada di layar, maka dari itu pemain harus benar-benar cermat dan pintar menganalisa secara visual (lihat gambar 3.4).



Gambar 3.4 Limbo

Sumber: <http://www.gamespot.com/reviews/limbo-review/1900-6415989/>

Dari hasil studi eksisting yg telah dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu dengan melakukan perbandingan kelebihan dan kekurangan diantara kedua contoh *game*

Tabel 3.6 Kelebihan Dan Kekurangan *Game*

GAME	Kelebihan	Kekurangan
Rayman Adventure	1. Merupakan <i>game adventure</i> yang menarik dengan berbagai mode dan karakter yang unik 2. Visual yang digunakan menarik.	1. Membutuhkan <i>Console</i> yang besar.
Limbo	1. Tidak membutuhkan <i>Console</i> . 2. Cara bermain yang simpel dan menarik	1. Grafis membosankan

Sumber: Olahan Penulis, 2016

3.5 STP

Tabel 3.7 STP

STP		Nada Anak Nusantara
Segmentation & Targeting	Geografis	- Indonesia
	Demografis	usia: 12 tahun – 15 tahun Gender: laki-laki dan perempuan
	Psikografis	<i>Game</i> ini mudah dipahami karena mudah dimainkan dan praktis dibawa kemana-mana
Positioning		<i>Game</i> ini diperuntukkan anak usia 12 tahun hingga orang 15 tahun, agar bisa menjadi media informasi dan upaya penyadaran tentang satwa, terutama gajah

Sumber: Olahan Penulis, 2016

STP pada *game* ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia, terutama kepada anak usia 12 sampai 15 tahun. Karena pada usia ini, remaja zaman ini media telah berkembang begitu pesatnya, bisa dibilang zaman sekarang sudah banyak sekali media yang sangat canggih, seperti Smartphone dan pada usia remaja pula kepribadian serta karakter remaja berkembang. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Zakiah Darajat (1982:28) Remaja adalah umur yang menjembatani antara umur anak-anak dan umur dewasa. Pada usia ini terjadi perubahan-perubahan cepat pada jasmani, emosi, sosial, akhlak dan kecerdasan. Dengan gajah yang digunakan sebagai tema utama didalam *game* ini. Serta cara bermain yang begitu mudah dan informatif, diharapkan *game* ini dapat menjadi media penyadaran untuk remaja itu sendiri.

3.6 Keyword

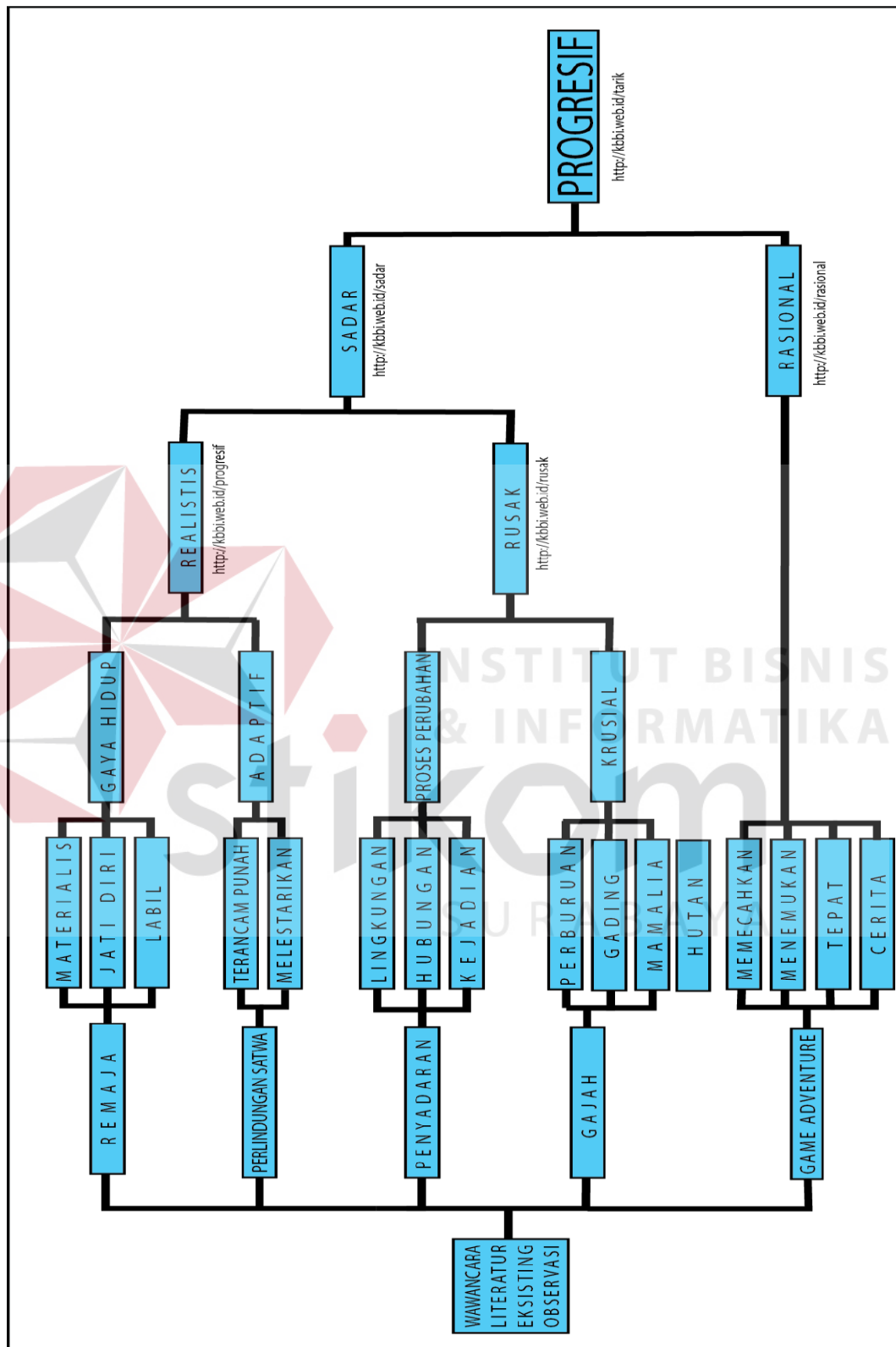
Berdasarkan dari hasil pencarian data dengan melakukan observasi, studi literatur, studi eksisting, serta wawancara, didapatkan kalimat-kalimat yang digunakan sebagai pencarian *keyword*. Dari hasil wawancara maka dilakukan analisa dari target pasar dan tujuan *game* berjudul "*Panic Rescue*" ini dibuat. Analisis ini berguna untuk mencari *keyword* yang kemudian akan diterapkan dalam *game*.

Dari hasil analisa data didapatkan dari tiga yang ada didalam judul tugas akhir, *game adventure*, upaya penyadaran, perlindungan satwa terhadap remaja menjadi tema dari *game* ini dan satwa gajah sebagai pembatas materi dan konten dari *game* sekaligus sebuah bentuk inovasi karena menurut observasi pada *google play store* belum ada *game adventure* yang mengangkat upaya penyadaran perlindungan gajah sebagai ide utamanya. Berdasarkan analisa data tentang *game adventure* disimpulkan *keyword* berupa menemukan, cerita, tepat, dan memecahkan. *Keyword* yang didapatkan ini berasal dari hasil wawancara, obsevasi, studi eksisting, dan studi literatur. Dimana menurut Marek Bronstring (2012) mengatakan bahwa *game adventure* adalah:

"Game Adventure games focus on puzzle solving within a narrative framework, generally with few or no action elements. Other popular names for this genre are "graphic adventure" or "point-and-click adventure", but these represent only part of a much broader, diverse range of games."

Dari keempat *keyword* tentang *game adventure* tersebut, disimpulkan menjadi *keyword* "rasional" hal ini didukung oleh pengertian rasional menurut website <http://www.oxforddictionaries.com>, yang menyatakan bahwa arti dari

rasional atau rational adalah: "*Based on or in accordance with reason or logic*", dari arti tersebut dapat dihubungkan dari pengertian kata menemukan, cerita, tepat, dan memecahkan dengan sumber yang sama. Dari situ dapat diambil satu unsur kata yang dapat dari kedua kata tersebut yaitu *skill*. Dari hasil analisa data tentang upaya perlindungan satwa terhadap remaja pada tugas akhir ini diarahkan ke arah bermain, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan hasil dari tugas akhir ini yaitu sebuah *game*. *Keyword* yang didapat dari perlindungan satwa berupa punah, dan melestarikan. Dimana kedua *keyword* tersebut merupakan hasil dari wawancara, dan studi literatur. Dari kedua *keyword* tersebut dapat disimpulkan menjadi sebuah *keyword* yaitu adaptif. Menurut website <http://www.oxforddictionaries.com>, yang menyatakan bahwa arti dari adaptif atau adaptive adalah: "*The action or process of adapting or being adapted*", dari arti tersebut dapat dihubungkan dari punah, dan melestarikan dengan sumber yang sama. Dari situ dapat diambil satu unsur kata yang dapat dari kedua kata tersebut yaitu *attitude*. Dari hasil analisa data tentang gajah dapat disimpulkan menjadi *keyword* berupa perburuan, hutan dan perkebunan. Dimana ketiga *keyword* tersebut merupakan hasil dari wawancara, dan studi literatur. Dari kedua *keyword* tersebut dapat disimpulkan menjadi sebuah *keyword* yaitu kritis. menurut website <http://www.oxforddictionaries.com>, yang menyatakan bahwa arti dari kritis atau crisis adalah: "*having the potential to become disastrous; at a point of crisis*", dari arti tersebut dapat dihubungkan dari perburuan, hutan dan perkebunan dengan sumber yang sama. Dari situ dapat diambil satu unsur kata yang dapat dari kedua kata tersebut yaitu *condition*.



Gambar 3.5 Keyword
Sumber: Olahan Penulis, 2016

Di dalam analisa data tentang remaja, pada tugas akhir ini diarahkan ke arah bermain, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan hasil dari tugas akhir ini yaitu sebuah *game*. *Keyword* yang didapat dari remaja adalah labil, jati diri, dan gadget. Dari ketiga *keyword* tersebut dapat disimpulkan menjadi gaya hidup, hal ini diperkuat oleh Puput (2015) yang berpendapat bahwa gaya hidup adalah suatu seni yang dibudayakan oleh setiap orang. Semakin bertambahnya zaman dan semakin canggih teknologi, maka semakin berkembang luas pula penrapan gaya hidup oleh manusia dalam kehidupan sehari – hari. Namun selain itu, gaya hidup dapat memberikan pengaruh positif atau negatif bagi yang menjalankannya, tergantung bagaimana orang tersebut menjalaninya. Hasil analisa penyadaran, *keyword* yang didapat dari penyadaran adalah lingkungan, hubungan, dan kejadian. Dari ketiga *keyword* tersebut dapat disimpulkan menjadi kata dampak. Menurut website <http://www.oxforddictionaries.com>, yang menyatakan bahwa arti dari dampak atau impact adalah: "*The action of one object coming forcibly into contact with another*", dari arti tersebut dapat dihubungkan dari lingkungan, hubungan, dan kejadian dengan sumber yang sama. Dari situ dapat diambil satu unsur kata yang dapat dari kedua kata tersebut yaitu *process*.

Setelah melakukan analisa dan mengerucutkan *keyword-keyword* yang ada maka dipilih kata Progresif sebagai kata kunci dari tugas akhir ini. Kata progresif sebagai kesan visual yang akan ditimbulkan dalam *game* ini dan sebagai dasar dari *Gameplay*.

3.7 Deskripsi Keyword

Kedua *keyword* kesimpulan dari hasil analisis data *game adventure*, kesadaran, perlindungan sawa, remaja, dan gajah, dapat disimpulkan menjadi *keyword* akhir yaitu progresif atau progressive.

Menurut <http://www.thefreedictionary.com/> arti dari progressive adalah: “Moving forward; advancing” Dari kata progresif di krutkan lagi jadi suatu kata yaitu *advancing*. *Advancing* sendiri adalah kata untuk memperkuat game gajah tersebut yang mempunyai makna memajukan informasi dalam bermain, dari website <http://www.thefreedictionary.com> mengatahkan bahwa arti kata *advancing* adalah “To cause to move forward”. *Advancing* sendiri memiliki arti memajukan, jadi kata *advancing* sangat cocok dengan *game* gajah tersebut.

3.8 Perancangan Karya

Pemilihan perancangan yang efektif agar konten yang akan disampaikan dalam *game* ini sesuai dengan daya tangkap dan imajinasi konsumennya. Perancangan karya meliputi aspek-aspek yang menyusun suatu solusi dari permasalahan yang telah ada.

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh eko (2013). Terdapat tahapan membuat *game* yang akan dibagi menjadi beberapa proses dengan bagan seperti berikut (lihat gambar 3.6).



Gambar 3.6 Bagan Perancangan Karya

Sumber: Olahan Penulis, 2016

3.9 Pra Produksi

Berdasarkan gambar tahapan perancangan karya (lihat gambar 3.6). Pada tahap ini penulis mempersiapkan aspek-aspek penting yang akan menjadi dasar dalam perancangan karya. Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dipaparkan dibab-bab sebelumnya. Maka disusunlah ide dan konsep berikut ini.

3.9.1 Riset dan Penyusunan Konsep Dasar

1. Ide dan Konsep

a. Ide

Ide dari *game* ini berasal dari pengamatan penulis dimana pada saat ini kebanyakan remaja tidak mengetahui dan tidak peduli dengan lingkungan terutama satwa yang ada di alam liar. Masih banyak sekali perburuan liar yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab yang menyebabkan populasi satwa tersebut terancam. Terutama satwa gajah yang kondisinya sekarang sangat kritis, hal ini berdampak pada lingkungan tempat gajah tersebut tinggal.

b. Konsep

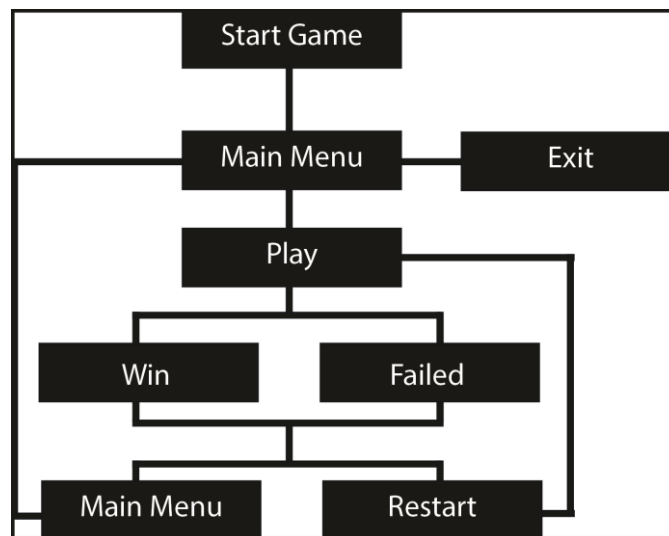
Berdasarkan *keyword* yang didapat, berupa kata "progresif". Maka implementasi kata progresif itu didalam *game* ini berupa konsep sebuah *game adventure* dimana para pemain akan mengetahui secara bertahap mengenai seluk beluk dari satwa gajah. Sesuai dengan target yang dituju sebagai pemain pada *game* ini maka, objek utama di dalam *game* ini adalah gajah. Dengan mengkombinasikan kata progresif dan gajah, maka konsep *game* ini berupa permainan petualangan atau *adventure*. Pada *game* ini pemain akan berusaha menyelamatkan gajah, untuk menyelamatkan gajah tersebut nantinya pemain akan menncari sebuah benda yang cocok dengan kondisi gajah yang harus diselamatkan, bila pemain berhasil menyelamatkan gajah tersebut akan mendapatkan sebuah ensiklopedia tentang gajah. Pada *game* ini terdapat lima objek tombol, yaitu tombol gerak kanan, kiri, atas, tombol action serta tombol lompat. Pada dasarnya objek tombol kanan, kiri, dan atas sebagai navigasi gerak pemain, ketika pemain diharuskan melewati jalan atas maka pemain harus menekan tombol atas untuk memanjat, begitu juga tombol kanan dan kiri. Untuk tombol lompat digunakan pada saat ada jalan yang mengharuskan pemain melompati itu, untuk tombol action digunakan saat pemain menemukan sebuah benda yang akan digunakan untuk menyelamatkan si gajah.

2. Sinopsis

Dalam sebuah *game* dibutuhkan suatu ringkasan cerita agar pemain dapat mengerti tentang *game* yang sedang ia mainkan. Pada *game* ini , pemain akan bermain membebaskan gajah yang dikurung menggunakan kunci yang harus ditemukan disetiap stagenya. Setelah menemukan kunci tersebut pemain akan mendapatkan sebuah informasi mengenai gajah. Untuk tantangannya nanti pemain diharuskan cepat menemukan kunci tersebut sebelum pemburu menembakan obat bius ke gajahnya, bila pemain gagal maka gajah tersebut akan tertidur akibat obat bius dan tidak bisa diajak kabur.

3. Skenario

Skenario pada *game* ini berisi tentang tahapan bermain *game* ini. Pada awal *game* terdapat beberapa tahapan yaitu opening, ketika memasuki *game start* yang harus pemain lakukan adalah mengklik tombol *start*, lalu tahap selanjutnya adalah main menu, di dalam main menu terdapat sebuah map yang berisi 4 stage atau level. Setelah memilih stage yang ingin dimainkan maka permainan akan dimulai. Ketika pemain menang maupun kalah didalam *game*, maka akan muncul menu yang berisikan kembali ke main menu atau restart. ketika pemain memilih main menu, maka pemain akan kembali menuju main menu, namun ketika pemain memilih restart maka pemain akan mengulang permainan kembali. (lihat gambar 3.7)

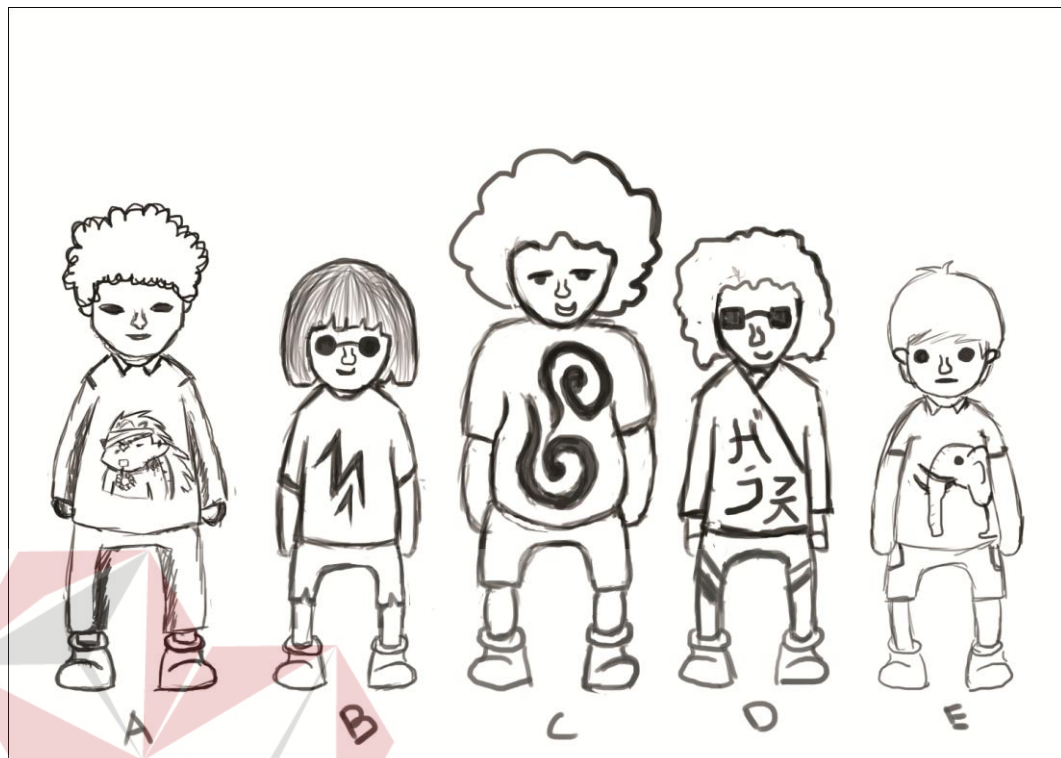


Gambar 3.7 Flowchart

Sumber: Olahan Penulis, 2016

4. Karakter

Game ini merupakan *game* yang didesain untuk anak-anak dan sesuai dengan *keyword* yang didapat, maka desain karakter yang digunakan untuk *game* ini harus mencerminkan seorang anak-anak yang ceria. *Game* ini hanya memiliki dua karakter, yaitu Sumail. Karakter Sumail adalah seorang pemuda yang cinta lingkungan. Sumail pemuda yang baru menginjak masa remaja yaitu umur 13 tahun (lihat gambar 3.8).



Gambar 3.8 Desain Sket Player Sumail
Sumber: Olahan Penulis, 2016

Untuk memilih karakter yang tepat, maka penulis melakukan kuisisioner. Kuisisioner dilakukan kepada mahasiswa D4 Multimedia Stikom Surabaya angkatan 2012 dan beberapa mahasiswa angkatan 2013 (Lihat Tabel 3.8)

Tabel 3.8 Kuisisioner desain karakter

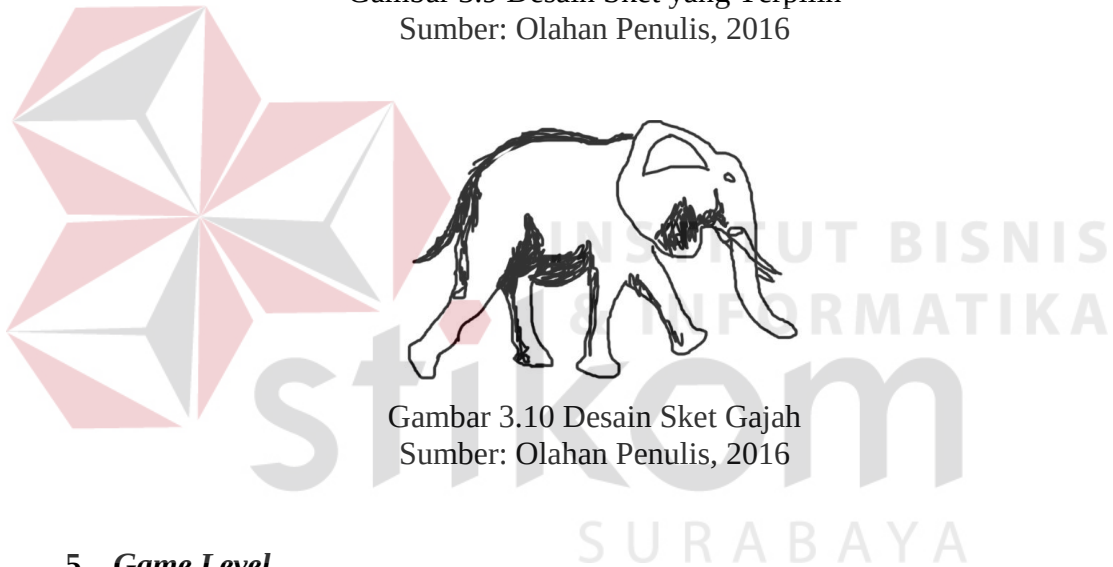
Nama Karakter	A	B	C	D	E
Sumail	0	8	4	1	12
Putro	10	4	7	3	1

Sumber: Olahan Penulis, 2016

Dari hasil kuisisioner yang dilakukan maka karakter yang terpilih dalam *game* ini adalah (lihat gambar 3.9):



Gambar 3.9 Desain Sket yang Terpilih
Sumber: Olahan Penulis, 2016



Gambar 3.10 Desain Sket Gajah
Sumber: Olahan Penulis, 2016

5. *Game Level*

Pada *game* ini akan dibuat 4 *game level* . Dimana ke empat *level* tersebut akan disesuaikan dengan kesulitan setiap lagu yang dimainkan. Tingkat kesulitan apada setiap lagu akan disesuaikan dengan nada lagu yang dimainkan pada setiap lagu.

a. Level 1

Pada *level* ini pemain dipermudah atau *easy* untuk memainkannya karna di level 1 ini pemain harus meyelamatkan gajah yang sedang panik karena terpisah dari rombongannya. Selama perjalanan menuntun gajah, pemain

akan menemukan jebakan-jebakan yang dipasang oleh pemburu, pemain harus menggunakan tombol action untuk menghilangkan jebakan tersebut. Pemain harus cepat menghilangkan jebakan tersebut karena si gajah jalannya lebih cepat.

b. Level 2

Pada *level* ini lumayan mudah atau *medium* memainkannya karna di level 2 ini pemain harus membawa obat untuk gajah yang sedang sakit. Pemain mencari obat herbal yang ada di hutan, selama perjalanan pemain dihadapkan dengan rintangan yang susah, dan obat herbal yang sesuai dengan kondisi si gajah.

c. Level 3

Pada *level* ini susah atau *hard* memainkannya karna di level 3 ini pemain harus membebaskan gajah yang akan dikirim ke luar negeri untuk dijual. Untuk penyelamatkannya pemain harus menemukan kunci dan harus cepat, karena jika pemain tidak berhasil menemukan kunci tersebut pada saat waktu yang ditentukan maka gajah tersebut dikirim keluar negeri untuk dijual.

6. Tipografi

Didalam sebuah *game* dibutuhkan tulisan di beberapa bagian, seperti nama *game*, informasi, UI dan lain – lain. Berdasarkan *keyword* yang didapatkan yaitu Progresif, maka font yang digunakan dalam *game* ini adalah font

“Poplar Std Black”, font ini dipilih karena selain sesuai dengan *keyword*, font ini juga mudah dibaca dan diingat oleh pemain (Lihat Gambar 3.10).



Gambar 3.11 Desain Font Never Regular
Sumber: Olahan Penulis, 2016

7. Warna

Sesuai dengan *Keyword* yang didapat yaitu progresif, maka warna pada *game* ini menggunakan warna yang cenderung bersifat *advancing*, hal ini dikarenakan kata progresif memiliki unsur makna didalam kata *advancing* (<http://www.thefreedictionary.com/>), selain itu dikarenakan *game* ini ditujukan untuk anak remaja maka warna yang dipilih haruslah memiliki sifat modern.



Gambar 3.12 Warna Progresif
Sumber: Olahan Penulis, 2016

3.9.2 Penyusunan *Gameplay*

Gameplay pada *game* ini yaitu, pemain akan bermain *game* dengan mengikuti misi yang tertera di layar. Pada *screen opening* terdapat tombol start, gajahpedia, dan exit pada tahap ini pemain hanya perlu untuk mengklik tombol start jika ingin memainkan permainan, setelah itu keluar map level yang akan dipilih. Setelah memilih level yang ingin dimainkan, maka permainan pun dimulai. Pemain menang jika berhasil menyelesaikan misi yang tertera, pemain akan kalah jika tidak bisa menyelesaikan misi tersebut. Pemain dapat memilih menu yang muncul ketika pemain menang atau gagal, yaitu memilih kembali memilih level yang diinginkan, dan main menu.

3.9.3 Pasca Produksi.

Pasca produksi adalah tahap dimana *Game* telah selesai dibuat. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kemasan *Game* dan kegiatan publikasi.

1. Kemasan

Game yang sudah jadi ini diburn pada kepingan CD. Setelah diburn, kepingan CD dimasukkan dalam CD-Case. Agar kepingan CD dan CD-Case tidak terkesan *plain*, maka dibuatlah desain untuk *label* CD dan *cover case* dengan sketsa sebagai berikut :

a. Desain Label CD



Gambar 3.13 Label CD
Sumber: Olahan Penulis, 2016

b. Desain Cover Case



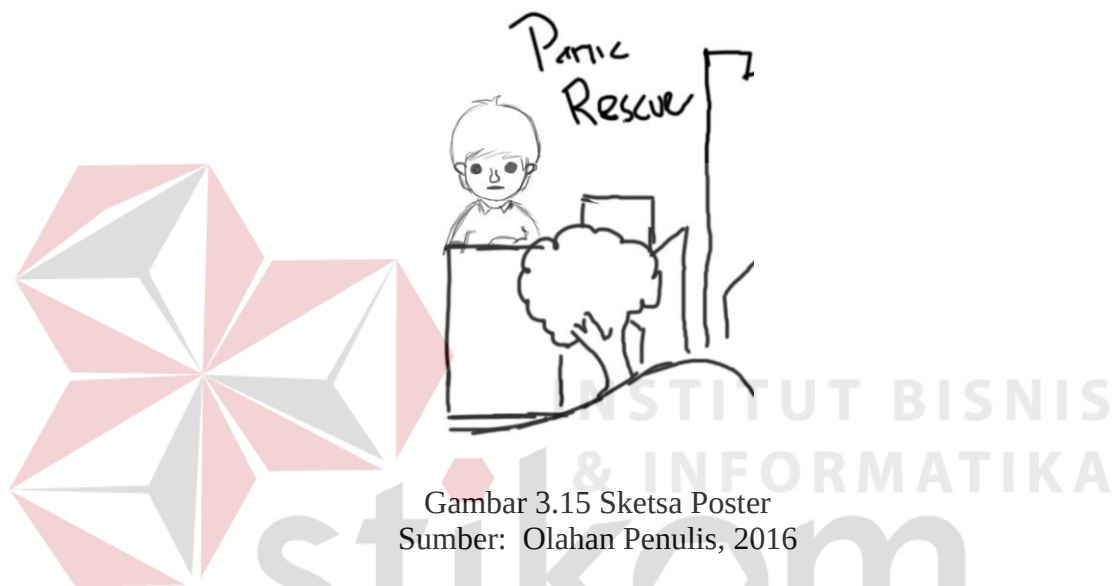
Gambar 3.14 Gambaran Cover Case Bagian Depan
Sumber: Olahan Penulis, 2016

2. Publikasi

Kegiatan publikasi meliputi *playtesting*, pembuatan poster, promosi di media sosial serta pembuatan *merchandise* berupa sticker dan pin. Berikut adalah hal-hal yang terkait dengan pembuatan poster dan pembuatan *merchandise*.

a. Poster

Konsep poster pada game ini berupa anak laki-laki dan perempuan yang melompati obyek terbang menuju ke atas, dengan background pemandangan alam, desain sket poster ini menggunakan desain pada main menu game.



Gambar 3.15 Sketsa Poster
Sumber: Olahan Penulis, 2016

b. Merchandise

Pembuatan *merchandise* dilakukan untuk mendukung kegiatan pengenalan *Game* kepada masyarakat. Untuk *Game* ini dipilih *merchandise* dalam bentuk gantungan kunci, stiker dan kaos.



Gambar 3.16 Rancangan *Merchandise* Gantungan Kunci dan Stiker
Sumber: Olahan Penulis, 2016

3.10 Jadwal kegiatan

Di dalam pembuatan TA ini membutuhkan waktu dan tahapan, maka dibuatlah jadwal kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3.9 Jadwal kegiatan

No.	Rencana Kegiatan	Bulan																											
		I				II				III				IV				V											
		Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan Konsep	■																											
2	Game Desain	■	■	■	■																								
3	Produksi (Prototipe, Grafis, Sound, alpha test)					■	■	■	■	■	■	■	■																
4	Play Test dan debugging													■	■	■	■												
5	Final Export																	■	■	■	■								
6	Publishing																				■	■	■	■					

Sumber: Olahan Penulis, 2016

3.11 Rencana Anggaran

Pada pembuatan TA ini dibutuhkan biaya, maka penulis membuat anggaran biaya agar mempermudah penulis di dalam menyediakan dana yang di perlukan.

Tabel 3.10 Rencana Anggaran

Produksi	
PC	Rp. 9.000.000
Game Engine	Rp. 1.000.000
Composser Music	Rp. 1.500.000
Total Produksi	Rp 11.500.000
Paska Produksi	
Pembuatan Laporan TA(4)	Rp. 200.000,-

Cetak Publikasi(CD, Poster, Souvenir, dll)	Rp. 500.000,-
Total Paska Produksi	Rp. 700.000,-
Total Keseluruhan	Rp. 12.200.000,-

Sumber: Olahan Penulis, 2016

