

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab III ini akan dijelaskan dengan metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan data serta perancangan dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul “perancangan *game* bergenre *side scroll adventure* bertemakan seni budaya Dayak Punan berjudul “Dayak” Sebagai upaya memperkenalkan Budaya Kalimantan”. 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 yang digunakan diantaranya adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, dan implementasi.

3.1 Metodologi

Metodologi penelitian adalah ilmu yang mempelajari tentang cara atau metode untuk melakukan penelitian (Soewadji, 2012: 10).

Menurut Aziz dalam bukunya yang berjudul “Metodologi penelitian” mengatakan bahwa metodologi adalah ilmu yang mempelajari cara untuk mengetahui sebuah penelitian. Metodologi yang dipilih sesuai dengan masalah yang sedang diteliti agar mendapatkan data yang tepat dan akurat untuk menunjang hasil karya yang dihasilkan. Berikut pengertian tentang metodologi penelitian kualitatif dan pengertian metodologi penelitian kuantitatif.

Menurut Moleong dalam bukunya yang berjudul “Metodologi penelitian kualitatif” mengatakan bahwa metodologi kualitatif adalah penelitian yang ber-

maksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara holistik.

Menurut Bob Susanto (2015) dalam seputarpengetahuan.com, penelitian kualitatif merupakan sebuah cara yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu permasalahan. Penelitian kualitatif adalah penelitian riset yang bersikap deskriptif dan cenderung menggunakan analisa serta lebih menonjolkan proses dan makna.

Menurut Aziz dalam bukunya yang berjudul “Metodologi penelitian” mengatakan bahwa metodologi kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka (numercial) dari hasil observasi dengan maksud untuk menjelaskan fenomena dari observasi. Penggunaan angka dalam penelitian kuantitatif yang dikonversi ke dalam bentuk angka.

Metodologi yang dirasa sesuai untuk menunjang 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.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan pembuatan *game side scroll adventure* ini dilakukan agar dalam proses analisis data tidak terjadi penyimpanan materi serta tujuan yang dicapai. Menurut buku yang berjudul “Metode Penelitian” karya W. Gulo (2010: 115), teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka namun

apabila data dirasa sudah cukup diantara ketiganya dapat direduksi (kurangi). Dari pernyataan tersebut kegiatan teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Observasi menurut Ali dalam website informasiahli.com mengatakan bahwa observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang akan diteliti. Observasi ini menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, yang direncanakan dan dicatat secara sistematis, serta dapat dikontrol keandalan (reliabilitas) dan kesahihannya (validitasnya).
2. Wawancara menurut Aziz dalam bukunya “metodologi penelitian” mengatakan bahwa wawancara adalah cara interview atau wawancara dilakukan secara langsung terhadap seorang nIK dalam respinden dengan menggunakan model “probling (pembuktian)” oleh seorang pewawancara.
3. Studi pustaka menurut Hadi Berliano dalam skripsinya “Perancangan ruas jalan semarang – godong dengan stabilisasi tananh menggunakan bakan kimia asam fosfat” mengatakan studi pustaka adalah suatu pembahasan yang berdasarkan pada buku-buku referensi yang bertujuan untuk nmemperkuat materi pembahasan.

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data menurut Samuel dalam website ciputra_uceo.net mengatakan bahwa definisi pengumpulan data adalah proses pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan

sebuah penelitian. Dari pernyataan tersebut kegiatan pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah sebagai berikut:

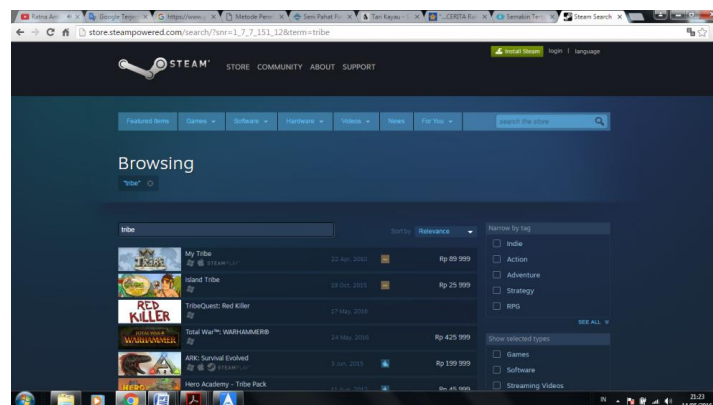
3.3.1 Observasi

Pada tahapan ini, pengumpulan data observasi lebih terarah kepada *game side scroll adventure*, Seni budaya Dayak Punan, dan Budaya Kalimantan. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. *Game side scroll Adventure*

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya *game side scroll adventure* tentang suku Dayak, selain itu dilakukan observasi kepada orang yang sedang memainkan *game side scroll adventure*.

Untuk mengetahui ada tidaknya *game side scroll adventure* tema budaya Dayak, dilakukan observasi di *Steam*. Aplikasi ini dipilih karena adanya halaman khusus *game* dengan fitur pencarian untuk memudahkan mencari kualifikasi *game*.



Gambar 3.1 *Game sidescroll adventure* tentang *tribe* pada *Steam*

(Sumber: <http://store.steampowered.com>)

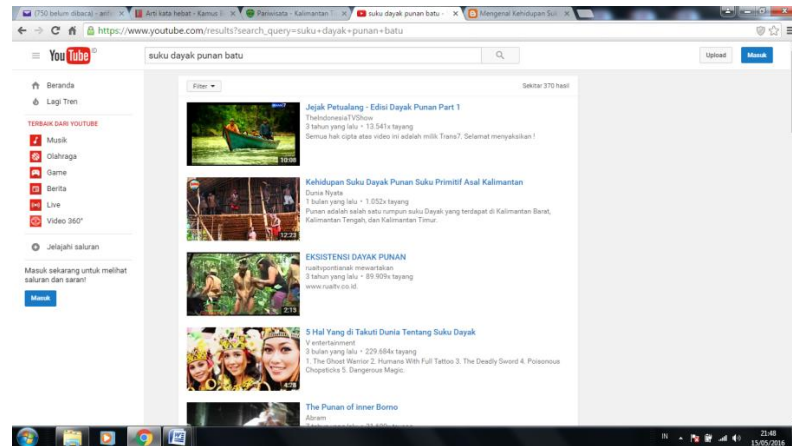
Dari aplikasi tersebut dilakukan pencarian dengan kata kunci *tribe* (suku) dan hasilnya adalah *game sidescroll adventure* sudah banyak di pasaran tetapi belum ada *game side scroll adventure* yang mengangkat tema suku atau *tribe* Dayak.

Untuk mengetahui reaksi orang ketika bermain *game side scroll adventure*, dilakukan observasi kepada orang yang sedang bermain *game* "Manuganu".

Ketika bermain mereka harus memecahkan sebuah misi, untuk menjalankan misi mereka harus melewati *level* demi *level*, pada saat menjalankan misi juga harus ada kendala yang variasi dan harus ada tujuan akhir yaitu mencapai tempat finish menutup misi tersebut. Pada saat bermain "Manuganu" ini, pemain menjalankan misi dimana gaya permainan yaitu berlari dimana pemain tidak dapat berfikir lama atau spontan, sehingga gaya permainannya penuh berjuang dan harus bisa menentukan resikonya, sehingga pemain fokus pada misi dan pada tantangan yang ada. Mereka lebih senang apabila bermain dengan *gameplay* yang variasi sehingga tidak cepat jenuh, selain itu mereka membutuhkan suatu reward untuk prestasi yang dicapai.

Keyword: Variasi, Spontan, Ulet

1. Seni budaya Dayak Punan



Gambar 3.2 Screen Shoot documentary Punan Youtube

(Sumber: Olahan Penulis)

Untuk mengetahui lebih dalam dalam mempelajari seni budaya Dayak Punan maka penulis melakukan observasi terhadap *review* pada situs youtube.com (lihat gambar 3.2). dari hasil review tersebut didapatkan bahwa Dayak Punan adalah suku Dayak primitif yang kehidupannya jauh dari kata *modern* kehidupan suku Dayak Punan masih di pedalaman hutan, di goa-goa dan hidup mereka selalu berpindah-pindah, suku Dayak Punan adalah suku Dayak tertua dan masih menganut adat kehidupan leluhur mereka dan sehingga kehidupan mereka sangat primitif dan tertinggal dari suku Dayak lainnya.

Keyword: Tertua, Primitif

3.3.2 Wawancara

Pada tahapan ini, pengumpulan data wawancara lebih terarah kepada *game side scroll adventure*, Seni budaya Dayak Punan, dan Budaya Kalimantan. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Seni budaya Dayak Punan

Wawancara dilakukan kepada bapak Agus Rozali, dimana beliau adalah seorang tokoh masyarakat berketurunan Dayak yang berada di daerah Berau Kalimantan timur. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa “untuk bedapat bubuhannya itu ngalih banar, jauh banar dalam hutan batu” yang berarti suku Dayak Punan adalah suku dimana sangat susah untuk ditemui masih karena di pedalaman, karena kehidupan mereka jauh di dalam hutan batu, dari pengalaman penulis pribadi, yaitu sangat kesusahan untuk bertemu, kalau ada niatan untuk bertemu di dalam hutan pasti susah karena mereka sangat primitif, jika tidak ada niatan bertemu pasti tidak sengaja bertemu dengan mereka di pedalaman hutan.

Keyword: Ptimitif, pedalaman, kesusahan

2. Budaya Kalimantan

Wawancara dilakukan kepada bapak Syaer Sua, dimana beliau adalah seniman Dayak berketurunan Dayak yang berada di daerah Desa Tumbang Manggu, kecamatan mantikei, kabupaten Katingan Kalimantan Tengah.

Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa budaya Kalimantan adalah budaya yang luar bisa dari seni arsitektur rumah, pakaian adat, senjata tradisional, maupun makanan khas, adapun kenapa budaya Kalimantan masih belum terkenal atau tertinggal, contohnya budaya huma betang (rumah panjang) dahulu banyak sekali huma betang, dijamin sekarang huma betang tradisional tidak begitu banyak, karena kebanyakan orang Dayak moderen sudah membangun rumah moderen.

Kenapa tekad kami besar ingin memperkenalkan budaya Dayak huma betang, karena kami ingin di akui oleh manusia lainnya dan masuk dalam keajaiban dunia.

3. **Game side Scrolling**

Wawancara dilakukan secara tidak langsung melalui online lewat salah satu media sosial kepada saudara Felix A yang dilakukan pada tanggal 19 April 2016 pukul 14.00, dengan alasan karena narasumber bekerja di bidang yang berkuat dengan dunia *developer game* dan *illustrator* di studio *game* Alkemis yang berasal dari Surabaya. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa kalau secara umum *side scrolling* terkesan *classic* terus sekarang *game side scroll* lebih ke *casual fast paced*. kalau masalah menarik atau tidak bagi *developer indie*, tidak juga soalnya banyak *game indie* yg pakai sistem *side scroll*. Dan bisa bersaing dengan *game* lainnya cuman harus memikirkan mekanisme *gameplay* yg unik.

Keyword: seni, tertinggal, tekad, unik

3.3.2 Literatur

Pada tahapan ini, pengumpulan data literatur lebih terarah kepada *game side scroll adventure*, Seni budaya Dayak Punan, dan Budaya Kalimantan. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. *Game side scroll adventure*

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berupa literatur, referensi, artikel *internet*, serta teori-teori yang mendukung dalam pembuatan *game* ini. Serta dapat pula digunakan untuk mengetahui teori tentang *game side scroll adventure*. Buku yang digunakan adalah ‘Cerdas dengan *game* karya Samuel H’. Dari buku tersebut dapat disimpulkan bahwa *Game Side scrolling* adalah jenis permainan komputer (*game*) yang sistem permainannya (*gameplay*) yang simpel ditujukan dari sudut pandang 2 dimensi dan pada karakternya biasanya berjalan ke kiri dan kanan untuk mencapai tujuan akhirnya (*goal*). Ciri-ciri *genre side scrolling* adalah visual 2 dimensi, permainan satu arah, dan simpel.

Dalam website <http://www.etunas.com/>, mengatakan bahwa visual tampilan 2 dimensi, permainan hanya ke kanan dan ke kiri, dimana *player* harus menuntaskan misi yang gampang, sehingga pemain penuh semangat atau dinamis oleh *game* tersebut.

Dalam website <http://indogamers.com> (2012), mengatakan tentang *game* berbasis *side scrolling* tentu kalian tidak akan mempertanyakan lagi *game*

yang hanya membutuhkan sedikit sistem kontrol yang simpel. *Escape From Rikon* tak jauh berbeda dengan *game* lainnya yang berbasis *side scrolling*, hanya dengan menekan tombol pada sisi kanan layar kalian dapat menggerakkan *character* yang ada pada *game* dan melakukan lompatan-lompatan untuk menghindari *enemy*. Sedangkan untuk meluncur kalian cukup menekan tombol yang ada pada kanan layar *smartphone* kalian. Sekarang tinggal bagaimana cara kalian melarikan diri dari serangan *enemy* dan menghindari setiap tantangan yang ada di hutan.

Keyword: Sempel, Dinamis

2. Seni budaya Dayak Punan

Pada studi literatur ini penulis mencari data tentang suku Dayak Punan yang, melalui internet. Dari sumber yang didapatkan bahwa suku Dayak Punan adalah salah satu rumpun tertua suku Dayak yang terdapat di Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, dan Kalimantan Timur. Dayak Punan juga tersebar di Sabah dan Serawak, Malaysia Timur yang menjadi bagian dari Pulau Kalimantan. Dayak Punan sub suku yang masih sangat primitif dari sub suku Dayak lainnya, karena suku Dayak Punan hidupnya berpindah-pindah dan tidak mau kelihatan manusia lainnya, namun suku Dayak Punan memiliki kekuatan supranatural dan hebat dalam berperang, sehingga sub suku Punan sangat dihormati oleh sub suku lainnya.

Keyword: Tertua, Primitif

3. Kebudayaan Kalimantan

Beberapa buku dan artikel terkait dengan kebudayaan Dayak yang digunakan antara lain, buku karya T.C. Thambun Anyang dengan judul 'Kebudayaan Dan Perubahan Daya Taman Kalimantan Dalam Arus Modernisasi, Pada buku itu, dituliskan bahwa kekayaan suatu negara adalah dari kekayaan budaya, kebudayaan Dayak adalah salah satu kebudayaan indonesia yang mempunyai nilai seni yang sangat menarik dari seni rumah adat, pakaian, seni tari, seni tatto, dan lain-lain.

Dalam buku "Budaya Dayak Yang Kukenal" karya Fidelara, dijelaskan bahwa mempelajari dan memahami seni budaya Dayak yang unik adalah kekayaan pengetahuan.

Keyword: mempelajari, Memahami, pengetahuan.

3.4 Analisa Data

Menurut (Moelong, 2002: 103) analisa data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikanya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Dalam table ini, 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. Data yang telah didapatkan ditabel kemudian dikelompokkan.

Tabel 3.1 Analisa data materi *Game Side scrolling Adventure*.

Subjek	Observasi	Literatur	Kesimpulan	Keyword
<i>Game Side scrolling Adventure</i>	Variasi Spontan Classic	Simpel Dinamis	<i>Game Side scrolling Adventure</i> = Permainan yang simpel dan melatih ketangkasan, kecepatan dan dinamis.	Inovatif Efektif Classic

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.2 Analisa data materi Seni Budaya Dayak Punan.

Subjek	Observasi	Literatur	Wawancara	Kesimpulan	Keyword
Seni Budaya Dayak Punan	Suku Tertua Adat	Tertua Primitif	Seni Tertinggal Adat	Dayak Punan= pengetahuan sejarah suku tertua dan primitif	suku Budaya Adat

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.3 Analisa data materi Budaya Kalimantan.

Subjek	Literatur	Wawancara	Kesimpulan	Keyword
Budaya Kalimantan	Mempelajari Memahami Pengetahuan	Seni Tertinggal Tekad	Budaya Kalimantan= pengetahuan seni yang tertinggal	Menyenangkan Belajar Semangat

(Sumber: Olahan Penulis)

3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan salah satu sarana referensi dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Dalam studi eksisting ini di pilih *game* yang sudah ada untuk di analisa kelebihan dan kekuranganya, serta apa saja yang bisa diterapkan pada *Game* yang dibuat dalam Tugas Akhir. Ini sangat berguna untuk memperdalam ide dan konsep yang dapat menunjang karya ini.

3.5.1 Manuganu 2

Dalam hal ini, dipilih *game* dengan tema budaya dengan genre *sidedscroll adventure* yang berjudul "Manuganu 2" pada gambar 3.3.



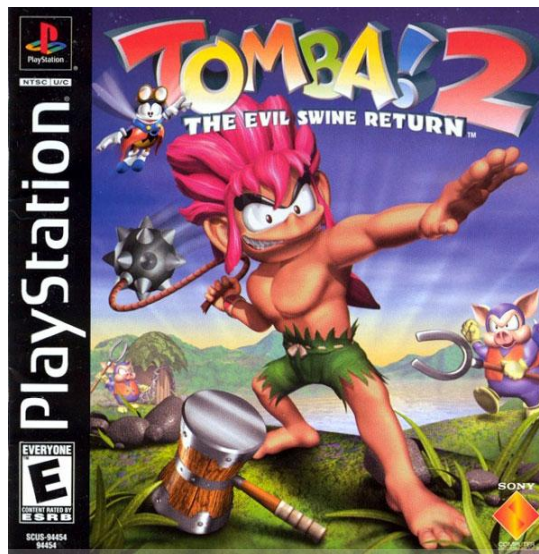
Gambar 3.3 *Game Manuganu 2*

(Sumber: <http://www.ensonsaat.com/>)

Game manuganu 2 adalah *game* yang dimana bergenre *sides crolling adventure*, dimana *game* ini dibuat untuk *offline*. *Game* bertemakan budaya indian ini didesain dengan menarik dengan tampilan 3D, di dalam *game* ini pemain dituntut untuk sebuah pengambilan keputusan dimana *character* terus berjalan, adapun untuk berhenti itu keputusan pemain *game* ini. Permainan ini mempunyai misi yaitu mengambil bonus koin maupun bonus emblem sesuai misi. Permainan ini mempunyai 3 alam atau *enviromtent*, di setiap *enviromtmen* ada terdapat 10 misi setiap misi maksimal bintang 3, jika di *stage* alam pertama lolos dengan tuntutan harus sudah melewati 10 misi, baru pindah ke *stage* alam berikutnya. Penulis menggunakan *game* “Manuganu 2” sebagai parameter kompotitor.

3.5.2 Tomba 2

Dalam hal ini, dipilih *game* dengan tema primitif dengan *genre adventure* yang berjudul "Tomba 2"



Gambar 3.4 *Game Tomba 2*

(Sumber: <http://roms-zone.heck.in/>)

Game ini menceritakan petualangan seorang anak liar bernama Tomba dalam usaha menyelamatkan temannya yang disandera oleh gerombolan babi-babi jahat.

Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menyelesaikan semua 137 misi yang menarik dan menyenangkan. Menyelesaikan misi akan membantu anda mendapatkan "*Adventure Points*", yang dapat digunakan untuk membuka kotak harta khusus yang tersebar di seluruh dunia permainan.

Sepanjang permainan berlangsung, Tomba dapat memperoleh pakaian yang memberinya kemampuan khusus. Sebagai contoh, pakaian tupai terbang yang memungkinkan Tomba untuk melayang sedangkan pakaian babi memungkinkan Tomba untuk berkomunikasi dengan babi yang baik

hati. Penulis menggunakan *game* “Tomba 2” sebagai parameter komparator.

Tabel 3.4 Kelebihan Dan Kekurangan *Game*

GAME	Kelebihan	Kekurangan
Manuganu 2	1. Merupakan <i>game</i> offline yang bisa dimainkan kapanpun saja. 2. <i>Character</i> yang menarik dengan tema budaya . 3. <i>Environment</i> sangat bagus untuk kategori <i>game adventure</i>	1. <i>Level game</i> yang sedikit 2. Musuh dan tantangan terlalu sedikit sehingga mudah dimainkan.
Tomba 2	1. <i>Game</i> yang sangat simple dan enak untuk di mainkan 2. <i>Game</i> dengan <i>genre adventure</i> yang menarik. 3. <i>Visual art</i> yang sangat bagus.	1. Kurang penambahan karakter yang lebih primitif sehingga tampak lebih kaya akan karakter.

(Sumber: Olahan Penulis)

3.6 STP

Kegunaan dari STP ini adalah untuk membatasi segmentasi, target serta *positioning* agar lebih jelas dan tidak terlalu melebar. Tabel 3.4 menunjukkan analisa STP :

Tabel 3.5 Analisa STP

Segmentasi & Targeting	Geografis	Masyarakat Kota
	Demografi	Usia : 7-12 tahun, Gender : Laki-laki, perempuan Jenjang pendidikan : Anak SD kelas 1-6
	Psikologi	Kelas sosial : Menengah keatas Gaya hidup : Dekat dengan teknologi modern
Positioning		Menjadi sarana pendukung pembelajaran seni budaya Suku Dayak maupun promosi Budaya Kalimantan.

(Sumber: Olahan Penulis)

Segmentasi dan targeting dari sisi geografis di tujukan untuk anak-anak usia 1-12 tahun, karena target dari Tugas Akhir ini adalah anak-anak. Karena anak-anak di era ini dekat dengan teknologi dan pada masa anak inilah mereka mengalami rasa ingin tahu terhadap hal baru. Dan untuk psikologinya kelas sosial menengah, karena teknologi modern saat ini mulai berkembang pesat dan nantinya *game* ini menjadi sarana pendukung pembelajaran seni budaya Suku Dayak. Sedangkan positioning dalam STP ini dimaksudkan untuk menjadi sarana pendukung pembelajaran seni budaya Suku Dayak, guna menambah pengetahuan

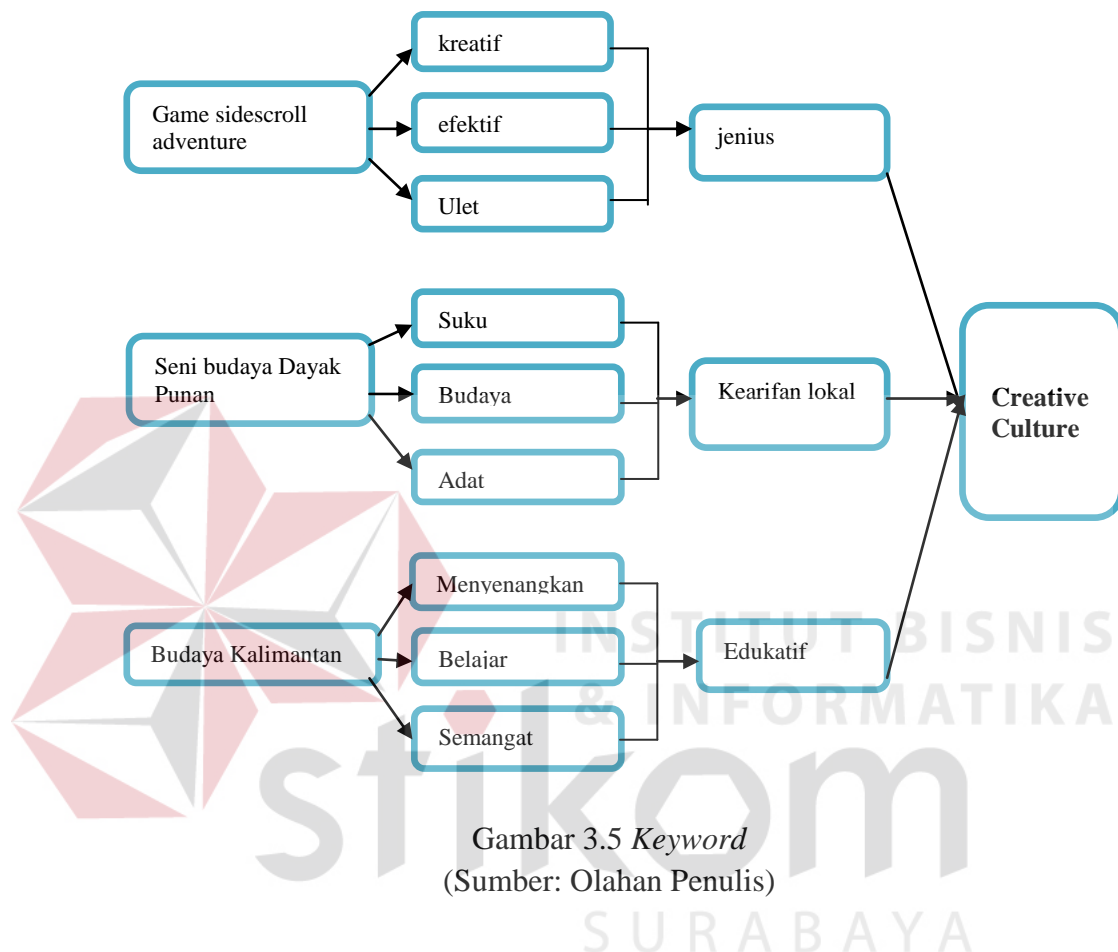
kepada generasi muda dan sebagai sarana promosi budaya Kalimantan untuk menunjang kemajuan pariwisata Kalimantan.

Anak sebagai anggota baru masyarakat dianggap dapat berkontribusi pada inovasi yang mengarah pada perubahan sebagaimana keberlanjutan dan pengalihan budaya dalam masyarakat (Lillehammer, 1989: 159). Karena sejak kecil, anak-anak akan memperoleh pendidikan sebagai pembentukan dasar kepribadian dan keahlian (Kamp, 2001: 1).

Masa kanak-kanak adalah dasar pelatihan, masa dimana keahlian dan sistem kepercayaan dipelajari, pembentukan kepribadian, dan sikap dan nilai ditanamkan. Oleh karena itu, sasaran target penulis dalam Tugas Akhir ini adalah anak-anak.

3.7 Metode Pencarian *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 “*Dayak*” ini dibuat. Analisis ini berguna untuk mencari *keyword* yang kemudian akan diterapkan dalam *game*. Berikut gambar bagan *keyword* dapat dilihat pada gambar 3.5.



3.8 Pemaknaan Keyword

Dari hasil analisa data didapatkan dari tiga yang ada didalam judul tugas akhir, *game side scrolling adventure*, seni budaya Dayak Punan, dan budaya Kalimantan menjadi tema dari *game* ini dan seni budaya Dayak Punan sebagai batasan materi dan konten dari *game* sekaligus sebuah bentuk inovasi karena menurut observasi pada situs steampowered.com belum ada *game side scrolling adventure* yang menggunakan budaya Indonesia sebagai konsep dan ide utamanya. Berdasarkan analisa data tentang *game side scrolling adventure*

disimpulkan *keyword* berupa inovatif, efektif dan ulet. *Keyword* yang didapatkan ini berasal dari hasil observasi dan studi literatur.

Dari kedua *keyword* tentang *game side scrolling adventure* tersebut, disimpulkan menjadi *keyword* "Cerdas" hal ini didukung oleh pengertian cerdas menurut website <http://kbbi.web.id/>, yang menyatakan bahwa arti cerdas sempurna perkembangan akal budinya. Sedangkan menurut website <http://www.mcscv.com/>, mengatakan bahwa cerdas adalah kemampuan seseorang untuk memahami cara futuristik sesuai dengan kapasitasnya dalam mendayagunakan otak. Dalam pernyataan tersebut dapat dihubungkan bahwa *keyword* inovatif, efektif dan ulet dapat ditarik benang merahnya yaitu cerdas.

Dari hasil analisa data tentang seni budaya Dayak Punan, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan hasil dari tugas akhir yaitu sebuah *game*. *Keyword* yang di dapat dari seni budaya Dayak Punan berupa suku, budaya, dan adat, dimana ketiga *keyword* tersebut merupakan hasil dari wawancara, studi literatur dan observasi.

Dari kedua *keyword* tentang seni budaya Dayak Punan tersebut, disimpulkan menjadi *keyword* "kearifan lokal" hal ini didukung oleh pengertian kearifan lokal menurut website <http://www.pengertianmenurutparaahli.net/>, yang mengatkan bahwa kearifan lokal yaitu segala bentuk kebijaksanaan yang didasari oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama (secara turun-temurun) oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka. Sedangkan menurut website

<http://pascasarjanampi.page.tl/>, mengatakan bahwa Kearifan lokal adalah suatu bentuk kearifan lingkungan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat di suatu tempat atau daerah. Jadi merujuk pada lokalitas dan komunitas tertentu. Kearifan lokal merupakan tata nilai atau perilaku hidup masyarakat lokal dalam berinteraksi dengan lingkungan tempatnya hidup secara arif. Dalam pernyataan tersebut dapat dihubungkan bahwa keyword suku, budaya dan adat dapat ditarik benang merahnya yaitu kearifan lokal.

Di dalam analisa data tentang budaya Kalimantan, *keyword* yang didapat dari budaya Kalimantan adalah menyenangkan, belajar dan semangat. Dari kedua *keyword* tersebut dapat disimpulkan menjadi edukatif, menurut website <http://kbbi.web.id/>, mengatakan bahwa edukatif itu adalah bersifat mendidik. Dalam pernyataan tersebut dapat dihubungkan bahwa keyword menyenangkan, belajar dan semangat dapat ditarik benang merahnya yaitu edukatif.

3.9 Perancangan Karya

Berdasarkan data-data yang didapat, maka dapat dibuat sebuah perancangan dalam pembuatan *game side scrolling adventure* Dayak ini. Perancangan yang tepat dan sesuai dengan tahapan pembuatan *game* ditujukan agar konten yang akan disampaikan dalam *game* ini sesuai dengan daya tangkap dan imajinasi konsumennya. Pada tahap perancangan karya ini dibagi menjadi beberapa proses yang dapat dilihat pada gambar bagan 3.6.



Gambar 3.6 Bagan Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Penulis)

3.9.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, hal-hal yang dilakukan ialah mempersiapkan aspek-aspek penting yang merupakan pokok dalam perancangan karya. Pada bagian ini dijelaskan secara rinci mengenai tahap-tahap perancangan yang diperlukan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka terbentuk ide, konsep, dan perancangan desain *game* yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Ide dan Konsep

Data-data untuk mendukung ide dan konsep yang akan dibuat pada proyek tugas akhir ini.

a. Ide

Ide game ini berasal dari pengamatan penulis, dimana masyarakat indonesia kebanyakan yang melupakan seni budaya indonesia khususnya Dayak, dari pengamatan penulis juga melihat game yang bertemakan suku Dayak belum ada, sehingga penulis mempunyai ide

untuk memperkenalkan budaya local yaitu budaya Dayak dengan menggunakan sebuah aplikasi yaitu sebuah game dimana game tersebut sangat kental akan kearifan budaya Dayak.

Tujuan penulis membuat game tersebut yaitu untuk sebuah media promosi yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya Kalimantan.

b. Konsep

Berikut adalah hasil concept art yang dibuat penulis untuk sebuah game bertemakan suku Dayak ini.



Gambar 3.7 Concept Art Dayak

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari konsep tersebut yang berada pada gambar 3.7 dijelaskan bahwa, konsep sudah menyeluruh baik dari *character, enemy, animal quest, environment* dan *reward-reward* baik berupa baju *eassy*, baju medium,

baju, hard, dan baju profesional konsep tersebut juga memaparkan bagaimana gaya permainan di setiap level yang di sediakan.

Kegunaan hewan buaya yaitu untuk membantu menyebrangi sungai pada level yang di berikan.

Kegunaan hewan babi hutan untuk membantu menabrak musuh dengan cepat, karena pada level tersebut diberikan waktu yang sedikit.

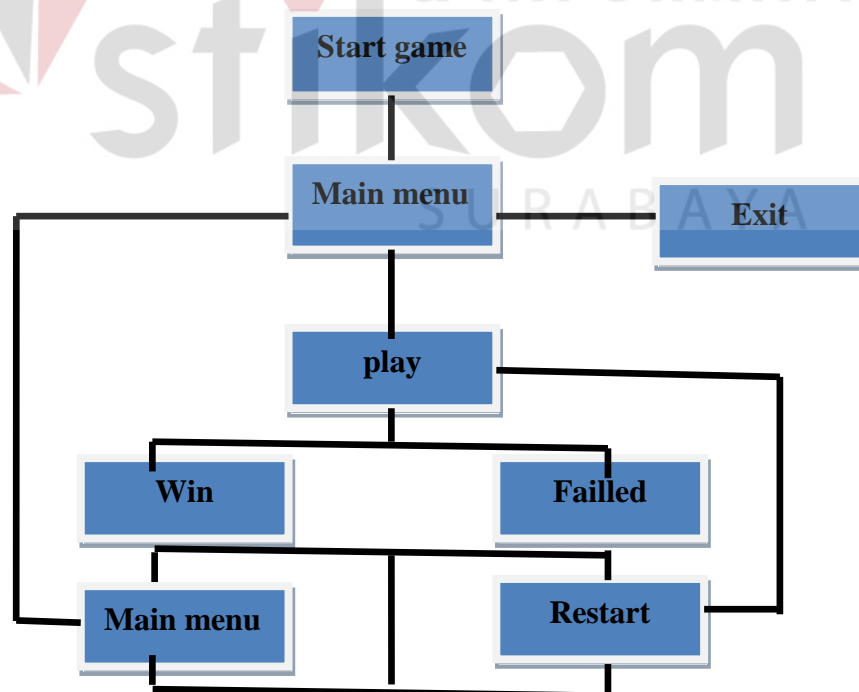
Kegunaan hewan burung rangkok yaitu untuk membantu *player* bermain dengan tehnik tap-tap sehingga menyerupai permainan angry bird.

2. Sinopsis

Dalam sebuah game dibutuhkan keringkasan cerita agar pemain dapat mengerti alur pada game tersebut. Pada game ini pemain akan bermain game dengan genre side scroll adventure dengan tema Dayak, dimana game tersebut berceritakan tentang anak muda berasal dari suku pedalaman Dayak. Pemain harus bisa memecahkan masalah yang diberikan pada game tersebut, sehingga apabila masalah sudah terpecahkan, caracter tersebut akan mendapatkan poin dan juga reward karena telah berhasil memecahkan misi yang diberikan, namun apabila pemain tidak bisa memecahkan masalah dan musuh akan berdatangan untuk mengalahkan player tersebut, sehingga apabila terkena musuh player tidak akan mendapatkan poin maupun reward, sehingga harus mengulanginya lagi.

4. 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, didalam main menu terdapat beberapa lagu yang dapat dimainkan, setelah memilih lagu 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. Berikut bagan *flowchart* (lihat gambar 3.8)



Gambar 3.8 *Flowchart game*

(Sumber: Olahan Penulis)

5. *Game Level*

Sebuah *game* terdiri dari beberapa *level* yang mempunyai tingkat kesulitan berbeda-beda. Pada *game sidescrolling adventure* Dayak ini terdapat empat *level* dimana masing-masing level mempunyai jumlah sub-*level* yang beragam.

- a. Level 1 non sub-level permainan game sangat mudah, guna untuk memcau pemain untuk supaya bermain ke level berikutnya (eassy).
- b. Level 2 non sub-level pada level ini pemain akan dibantu babi hutan sebagai juru selamat permainan game sedikit susah, dimana game memberikan intruksi, tantangan banyak dan musuh tidak terlalu banyak untuk menuntaskan level tersebut dan supaya lanjut menuju level berikutnya (medium).
- c. Level 3 non sub-level pada level ini pemain akan bermain dengan buaya sebagai juru selamat dan permainan semakin susah sehingga pemain bisa saja kalah pada level ini, tantangan banyak, musuh banyak, dan misi susah sehingga di level ini apabila pemain bisa menuntaskan misi maka akan mendapatkan reward dan bisa menuju ke level yang susah (hard)
- d. Level 4 non sub-level pada level terakhir pemain akan bermain di hutan yang penuh misteri terbang bersama rangkok untuk menuntaskan halangan dan disusahkan dengan segala cara untuk supaya tidak bisa memenangkan game ini, raja musuh sangat susah dikalahkan, banyak halangan rintangan, dan waktu yang sedikit sehingga pada level ini

pemain akan kesulitan, apabila pemain dapat menuntaskannya pemain akan mendapatkan reward banyak sehingga sub-level 1,2,3,4 akan terbuka sehingga pemain akan dapat bermain dengan secara profesional.

6. Tipografi

Didalam sebuah *game* dibutuhkan tulisan dibeberapa bagian, seperti nama *game*, informasi, Ui dan lain – lain. Berdasarkan *keyword* yang didapatkan yaitu *creative culture*, maka font yang digunakan dalam *game* ini adalah font “Harrington”. Menurut website <https://www.microsoft.com>, *This face was made during the late 19th century, the same period when these high-waisted art nouveau letters were fashionable. Harrington probably first appeared in the list of fonts from Haddons, a type foundry in London. Unlike many of the other art nouveau fonts, however, Harrington came with a full character set. For some years, the need for a typeface of this kind has only been met by fonts like University Roman. Harrington deserves to be seen once again, nearly a century after it first appeared.* font ini dipilih karena selain sesuai dengan *keyword*, font ini juga mudah dibaca dan diingat oleh pemain (Lihat Gambar 3.9).

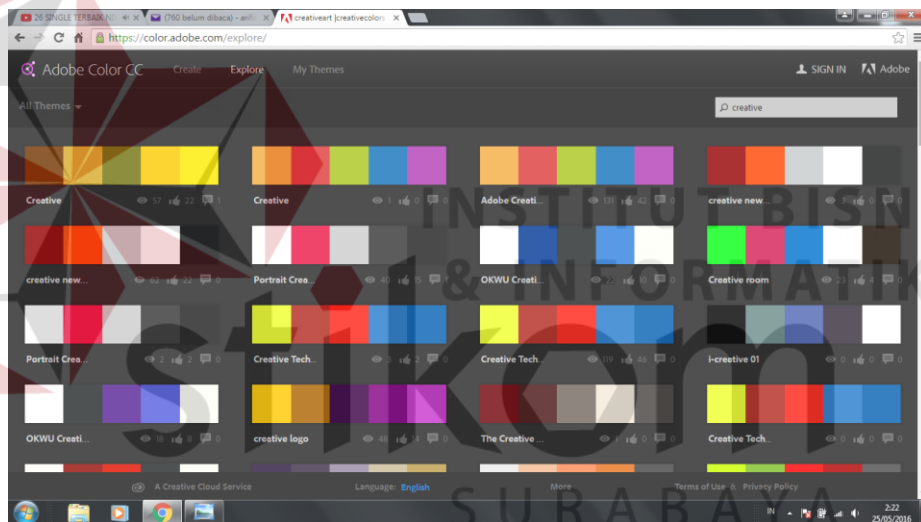
ABCDEF GHIJKLM
NOPQRSTU VWXYZ

Gambar 3.9 Font Harrington

(Sumber: <https://www.microsoft.com>)

7. Warna

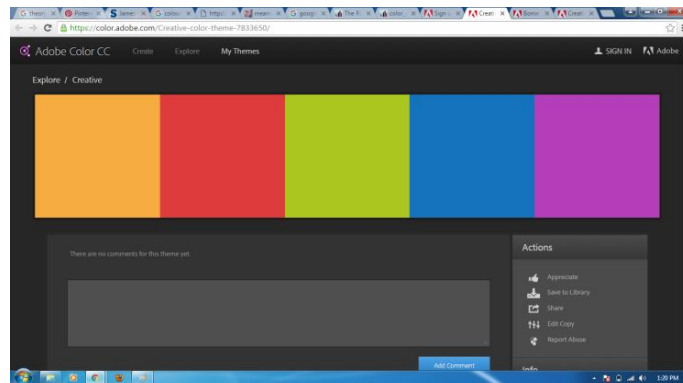
Sesuai dengan *Keyword* yang didapat yaitu *creative culture*, maka warna pada *game* ini menggunakan warna yang cenderung bersifat *creative culture*. selain itu dikarenakan *game* ini ditujukan untuk anak – anak maka warna yang dipilih haruslah memiliki sifat kreatif. Menurut website <https://color.adobe.com>, dijelaskan beberapa simpel warna yang telah dikategorikan (lihat gambar 3.10).



Gambar 3.10 Screenshot colour category

(Sumber: <https://color.adobe.com>)

Dari data pencarian di Adobe Color CC penulis mencari kategori pelet warna tentang *creative*, *culture*, dan *borneo* dimana penulis mendapatkan warna sesuai kata kunci pencarian menurut *keyword*, (lihat gambar 3.11, 3.12, dan 3.13).



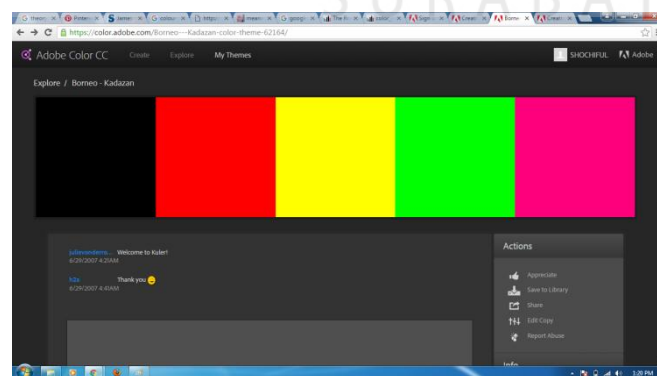
Gambar 3.11 Screenshot pallet creative

(Sumber: <https://color.adobe.com>)



Gambar 3.12 Screenshot pallet culture

(Sumber: <https://color.adobe.com>)



Gambar 3.13 Screenshot pallet Borneo

(Sumber: <https://color.adobe.com>)

3.10 Anggaran

Pada pembuatan Tugas Akhir ini dibutuhkan biaya, maka penulis membuat anggaran biaya agar mempermudah penulis di dalam menyediakan dana yang di perlukan. Seperti pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Rencana Anggaran

Pra Produksi (Riset & Hunting)	
Transportasi	Rp. 500.000,-
Beli makanan pedagang (Nasi goreng, sego pecel,dll)	Rp. 750.000,-
Administrasi(ATK, Tinta, Kertas a4, dll)	Rp. 1.500.000,-
Jilid Proposal TA	Rp. 15.000,-
Fotocopy Proposal TA	Rp. 30.000,-
Total Pra Produksi	Rp. 2.795.000,-
Produksi	
Wifi	Rp. 2.700.000,-
PC (<i>Upgrade</i> PC)	Rp. 18.760.000,-
Tutor <i>Game Engine</i>	Rp. 4.500.000,-
Total Produksi	Rp 25.960.000,-
Paska Produksi	
Konsumsi	Rp. 350.000,-
Pembuatan Laporan TA(4)	Rp. 600.000,-
Cetak Publikasi(CD, Poster, Souvenir, dll)	Rp. 1.500.000,-
Total Paska Produksi	Rp. 2.450.000,-
Total Keseluruhan	Rp. 31.205.000,-

Sumber: olahan penulis

3.11 Jadwal

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

Tabel 3.7 Jadwal kegiatan

No	Kegiatan	Minggu ke										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Ide	■										
2	Konsep	■										
3	Desain Game	■										
4	Interface		■	■	■	■					■	
5	Sound dan Musik					■	■					
6	Program					■	■	■	■		■	
7	Playtesting									■		■
8	Publikasi											■

Sumber: Olahan Penulis

3.12 Publikasi

Publikasi yang digunakan adalah melalui poster dan *merchandise game*. Poster digunakan menjadi salah satu publikasi karena poster dapat memuat informasi tentang gambaran *game* dari sisi *gameplay* dan *genre game* yang digunakan. Merchandise digunakan sebagai media publikasi guna menarik minat masyarakat untuk mencoba game yang dibuat dengan hadiah gratis.

1. Poster

a. Konsep Poster

Konsep Poster yang digunakan adalah menampilkan karakter dari game tersebut yang berpose bersiap siaga yang menampilkan adegan dalam scene game tersebut, di dalam konsep tersebut mengusung tema gambar seperti terbakar supaya terkesan sangat *classic*.

b. Sketsa Poster



Gambar 3.14 Sketsa Poster konsep
(Sumber: Olahan Penulis)

2. *Merchandise*

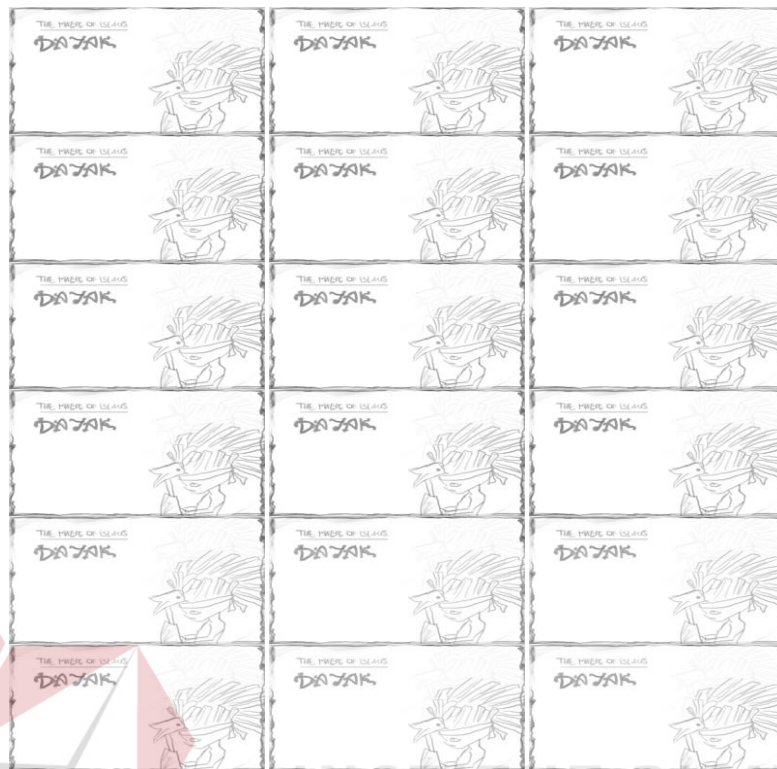
Merchandise yang digunakan yakni berupa stiker, pin, gantungan kunci, kartu nama serta poster. Stiker, pin, dan gantungan kunci diberikan untuk siapa saja yang mau mencoba *game* tersebut.

a. *Konsep Merchandise*

Konsep *merchandise* yang digunakan hampir sama dengan konsep poster *game* yang menggambarkan tokoh utama sang karakter.

b. Sketsa

Berikut desain sketsa dari merchandise meliputi desain sketsa stiker dan lain-lain.



Gambar 3.15 Sketsa Stiker

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.16 Sketsa Desain Gambar Mug

(Sumber: Olahan Penulis)