

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik

Prosedur dalam pelaksanaan Kerja Praktik sesuai dengan yang ditetapkan oleh Stikom Surabaya, yaitu dengan beberapa tahapan-tahapan penting yang harus dilalui:

1. *Survey* atau observasi, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
2. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi refensi untuk pelaksanaan rencana penggambaran sistem.
3. Analisa permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan *client* atau kebutuhan instansi, dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam istansi.

Pembuatan Produk Multimedia, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan, antara lain:

1. Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, *alternative*, solusi dan prioritas pengembangan.
2. Tahap analisa ruang lingkup permasalahan, ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci, evaluasi, perumusan dan penyusunan untuk menunjang perancangan Desain.

3. Tahap analisa kebutuhan pengguna, mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk menunjang informasi yang akurat.
4. Tahap spesifikasi media, dilakukan untuk melakukan spesifikasi fungsional, konfigurasi hardware dan software yang support dengan computer klien.
5. Revisi produk, melakukan perbaikan dan pemantauan untuk menghasilkan produk yang sesuai target.
6. Pembuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

#### **4.2 Acuan Kerja Praktik**

Sebelum melakukan Kerja Praktik, ada beberapa acuan yang harus dilalui.

Di dalam Kerja Praktik memiliki sebuah acuan, diantaranya adalah:

1. Pra-Kerja Praktik:
  - a. Sebelum melaksanakan Kerja Praktik, wajib mengisi form acuan kerja yang terdiri dari dua halaman yang merupakan “kontrak kerja” antara mahasiswa dengan perusahaan dimana anda melaksanakan Kerja Praktik dan dosen pembimbing Kerja Praktik.
  - b. Pengisian form acuan kerja harus lengkap beserta tanda tangan pihak terkait.
  - c. Form acuan kerja yang terisi lengkap, diperbanyak oleh mahasiswa sebanyak dua kali dengan ukuran A4.
  - d. Copy 1: Diserahkan kepada perusahaan.
  - e. Copy 2: Diserahkan kepada PPKP.
  - f. Asli: Dilampirkan saat pembuatan Buku Laporan Kerja Praktik.

2. Pra-Kerja Praktik:

- a. Melaksanakan Kerja Praktik sesuai jangka waktu yang ditetapkan.
- b. Melakukan bimbingan ke dosen pembimbing.

3. Pasca Kerja Praktik:

- a. Mengambil form nilai Kerja Praktik untuk perusahaan.
- b. Mahasiswa melakukan demo ke pihak perusahaan terlebih dahulu, kemudian ke dosen pembimbing.
- c. Setelah demo ke perusahaan, mahasiswa meyerahkan form nilai dari perusahaan secara lengkap ke bagian PPKP untuk ditukar dengan form nilai Kerja Praktik untuk dosen pembimbing.
- d. Melakukan demo ke dosen pembimbing dan setelah melakukan demo ke dosen pembimbing mahasiswa menyerahkan form nilai dari dosen pembimbing ke bagian PPKP.
- e. Mahasiswa membuat buku laporan Kerja Praktik dengan bimbingan dosen pembimbing Kerja Praktik.
- f. Merevisi laporan jika ada yang perlu dibenahi.
- g. Buku laporan Kerja Praktik dan CD diserahkan ke bagian PPKP/ perpus.
- h. Kerja Praktik berakhir, mahasiswa tinggal menunggu hasil nilainya.

### 4.3 Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan metode pengolahan data kuantitatif (angka) dengan metode statistik inferensial. Penelitian kualitatif merujuk pada penalaran baik secara textual maupun secara visual.

Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif akan digunakan dalam pengumpulan data yang akan diproses lebih lanjut untuk diolah. Dari olahan data akan memunculkan perancangan.

#### **4.4 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan metode mengidentifikasi masalah terlebih dahulu dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai.

##### **4.4.1 Observasi**

Saat melakukan magang atau Kerja Praktik di Mechanimation Studio, telah dilakukan **observasi** dalam rangka mencari refensi tentang *game mobile* yang mana sebagai bahan dalam melaksanakan Kerja Praktik. Pada pelaksanaan Kerja Praktik akan dikumpulkan data mengenai perusahaan maupun, metode penyatuan setiap divisi, dan mekanisme gabungan *vector* dan *painting* yang akan dipakai pembuatan *game* ini.

##### **4.4.2 Wawancara**

Kegunaan metode wawancara adalah agar mampu mengetahui lingkup lingkungan kerja dan mengetahui bagaimana yang diminta dari project leader tentang perancangan ilustrasi karakter tersebut. Berikut adalah beberapa hasil wawancara:

1. Membuat sebuah ilustrasi *game* dengan tema *game*.

2. Ilustrasi menggunakan Adobe Ilustrator agar bersih, rapi dan mempercepat proses produksi .
3. Menetapkan deadline serta membuat ilustrasi *game* sesuai standart sehingga mampu menghasilkan *game* yang berkualitas.

#### **4.4.3 Studi Literatur**

Studi literatur adalah metode pengumpulan data dari perpustakaan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel internet, dan informasi lainnya, sebagai bahan tinjauan literatur. Pengumpulan data ini berkaitan dengan penelitian *game*, seperti yang dijelaskan pada landasan teori diatas.

#### **4.4.4 Produksi**

Setelah proses pra produksi dilakukan maka tahap selanjutnya adalah proses produksi. Agar sebuah ilustrasi *game* tersebut dapat divisualkan sebagai *gameplay*. Dan ini adalah beberapa tahapan yang dilakukan untuk mencapai sasaran tersebut:

##### 1. Studi Literatur dan Konsultasi

Mengumpulkan data dan mekanisme ilustrasi *game* yang sudah ada dari literature dan internet untuk digunakan pada tahap pengembangan ilustrasi *game*, dengan tujuan mencari dan memilih cerita *game* yang akan digunakan. Selain materi cerita, pencarian informasi mengenai *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *SAI* diperlukan agar dapat membantu dalam pembuatan proyek

kerja praktik ini serta melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan ahli di bidang *game artist*.

## 2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pembuatan perangkat lunak ini menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *SAI* sebagai *game development tool*. *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *SAI* dipilih karena dapat menghasilkan ilustrasi *game* dan banyak keunggulan dalam melakukan hal mendesain gambar, mengedit foto, dan keperluan lainnya dalam membuat web. Dalam pengembangan perangkat lunak, terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

### a. Studi Literatur dan Konsultasi

Mempelajari dan mencari buku-buku refensi *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *SAI* agar dapat membantu dalam pembuatan proyek kerja praktik ini serta melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan ahli dalam bidang *developer game*.

### b. Penyisipan Konten Multimedia Lain

Pada tahap ini disisipkan konten multimedia pelengkap ke dalam *game* seperti suara, teks, video, dll.

### c. Pengujian.

Pada tahap ini ilustrasi *game* diuji tingkat availabilitas antarmuka dan *behaviour* objek apakah telah sesuai dengan keinginan dan tidak mengandung *bug* atau kesalahan.

#### 4.4.5 PascaProduksi

Pascaproduksi dilakukan setelah proses pra produksi dan produksi dilaksanakan. Setelah kedua proses tersebut dilakukan maka dilakukan asistensi ke pemilik perusahaan, hal ini dilakukan untuk mengtahui hasil karya tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan.

