

BAB III

METODOLOGI PENCINTAAN

3.1 Metodelogi Penelitian

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian secara kualitatif. Menurut Eko Sugiarto dalam bukunya "*Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi*", (2015: 8) penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Proses dan makna berdasarkan prespektif subyek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif.

Melalui metode kualitatif ini akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan teknik pembuatan Tugas Akhir yaitu *vehicular combat game*, rasi bintang dan anak-anak. Setelah semua data ditemukan selanjutnya akan dikaji guna mendapatkan kesamaan. Hal-hal yang sama berikutnya akan dijadikan instrumen kunci atau keyword. Dalam Tugas Akhir ini metode pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara mendalam serta observasi.

3.2 Objek Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan objek penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini. Objek yang akan diteliti adalah rasi bintang dengan fokus pada rasi bintang yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Tidak semua rasi bintang akan diteliti dikarenakan dapat menyebabkan melebarnya pokok bahasan. Ada total 88

rasi bintang yang telah ditemukan sejauh ini dan telah tercatat dalam astronomi dunia. Namun rasi bintang yang akan diteliti berjumlah 6 rasi bintang yaitu Rasi Bintang Pari, Rasi Bintang Ursa Major, Rasi Bintang Orion, Rasi Bintang, Summer Triangle, Rasi Bintang Scorpio, dan Rasi Bintang Leo. Target yang diteliti pada penelitian ini adalah anak perkotaan yang sering berinteraksi dengan *smartphone* dalam kesehariannya.

3.3 Lokasi

Tempat yang akan dituju dalam melakukan penelitian mencakup wilayah kota-kota besar dan sekitarnya untuk mengetahui perilaku anak-anak *modern* yang sering berinteraksi dengan *smartphone*. Wilayah yang dicakup yaitu Surabaya, Sidoarjo, Mojokerto dan Gresik.

3.4 Sumber Data

Data sangat penting untuk penyusunan laporan Tugas Akhir ini agar laporan dapat dipertanggung jawabkan dan akurat. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari buku-buku atau studi literatur. Studi literatur diperlukan untuk menemukan keabsahan data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya. Selanjutnya sumber data dari observasi dengan cara memperhatikan rekaman yang ada maupun observasi secara langsung ke lokasi penelitian, serta dilakukan studi eksisting, untuk mempelajari *game-game* yang memiliki kesamaan dengan karya Tugas Akhir ini untuk memperoleh masukan tentang kelebihan dan kekurangannya. Yang terakhir adalah wawancara

dengan narasumber yang memiliki keahlian sesuai dengan bahasan yang ada, untuk mendapatkan informasi langsung dari orang-orang yang sudah ahli dibidangnya. Sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian 3.5 Pengumpulan Data.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan Tugas Akhir ini dilakukan agar dalam proses analisis data tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai. Dilakukan dengan cara membagi data menjadi 3 bagian yaitu *vehicular combat*, rasi bintang dan anak-anak. Pada *vehicular combat* pengumpulan data diperoleh dari studi literatur yang dilakukan pada 2 buku yaitu buku *Everything You Need to Know About Video Games* dan buku *AI Game Engine Programming Course* sehingga didapatkan suatu kesimpulan. Penelitian tentang *vehicular combat* dilanjutkan dengan melakukan observasi pada 2 game yaitu game *Asteroid Destruction* dan game *Galak-Z*. Penelitian tentang *vehicular combat* dilanjutkan dengan wawancara pada *programming game* karena pada proses pembuatan game, programmer game lah yang banyak berperan serta dalam menentukan pola permainan atau *gameplay*.

Selanjutnya pengumpulan data pada rasi bintang diperoleh melalui wawancara. Wawancara dilakukan kepada ketua komunitas Surabaya Astronomi Club. Penelitian tentang rasi bintang dilanjutkan dengan studi literatur melalui 2 buku yaitu buku Seri “*Pengetahuan Alam*” dan buku “*Just Fact the Solar System*” dan didapatkan sebuah kesimpulan. Penelitian tentang rasi bintang

dilanjutkan dengan observasi mengamati bintang-bintang sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Selanjutnya pengumpulan data dilakukan pada bagian anak, sebelum data dikumpulkan maka ditentukan dulu STP dari anak yang akan diteliti. Setelah ditentukan STP ditemukan maka dilakukan penelitian dimulai dengan wawancara kepada dosen psikologi Stikom Surabaya. Penelitian tentang anak-anak dilanjutkan dengan studi literatur dari 2 buku yaitu buku “*Ilmu Kesehatan Anak untuk Anak Pendidikan Kebidanan*” dan “*Jurnal Ilmu Seni dan Desain Ultimart*” dari kedua buku tersebut kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Penelitian tentang anak kemudian dilanjutkan dengan observasi di situs *youtube.com* tentang sosial eksperimen pada anak-anak, sehingga didapatkan suatu kesimpulan.

Setelah semua data didapatkan maka dicarilah kesamaan dari data yang diperoleh sehingga menghasilkan *keyword*. *Keyword-keyword* yang telah dikumpulkan akan dicari kesamaan satu dengan yang lain hingga didapatlah satu *keyword* yang nantinya akan dijadikan konsep dasar pada game yang akan dibuat.

3.5.1 Vehicular Combat Game

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

1. Studi Literatur

Studi literatur dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui internet, untuk mencari informasi tentang

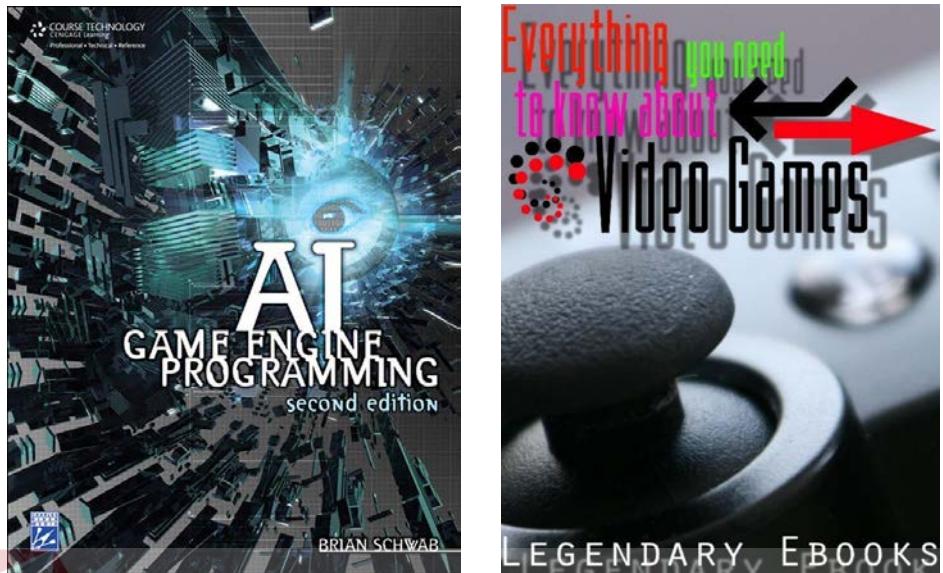
vehicular combat game. Menurut Vincent Maisonneuve yang berjudul “*Everything You Need to Know About Video Games*” (2015) *Vehicular combat or car combat games focus on fast-paced action, as the player operates a car or other vehicle and trying to kill or destroy CPU or other player opponents.*

Diterjemahkan:

Vehicular combat atau *car combat* permainan yang fokus pada tindakan cepat, pemain beroperasi dengan mobil atau kendaraan lain dan mencoba untuk membunuh atau menghancurkan CPU atau lawan pemain lain.

Sedangkan menurut buku “*AI Game Engine Programming Course Technology*” dari (Brian Schwab, 2009:192) *Vehicular Combat Game although other games released earlier had cars and weapons. with arena-style levels and weapons. So they weren't really driving simulations.*

Vehicular Combat Game biasanya mengikuti pola permainan sederhana, pemain harus mengelahkan tingkatan jumlah musuh yang semakin trampil, biasanya medan perang semakin kompleks.



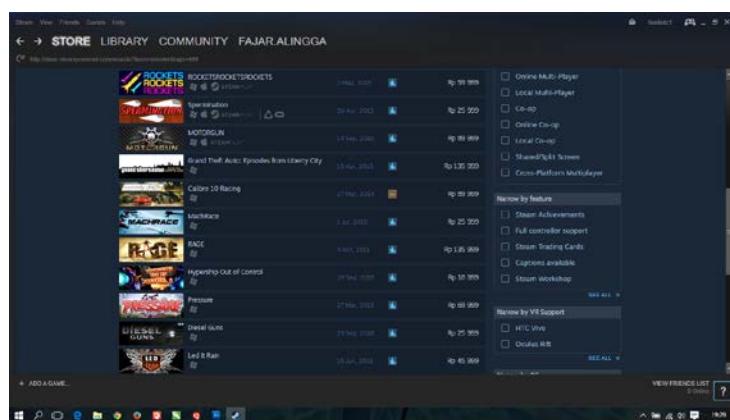
Gambar 3.1 Cover Buku *AI Game Engine Programming Course Technology* dan *Everything You Need to Know About Video Games*

Sumber: google.com (2017)

Melalui 2 pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *vehicular combat* adalah jenis *video game* yang fokus pada kecepatan permainan menggunakan kendaraan dan pemain harus mengalahkan atau menghancurkan musuh yang semakin kuat dan medan yang semakin sulit.

Keyword: Kecepatan, Kendaraan, Menghancurkan

2. Observasi



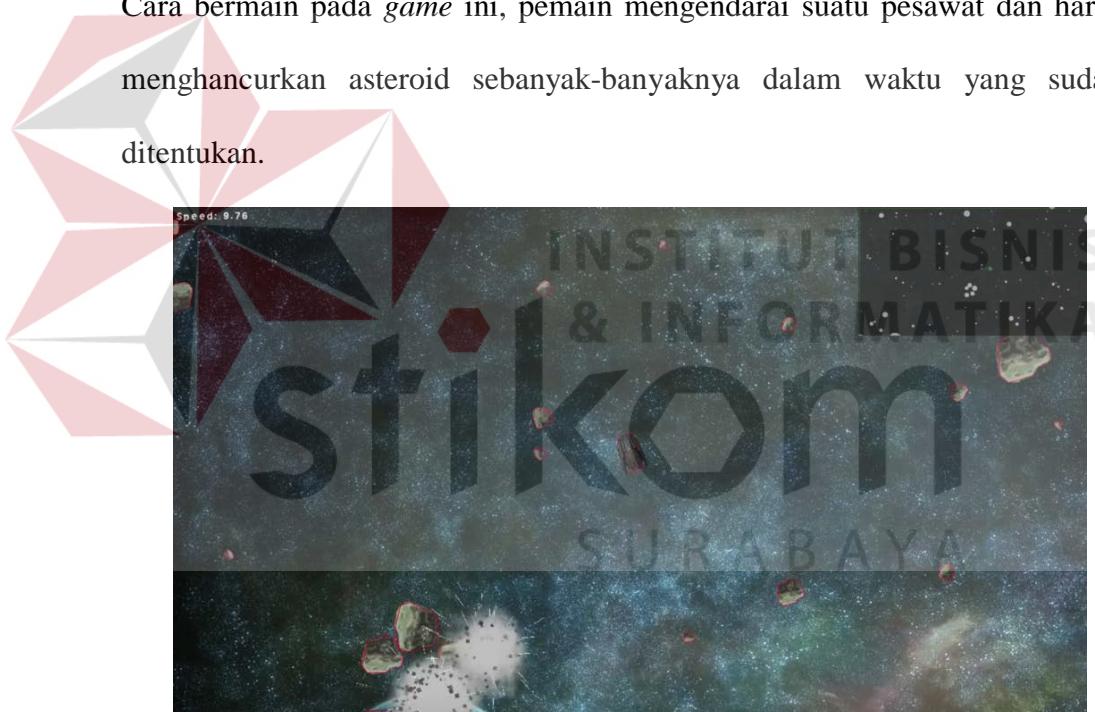
Gambar 3.2 Screenshot Steam
Sumber: Olahan Penulis (2017)

Untuk mengetahui lebih dalam tentang *vehicular combat game* maka penulis melakukan kajian terhadap 2 *game* yang berjudul *Asteroid Destruction* dan *Galak-Z*. Berikut adalah kajian penulis pada kedua *game* tersebut.

a. *Asteroid Destruction*

Asteroid Destruction merupakan *game vehicular combat* yang dapat dimainkan di *Windows*, di dalam *game* ini diharuskan menembak dan menghancurkan musuh untuk memenangkan *game* ini (lihat gambar 3.2).

Cara bermain pada *game* ini, pemain mengendarai suatu pesawat dan harus menghancurkan asteroid sebanyak-banyaknya dalam waktu yang sudah ditentukan.



Gambar 3.3 *Asteroid Destruction*

Sumber: youtube.com (2017)

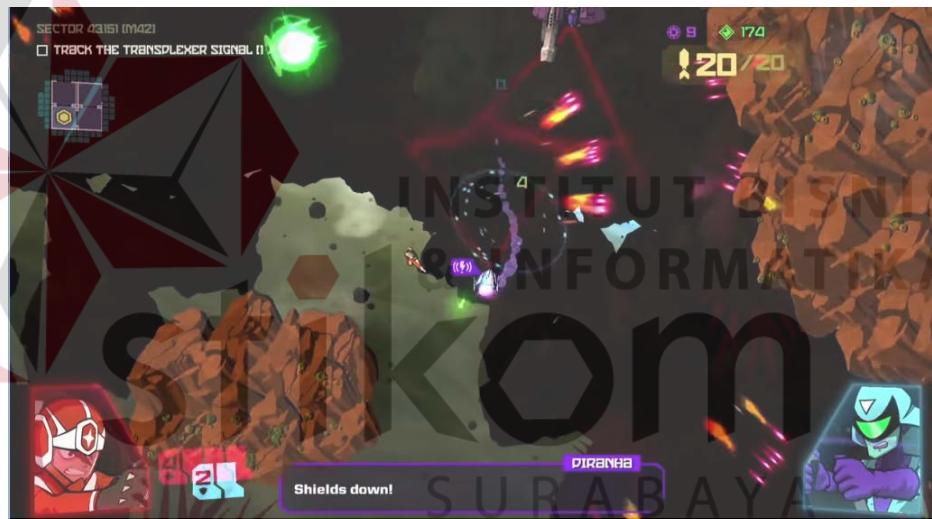
Tabel 3.1 Analisa *Game Asteroid Destruction*

Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
1. Memiliki Dimensi yang luas sehingga pemain lebih leluasa. 2. <i>Gameplay simple</i> dan mudah dimengerti	1. <i>Enemy</i> tidak ada dan game hanya bersifat time trial

Sumber : Olahan Penulis (2017)

b. Galak-Z

Galak-Z merupakan *vehicular combat game* yang dapat dimainkan di PS4 dan Pc. Di dalam *game* ini diharuskan menembak lawan-lawan agar tidak terkena dan menghindari tembakan lawan untuk memenangkan *game* ini pemain harus selamat sampai garis *finish* dengan selamat (lihat gambar 3.3). Dalam *game* ini pemain menjadi pilot suatu pesawat dengan senjata yang bermacam-macam dan akan menembak lawan dan rintangan hingga menuju garis *finish* untuk memenangkan permainan tersebut.



Gambar 3.4 Galak-Z

Sumber : youtube.com (2017)

Tabel 3.2 Analisa Game Galak-Z

Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
1. Grachic 3D sangat bagus dan kontras 2. Userinterface sangat interaktif dan terkonsep.	1. Game sangat kompleks dan susah dimengerti

Sumber : Olahan Penulis (2017)

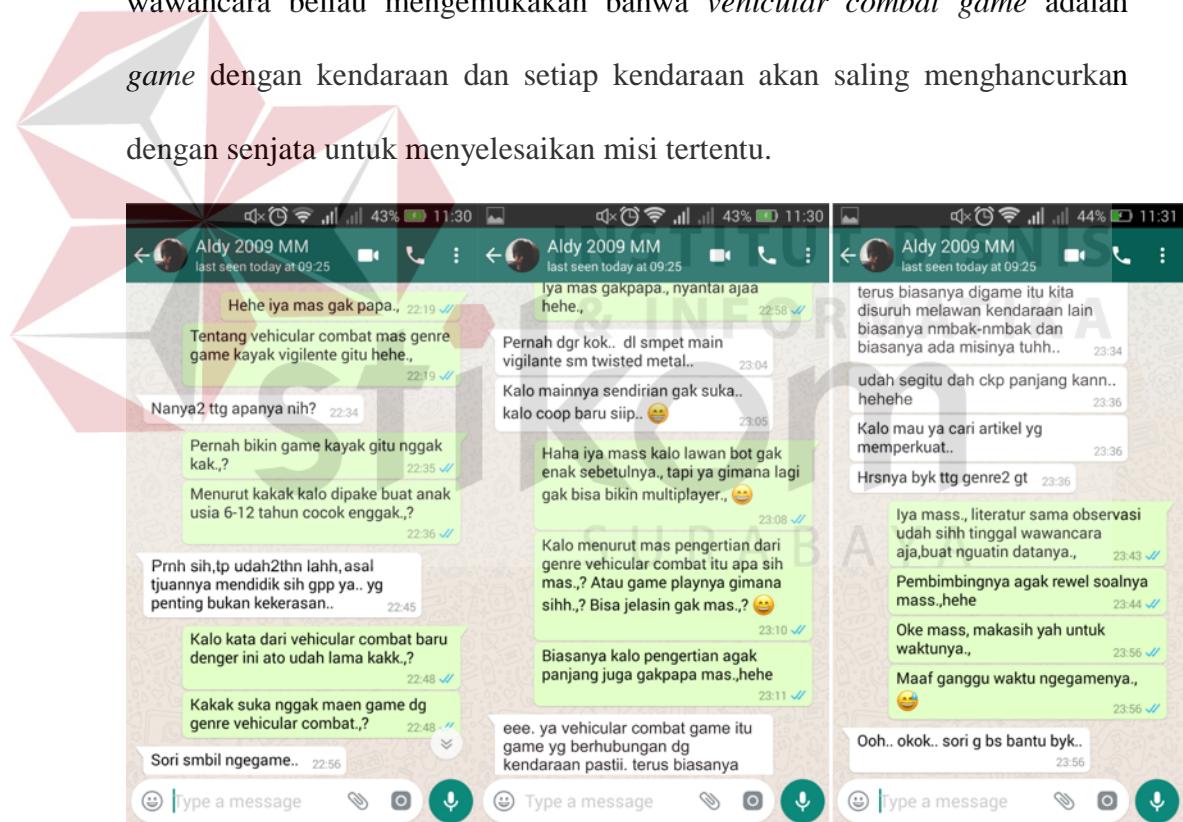
Setelah dilakukan studi eksisting yang dilakukan pada 2 *game* di atas maka dapat disimpulkan bahwa *vehicular combat game* adalah *game* yang

diharuskan menembak musuh maupun rintangan dari kendaraan yang dikendarai pemain, dan pemain harus mengalahkan bahkan menghancurkan musuh untuk memenangkan *game* tersebut.

Keyword: Kendaraan, Senjata, memenangkan

3. Wawancara

Wawancara dilakukan pada *programmer* dan menarik sebuah kesimpulan dari wawancara yang dilakukan pada Aldhy Maulana Putra, S.Tr.K.M dari hasil wawancara beliau mengemukakan bahwa *vehicular combat game* adalah *game* dengan kendaraan dan setiap kendaraan akan saling menghancurkan dengan senjata untuk menyelesaikan misi tertentu.



Gambar 3.5 Wawancara dengan *programmer game*.

Sumber : Olahan Penulis (2017)

Keyword : Senjata, Kendaraan, Memenangkan

3.5.2 Rasi Bintang

Pada tahapan ini, pengumpulan data terarah kepada ilmu astronomi khususnya pada rasi bintang. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada bapak Muhammad Hammam Nasiruddin, dimana beliau adalah ketua dari komunitas Surabaya Astronomi Club. Dari hasil wawancara beliau mengatakan rasi bintang adalah sekumpulan bintang yang bila dilihat dari sudut pandang tertentu (bumi) seakan saling berdekatan dan saling membentuk pola.



Gambar 3.6 Wawancara dengan ketua komunitas Surabaya Astronomi Club
Sumber : Olahan Penulis (2017)

Keyword: Bintang, Bumi, Pola

2. Studi Literatur

Pada studi literatur ini penulis mencari data tentang rasi bintang, melalui buku Firman Sujadi yang berjudul “*Seri Pengetahuan Alam*” (2009). Dari sumber yang didapatkan informasi bahwa rasi bintang adalah bintang yang ada

dilangit berkelompok dan membentuk suatu pola tertentu apabila dihubungkan dengan garis.

Sedangkan menurut buku Stave Parker yang berjudul “*Just The Fact Solar System*” (2007) Rasi Bintang adalah kumpulan bintang yang membentuk pola, bintang bintang dalam dalam rasi bintang tidak memiliki hubungan satu sama lain.



Gambar 3.7 Cover Buku “*Seri Pengetahuan Alam*” dan “*Just The Fact Solar System*”

Sumber: google.com (2017)

Dari kedua sumber diatas dapat disimpulkan bahwa rasi bintang adalah sekumpulan bintang yang apabila ditarik garis akan menghasilkan pola tertentu.

Keyword: Bintang, Garis, Pola

3. Observasi

Untuk mengetahui lebih dalam dalam mempelajari tentang rasi bintang maka penulis melakukan observasi dengan melihat dan mencari rasi bintang dari

hasil *review* tersebut didapatkan bawah rasi bintang adalah kelompok bintang dalam pola tertentu, seperti yang terlihat dari bumi. Jika Kita pergi ke planet lain, Kita tidak akan melihat rasi bintang yang sama, bahkan Kita akan melihat pola dan kelompok bintang yang sama sekali berbeda.

Keyword: Bintang, Pola, Bumi



Gambar 3.8 Observasi Melihat Bintang

Sumber: google.com (2017)

3.5.3 Anak-Anak

Pada tahapan ini, sebelum data tentang anak-anak dikumpulkan penulis menentukan dulu *segmentation, targeting and positioning* pada anak-anak yang dituju agar pengumpulan data lebih terarah kepada anak – anak yang ditargetkan. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

Tabel 3.3 STP

STP		<i>Vehicular Combat Game</i> tentang Rasi Bintang sebagai media pembelajaran
Segmentation and	Geografis	Wilayah : Gerbangkertasusila (Gresik, Mojokerto, Surabaya, Sidoarjo)

Targetting		Ukuran Kota : 5925,843km ² Kepadatan Daerah : 1,538.3/km ² *) Menurut sensus 2010
	Demografi	Umur : 6-12 Tahun Pendidikan : SD, SMP
	Psikologi	Game ini debuat untuk anak yang kesehariannya suka bermain gadget khususnya android.
Positioning		Game ini diperuntukkan anak usia 6-12 tahun, agar bisa menjadi media belajar anak tentang rasi bintang dan lebih mengenal astronomi.

Sumber: Olahan Penulis (2017)

STP pada *game* ini ditunjukkan kepada masyarakat Gresik, Mojokerto, Surabaya, Sidoarjo terutama pada anak usia 6-12 tahun. Karena pada usia ini, anak-anak di zaman ini telah mulai mengenal teknologi (HP, PC, Laptop, VR dan berbagai media lainnya) dan pada usia dini pula anak usia dini mulai berkembang. Setelah *segmentation, targeting and positioning* didapatkan hal yang selanjutnya dilakukan adalah mencari data tentang anak-anak yang sudah ditargetkan, berikut adalah pengumpulan data yang dulakukan melalui wawancara, literature, maupun observasi.

1. Wawancara

Wawancara dilanjutkan kepada ibu Juni Ramadhona Winnusa, M.Psi., beliau adalah dosen psikologi Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya dari hasil wawancara menurut beliau dari dulu *image game* selalu negatif, padahal sekarang banyak *game* yang berdampak positif pada anak tapi tetap dengan pengawasan orang tua, karena orang tua harus mengontrol permainan anak sesuai dengan usia dan manfaat pada *game* tersebut dan jika orang tua

bisa mengontrol anaknya bermain, maka *game* dapat juga bisa memotivasi anak untuk lebih giat belajar. Permainan juga bisa membuat anak berfikir secara konkret dan *game* edukasi bisa memotivasi anak secara tidak langsung.

Keyword: Perkembangan, Keterampilan, dan Motivasi

2. Studi Literatur

Pada studi literatur ini penulis mencari data tentang anak-anak, melalui buku Aziz Alimul “*Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*”(2008: 35).

Dari sumber yang didapatkan informasi bahwa anak-anak merupakan masa dimana seseorang membutuhkan suatu permainan yang akan memberikan kesenangan pada dirinya. Oleh karena itu masa anak-anak sangat identik dengan masa bermain. Sebab pada masa tersebut perkembangan anak akan mulai diasah sesuai kebutuhannya.

Sedangkan menurut Jurnal Hadi Sutopo yang dimuat dalam Jurnal Ilmu Seni dan Desain *Ultimart* (2011), dari sumber yang didapat, menjelaskan bahwa anak-anak adalah saat dimana seseorang mampu mengembangkan beberapa keterampilan tertentu berdasarkan pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.



Gambar 3.9 Cover Buku “Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan” dan Jurnal Ilmu Seni dan Desain “Ultimart”

Sumber: google.com (2017)

Berdasarkan dua literatur diatas maka dapat disimpulkan anak-anak adalah masa dimana seseorang membutuhkan suatu permainan yang akan membuatnya bahagia guna mampu mengembangkan keterampilan tertentu sesuai kebutuhan dan keinginannya.

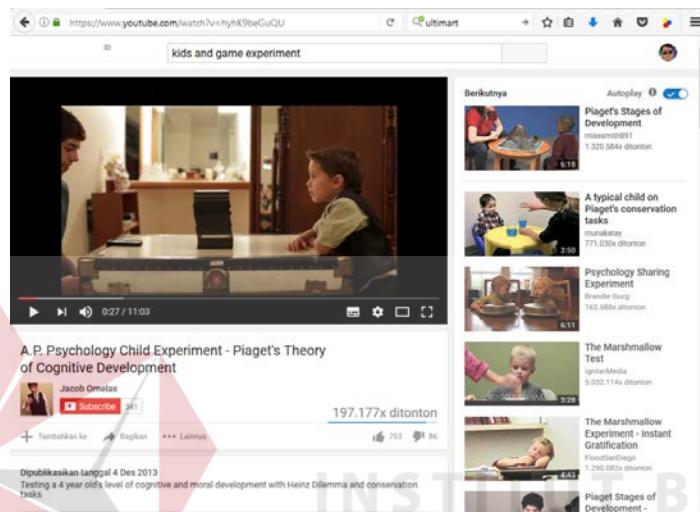
Keyword: Bahagia, Keterampilan, Mengembangkan

3. Observasi

Pada observasi ini penulis lebih memfokuskan untuk mencari data tentang anak-anak, melalui sosial eksperimen yang telah diupload di situs youtube.com. Setelah dilakukan observasi dapat disimpulkan bahwa anak yang bermain *game* yang edukatif akan lebih berkembang pengetahuannya terlebih lagi jika di damping orang tua karena orang tua akan mengarahkan mana yang baik dan mana yang buruk, dan bila anak-anak berkumpul sambil

memainkan permainan, mereka akan saling percaya diri dan termotivasi untuk mendapatkan skor/reward yang lebih dari temannya dari *game* ini juga bisa memudahkan anak-anak bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Keyword: Berkembang, Motivasi, Bersosialisasi



Gambar 3.10 Observasi Anak dan game eksperiment
Sumber: youtube.com (2017)

3.6 Teknik Analisis Data

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 pembahasan *vehicular combat* diperoleh *keyword* senjata, kendaraan dan memenangkan yang diperoleh dari mencocokkan hasil studi literatur yaitu; kecepatan, kendaraan dan menghancurkan, dengan hasil observasi yaitu; senjata, kendaraan dan memenangkan juga mencocokkan dengan hasil wawancara yang mendapatkan kata; senjata, kendaraan dan memenangkan. Dari pembahasan rasi

bintang didapatkan *keyword* bintang, bumi, pola yang diperoleh dari mencocokkan hasil studi literatur yaitu; bintang, garis dan pola, dengan hasil observasi yaitu; bintang, bumi dan pola juga mencocokkan dengan hasil wawancara yang mendapatkan kata; bintang, garis dan pola. Dari pembahasan anak-anak didapatkan *keyword* keterampilan, motivasi dan berkembang yang diperoleh dari mencocokkan hasil studi literatur yaitu; keterampilan, bahagia, memgembangkan, dengan hasil observasi yaitu; bersosialisasi, motivasi, berkembang, juga mencocokkan dengan hasil wawancara yang mendapatkan kata; keterampilan, motivasi, perkembangan. Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan maka diperoleh *keyword*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 : Detail Keyword

Vehicular Combat			
Studi Literatur	Observasi	Wawancara	Keyword
Kecepatan	Senjata	Senjata	Senjata
Kendaraan	Kendaraan	Kendaran	Kendaraan
Menghancurkan	Memenangkan	Memenangkan	Memenangkan
Rasi Bintang			
Studi Literatur	Observasi	Wawancara	Keyword
Bintang	Bintang	Bintang	Bintang
Garis	Bumi	Bumi	Bumi
Pola	Pola	Pola	Pola
Anak - Anak			
Studi Literatur	Observasi	Wawancara	Keyboard
Keterampilan	Bersosialisasi	Keterampilan	Keterampilan
Bahagia	Motivasi	Motivasi	Motivasi
Mengembangkan	Berkembang	Perkembangan	Berkembang

Sumber : Olahan Penulis (2017)

Dari table di atas menjelaskan secara detail *keyword* yang didapat dari penulis melalui proses-proses yang telah dilakukan. Dari *vehicular combat* didapatkan

keyword senjata, kendaraan dan memenangkan, pada rasi bintang didapatkan *keyword* bintang, bumi dan pola, sedangkan pada anak-anak didapatkan keterampilan, menarik dan berkembang (Lihat tabel 3.4).

3.7 Menyajikan Data

Berdasarkan dari data yang telah diperoleh melalui literatur, observasi dan wawancara maka data akan disajikan dalam bentuk *keyword* utama untuk mempermudah mengklasifikasikan hasil Tugas Akhir ini serta akan mempermudah dalam menentukan konsep. Pada tahap awal dilakukan analisa *keyword* untuk menemukan hanya satu *keyword* dari satu pembahasan. Satu *keyword* ini ditamukan dengan cara mencari sinonim dari suatu kata dan menghubungkan yang satu dengan yang lainnya hingga menemukan satu arti kata yang sama.

Pada pembahasan *vehicular combat* ditemukan satu kata yaitu *loot* yang ditemukan dari kata senjata atau *weapon keyword* pertama, ditemukan kata *gun* atau menembak, lalu ditemukan kata *mechanical* atau mekanis dimana *mechanical* ini menjadi *keyword* ke 2, lalu ditemukan kata *habitual* atau kebiasaan, lalu diartikan kembali menjadi *standart*, diartikan lagi menjadi *prevailing* yang artinya berlaku, kemudian bertemu dengan *keyword* ke 3 yaitu *win* yang berarti memenangkan, hingga akhirnya bertemu dengan *keyword* *loot* atau menjarah.

Pada pembahasan rasi bintang ditemukan satu kata yaitu *dominion* atau kekuasaan yang ditemukan dari kata bintang, bumi dan pola. Bumi dan bintang

memiliki sinonim yang sama dari kata planet, dari planet dapat diartikan *Orb* atau *Bola*, memiliki sinonim *globe* yang sama berarti bola dari *globe* didapatkan sinonim *world* atau dunia, didapatkan arti wilayah atau *dominion*, *dominion* memiliki dua arti yaitu wilayah ataupun kekuasaan. Kemudian dari kata pola didapatkan arti mempengaruhi atau *influence*, yang memiliki sinonim dominasi atau *domination*, kekuasaan yang berarti *dominion*.

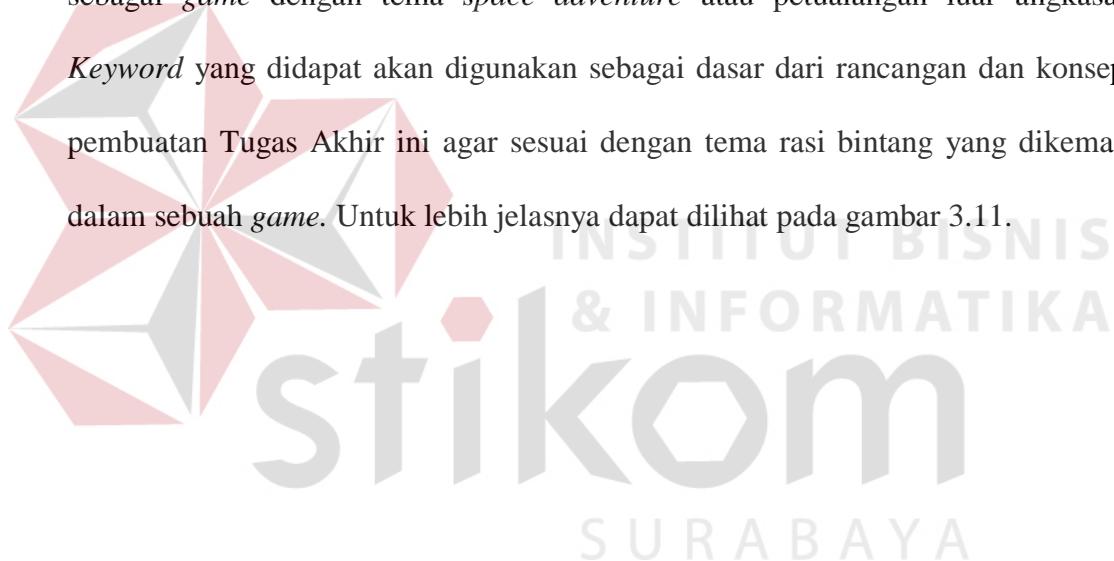
Pada pembahasan anak-anak didapatkan *keyword* Kecerdasan atau *intelligence* yang didapatkan dari keterampilan atau *skills* yang memiliki sinonim ketangkasan atau *dexterity* yang juga memiliki sinonim kecerdasan atau *intelligence*. Kemudian kata motivasi memiliki sinonim inspirasi dari inspirasi didapatkan kata jenius yang juga memiliki arti kecerdasan atau *intelligence*. Kemudian kata berkembang atau *therive* memiliki sinonim cahaya atau *radiance*, dari *radiance* ditemukan kata kecermerlangan atau *brilliance* yang juga memiliki sinonim kecerdasan atau *intelligence*.

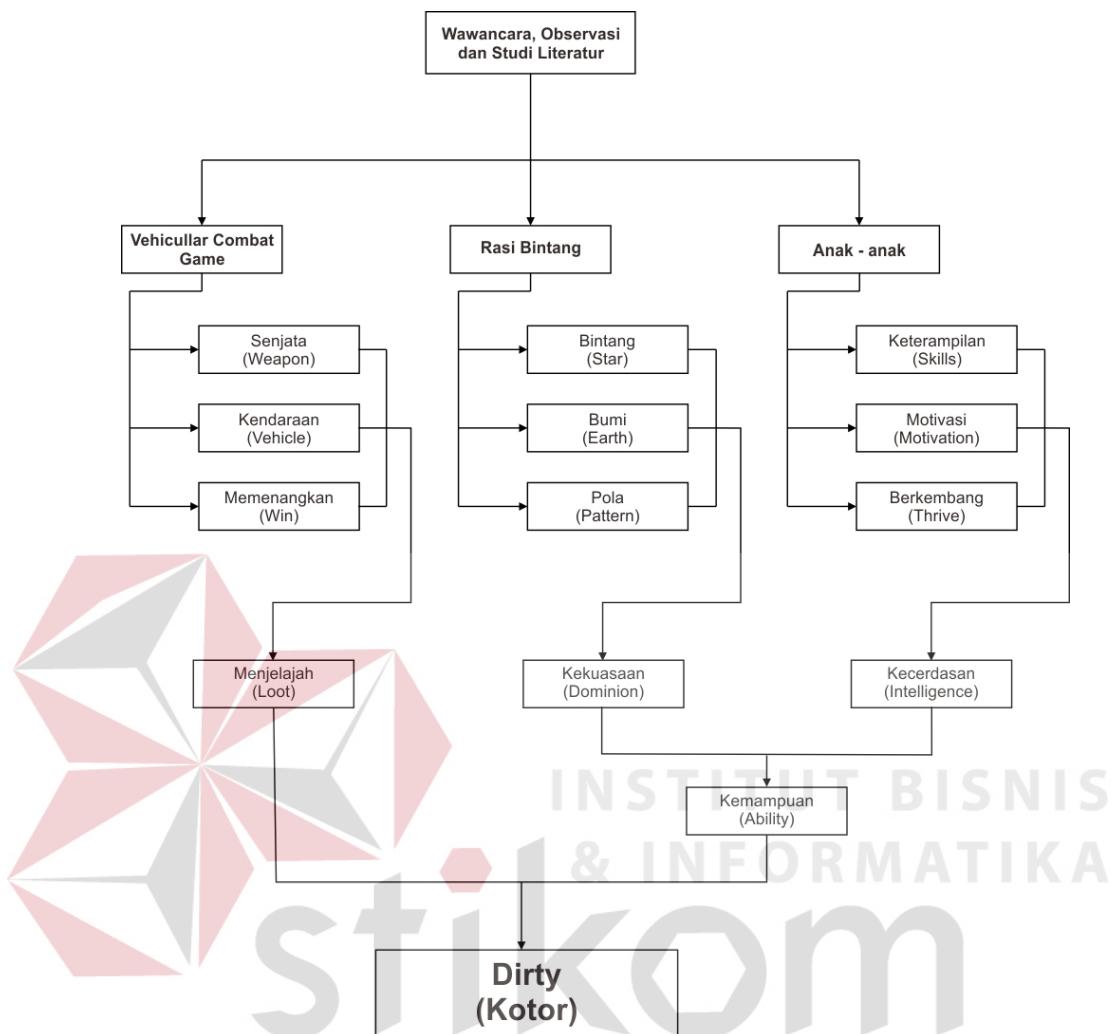
Setelah *keyword* teringkas menjadi 3 Menjelajah atau *loot*, Kekuasaan atau *Dominion* dan kecerdasan atau *intelligence*, *keyword* akan diringkas lagi karena Kekuasaan atau *Dominion* dan kecerdasan atau *intelligence* memiliki sinonim yang sama yaitu kemampuan atau *ability*. Setelah itu tinggal menggabungkan dua kata menjelajah atau *loot* dan kata kemampuan atau *ability*.

Setelah bertemu dua kata menjelajah atau *loot* dan kata kemampuan atau *ability*, selanjutnya tinggal menggabungkan kedua kata tersebut menjadi *keyword* utama yang nantinya akan digunakan. Dari kata menjelajah atau *loot* didapatkan arti barang gelap atau *contraband*, selanjutnya didapatkan haram atau *illicit*, yang

memiliki sinonim ilegal atau *liar*, dari situ mendapat arti kotor atau *dirty*. Setelah itu dari kata kemampuan atau *ability* didapatkan sinonim kemampuan atau *faculty*, setelah itu diartikan lagi menjadi bengkok atau *bent*, setelah itu ditemukan luar biasa atau *irregular* yang memiliki sinonim haram atau *illegitimate* dari situ didapatkan keyword utama yaitu kotor atau *dirty*.

Dirty atau kotor dinilai cocok dengan konsep utama tugas akhir ini yang memadukan *vehicular combat* dan rasi bintang yang notebenenya dipandang sebagai *game* dengan tema *space adventure* atau petualangan luar angkasa. *Keyword* yang didapat akan digunakan sebagai dasar dari rancangan dan konsep pembuatan Tugas Akhir ini agar sesuai dengan tema rasi bintang yang dikemas dalam sebuah *game*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.11.





Gambar 3.11 *Keyword*
Sumber: Olahan Penulis (2016)

3.8 Deskripsi *Keyword*

Ketiga *keyword* kesimpulan dari hasil analisis data *vehicular combat*, anak-anak dan rasi bintang, dapat disimpulkan menjadi *keyword* akhir yaitu *dirty*. Menurut <http://www.oxforddictionaries.com> arti dari *Dirty* adalah: kotor atau jorok. Dari kata *dirty* didapatkan sinonim *soiled, indecent, dishonest, despicable, malevolent, filthy, foul, muddy, ill-gotten, sordid, pestiferous*. Jadi kata *dirty*

sangat cocok dengan *game* rasi bintang tersebut yang dimainkan dengan *genre vehicular combat*.

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

