

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENCINTAAN**

#### **3.1 Metodologi Penelitian**

Pada bagian ini dijelaskan metode yang dipakai serta prosedur dalam penciptaan karya. Dalam penciptaan Tugas Akhir metode kualitatif digunakan untuk menganalisa unsur budaya dan *game* sebagai media pengenalan karakter wayang dalam segi kualitas. Dengan metode kualitatif fenomena yang benar-benar terjadi pada objek penelitian misalnya prilaku, persepsi, dan tindakan dapat lebih dipahami (Moeleong, 2006: 6) Secara garis besar terdapat empat teknik perolehan data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara mendalam, observasi, serta *Focus Group Discussion* atau disebut FGD. Dalam Tugas Akhir ini digunakan studi literatur, wawancara mendalam, observasi, serta FGD.

FGD merupakan sebuah proses diskusi terarah yang memiliki tujuan untuk mempermudah pengambilan keputusan, memunculkan informasi yang dikehendaki audiens, serta menyimpulkan perdebatan dari forum. Tahap FGD diperlukan untuk mempermudah dalam mengambil keputusan serta melakukan evaluasi terhadap masalah yang ada sehingga dapat diambil solusi terbaik untuk karya Tugas Akhir ini. Karakteristik yang dimiliki oleh FGD ialah audiens memiliki ciri-ciri yang sama atau homogen, audiens memiliki kemampuan atau keahlian untuk memecahkan masalah yang ada. Pembahasan tentang FGD akan diperinci pada BAB IV perancangan karya.

### 3.2 Objek Penelitian

Dalam tahap ini dijelaskan objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam Tugas Akhir ini. Objek yang akan diteliti adalah wayang kulit khas Solo dengan fokus pada Kitab Ramayana. Tidak semua epos dalam kitab ini akan diteliti dikarenakan dapat mengakibatkan melebarnya pokok bahasan. Ada tiga epos yang menjadi sumber utama objek penelitian, ini yaitu Sinta Boyong, Anoman Duta, dan Rahwana Gugur. Target yang diteliti pada penelitian ini adalah remaja perkotaan yang sering menggunakan smartphone di kesehariannya.

### 3.3 Lokasi

Lokasi yang diambil adalah kota Surabaya. Kota Surabaya dipilih sebagai lokasi penelitian dikarenakan mewakili kota besar dimana memiliki perkembangan remaja yang sesuai yaitu yang sering menggunakan smartphone. Selain itu Surabaya dipilih karena masih memiliki pengaruh kebudayaan Jawa yang kental ditengah-tengah modernisasinya.

### 3.4 Sumber Data

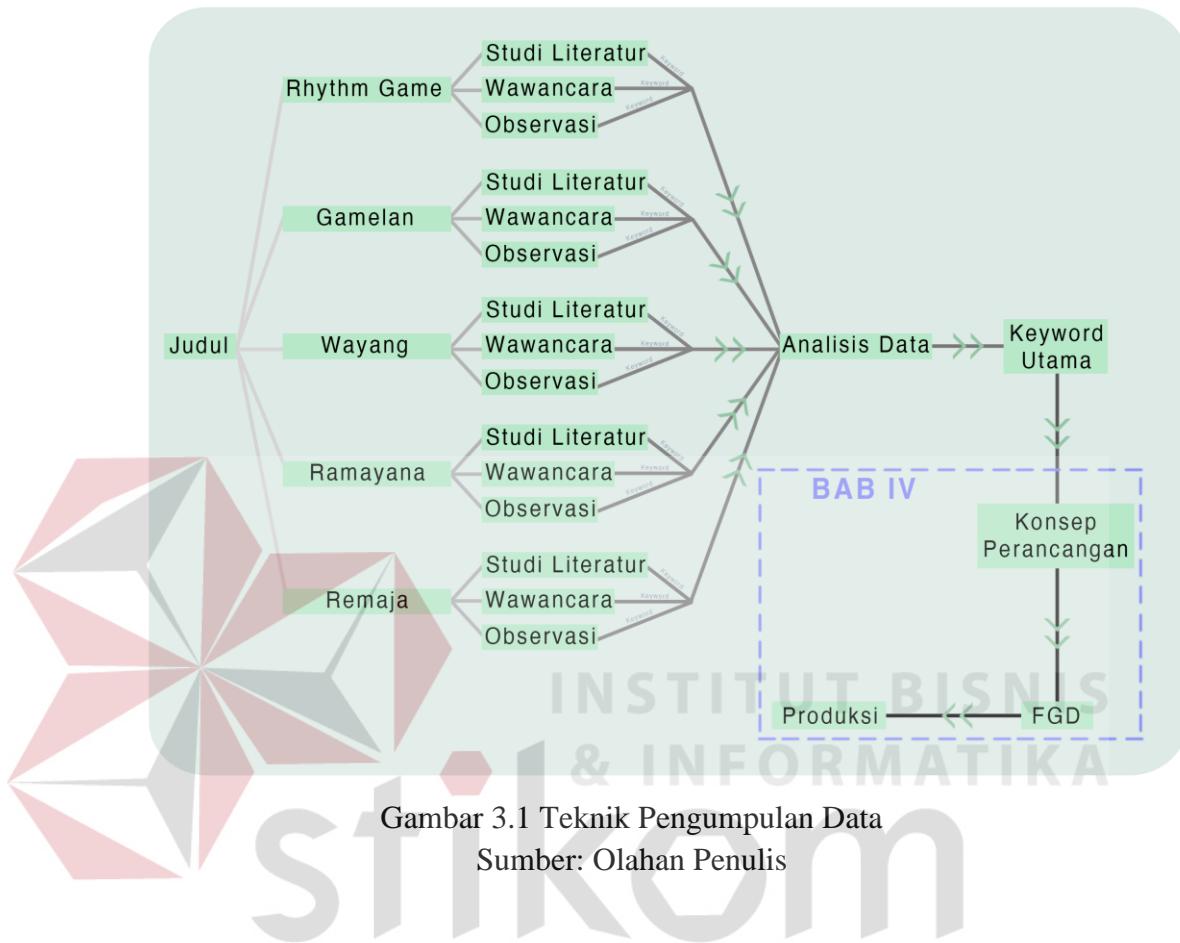
Data sangat penting untuk penciptaan Tugas Akhir ini agar dapat dipertanggung jawabkan dan akurat. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari buku-buku atau studi literatur. Studi literatur diperlukan untuk menemukan keabsahan data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan 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 di bidangnya. Sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian 3.5 Pengumpulan Data.

### 3.5 Pengumpulan Data

Dalam tahap ini merupakan tahapan teknis dalam mendokumentasikan data apa saja yang diperoleh dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Teknik perolehan data secara kualitatif yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah wawancara mendalam, observasi, literatur, dan FGD (*Focus Grup Discussion*) yang akan dijelaskan pada Bab IV Perancangan Karya, untuk memperoleh hasil akhir yang paling sesuai dengan *keyword* yang telah ditemukan dan konsep awal. Agar materi dan tujuan yang ingin dicapai tepat sasaran, maka data akan dibagi menjadi 5 bagian berdasarkan latar belakang yang telah disusun, lima bagiannya yaitu *rhythm game*, *gamelan*, *wayang*, *Ramayana*, dan *remaja*. Data yang telah dipisah tadi akan dibahas lebih detail melalui studi literatur, wawancara mendalam, observasi, serta FGD (*Focus Group Discussion*) pada tahap akhir. Setelah selesai maka akan muncul *keyword* pada setiap bahasan. *Keyword* yang telah ada akan masuk ke proses analisa data dimana *keyword* akan direduksi dan dianalisa lebih lanjut untuk menemukan *keyword* utama. Setelah ditemukan *keyword* utama dapat dibuat konsep perancangan yang akan diimplementasikan dalam Tugas Akhir ini. Pada tahap terakhir konsep perancangan yang ada akan didiskusikan dengan

*audiens* FGD untuk dipilih yang paling sesuai dengan *keyword* utama dan tepat sasaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1



### 3.5.1 *Rhythm Game*

Dalam bagian *game rhythm* ini, dicari data-data berupa studi literatur dari buku *Gamers In The Library* dan buku *Music Video Game*, wawancara dengan narasumber Noza Pratama yang merupakan *rhythm gamers* profesional, dan observasi yang akan dilakukan dengan mengamati *game rhythm* Tengoku dan Deemo. Berikut adalah hasil dari data-data yang telah dikumpulkan.

## 1. Studi Literatur

Studi literatur dalam pembahasan mengenai *rhythm game* merujuk pada dua buku yaitu *Gamers In The Library* karya Eli Neilburger dan *Music Video Game* karya Michael Austin. Pada buku karya Neilburger dijelaskan bahwa *rhythm game* mengharuskan pemain melakukan perintah yang ditentukan dengan seirama mungkin sesuai dengan musik yang dimainkan untuk mendapatkan nilai tertinggi. Semakin tinggi level semakin membuat *game* lebih menarik dan menimbulkan permainan yang sangat kompetitif.

Didukung dengan buku karya Austin dkk yang menyebutkan bahwa pemain yang berhasil mengikuti irama game dalam satu level akan menjadi lebih kompetitif untuk memenangkan yang lainnya.

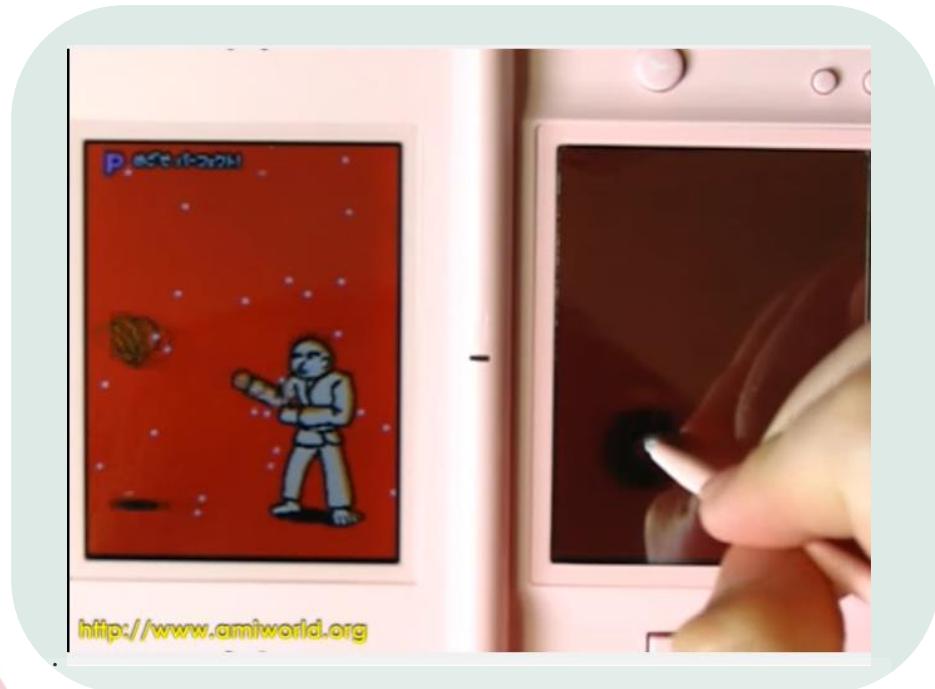
**Keyword:** Permainan, Irama, Musik, Kompetitif, Kepekaan

## 2. Studi Literatur

Untuk memperoleh data lebih banyak tentang *rhythm game* maka dilakukan kajian dengan dua *game* berjudul *Rhythm Tengoku* dan *Deemo*. Berikut adalah kajian terhadap kedua *game* tersebut.

### a. *Rhythm Tengoku*

*Game* merupakan *rhythm game* yang dapat dimainkan pada platform NDS. Cara bermain pada *game* ini, pemain harus memperhatikan suara yang muncul dengan seksama karena tidak adanya tombol secara visual. Apabila pemain menyentuh permukaan layar dengan ritme yang tepat maka *action* yang tepat akan muncul pada layar (lihat gambar 3.2).

Gambar 3.2 *Rhythm Tengoku*

Sumber: www.youtube.com

Tabel 3.1 Analisa *Game rhythm Tengoku*

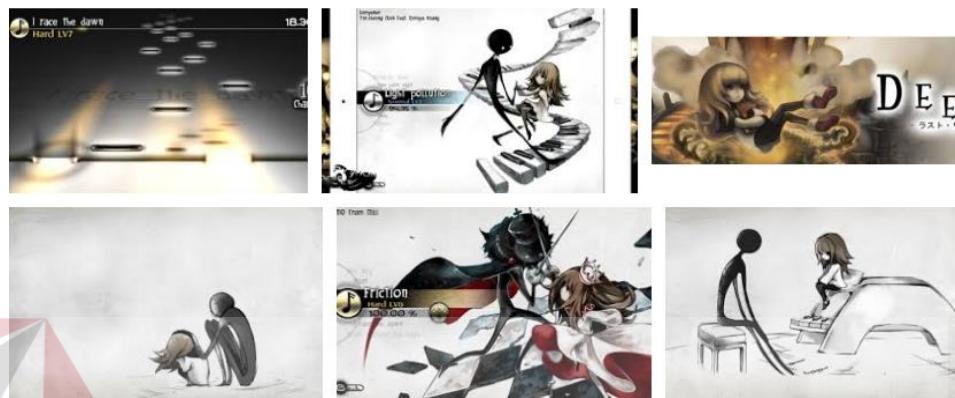
| Kekuatan (Strength)  | Kelemahan (Weakness)   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki banyak varian <i>user interface</i></li> <li>2. Mengandung unsur komedi</li> <li>3. <i>Gameplay</i> dapat dengan cepat dipahami</li> <li>4. <i>Gameplay</i> unik, tidak seperti <i>rhythm game</i> pada umumnya yang hanya berfokus pada <i>hitbox</i></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak adanya keterangan <i>point</i> atau <i>score</i> yang telah diperoleh pemain</li> <li>2. <i>Gameplay</i> terlalu berfokus pada audio sehingga tampilan visual kurang diperhatikan oleh pemain</li> </ul> |

Sumber : Olahan Penulis (2017)

### b. Deemo

Deemo merupakan salah satu *game rhythm* yang bisa dimainkan di *platform android*. Deemo memiliki jalan cerita yang sangat menarik. Awalnya ada seorang gadis kecil jatuh ke atas piano seorang makhluk yang aneh, jalan ceritanya menjadi semakin menarik karena banyak keajaiban-keajaiban yang muncul setelah kedatangan gadis kecil tadi.

Petualangan mereka dilalui dengan menyelesaikan lagu-lagu yang ada. Cara permainan pada *game* ini mirip dengan kebanyakan *rhythm game* yang ada yaitu pemain diharuskan menyentuh *hit bar* tepat pda garis batas yang ditentukan (lihat gambar 3.3).



Gambar 3.3 Deemo

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Tabel 3.2 Analisa *Game* Deemo

| Kekuatan ( <i>Strength</i> )  | Kelemahan ( <i>Weakness</i> )  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Jalan cerita tidak mudah ditebak namun tetap logis</li> <li>2. Desain visual terkonsep dengan baik</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Gameplay</i> sama seperti kebanyakan <i>rhythm game</i> yang berfokus pada <i>hitbox</i></li> </ul> |

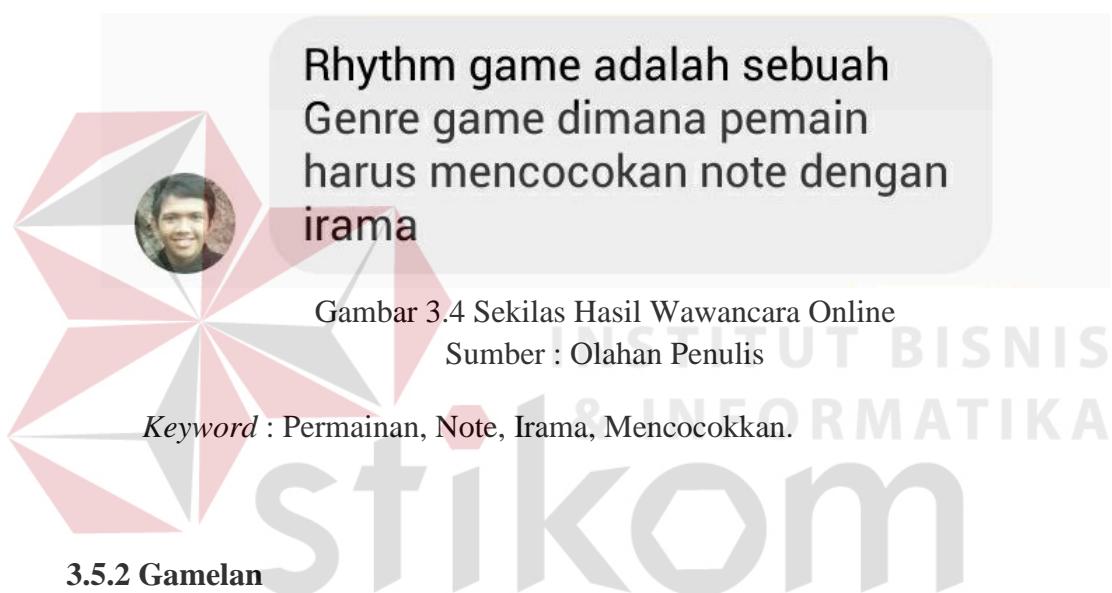
Sumber : Olahan Penulis (2017)

Setelah dilakukan studi eksisting yang dilakukan pada 2 *game* di atas dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan masing-masing *game* (tabel 3.1 dan 3.2), maka dapat disimpulkan bahwa *game rhythm* adalah permainan yang mengharuskan pemain mendengarkan musik secara seksama dan mencocokkan irama untuk mendapat skor tertinggi.

*Keyword:* Permainan, Musik, Mencocokkan, Irama

### 3. Wawancara

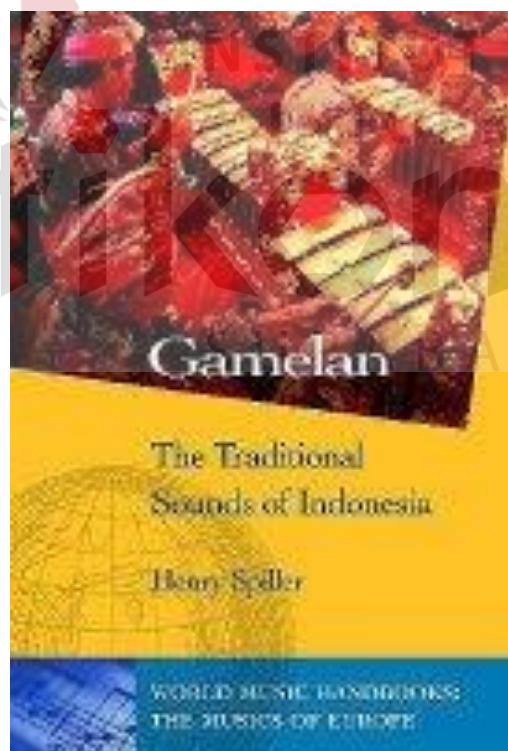
Wawancara dilakukan online dengan Noza Putra Pratama seorang *gamer rhythm* profesional yang telah mendalami *game rhythm* sejak tahun 2008 dan telah meraih banyak prestasi. Prestasi tertingginya adalah peringkat ke 4 osu! Indonesia Tournament pada 2011. Setelah dilakukan wawancara, narasumber mengemukakan bahwa *game rhythm* adalah sebuah genre *game* dimana pemain harus mencocokkan *note* dengan irama (lihat gambar 3.4).



Pada tahapan ini, pengumpulan data terarah kepada alat musik gamelan terutama kepada irungan wayang kulit dengan gaya Jawa Tengah-an. Proses wawancara akan dilaksanakan dengan seorang narasumber rujukan dari dinas pariwisata Surabaya sebagai pengajar karawitan dan kesenian budaya lainnya yaitu Bapak Slamet. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji buku *Gamelan: The Traditional Sounds of Indonesia* karya Henry Spiller, dan untuk observasi dilakukan secara langsung kepada anak didik Pak Slamet dan proses pembelajarannya.

## 1. Studi Literatur

Pada studi literatur ini dicari data mengenai gamelan, melalui buku *Gamelan: The Traditional Sounds of Indonesia* karya Henry Spiller (Gambar 3.5). Dalam buku ini gamelan dikatakan sebagai musik tradisional yang mewakili karakteristik dari seluruh Indonesia. Gamelan dalam irungan wayang kulit disusun dengan memperhatikan *pathetnya*. *Pathet* merupakan sebuah sistem nada dengan tunning dan penekanan yang berbeda-beda. Di setiap babak ada porsi *pathet* yang berbeda-beda. Pada babak pertama *slendro pathet nem* mendominasi. Di babak kedua didominasi oleh *slendro pathet sanga*, dan yang terakhir meningkatnya aksi dan klimaks ditandai dengan *slendro pathet manyura*.



Gambar 3.5 Cover Buku *Gamelan: The Traditional Sounds of Indonesia*  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

*Keyword:* Tradisional, Iringan, Pathet.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Slamet yang merupakan pengajar karawitan dan dalang, rujukan dari dinas pariwisata Kota Surabaya. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa gamelan untuk mengiring wayang sudah memiliki tabuhan yang telah ditentukan. Diawali dengan Talu sebagai penanda masuknya dalang. Setelahnya gamelan akan berjalan sesuai dengan perintah dalang, tapi susunan untuk *pathetnya* tetep sama yaitu *slendro pathet nem* untuk awal, lalu malik *slendro pathet sanga* untuk cerita tengah atau disebut *goro-goro* kemudian *srepek slendro sanga* dilanjut *sampak slendro sanga*, yang terakhir *manyura* untuk akhir atau klimaks. Selain untuk irungan cerita irungan gamelan juga digunakan untuk mendukung karakteristik wayang yang sedang tampil.

*Keyword:* Irungan, Talu, *Pathet*

## 3. Observasi

Setelah melakukan observasi secara langsung ke anak didik Pak Slamet (Gambar 3.6), maka dapat disimpulkan bahwa gamelan merupakan musik tradisional yang digunakan sebagai pengiring berbagai macam kesenian tradisional. Untuk irungan wayang kulit memiliki beberapa pokok penting yaitu talu, *pathet nem*, *pathet songo*, *pathet manyuro* dan irungan khusus sebagai pendukung karakteristik wayang kulit.



Gambar 3.6 Suasana Latihan Karawitan  
Sumber : Olahan Penulis

*Keyword:* Tradisional, Iringan, Talu, *Pathet*.

### 3.5.3 Wayang

Pengumpulan data terarah dilakukan untuk pembahasan tentang wayang terutama wayang kulit dengan gaya Jawa Tengah-an.

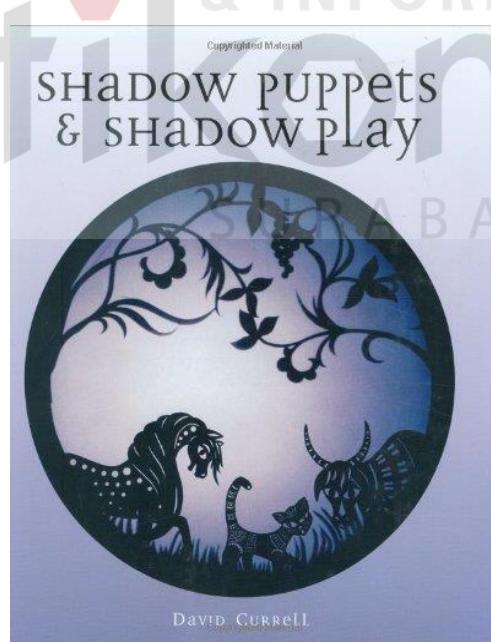
#### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Slamet yang juga merupakan pengajar seni perdalangan. Bapak Slamet mengatakan bahwa wayang adalah seni pertunjukan tradisional yang sarat akan kisah-kisah kepahlawanan tapi selalu anggun dari karakter-karakternya. Wayang merupakan kekayaan budaya yang tidak tergantikan dengan materi apa-pun dan terus diturunkan dari generasi ke generasi. Namun *pakem* atau aturan-aturan yang kaku membuat wayang semakin ditinggalkan.

*Keyword:* Pertunjukan, Kepahlawanan, Anggun, Budaya, *Pakem*.

## 2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan memperhatikan jurnal karya Nurgiyantoro dan buku karangan David Currell. Dalam jurnalnya Nurgiantoro menulis bahwa wayang merupakan salah satu jenis Sastra tradisional yang masih populer dan memasyarakat hingga kini dan mewaris secara turun-temurun kepada tiap generasi terutama secara lisan khususnya masyarakat Jawa. Wayang adalah sebuah budaya asli Indonesia yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik dan anggun dalam menghadapi dan menumpas tokoh yang berwatak jahat. Serta dalam buku *Shadow Puppets and Shadow Play* karya Currell (Gambar 3.7), menuliskan bahwa wayang merupakan seni pertunjukan, yang menjadi bagian terpenting dalam budaya Indonesia dan memiliki aturan-aturan yang harus diikuti.



Gambar 3.7 Cover Buku *Shadow Puppets and Shadow Play*  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

*Keyword:* Tradisional, pertunjukan, Budaya, Kepahlawanan, Anggun

### 3. Observasi

Observasi dilakukan di desa Pucuk, Dawar Blandong, Mojokerto Jawa Timur yang pada tanggal 9 April 2017 melaksanakan tradisi sedekah bumi dan salah satunya menampilkan pementasan wayang kulit (Gambar 3.8). Maka dapat diambil kesimpulan jika wayang merupakan seni pertunjukan yang sangat kental dengan budaya Jawa. Cerita dari wayang kulit biasanya sangat menonjolkan sikap-sikap baik atau sikap kepahlawanan dan keanggunan dari tokoh utamanya. Karakter-karakter dari wayang juga sangat terikat dengan aturan atau biasa disebut *pakem*. Variasi cerita biasanya hanya berputar di sekitar selingan atau *guyunan-guyunan* serta kepiawaian dalang dalam mengolah *goro-goro*.



Gambar 3.8 Pertunjukan Wayang di Dusun Pucuk  
Sumber : Olahan Penulis

*Keyword:* Pertunjukan, Budaya, Kepahlawanan, Anggun, *Pakem*

### 3.5.4 Ramayana

Pengumpulan data dilakukan pada fokus bahasan kisah wayang pada Kitab Ramayana. Untuk memperoleh data dari literatur dilakukan kajian terhadap komik karya RA Kosasih dan sebuah jurnal terbitan Depdikbud. Data wawancara didapat setelah berwawancara dengan Edwi Nugrohadi yang merupakan seorang psikolog dan juga pengamat kearifan lokal. Data terakhir yaitu observasi didapat setelah memperhatikan rekaman-rekaman pentas Wayang Ramayana.

#### 1. Studi Literatur

Buku pertama yang dijadikan kajian dalam Tugas Akhir ini adalah buku komik karangan RA Kosasih tentang Ramayana (Gambar 3.9). Pada buku ini kisah Ramayana menceritakan tentang perjuangan cinta Sri Rama dalam merebut kembali istrinya dari tangan rahanwa dan sifat kesatriaan karakter masing-masing dalam menyelesaikan masalah, namun kisahnya lebih menitikberatkan pada kesetiaan para punggawa-punggawa Rama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Buku kedua yang dikaji adalah buku keluaran Depdikbud yang ditulis oleh Suhardi dan Wisnu Subagio. Dalam buku milik Depdikbud ini Wayang Ramaya mengajarkan nilai-nilai kehidupan dari watak utama milik para karakternya yaitu pengabdian, kesetiaan, kasih sayang, kesatria, etika, dan kesenian.



Gambar 3.9 Cover Komik Ramayana RA Kosasih

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

*Keyword:* Kesatria, Kesetiaan, Etika, Kesenian, Cinta

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan seorang pemerhati kearifan lokal yaitu Edwi Nugrohadi dan Supriono, S.Sn Kepala Kompetensi Keahlian Seni Perdalangan di SMKN 12 Surabaya (Gambar 3.10). Setelah dilaksanakan wawancara maka dapat diambil kesimpulan bahwa kisah Ramayana mengajarkan tentang bagaimana sikap yang tepat untuk mempertahankan pasangan hidup, sahabat, dan harga diri. Tidak sekedar kisah cinta picisan, tetapi cinta yang jauh lebih dalam dan memiliki makna. Kisah ini mengajarkan tentang budi luhur, kesetian dan cinta baik dari segi cerita maupun dari segi watak-watak karakternya.



Gambar 3.10 Wawancara dengan Kaprodi Perdalangan SMKN 12 Supriono  
Sumber : Olahan Penulis

*Keyword:* Budi luhur, Kesetiaan, Cinta.

### 3. Observasi

Setelah dilakukan observasi dengan melihat rekaman-rekaman dan buku-buku wayang Ramayana maka dapat disimpulkan bahwa wayang kulit rama dan sinta awalnya merupakan sendratari atau wayang orang yang dirubah penyajiannya menjadi wayang kulit. Walau begitu wayang rama dan sinta lebih diminati oleh remaja karena nilai-nilai yang terkandung dalam cerita Ramayana lebih mudah dimengerti dan mengandung unsur percintaan. Kisah ini lebih berfokus pada sikap-sikap karakternya yaitu: Rama dengan keanggunan dan kepahlawanannya. Sinta yang setia dan anggun. Laksmana dengan pengabdian dan kepatuhan. Rahwana dengan kegigihan dan strateginya.

*Keyword:* Cinta, Anggun, Kepahlawan, Kesetiaan, Kepatuhan, Strategi.

### 3.5.5 Remaja

Pada tahapan ini, sebelum data tentang remaja dikumpulkan terlebih dahulu ditentukan *segmentation, targeting and positioning* pada remaja 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. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel STP 3.3.

Tabel 3.3 STP

| STP                               |           | <b>GAME BERGENRE RHYTHM<br/>BERTEMA WAYANG RAMAYANA<br/>UNTUK REMAJA SEBAGAI MEDIA<br/>PELESTARIAN BUDAYA</b>   |
|-----------------------------------|-----------|---|
| <i>Segmentation and targeting</i> | Geografi  | Wilayah : Gerbangkertasusila (Gresik, Bangkalan, Mojokerto, Surabaya, Sidoarjo, Lamongan).<br>Ukuran Kota : 5925,843km <sup>2</sup><br>Kepadatan Daerah : 1,538.3/km <sup>2</sup><br>*) Menurut sensus 2010 |
|                                   | Demografi | Umur : 15-18 Tahun<br>Jenis Kelamin : Perempuan, Laki-laki<br>Pendidikan : SMP, SMA   |
|                                   | Psikologi | <i>Game</i> ini dibuat untuk remaja yang kesehariannya suka bermain gadget khususnya android.   |
| <b>Positioning</b>                |           | <i>Game</i> ini diperuntukkan anak usia 15-18 tahun, agar bisa tertarik dengan wayang kulit dan pelestariannya  |

Sumber: Olahan Penulis (2017)

Setelah *segmentation, targeting and positioning* didapatkan hal yang selanjutnya dilakukan adalah mencari data tentang remaja yang sudah ditargetkan, berikut adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui literatur, wawancara, maupun observasi.

## 1. Studi Literatur

Buku yang dikaji dalam studi literatur untuk remaja adalah buku *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagianya*, Edisi Keempat Belas karya Monks dkk dan *Perkembangan dan Kepribadian anak (edisi ke-6)* karya Mussen dkk. Pada buku pertama mengatakan bahwa remaja pertengahan dengan usia 15-18 tahun memiliki sifat yang labil, mudah dipengaruhi, mulai tumbuh perasaan cinta dan ikut-ikutan. Karena sifat-sifatnya itu maka muncul prilaku aktif dan selalu ingin terlihat menarik dihadapan lawan jenisnya. Sehingga remaja tahap pertengahan cenderung mengikuti tren yang ada agar lawan jenis tertarik kepadanya. Serta menurut literatur lain yaitu buku dari Mussen dkk remaja memang dalam kondisi yang labil karena sedang berada dalam tahap pencarian jati diri, tetapi remaja juga sedang berada pada periode kapasitas maksimal untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan diterapkan secara efisien.

*Keyword:* Aktif, Labil, Cinta, Ikut-ikutan, Trendi, Efisien

## 2. Wawancara

Wawancara dilaksanakan bersama Edwi Nugrohadi koordinator psikologi sosial di Universitas Widya Mandala (Gambar 3.11). Narasumber mengatakan bahwa remaja memiliki sifat yang dinamis dan mudah menangkap informasi terutama bila mereka menyukainya. Remaja yang berada dalam tahapan pencarian jati diri dan dalam fase dimana energi mereka sedang meletup-letup. Pencarian jati diri dan energi yang begitu tinggi mengakibatkan timbulnya konsekuensi psikologis yaitu mudah

terbawa mainstream. Yang dimaksud dari mainstream pada wawancara ini adalah hal-hal yang sedang umum di kalangan usia sebaya remaja atau bisa dibilang apa yang sedang tren di kalangan mereka. Hasil wawancara bisa disimpulkan bahwa remaja cenderung mengikuti hal-hal apa saja yang sedang tren di lingkungannya demi menyalurkan energi mereka yang sedang tinggi dalam usaha mencari jati diri mereka yang sesungguhnya dan didukung oleh efisiensi remaja dalam menerima dan menjalankan informasi-informasi baru.



*Keyword* : Dinamis, Energi, Trendi, Efisien.

### 3. Observasi

Untuk memperhatikan sifat-sifat remaja peneliti melakukan observasi dengan melihat para remaja di pusat perbelanjaan di Surabaya dan Sidoarjo sebagai perwakilan dari wilayah gerbangkertasusila (Gambar 3.12). Kesimpulan hasil observasi adalah sebagai berikut. Remaja memiliki pribadi yang dinamis, mereka dapat dengan cepat berpindah dari satu tempat ke tempat yang lainnya karena didorong oleh rasa bosan. Remaja cenderung

berpergian tanpa orang tua, karena pada usia 15-18 tahun remaja mulai mencari jati diri dan cenderung meninggalkan kebiasaan lama anak-anak yaitu terus bersama orang tua dan menghabiskan waktu lebih banyak dengan teman-teman mereka yang cenderung memiliki energi dan semangat yang sama. Apabila beberapa remaja sedang berkumpul rata-rata hal yang mereka bicarakan adalah berita terbaru apa yang sedang terjadi, atau tren-tren apa saja yang sedang hits sekarang ini atau biasa disebut dengan kekinian pada dewasa ini. Seringkali remaja juga bermain di tempat permainan seperti *timezone*, disana mereka dapat dengan cepat menguasai permainan walaupun itu adalah kali pertama mereka memainkannya. Itu menandakan bahwa remaja memang lebih efisien dalam menerima dan melakukan hal baru dibanding tahapan perkembangan manusia lainnya.



Gambar 3.12 Remaja di Pusat Perbelanjaan  
Sumber : Olahan Penulis

*Keyword:* Dinamis, Mudah bosan, Energi, Kekinian, Efisien.

### 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 *rhythm game* diperoleh *keyword* musik, *kompetitive*, dan kepekaan hasil dari studi literatur; note, irama, mencocokkan dari hasil wawancara; dan musik, mencocokkan, irama dari observasi. Dari *keyword* yang didapat tersebut diambil kesimpulan bahwa *keyword* yang selalu muncul adalah musik mencocokkan, irama. Beralih ke pembahasan selanjutnya yaitu *gamelan*. Dipembahasan ini ditemukan *keyword* tradisional, iringan, *pathet* untuk studi literatur; iringan, talu, *pathet* untuk wawancara; dan tradisional, iringan, talu, *pathet* untuk observasi. Maka *keyword* yang ditemukan selalu muncul adalah tradisional, iringan, talu, *pathet*. Pada pembasan wayang ditemukan *keyword* tradisional, pertunjukan, budaya, kepahlawan, anggun; pada wawancara ditemukan pertunjukan, kepahlawan, anggun, budaya untuk studi literatur; untuk observasi ditemukan pertunjukan, budaya, kepahlawan, anggun, *pakem*. Kesimpulan *keyword* yang paling identik adalah pertunjukan, kepahlawan, anggun, *pakem*, budaya. Ramayana yang merupakan cerita wayang tentu memiliki makna yang sedikit banyak sama dengan wayang itu sendiri, untuk itu lebih difokuskan pencarian data dan *keywordnya* pada nilai yang muncul pada kisah Ramaya. Kesatria, kesetiaan, etika, kesenian, cinta muncul pada data literatur; budi luhur, kesetiaan, cinta muncul dari hasil wawancara; cinta, anggun, kepahlawan, kesetiaan, kepatuhan, strategi ditemukan pada observasi. Dari data yang ada maka diambil kesimpulan *keyword* yang selalu ada ialah kesetiaan dan cinta. Pembahasan pada remaja ditemukan setelah melalui proses STP sebelumnya, data yang ditemukan adalah aktif, labil, cinta, ikut-ikutan, trendi,

efisien pada studi literatur; dinamis, energi, trendi, efisien untuk wawancara; dan dinamis, mudah bosan, energi, kekinian, dan efisien untuk observasi. Kesimpulan data yang paling identik adalah dinamis, trendi, dan efisien. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 : Detail *Keyword*

| <i>Rhythm game</i>   |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <b>Studi Literatur</b>   | <b>Wawancara</b>   | <b>Observasi</b>  | <b>Keyword</b>   |
| - Permainan<br>- Musik<br>- Kompetitive<br>- Irama<br>- Kepekaan         | - Permainan<br>- Note<br>- Irama<br>- Mencocokkan                  | - Permainan<br>- Musik<br>- Mencocokan<br>- Irama                                 | - Permainan<br>- Musik<br>- Mencocokkan<br>- Irama                 |
| <i>Gamelan</i>   |  |   |  |
| <b>Studi Literatur</b>   | <b>Wawancara</b>   | <b>Observasi</b>  | <b>Keyword</b>   |
| - Tradisional<br>- Iringan<br>- Pathet                                   | - Iringan<br>- Talu<br>- Pathet                                    | - Tradisional<br>- Iringan<br>- Talu<br>- Pathet                                  | - Tradisional<br>- Iringan<br>- Talu<br>- Pathet                   |
| <i>Wayang</i>  |  |   |  |
| <b>Studi Literatur</b>   | <b>Wawancara</b>   | <b>Observasi</b>  | <b>Keyword</b>   |
| - Tradisional<br>- Pertunjukan<br>- Budaya<br>- Kepahlawanan<br>- Anggun | - Pertunjukan<br>- Kepahlawanan<br>- Anggun<br>- Budaya<br>- Pakem | - Pertunjukan<br>- Budaya<br>- Kepahlawanan<br>- Anggun<br>- Pakem                | - Pertunjukan<br>- Kepahlawanan<br>- Anggun<br>- Pakem<br>- Budaya |
| <i>Ramayana</i>  |  |   |  |
| <b>Studi Literatur</b>   | <b>Wawancara</b>   | <b>Observasi</b>  | <b>Keyword</b>   |
| - Kesatria<br>- Kesetiaan<br>- Etika<br>- Kesenian<br>- Cinta            | - Budi luhur<br>- Kesetiaan<br>- Cinta                             | - Cinta<br>- Anggun<br>- Kepahlawanan<br>- Kesetiaan<br>- Kepatuhan<br>- Strategi | - Kesetiaan<br>- Cinta   |

Tabel 3.4 : Detail *Keyword*

| <b>Remaja</b>   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| <b>Studi Literatur</b>  | <b>Wawancara</b>   | <b>Observasi</b>  | <b>Keyword</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktif</li> <li>- Labil</li> <li>- Cinta</li> <li>- Ikut-ikutan</li> <li>- Trendi</li> <li>- Efisien</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinamis</li> <li>- Energi</li> <li>- Trendi</li> <li>- Efisien</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinamis</li> <li>- Mudah bosan</li> <li>- Energi</li> <li>- Kekinian</li> <li>- Efisien</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinamis</li> <li>- Trendi</li> <li>- Efisien</li> </ul> |

Sumber : Olahan Penulis (2017)

### 3.6.1 Menyajikan Data

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

Pada pembahasan *rhythm game* ditemukan kata satu kata yaitu *test* yang ditemukan dari kata ketegangan atau *strain* pada makna kata musik atau *song*. Arti kata uji atau *test* pada *keyword* mencocokkan atau *match*. Untuk kata selanjutnya yaitu irama diartikan dalam bahasa Inggris yaitu *cadance* ditemukan arti kata *Measure* (Mengukur), lalu ditemukan kata *Match* (Pertandingan), baru setelahnya ditemukan arti kata uji atau *test*.

Untuk pembahasan selanjutnya yaitu gamelan ditemukan kata bertindak atau *act*, yang ditemukan dari mengartikan kata kunci yang telah ditemukan. Pada *keyword* tradisional ditemukan arti kata biasa (*customary*), diartikan kembali

menjadi menang (*prevail*), dilanjutkan lagi menjadi kemenangan (*triumph*), kemenangan (*victory*), supremasi (*supremacy*), aturan (*rule*), hingga akhirnya ditemukan kata *act* (bertindak). Untuk *keyword* selanjutnya yaitu irungan diartikan dalam bahasa Inggris yaitu *accompaniment* memiliki arti penyokong (*backing*), berlanjut ke harmoni (*harmony*), keseimbangan (*balance*), stabilitas (*stability*), kekuatan (*strength*), keuntungan (*advantage*), memimpin (*lead*), supremasi (*supremacy*), aturan (*rule*), dan akhirnya ditemukan kata *act* (bertindak). Selanjutnya *keyword* talu, merupakan salah satu tabuhan atau bunyi yang sangat identik dengan wayang kulit, maka talu dapat diartikan sebagai suara atau sound dalam bahasa Inggris. Pada arti kata sound ditemukan kata muncul (*appear*), dan setelahnya ditemukan kata bertindak (*act*). Dan yang terakhir pada pembahasan gamelan adalah *pathet*. Dalam pemaknaan sehari-hari *pathet* merupakan sebuah sistem *tuning* pada bunyi-bunyian gamelan, maka kata *tuning* dipakai untuk mewakili *pathet*. Arti atau sinonim yang ditemukan dalam kata *tuning* adalah menyesuaikan (*adjust*), lalu muncul keseimbangan (*balance*), stabilitas (*stability*), kekuatan (*strength*), keuntungan (*advantage*), memimpin (*lead*), supremasi (*supremacy*), aturan (*rule*), dan ditemukan kembali kata *act* (bertindak). Akhirnya *keyword* yang ditetapkan dalam pembahasan ini adalah bertindak atau *act*.

Pada pembahasan wayang ditemukan *keyword* *manuver* yang merupakan arti kata turunan dari pertunjukan yang memiliki arti mengambil (*take*), melakukan (*undertake*), menangani (*handle*), manuver (*maneuver*). kepahlawanan yang memiliki arti berani (*daring* ), berani (*valiant*), berani (*brave*), menanggung (*endure* ), mengambil (*take*), melakukan (*undertake*), menangani (*handle*), *manuver* (*maneuver*). Anggun diartikan klasik dengan arti kata elegan diartikan

menjadi gagah (*dashing*), gagah (*gallant*), berani (*valiant*), berani (*brave*), menanggung (*endure*), mengambil (*take*), melakukan (*undertake*), menangani (*handle*), manuver (*maneuver*). *Pakem* atau dapat dikatakan sebagai pegangan dalam pertunjukan wayang, yang dalam bahasa Inggris diartikan menjadi *grip* yang memiliki makna kata mengambil (*grab*), mengambil (*take*), melakukan (*undertake*), menangani (*handle*), *manuver* (*maneuver*). Yang terakhir kata budaya memiliki makna adat (*custom*), pemakaian (*usage*), operasi (*operation*), *manuver* (*maneuver*). Dari turunan makna kata-kata tersebutlah ditemukan kata manuver sebagai *keyword* pembahasan wayang.

Pembahasan kisah Ramayana menghasilkan kata kesetiaan dan cinta yang memiliki satu makna kata yang sama yaitu *devotion* atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai kesetiaan berdedikasi yang mendalam.

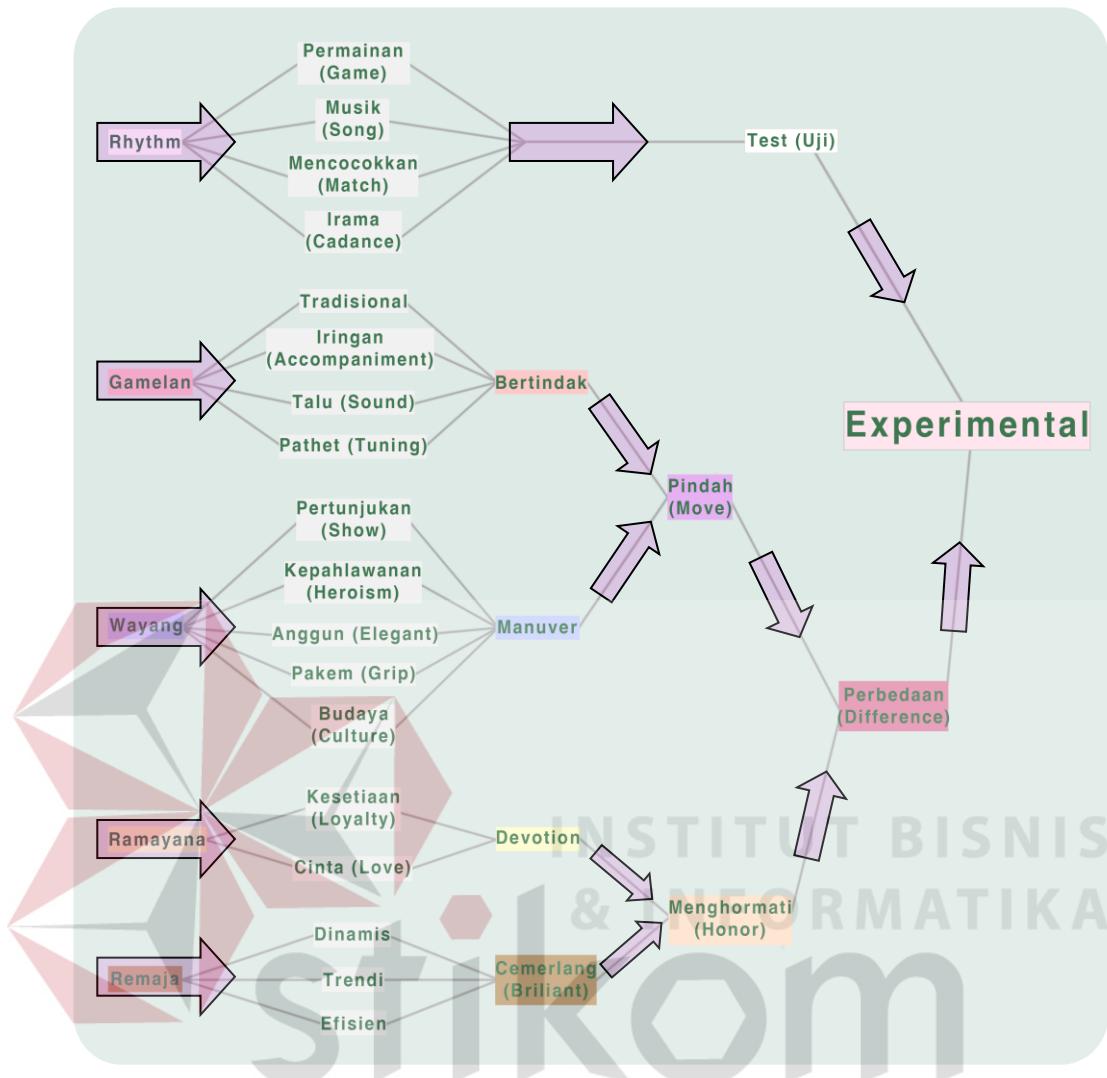
Untuk pembahasan terakhir yaitu remaja ditemukan *keyword* cemerlang dari kata dinamis, kuat (*forceful*), kuat (*strong*), cemerlang (*briliant*); dari kata trendi, tajam (*sharp*), kuat (*strong*), cemerlang (*briliant*); serta dari kata efisien yang memiliki arti mahir (*skillful*), terampil (*skilled*), berbakat (*talented*), cemerlang (*briliant*).

Setelah ditemukan hanya satu kata untuk satu pembahasan, *keyword* tadi dicerutkan lagi menjadi beberapa tahap bergantung pada kesesuaian makna satu kata dan lainnya hingga ditemukan hanya satu *keyword* utama.

Mengambil kata bertindak dari gamelan dan manuver dari wayang maka ditemukan satu kata yaitu *move* atau pindah. Dari pembahasan ramayana kata *devotion* dipasangkan dengan kata cemerlang dari remaja dan ditemukan satu makna yang sama yaitu menghormati atau *honor* dalam bahasa Inggris. Pada

tahap ini sudah ditemukan hanya tiga kata yaitu *test*, pindah atau *move*, dan menghormati atau *honor*. Kata pindah dan menghormati dianalisis kembali untuk menemukan satu arti yang sama. Pindah atau *move* memiliki arti gerakan (*movement*), *variation* (variasi), hingga ditemukan kata *difference* (perbedaan). menghormati atau *honor* dimaknai menjadi kata *distinction* (perbedaan), dan ditemukan kata *difference* (perbedaan). Sekarang hanya tersisa kata *test* dan perbedaan atau *difference*. Dua kata ini di satukan dan ditemukan kata eksperimental, yang diambil dari sinonim test dan makna kata perbedaan yaitu asli (*original*), imajinatif (*imaginative*), kreatif (*creative*), dan eksperimental (*experimental*).

Eksperimental dinilai cocok dengan konsep pertama Tugas Akhir ini yang memadukan wayang yang notabene dipandang sebagai kesenian lawas dan *game* yang merupakan teknologi modern dan terkini. *Keyword* yang didapat akan digunakan sebagai dasar dari rancangan pembuatan Tugas Akhir ini agar sesuai dengan tema wayang Ramayana yang dikemas dalam sebuah *game*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.13.



| Gambar 3.13 Keyword

Sumber: Olahan Penulis (2017)

### 3.6.2 Deskripsi Keyword

Setelah mendapat *keyword* utama yaitu eksperimental, maka dilakukan analisis dan mendeskripsikan kerywoard yang didapat. Menurut kamus arti kata oxford dalam bahasa Inggris *experimental* merupakan kata sifat (*adjective*) yang memiliki arti (*of a new invention or product) based on untested ideas or techniques and not yet established or finalized* dengan arti bahasa Indonesia (Dari

penemuan baru atau produk) berdasarkan pada ide-ide belum teruji atau teknik dan belum mapan atau diselesaikan, serta (*of art or an artistic technique*) *involving a radically new and innovative style*, artinya (Seni atau teknik seni) yang melibatkan gaya baru yang radikal dan inovatif. Kata *experimental* juga memiliki sinonim inovativ, baru, dan original yang merujuk pada arti kata modern.

Setelah melakukan analisa dari *keyword* yang ada, maka kesimpulannya dipilih kata *experimental* sebagai kata kunci utama dengan pemaknaan lain yang memiliki arti sama yaitu modern, baru, dan inovativ.

