

BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN

Dalam bab ini penulis akan menentukan metodologi penciptaan yang dipakai serta prosedur perancangan karya. Melalui metodologi penciptaan, akan dijelaskan jenis penelitian, perolah data, serta analisis simbol. Setelah itu uraian prosedur dan urutan perancangan karya dibutuhkan dalam merealisasikan Tugas Akhir ini. Terdapat beberapa tahapan dalam membuat Tugas Akhir ini, Salah satu unsur terpenting dalam Tugas Akhir adalah keberadaan data yang akurat, untuk itu perancangan karya akan dimulai dari pencatatan data dan penyusunan teknik pengumpulan data, kemudian dilanjutkan dengan analisis terhadap data untuk mendapatkan sintesis terkait mengenai permasalahan yang telah dirumuskan.

3.1 Metodologi Penelitian

Penulisan Tugas Akhir wajib memuat metodologi penelitian untuk mengetahui metode dalam menganalisis data pendukung dalam Tugas Akhir agar karya yang tercipta bersifat ilmiah dan tepat guna. Menurut Conny Semiawan (2010) dalam bukunya *Metode Penelitian Kualitatif* dijelaskan bahwa “Metode penelitian berarti cara pengumpulan data dan analisis, dari analisa data tersebut kemudian peneliti akan mendapatkan hasil berupa penegasan atas teori yang pernah ada (*confirmation*) atau suatu penemuan baru (*discovery*)”. Dalam pembuatan *game* tentang sejarah perjuangan Suroboyo, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian secara kualitatif, untuk menganalisis unsur budaya

dan kegunaan game sebagai media pengenalan sejarah perjuangan arek-arek Suroboyo dalam segi kualitas.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan teknis untuk mendokumentasikan data yang diperoleh melalui sebuah penelitian (Semiawan, 2010: 78). Dalam tahap ini penulis akan menjabarkan teknik yang digunakan dalam memperoleh data penelitian. Secara garis besar terdapat empat teknik perolehan data secara kualitatif, yakni wawancara, observasi, dokumentasi, dan triangulasi (www.eurekapedidikan.com, 2014). Dalam Tugas Akhir ini digunakan teknik observasi, wawancara mendalam, dan literatur (dokumen).

1. Observasi

a. *Game Tower Defense*

Observasi dilakukan penulis melalui fitur penyedia aplikasi Android bernama Google Play Store. Dalam Google Play Store, penulis mencoba untuk mencari *game* dengan genre *tower defense*. Terdapat beberapa *game* yang berhasil tercatat sebagai *game tower defense*. Salah satu di antaranya adalah Bloons TD Battles. *Game* ini memiliki *download* lebih dari sepuluh juta *download*, terbukti bahwa *game* bergenre tower defense sangat diminati oleh masyarakat luas. *Game* ini berbasis *online* yang bercerita tentang pertempuran antar monyet yang bertahan dengan cara memecahkan balon, tugas pemain adalah menyusun strategi penempatan monyet agar dapat memecahkan balon-balon yang lewat. Terdapat 22

macam karakter monyet dengan 8 kemampuan yang dapat di *upgrade*. Hal tersebut membuat pemain memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap karakter-karakter monyet yang ada. Selain itu pasukan balon sebagai musuh juga memiliki bentuk yang beragam sehingga jalan permainan lebih atraktif dan variatif.

2. Wawancara

a. Anak

Wawancara dilanjutkan kepada ibu Juni Ramadhona Winnusa, M.Psi., beliau adalah dosen psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dari hasil wawancara menurut beliau dulu image game selalu negatif, sekarang banyak game yang berdampak positif pada anak tapi tetapi 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 konkrit dan *game* edukasi bisa memotivasi anak secara tidak langsung.

3. Literatur

a. Peristiwa sejarah 10 November

Studi Literatur digunakan untuk mencari cerita sejarah perjuangan pemuda Surabaya melawan penjajah agar memiliki kesesuaian dengan Tugas Akhir ini. Literatur sepenuhnya didapat dari video dokumentasi peristiwa sejarah 10 November yang di berikan oleh bapak M.T. Agustiono, S.Sos yang berkerja di sub. unit konservasi, preparasi, dan

bimbingan edukasi pada kantor Tugu Pahlawan yang berlokasi di Surabaya.



Gambar 3.1 Wawancara Terhadap Bapak M.T. Agustiono, S.Sos
(Sumber: Olahan Penulis)

Dalam video dijelaskan bahwa tentara Inggris melanggar perjanjian dengan memasuki wilayah kota hingga akhirnya memicu peperangan dengan pemuda Surabaya. Tentara Inggris terpojok hingga akhirnya memutuskan untuk berunding dengan Soekarno dan melakukan genjatan senjata, namun genjatan senjata hanyalah strategi untuk menata kembali kekuatan. Bala bantuan datang merapat ke tanjung perak dari tanggal 4 sampai 6 November dan mengungsikan masyarakat Eropa yang berada di Surabaya. Setelah semua itu, keluarlah ultimatum yang memerintahkan kepada segenap kekuatan bersenjata untuk menyerahkan senjata dengan tangan di atas kepala. Ultimatum tersebut membuat masyarakat Surabaya

geram hingga pertempuran pun tidak dapat terhindarkan. Pertempuran dibagi menjadi 3 sektor yaitu sektor timur, sektor tengah, dan sektor barat.



Gambar 3.2 Sektor-Sektor Pertahanan di Surabaya
(Sumber: Video Dokumenter Museum Tugu Pahlawan)

Pada malam hari listrik kota Surabaya di padamkan dan para pemuda Surabaya mempersiapkan benteng pertahanan di masing-masing sektor. Pagi hari pada pukul 06:00 WIB, mulai terdengar dentuman meriam berkali-kali yang menandakan pertempuran di mulai. Pada hari itu, 10 November 1945 Surabaya menjadi seperti neraka, api dan asap terlihat dimana-mana. Puing-puing berserakan, korban-korban tergeletak di tempat, namun para pemuda Surabaya pantang menyerah dan selalu siap menghadang musuh yang datang dengan tekad “Merdeka atau mati!”. Pertempuran berakhir di benteng pertahanan akhir para pemuda Surabaya yang berada di gunung sari. Pertempuran terjadi selama 21 hari dan Inggris dapat menguasai Surabaya. Hal tersebut membuat dunia geram dan dalam forum PBB, dunia mengutuk tindakan yang telah dilakukan

Inggris dan mengakui kekuatan Republik Indonesia. Dari rangkuman di atas banyak pesan yang didapat dari cerita peristiwa 10 November, dan melalui Tugas Akhir ini penulis ingin menyampaikannya dengan cara yang menghibur bagi anak-anak.

b. Anak

Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman, dan bermain. Saat ini, kurikulum yang digunakan menuntut anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Posisi anak yang sebelumnya menjadi objek pembelajaran kini beralih menjadi subjek pembelajaran. Perubahan posisi ini menyebabkan terjadinya perubahan pola pembelajaran dari pembelajaran pasif menjadi aktif. Dengan demikian, ada tuntutan untuk menciptakan suasana agar anak dapat aktif dalam belajar. Anak berusia 7-14 tahun masuk dalam periode konkret operasional yang merupakan tahap penting bagi anak dalam mempelajari sesuatu melalui media konkret operasional (Sudono, 2008: 65), maka dari itu mereka sudah dapat memainkan game tower defense karena menuntut mereka untuk berfikir tentang strategi pertahanan. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan Hendra Salim dalam situs id.techinasia.com, menyatakan bahwa terdapat beberapa unsur yang sangat menarik dalam sebuah game tower defense, salah satunya adalah strategi.

4. Studi Eksisting

a. *Bloons TD Battles*

Salah satu game dengan genre *tower defense* yang sangat terkenal adalah *Bloons TD Battles*. Game ini berbasis *online* yang bercerita tentang

pertempuran antar monyet yang bertahan dengan cara memecahkan balon, tugas pemain adalah menyusun strategi penempatan monyet agar dapat memecahkan balon-balon yang lewat. *Game Bloons TD Battles* ini digunakan oleh penulis sebagai salah satu sumber studi eksisting dalam pembuatan *game* berjudul “Surabaya Membara”. Gambar 3.1 di bawah ini adalah ilustrasi *game Bloons TD Battles*



Gambar 3.3 *Game Bloons TD Battles*
(Sumber: lh3.googleusercontent.com)

Kelebihan dari *game Bloons TD Battles* adalah Terdapat 22 macam karakter monyet dengan 8 kemampuan yang dapat di *upgrade* dan 22 macam arena yang bisa membuat pemain tidak mudah bosan. Namun, *game Bloons TD Battles* memiliki kekurangan yaitu pasukan monyet yang hanya bisa 4 yang bisa digunakan sehingga pemain membutuhkan waktu cukup lama untuk memahami kemampuan setiap pasukan monyet dan pemahaman strategi yang terbilang sangat rumit.

b. *Element TD*

Element TD adalah *game tower defense* berbasis *online* buatan *Element Studios LLC*. Dalam *Element TD* terdapat 6 macam element yaitu *Light, Darkness, Water, Fire, Nature, Earth*. Tujuan dari permainan ini adalah untuk bertahan dari 50 *enemy waves* dengan cara mengkombinasikan elemen yang tersedia untuk menciptakan *tower* yang kuat. Gambar 3.2 di bawah ini adalah *screenshot Element TD*.



Gambar 3.4 *Element TD*
(Sumber: lh3.googleusercontent.com)

Keunikan dari *game Element TD* yaitu kombinasi setiap elemen yang dapat membuat hingga 44 macam *tower* dengan kemampuan yang berbeda-beda. Namun, permainan ini sangat susah dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempelajarinya sehingga dapat memicu kebosanan khususnya untuk anak-anak.

3.3 Analisa Data

Analisa data merupakan tahap untuk menganalisis kumpulan data yang telah diperoleh melalui teknik pengumpulan data. Tabel 3.1 di bawah ini adalah tabel analisa data.

Tabel 3.1 Analisa Data

No	Indikator	Sumber			Kesimpulan
		Observasi	Wawancara	Literatur	
1	Peristiwa sejarah 10 November			Video Dokumentasi “peristiwa sejarah 10 November”	Pertempuran terjadi di sektor timur, sektor tengah, sektor barat
2	<i>Game</i> terhadap anak		Juni Ramadhona Winnusa, M.Psi.,.		<i>Game</i> edukasi dapat memotivasi anak secara tidak langsung
3	<i>Game Tower Defense</i>	Google Play Store			Permainan yang mempertahankan wilayah dari serangan musuh
4	Anak			Sumber Belajar dan Permainan, Psikologi Pengajaran	Periode penting dalam mempelajari budaya melalui media konkret operasional.

(Sumber: Olahan Penulis)

3.4 Analisa STP

Tujuan dalam mengumpulkan data STP adalah untuk menentukan segmentasi, targeting, dan positioning agar tidak melebar dan tetap dalam batasan yang telah

dirumuskan. Melalui STP penulis dapat mengetahui target penggunaan *game* berjudul “Surabaya Membara” ini dan cara untuk memasarkannya agar dapat dikenal oleh masyarakat luas. Pengumpulan data STP dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 Pengumpulan Data STP

Segmentasi dan <i>Targeting</i>	Geografis	Masyarakat Kota
	Demografi	Usia Target adalah Anak berusia 8-11 Tahun <i>Gender</i> : Laki-laki dan Perempuan Pekerjaan : Pelajar SD
	Psikologi	Kelas Sosial : Menengah Gaya Hidup : Modern
<i>Positioning</i>		Menjadi media pengantar peristiwa bersejarah bentuk <i>game</i> yang menghibur dan atraktif.

(Sumber: Olahan Penulis)

Segmentasi dan *targeting* dalam Tugas Akhir ini, secara geografis mengarah pada masyarakat kota. Hal ini disebabkan karena masyarakat kota terutama anak-anak sudah mengenal gadget dan mulai melupakan permainan tradisional. Selain itu kehidupan di perkotaan sangat modern, sehingga cerita sejarah perjuangan mulai ditinggalkan karena dianggap tidak relevan dengan gaya hidup dan kebutuhan masyarakat modern.

Dari sisi demografis, penulis mendapati anak berusia 8-11 tahun karena mereka masuk dalam periode konkret operasional yang merupakan tahap penting bagi anak dalam mempelajari sesuatu melalui media konkret operasional (Sudono, 2008: 65). Melalui *game* anak dapat belajar dengan pemahaman yang lebih cepat

daripada media lainnya karena adanya interaksi antara pemain dengan *game*. Hal tersebut didukung oleh Winkel dalam bukunya *Psikologi Pengajaran* (2006: 95) bahwa suatu sarana nonpersonal (bukan manusia) yaitu alat-alat elektro-mekanis sangat memegang peranan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Jadi dapat dikatakan, *e-learning* atau *electronic-learning*, merupakan sistem pembelajaran menggunakan perangkat elektronik berupa PDA, Multimedia CD-ROM, perangkat lunak kolaboratif, dan sebagainya (misalnya *game*) sehingga sasaran mudah menangkap gagasan yang diutarakan.

Positioning dalam Tugas Akhir ini mengacu pada sarana pembelajaran sejarah bagi anak melalui *game* berjudul “Surabaya Membara”. Peristiwa 10 November dapat diminati oleh anak-anak karena dikemas secara menarik dan atraktif dalam bentuk *game tower defense*. Dalam hal ini, pengaruh psikologi pengajaran sangat berpengaruh terhadap ketertarikan anak dalam mempelajari sejarah melalui *game*, karena harus memperhatikan kelas sosial dan gaya hidup pemain.

