

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini akan dijelasakan dengan metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan data serta preancangan dalam pembuatan *game* ini. Metode penilitian dalam proses pembuatan *game* ini dilakukan berdasarkan penelitian dengan tahapan-tahapan yang diantara adalah *planning* atau perencanaan, analisi, desain, dan implementasi.

3.1 Metodologi

Metode penelitian adalah cara berfikir yang dipersiapkan secara matang untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu menemukan, mengembangkan atau mengkaji kebenaran suatu pengetahuan secara ilmiah.

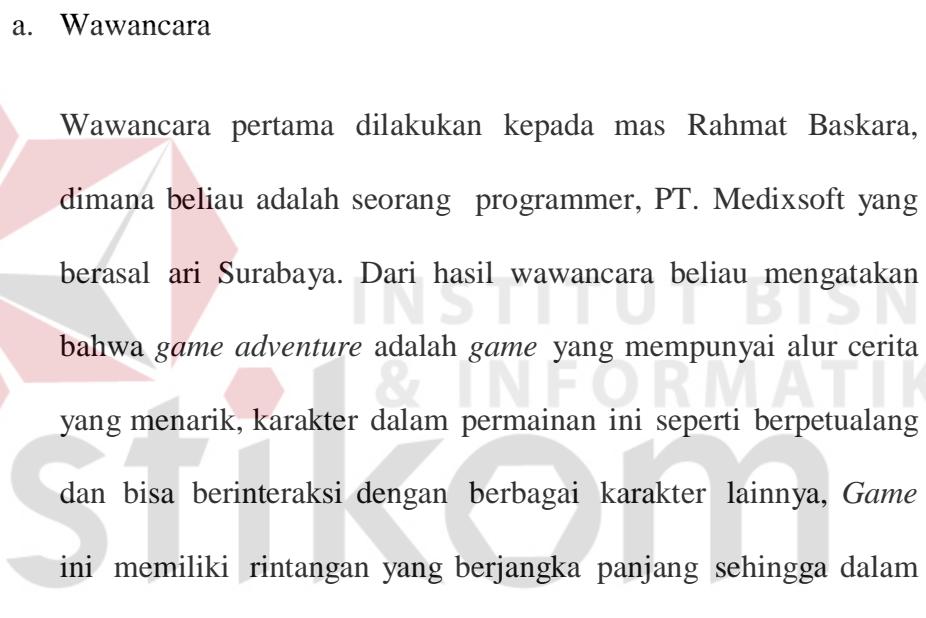
Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian secara kualitatif dimana penelitian kualitatif menurut Sugiono (2009: 15) mengatakan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositifisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sample sumber dan data dilakukan secara purposive dan snowbaal, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi

3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan pembuatan *game adventure* ini dilakukan agar dalam proses analisis data tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai dengan metode wawancara, studi literatur, observasi dan studi eksisting.

1. *Game Adventure*

a. Wawancara

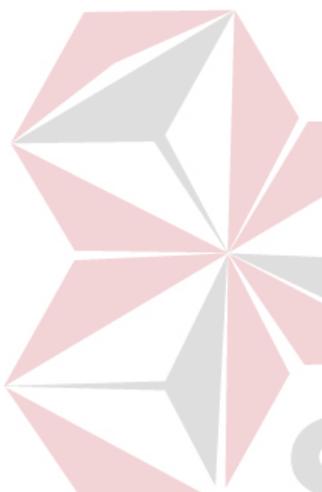


Wawancara pertama dilakukan kepada mas Rahmat Baskara, dimana beliau adalah seorang programmer, PT. Medixsoft yang berasal dari Surabaya. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa *game adventure* adalah *game* yang mempunyai alur cerita yang menarik, karakter dalam permainan ini seperti berpetualang dan bisa berinteraksi dengan berbagai karakter lainnya, *Game* ini memiliki rintangan yang berjangka panjang sehingga dalam permainan karakter harus mendapatkan sebuah item atau alat bantuan untuk meloloskan diri. Wawancara kedua kepada mas Chrisandy, dimana beliau adalah seorang programmer, PT. Medixsoft yang berasal dari Surabaya. Dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa *game adventure* adalah jenis *game* yang mempunyai jalan cerita yang menarik bagi pemain, memiliki aksi yang menegangkan dan penuh dengan petualang, *game* ini dapat berinteraksi dengan karakter lain, pemain

dituntut kemampuan berfikirnya untuk menyelesaikan game ini dari visualnya, memecahkan teka-teki dalam *game* kecil, mendapatkan benda-benda sebagai bantuan untuk menyerang sehingga bisa menyelesaikan *game*-nya.

Keyword: Cerita, Interaksi, Mendapatkan, dan Petualang

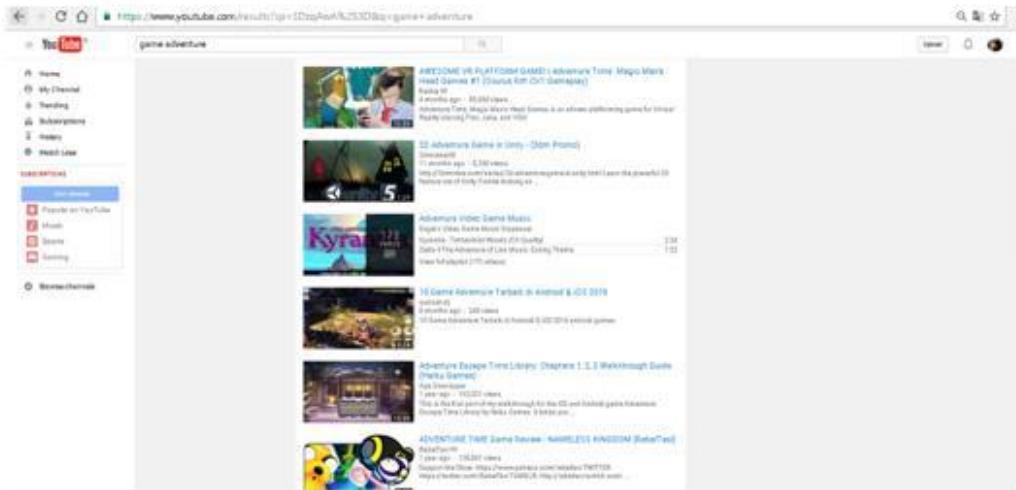
b. Studi Literatur



Studi literatur dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui internet dari <http://www.techinasia.com> untuk mencari informasi tentang *game adventure*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game adventure* adalah jenis *game* yang umumnya membuat pemain mendapatkan petualangan yang harus berjalan mengelilingi suatu tempat yang telah didesain sedemikian rupa, seperti sebuah istana, gua yang berkelok, dan planet yang jauh. Pemain melakukan mendapatkan navigasi suatu area, sehingga dapat berinteraksi mencari pesan-pesan rahasia, memperoleh obyek yang memiliki kemampuan yang bervariasi, bertempur dengan musuh, dan lain-lain. Untuk membuat *game* ini, diperlukan perencanaan yang akurat sehingga memiliki alur cerita yang menarik bagi pemain.

Keyword: Cerita, Interaksi, Mendapatkan, dan Petualang

c. Observasi



Gambar 3.1 Screen Shoot Youtube

Sumber: Olahan Peneliti

Untuk mengetahui lebih dalam mempelajari *game adventure* maka peneliti melakukan observasi terhadap review pada situs <http://www.youtube.com> (gambar 3.1). Dari hasil *review* tersebut didapatkan bahwa *game adventure* maka pemain harus menganalisa pesan visual di dalamnya sehingga dapat menginteraksikan cerita *game* berpetualang di area yang panjang seperti di terowongan, hutan, dan alam semesta. Di dalam *game* itu sendiri memiliki beberapa item yang bisa digunakan untuk melawan musuh agar bisa menyelesaikan game.

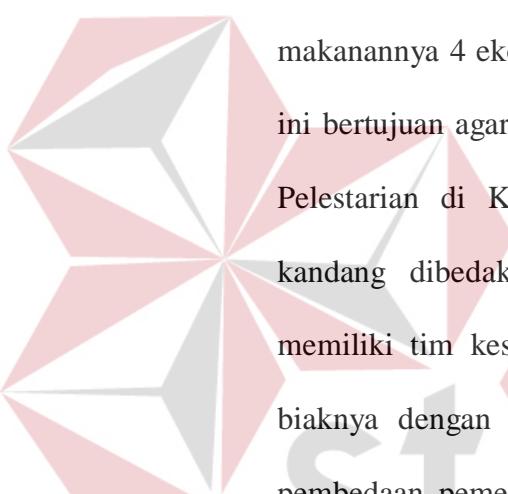
Keyword: cerita, interaksi dan petualan

2. Komodo

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

a. Wacawancara

Wawancara pertama dilakukan kepada bapak Ferry Renaldy, dimana beliau adalah seorang penjaga sekaligus perawat komodo di Kebun Binatang Surabaya (KBS). Beliau mengatakan komodo adalah satwa yang dilindungi dari kepunahan disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya perburuan liar, rusaknya habitat alam, pemeliharaan dan perdagangan bebas di Asia. Sehingga masyarakat diimbau supaya dapat melestarikan alam ini dan binatangpun nyaman pada kehidupannya. Wawancara kedua dilakukan kepada bapak Yudha Manggala, dimana beliau adalah seorang penjaga sekaligus perawat komodo di Kebun Binatang Surabaya (KBS). Beliau mengatakan bahwa komodo merupakan satwa langka. Sehingga upaya yang dilakukan oleh masyarakat yang terkait dalam hal melindungi dan melestarikan kehidupan satwa-satwa liar agar terhindar dari ancaman kepunahan. Kepunahan bisa disebabkan berbagai faktor diantaranya lingkungan dan makanannya serta berasal dari ulah manusia yang tidak bertanggung jawab atau bisa dibilang perburuan liar



Wawancara ketiga dilakukan kepada bapak Suryadi Putra, dimana beliau adalah seorang penjaga sekaligus perawat komodo di Kebun Binatang Surabaya (KBS). Beliau mengatakan komodo adalah hewan kadal yang terbesar di dunia yang saat ini telah dilindungi. Bintang tergolong reptilia ini ditangkarkan di KBS. Pemeliharaan komodo di KBS ini diberi makanan dengan sesuai takaran dan memiliki rekomendasi ahli gizi, komodo diberi makanan dengan jumlah makanannya 4 ekor kambing seberat 16 kilogram, pemberian makanan ini bertujuan agar binatang tidak bertambah berat badannya (obesitas). Pelestarian di KBS menyiapkan 6 kandang komodo yang setiap kandang dibedakan dengan usianya. Perkembang-biakan di KBS memiliki tim kesehatan satwa untuk membantu satwa berkembang-biaknya dengan baik terutama anak komodo. Menurut beliau ada perbedaan pemeliharaan disini sama di alam bebas, di alam bebas komodo makan dengan cara memburu atau memakan bangkai. Kepunahan di alam bebas komodo tak ada perlindungan dari manusia yang membantuk untuk menjaga telur atau anak komodo, kemungkinan besar anak komodo bisa termakan oleh komodo yang dewasa atau sudah tua.

Keyword: Terancam Punah, Melestarikan, Satwa langk

b. Studi Literatur

Pada studi literatur pertama ini peneliti mencari data tentang satwa komodo, melalui internet. Dari sumber situs

<http://www.irwantoshut.com> yang didapatkan bahwa perlindungan satwa komodo sangatlah rentang dengan kepuanhan maka pemerintahan Indonesia mendirikan Taman Nasional Komodo mengupayakan untuk melestarikan satwa liar yang hidup di habitatnya agar tidak terancam punah serta melindungi habitat aslinya untuk melestarikan di alam terbuka.

Literatur kedua pada tugas akhir ini peneliti mencari data melalui internet, adapun data yang dicari yaitu situs <http://amazine.com> data mengenai media pembelajaran anak terutama pada media permainan. Komodo adalah spesies kadal terbesar di dunia yang hidup di pulau Komodo, Rinca, Flores, Gili Motang, dan Gili Dasami di Nusa Tenggara. Biawak ini oleh penduduk asli pulau Komodo juga disebut dengan nama setempat ora. Binatang yang penyendiri, berkumpul bersama hanya pada saat makan dan berkembang-biakan. Reptil terbesar di dunia ini dapat berlari cepat hingga 20 kilometer per-jam pada jarak dekat, dapat berenang menyelam hingga sedalam 4.5 meter. Sekitar 4.000–5.000 ekor komodo diperkirakan masih hidup di alam liar. Populasi ini terbatas menyebar di pulau-pulau Rinca (1.300 ekor), Gili Motang (100 ekor), Gili Dasami (100 ekor), Komodo (1.700

ekor), dan Flores (mungkin sekitar 2.000 ekor) Meski demikian ada keprihatinan mengenai populasi ini karena diperkirakan dari semuanya itu hanya tinggal 350 ekor betina yang produktif dan dapat berkembang biak.

Keyword: Satwa langka, melestarian, berkembang biak dan terancam punah

3. Remaja

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

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada ibu Ria May Saroh, beliau adalah seorang dosen bagian bimbingan konseling di Universitas PGRI Adi Buana. Beliau mengatakan bahwa remaja adalah masa dimana anak bertumbuh dewasa, dimana remaja merupakan masa terjadi perubahan yang signifikan terutama perubahan jasmani dan rohani. Remaja juga memiliki sifat yang berubah-ubah dikarenakan itulah para orang tua harus memperhatikan ekstra agar tidak terjadi penyimpangan. Jaman mulai serba modern remaja juga mulai tumbuh identik dengan mencari jati diri sehingga kehidupan remaja saat ini bisa dibilang butuh perhatian yang cukup ekstra perkembangan dalam internet mudah sekali diakses di *gadget* sehingga banyak konten yang perlu adanya pembekalan terlebih dahulu supaya remaja yang mengaksesnya dapat

membedakan konten yang sesuai dengan batasan umur. Perubahan tersebut juga mempengaruhi gaya hidup remaja saat ini, berbeda dengan remaja jaman dulu, remaja sekarang mudah sekali terpengaruh dengan lingkungan. Rasa ingin tahu remaja juga sangat tinggi sehingga tidak sedikit remaja saat ini banyak mengikuti apa yang dia lihat.

Keyword: Labil, Jati diri, Ingin tahu

a. Literatur

Pada tugas akhir ini peneliti mencari data melalui internet, adapun data yang dicari yaitu data mengenai media pembelajaran anak terutama pada perkembangan anak usia dini. Remaja mengalami puncak emosionalitasnya, perkembangan emosi tingkat tinggi. Perkembangan emosi remaja awal menunjukkan sifat sensitif, reaktif yang kuat, emosinya bersifat negatif dan temperamental mudah tersinggung, marah, sedih, dan murung. Sedangkan remaja akhir sudah mulai mampu mengendalikannya. Remaja yang berkembang di lingkungan yang kurang kondusif, kematangan emosionalnya terhambat. Sehingga sering mengalami akibat negatif berupa tingkah laku. Remaja saat ini juga identik dengan mencari jati diri sehingga mereka mudah sekali dipengaruhi oleh lingkungan mereka, disertai dengan *gadget* dan konten internet yang mudah sekali diakses saat ini membuat remaja bisa bebas menggali berbagai konten apapun.

Keyword: Labil, Jati diri, Ingin tahu

3.3 Analisis Keyword

Setelah melakukan pengumpulan data maka proses selanjutnya adalah analisis data, data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut data yang didapatnya. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data dalam bentuk tabel.

Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan (tabel 3.1) tentang *game adventure* didapatkan *keyword* berupa Cerita, Interaksi, Mendapatkan dan Petualang.

Tabel 3.1 Pengumpulan *Keyword Adventure Game*

Wawancara	Studi Literatur	Observasi	<i>Keyword</i>
Cerita	Cerita	Cerita	Cerita
Interaksi	Interaksi	Interaksi	Interaksi
Mendapatkan	Mendapatkan	-	-
petualang	Petualang	petualang	Petualang

Sumber: Olahan Penelit

Dari wawancara dan studi literatur yang telah dilakukan (tabel 3.2) tentang komodo didapatkan *keyword* berupa terancam punah, melestarikan, satwa lanka dan berkembang biak.

Tabel 3.2 Pengumpulan *Keyword* Komodo

Wawancara	Studi Literatur	<i>Keyword</i>
Punah	Punah	Punah
Melestarikan	Melestarikan	Melestarikan
Satwa Langka	Satwa Langka	Satwa Langka
-	Berkembang biak	-

Sumber: Olahan Peneliti

Dari wawancara dan studi literatur yang telah dilakukan (tabel 3.3) tentang remaja didapatkan *keyword* berupa Labil, Jati diri, dan Ingin tahu.

Tabel 3.3 Pengumpulan *keyword* Remaja

Wawancara	Studi Literatur	<i>Keyword</i>
Labil	Labil	Labil
Jati Diri	Jati Diri	Jati Diri
Ingin Tahu	Ingin Tahu	Ingin Tahu

Sumber: Olahan Peneliti

3.4 Studi Eksisting

Untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam bentuk karya pada tugas akhir ini, peneliti telah melakukan kajian terhadap beberapa karya diantaranya:

1. Adventure Time

Game Adventure Time adalah game *adventure* yang dapat dimainkan di *console* maupun di *smartphone*, didalam game ini akan diceritakan singkat sang karakter game lalu ia melihat benda dan mengambilnya benda itu adalah buku dan pensil yang ajaib, sehingga dapat memasukin permainan yang sebenarnya. Permainan ini sangatlah lama dan panjang sang karakter mencari kunci untuk membebaskan karakter lainnya atau temannya yang sedang terkunci didalam sisi lain, karakter ini juga harus menemukan pintu yang akan naik ke *level* selanjutnya. Didalam permainan ini karakter juga mengumpulkan poin, alat bantu lainnya seperti bom dan peti harta karun. Hal ini didukung oleh website http://www.animesuketchi.co.id/adventure_time, adalah *animasi film* dari Amerika yang dibuat oleh Pendleton Ward untuk *Cartoon Network*. Kisah Adventure Time diceritakan oleh tokoh utama bernama Finn *the Human* dengan saudara ataupun sahabatnya, Jake the Dog. Finn adalah satu-satunya manusia di bumi tinggal bersama Jake di sebuah rumah pohon. Finn dan Jake bertempat tinggal di Negeri pasca kepunahan apokaliptik, dimana sepanjang jalan, mereka berpetualang dan berinteraksi dengan tokoh-tokoh utama

lainnya seperti: Princess Bubblegum, Ice King, Merceline, flame princess. Setiap episode Adventure Time adalah sekitar sebelas menit panjang, pasang episode sering disiarkan dalam rangka mengisi setengah jam *slot* waktu Program. Serial ini telah menyelesaikan lima musim, dan musim keenam diatur ke *premiere* pada tanggal 21 April 2014. Hal ini telah ditayangkan 155 episode (gambar 3.2).



Gambar 3.2. Adventure Time

(Sumber : <http://kisscartoon.me/Cartoon/Adventure-Time-with-Finn-Jake-Season>)

2. Varmintz

Game Varmintz adalah *game adventure* yang dapat dimainkan di PC, di dalam *game* ini diberikan petunjuk cara permainannya, pemain diharuskan cepat dan tepat dalam menyelesaikan permainannya. Dalam permainan ini mengumpulkan poin-poin, alat bantu dan jam, di level terakhir akan mendapatkan bonus dalam permainannya tapi harus melawan waktu sekitar 50 detik sehingga dapat nilai poin tertinggi. Permainan ini harus melewati rintangan yang cukup banyak seperti orang, anjing, air, dan kendaraan yang melintas. Hal ini didukung oleh wabset <http://sandhiwi.co.id> yang

menyatakan game ini mudah di pahami oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Varmintz menceritakan seukor rubah yang ingin kaya dengan mencuri emas pergerakan yang lucu dan cerita yang sederhana membuat game ini tidak bosan dimainkan. Varmitz adalah game petualangan rubah yang berambisi menjadi kaya dengan cara mencari emas, fitur-fitur yang dimiliki varmintz ringan, ukuran game kecil, support sistem 32 bit dan 64 bit, support windows xp/7/8 (gambar 3.3).



Gambar 3.3 Varmintz
(Sumber : <http://www.shockwave.com>)

Dari hasil studi eksisting yang telah dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu dengan melakukan perbandingan kelebihan dan kekurangan diantara kedua contoh *game*.

Tabel 3.4 menunjukan analisis kelemahan dan kekuatan pada *game*:

Tabel 3.4. Kelebihan Dan Kekurangan *Game*

GAME	Kelebihan	Kekurangan
Adventure time	<p>1. dalam game ini ceritanya menarik mendapat interaksi terhadap karakter lain.</p> <p>2. Visual yang</p>	1. Membutuhkan <i>Console</i> yang besar.
Varmintz	<p>1. tak perlu memakai jaringan internet</p> <p>2. Cara bermain yang</p>	<p>1. game ini terlalu monoton tak ada perkembanga dalam permainan</p>

Sumber: Olahan Peneliti

Keyword: Simpel dan Menarik

3.5 STP (Segmentasi Targeting Positioning)

Kegunaan dari STP ini adalah untuk membatasi segmentasi, target serta *positioning* agar lebih jelas dan tidak terlalu melebar. Tabel 3.5 menunjukan analisa STP:

Tabel 3.5 Analisis STP

STP	
Segmentation	Targeting
Geografis	<ul style="list-style-type: none"> - Indonesia - Kota Surabaya
Demografis	<ul style="list-style-type: none"> - usia: 10 tahun – 12 tahun - Gender: laki-laki dan perempuan - Pendidikan : Pelajar - Minat :
Psikografis	<p><i>Game</i> ini mudah dimainkan dan <i>audio visual</i>-nya sangatlah simpel dan menarik minat para pelajar.</p>
Positioning	<p><i>Game adventure</i> yang berjudulkan komodo memiliki desain 2D, permainan ini bertujuan mengupayakan penyadaran remaja terhadap satwa lindung dengan media pembelajaran.</p>

Sumber: Olahan peneliti

1. Geografis

Geografis indonesia Pulau Flores memiliki beberapa wisata yang menarik bagi wisatawan salah satunya Taman Nasional Komodo yang telah dikelolah dengan baik oleh pemerintah. Naga komodo atau *ora* dalam bahasa lokalnya merupakan jenis biawak prasejarah terbesar di dunia. Menurut website <http://uticket.com> Pulau Flores terletak di ujung barat Provinsi Nusa Tenggara Timur, tepatnya diantara Pulau Sumbawa, Nusa Tenggara Barat dan Pulau Flores, Nusa Tenggara Timur. Pulau ini dikembangkan oleh pemerintah pusat sebagai Taman Nasional Komodo. Lebih tepatnya pulau ini sebagai *habitat* asli dari komodo, di pulau ini terdapat 2500 ekor komodo, selain fauna komodo, rusa dan lain-lain, pulau ini juga memiliki kekayaan flora yang beraneka ragam seperti kayu sepang yang digunakan oleh warga sekitar sebagai pewarna pakaian ataupun pohon nitak yang dipercaya bisa sebagai obat yang bijinya gurih dan enak seperti kacang polong. Tahun 2009, Taman Nasional Komodo dinobatkan menjadi finalis "*New Seven Wonders of Nature*".

Geografis kota Surabaya perekonomian dan pembangunan infrastruktur yang sangat pesat pembangunannya menurut website <http://www.eastjava.com> Surabaya merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta. Dengan populasi penduduk sekitar 3 juta orang, Surabaya telah menjadi kota metropolis dengan beberapa keanekaragaman yang kaya di dalamnya. Selain itu, Surabaya saat ini juga telah menjadi pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan di Indonesia. Surabaya memiliki

kulinernya yang khas dan banyak tempat menarik tentu saja menjadi magnet tersendiri bagi banyak wisatawan. Merencanakan perjalanan ke tempat yang jauh tentu saja perlu persiapan teliti. Perlu direncanakan kunjungan ke tempat wisata yang menarik dan penginapan atau hotel yang nyaman, aman, dan strategis agar akses ke berbagai tempat lebih mudah.

2. Emografis

Demografis remaja diusia 10 sampai 12 tahun karena pada usia ini, remaja masih merasakan sifat anak kecilnya yang tertarik pada desain visualnya. *Genre* permainan *adventure* bisa dimainkan oleh pelajar perempuan maupun laki-laki, sosial dikalangan menengah ke bawah yang dimana pemain awam tak kesulitan dengan permainannya. Perkembang pada zaman *modern* ini, media yang telah berkembang begitu pesatnya, bisa dibilang canggih, seperti *Smartphone*, pada usia remaja pula kepribadian serta karakter remaja berkembang. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan U.S. Census Bureau (2009) Remaja merupakan populasi yang besar dari penduduk dunia. Populasi dunia saat ini sekitar 6,7 miliar dan perkembangnya remaja saat ini sangatlah pesat di negara berkembang yang dimana 85% penduduk negara berkembang rata-rata usia 12-24 tahun.

3. Psikografis

Psikografis *game* untuk remaja ini merasakan kemudahan di dalam permainan, audio visual yang dibuat sangatlah menarik dan simpel untuk kalangan pelajar. Permainan yang disukai oleh remaja jaman sekarang ialah *game online*, dimana permainan ini sudah memasuki *teknologi* yang canggih dan *modern* oleh Funk (2002) remaja yang bermain *game* terutama permainan yang berkonsep menejemen, strategi, ataupun teka-teki dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangnya *motorik* otak.

4. Positioning

Game adventure adalah permainan yang berkonsepkan strategi ataupun teka- teki yang harus dipecahkan. Permainan ini bertujuan untuk mengupayakan penyadaran remaja terhadap satwa lindung yang mulai menghilang dari habitat aslinya. Maka teknologi sangatlah cocok untuk menjadi media permainan bagi remaja, karena game salah satu kegemaran dan kesukaan kalangan remaja. Menurut Ratih Ibrahim (2012) kemajuan teknologi berpotensi membuat remaja cepat puas dengan pengetahuan yang diperoleh dari internet.

3.6 Analisis Data

Analisis data adalah mempelajari data yang didapat untuk dipilah-pilah data sehingga mendapatkan keteraturan dari data yang didapatkan, dianalisa agar mudah dipahami dan dilakukan pencatatan sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan dari analisis data yang telah di wawancara, studi literatur, observasi dan studi eksisting ditunjukan tabel 3.7.

Tabel 3.7. Analisis data

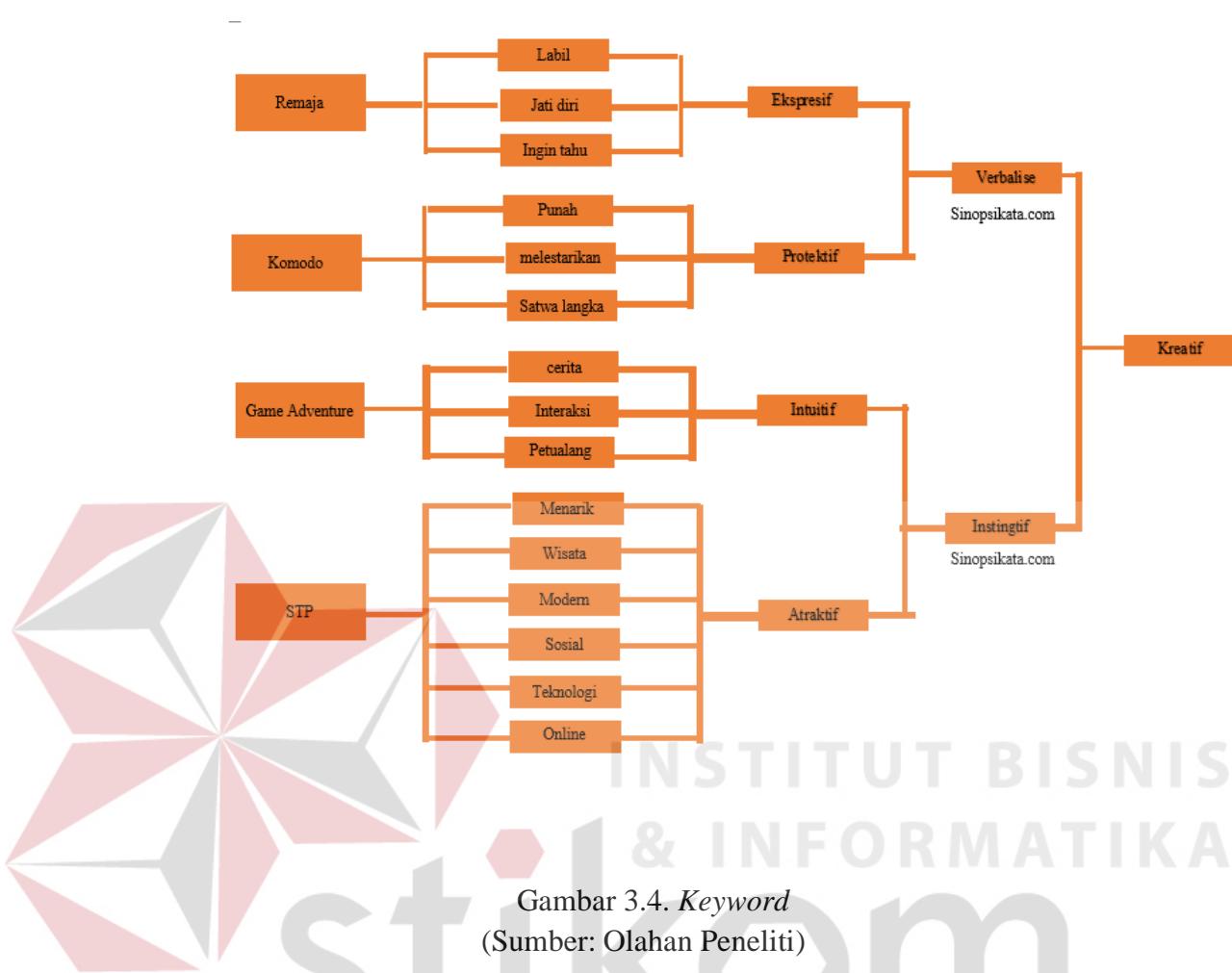
Indikator	Wawancara	Literatur	Observasi	Eksisting	Keyword
Game Adventure	Cerita	Cerita	Cerita	Simpel	Cerita
	Interaksi	Interaksi	-	Menarik	Interaksi
	Mendapatkan	Mendapatkan	Mendapatkan		
	Petualang	Petualang	Petualang		Petualang
Komodo	Punah	Punah	-	-	Punah
	Melestarikan	Melestarikan			Melestarikan
	Satwa langka	Satwa langka berkembang			langka
Remaja	Labil	Labil	-	-	Labil
	Jati diri	Jati diri			Jati diri
STP	Geografis	Menarik dan Wisata			Menarik
	Demografis	Modern dan Sosial			

Psikografis	Teknologi dan Online	Wisata Modern Sosial Teknologi
-------------	----------------------	-----------------------------------------

Sumber: Olahan Peneliti

3.7 Keyword

Berdasarkan dari hasil pencarian data dengan melakukan wawancara, studi literatur, studi eksisting dan observasi, didapatkan kalimat-kalimat yang digunakan sebagai pencarian *keyword*. Dari hasil wawancara maka dilakukan analisis dari target pasar dan tujuan *game* berjudul “Komodo” ini dibuat. Analisis ini berguna untuk mencari *keyword* (gambar 3.4) yang kemudian akan diterapkan dalam *game*.



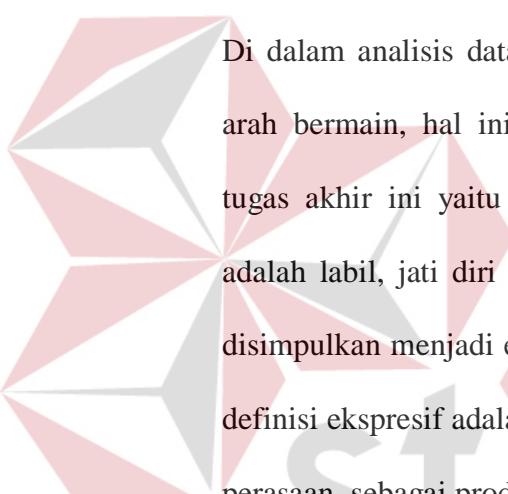
Dari hasil analisis data didapatkan dari empat yang ada didalam judul tugas akhir *game adventure*, komodo, remaja dan analisis data STP (Segmentasi Targeting Positioning) menjadi tema *game* ini dan satwa komodo sebagai pembatas materi dan konten dari *game* sekaligus sebagai bentuk inovasi karena menurut observasi pada *google play store* belum ada *game adventure* yang mengangkat upaya menyadarkan remaja agar melindungi satwa komodo sebagai ide utamanya. Berdasarkan analisa data tentang *game adventure* disimpulkan *keyword* berupa cerita, interaksi, dan petualang. *Keyword* yang didapatkan ini berasal dari hasil wawancara,

obsevasi, dan studi literatur. Dimana menurut Igor Hardy (2010: 40), *adventure game* adalah:

“The player must have a place in the game – he must be put in some kind of a setting (be it a huge world, or a small room doesn’t matter) – and his in-game actions must relate and affect the elements of this setting somehow, the dominating gameplay element is solving a special type of puzzles – puzzles which solutions are not based solely on conscious data analysis and step-by-step logic, but which key aspect is the player noticing/finding non-obvious and unexpected connections between seemingly unrelated game world elements”.

Dari tiga *keyword* tentang *game adventure* tersebut, disimpulkan menjadi *keyword* “Intuitif” hal ini didukung oleh pengertian aktivitas menurut website <http://www.kbbi.com>, yang menyatakan bahwa arti dari intuitif adalah bersifat (secara) intuisi, berdasar bisikan (gerak) hati, yang dimaksudkan ialah intuisi sebagai istilah untuk kemampuan memahami sesuatu tanpa melalui penalaran rasional dan intelektualitas. Sepertinya pemahaman itu tiba-tiba saja datangnya dari dunia lain dan di luar kesadaran. Misalnya saja, seseorang tiba-tiba saja terdorong untuk membaca sebuah buku, dari arti tersebut dapat dihubungkan dari pengertian kata cerita, interaksi dan petualang.

Dari hasil analisis data tentang komodo dapat disimpulkan menjadi *keyword* berupa punah, melestarikan dan satwa langka. Dimana ketiga *keyword* tersebut merupakan hasil dari wawancara, dan studi literatur. Dari kedua *keyword* tersebut dapat disimpulkan menjadi sebuah *keyword* yaitu protektif. Hal ini diperkuat oleh Situs <http://www.kbbi.com> protektif bersangkutan dengan proteksi bersifat melindungi, dari arti tersebut dapat dihubungkan dari pengertian kata punah, melestarikan dan satwa langka.



Di dalam analisis data tentang remaja, pada tugas akhir ini diarahkan ke arah bermain, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan hasil dari tugas akhir ini yaitu sebuah game. Keyword yang didapat dari remaja adalah labil, jati diri dan ingin tahu. Dari ketiga keyword tersebut dapat disimpulkan menjadi ekspresif, hal ini diperkuat oleh Pradopo (1997: 193) definisi ekspresif adalah karya sastra sebagai ekspresi atau curahan, ucapan perasaan, sebagai produk imajinasi penyair yang beroperasi/bekerja dengan pikiran-pikiran, perasaan; kritik itu cenderung menimbang karya sastra dengan kemulusan, kesejadian, atau kecocokan visi pribadi penyair atau keadaan pikiran dan sering kritik ini mencari dalam karya sastra fakta-fakta tentang watak khusus dan pengalaman-pengalaman peneliti, yang secara sadar ataupun tidak, telah membukakan dirinya dalam karyanya tersebut.

Dari hasil analisa data tentang STP (Segmentasi Targeting Positioning) pada tugas akhir ini diarahkan ke arah bermain, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan hasil dari tugas akhir ini yaitu sebuah game. Keyword yang didapat dari STP adalah menarik, wisata,

modern, sosial, teknologi dan online. Dari keenam keyword tersebut dapat disimpulkan menjadi atraktif. Hal ini diperkuat oleh situs <http://www.kbbi.com> atraktif adalah memiliki daya tarik bersifat menyenangkan dari arti tersebut dapat dihubungkan dari pengertian kata menarik, wisata, modern, sosial, teknologi dan online.

Setelah melakukan analisis dan mengerucutkan *keyword-keyword* yang ada maka dipilih kata kreatif sebagai kata kunci dari tugas akhir ini. Kata kreatif sebagai kesan ceria yang akan dipesankan dalam *game* ini dan sebagai dasar dari *gameplay*.

3.7 Deskripsi *Keyword*

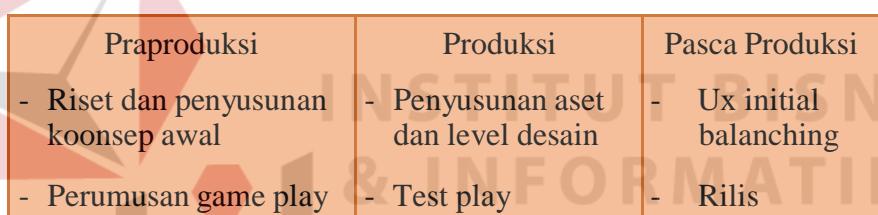
Kedua *keyword* kesimpulan dari hasil analisis data *game adventure*, komodo, remaja dan STP (Segmentasi Targeting Positioning) dapat disimpulkan menjadi *keyword* akhir yaitu kreatif.

Menurut <http://www.temukanpengertian.com>, arti dari kreatif adalah memiliki daya cipta, mempunyai kemampuan untuk menciptakan atau mampu menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun kenyataan hal ini telah didukung oleh Wollfolk (1990: 128) kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu (hasil) yang baru, asli, dan pemecahan suatu masalah. kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan suatu produk baru. Kreatif sendiri memiliki arti memiliki daya cipta, kata kreatif sangat cocok dengan *game* komodo tersebut.

3.9 Perancangan Karya

Pemilihan perancangan yang kreatif agar konten yang akan disampaikan dalam *game* ini sesuai dengan daya tangkap dan imajinasi konsumennya. Perancangan karya meliputi aspek-aspek yang menyusun suatu solusi dari permasalahan yang telah ada.

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh Eko (2013). Terdapat tahapan membuat *game* yang akan dibagi menjadi beberapa proses dengan bagan seperti berikut (gambar 3.5).



Gambar 3.5. Bagan Perancangan Karya
Sumber: Olahan Peneliti

3.10 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:

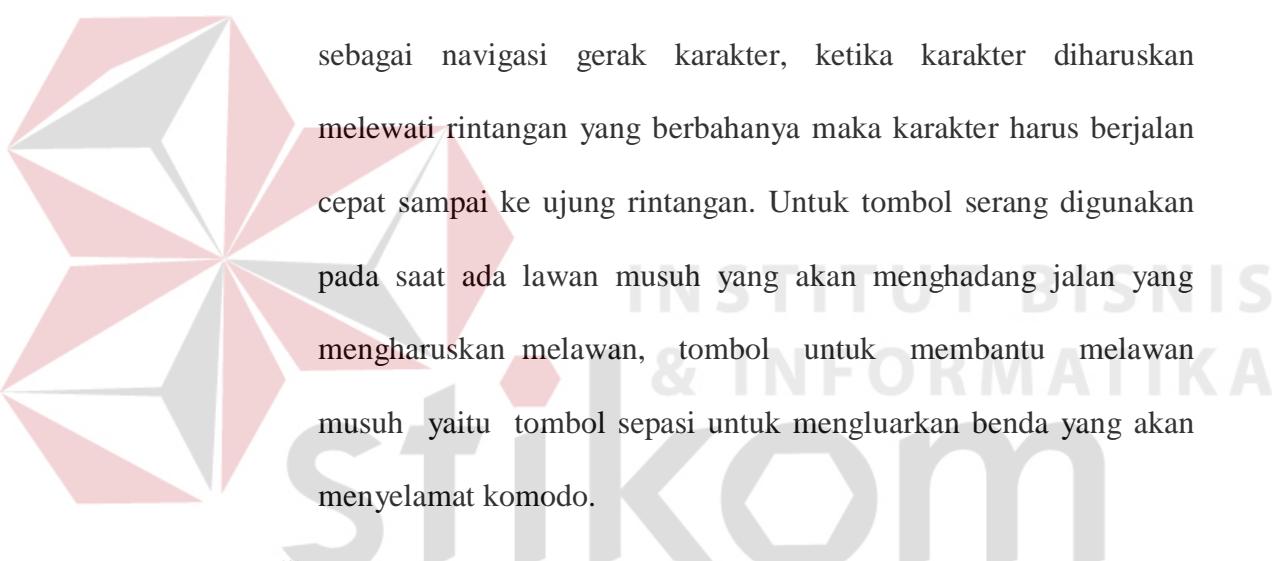
3.10.1 Riset dan Penyusunan Konsep Dasar

1. Ide dan Konsep a. Ide

Ide dalam pembuatan tugas akhir ini adalah memberikan kreatif dalam bentuk *game* agar tujuan mengupayakan perlindungan komodo tersampaikan kepada remaja yang mulalui media permainan. Seusia remaja tidak mengetahui dan tidak peduli dengan lingkungan terutama satwa yang ada di alam liar. Masih banyak sekali perburuan liar yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab yang menyebabkan populasi satwa tersebut terancam. Terutama satwa komodo yang kondisinya sekarang sangat kritis hal ini berdampak pada populasi komodo sendiri yang berada pada habitatnya.

b. Konsep

Berdasarkan *keyword* yang didapat, berupa kata "kreatif" maka implementasi kata kreatif itu didalam *game* ini berupa konsep sebuah *game adventure* dimana para pemain akan mengetahui secara bertahap mengenai seluk beluk dari satwa komodo. Sesuai dengan target yang dituju sebagai pemain pada *game* ini maka, objek utama di dalam *game* ini adalah komodo. Dengan mengkombinasikan kata kreatif dan komodo, maka konsep *game* ini berupa permainan petualangan atau *adventure*. Pada *game* ini pemain akan berusaha menyelamatkan karakter komodo, untuk



menyelamatkan karakter komodo tersebut nantinya pemain akan menyari sebuah benda yang cocok dengan kondisi komodo yang harus diselamatkan, bila pemain berhasil menyelamatkan komodo tersebut akan mendapatkan sebuah ensiklopedia tentang komodo. Pada *game* ini terdapat empat objek tombol, yaitu tombol gerak kanan, kiri, atas dan bawah tomobol sepasi. Pada dasarnya objek tombol kanan, kiri, atas dan bawah sebagai navigasi gerak karakter, ketika karakter diharuskan melewati rintangan yang berbahaya maka karakter harus berjalan cepat sampai ke ujung rintangan. Untuk tombol serang digunakan pada saat ada lawan musuh yang akan menghadang jalan yang mengharuskan melawan, tombol untuk membantu melawan musuh yaitu tombol sepasi untuk mengeluarkan benda yang akan menyelamat komodo.

2. Sinopsis

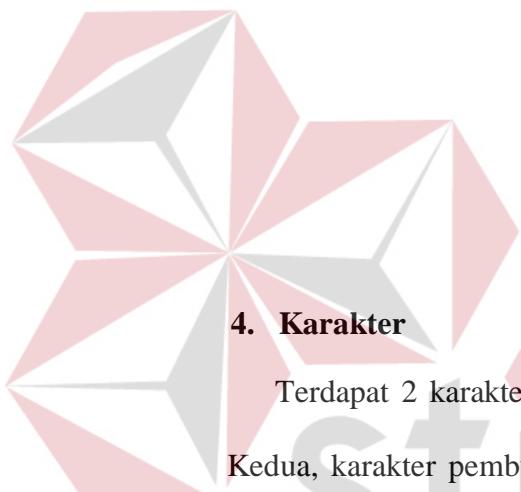
Dalam sebuah *game* dibutuhkan suatu ringkasan cerita agar pemain dapat memahami isi dari permainna yang telah dibuat. Karakter utama dari permainan ini ialah karakter komodo ini bisa mencari jalan keluar dan mengupulkan telur maupun coin di dalam permainan ini. Permainan ini memiliki sebuah petunjuk dari awal antaranya:

1. Menjelaskan bagaimana cara memainkan *game* tersebut.
2. Petunjuk untuk jalan keluar.
3. Diberitahukan musuh komodo.
4. Diberitahukan benda yang bisa dijadikan poin atau skor permainannya.
5. Diberitahukan musuh dari komodo agar bisa menghindar

3 Skenario

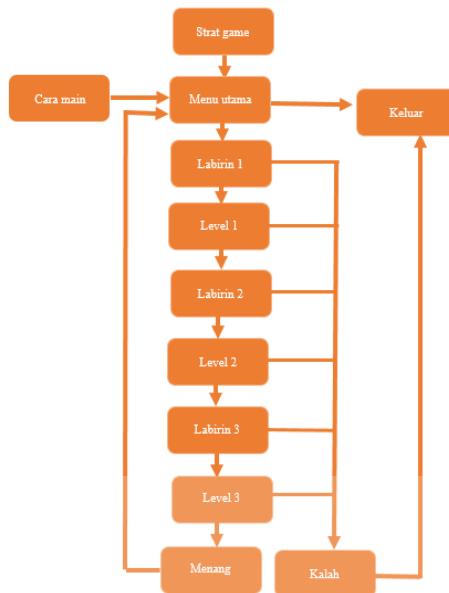
Skenario pada *game* ini berisi tentang tahapan bermain *game* (gambar 3.6).

Pada awal *game* terdapat beberapa tahapan yaitu *opening* ketika memasuki *game* akan menu utama yang berisikan tombol cara main, tombol main dan tombol keluar. Pemain menekan tombol main untuk memainkan *game* maka rintangan pertama ialah *game* mini yaitu labirin musuhnya waktu, jika waktu habis karakter komodo akan di kurung. Pemain menekan tombol cara main maka permain diberikan info-info bagaimana cara melarikan diri dan apa saja benda yang tidak boleh disentuh. Dan yang terakhir adalah tombol keluar untuk selesai permainan.

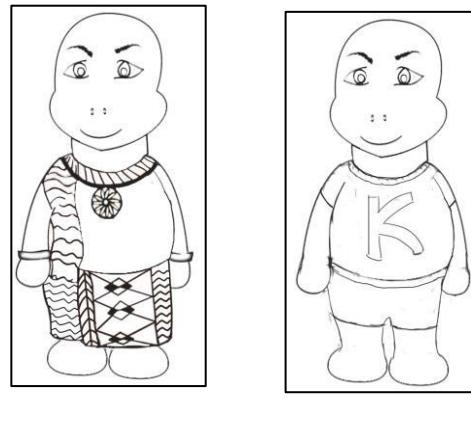


4. Karakter

Terdapat 2 karakter pada game ini. Pertama adalah karakter komodo. Kedua, karakter pemburu liar. Desain karakter komodo ini dibuat seperti seorang remaja tapi memiliki muka komodo dan ekor, berjalan dengan 2 kaki Sedangkan karakter pemburu liar menggambarkan seorang kebanyakan memiliki senjata.



Gambar 3.6. Flowchart
(Sumber: Olahan Peneliti)

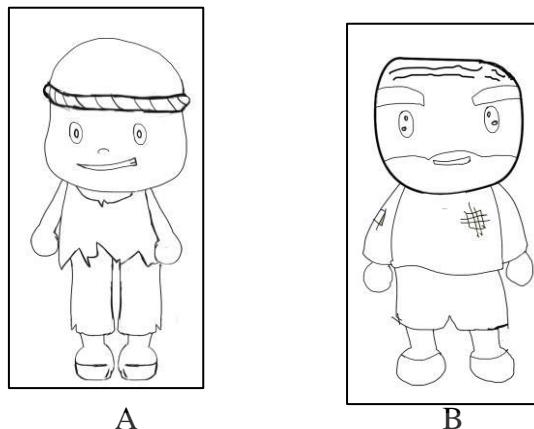


A

B

Gambar 3.7. Konsep Desain Karakter Komodo. A: pakaian adat.
B: kaos. (Sumber: Olahan Peneliti)

Pada gambar 3.7 merupakan desain karakter komodo. Karakter tersebut mencerminkan komodo yang berasal dari daerah Flores sehingga pakaian yang dikenakan bercirikan khas flores yaitu kain tenun ikat flores. Sedangkan alternatif pakaianya adalah kaos dan celana pendek menggambarkan anak remaja. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dilakukan maka diambil kesimpulan dari poling 20 remaja maka ada 15 remaja yang memilih karakter A.



Gambar 3.8. Konsep Desain Karakter Pemburu Liar A: badan kecil pakai topi, B:badan besar dan memiliki alis tebal.
(Sumber: Olahan Peneliti)

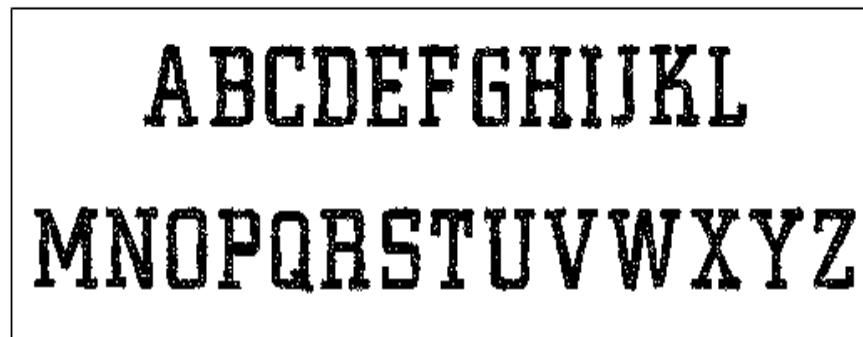
Pada gambar 3.8 adalah gambar konsep desain karakter Pemburu.

Karakter pemburu A menggambarkan orang asing dengan badan yang gemuk dan bertopi.

Karakter pemburu ke B berbadan besar dengan muka menyeramkan memakai koas dan celana panjang. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dilakukan, karakter yang dipilih sebagai karakter pemburu adalah konsep desain karakter B.

5. Tipografi

Didalam sebuah *game* dibutuhkan tulisan dibeberapa bagian, seperti nama *game*, informasi dan lain-lain. Berdasarkan *keyword* yang didapatkan yaitu kreatif, maka font yang digunakan dalam *game* ini adalah font “varsity_playbook”, yang dimana garis font menujukan sifat remaja, font ini juga mudah dibaca dan diingat oleh para-pemain (gambar 3.9).



Gambar 3.9. Desain Font
(Sumber: Oleh Peneliti)

6. Warna

Sesuai dengan *Keyword* yang didapat yaitu kreatif, maka warna pada *game* ini menggunakan warna yang cenderung bersifat cerah, hal ini dikarenakan kata kreatif memiliki unsur makna memiliki daya cipta menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI). selain itu dikeranakan *game* ini ditujukan untuk kalangan remaja maka warna yang dipilih haruslah memiliki sifat modern. (Gambar 3.10).



Gambar 3.10. Warna
(Sumber: Olehan Peneliti)

3.10.2 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap dimana *game* telah selesai dibuat.

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kemasan *game* dan kegiatan publikasi.

1. Kemasan

Game yang sudah jadi ini di *burn* pada kepingan CD. Setelah di *burn*, kepingan CD dimasukkan dalam CD-*Case*. Agar kepingan CD dan CD-*Case* tidak terkesan *plain*, maka dibuatlah desain untuk *label CD* dan *cover case* dengan sketsa sebagai berikut:

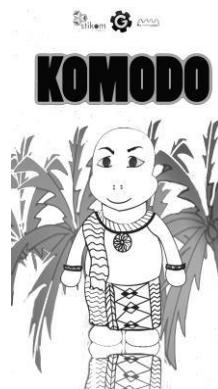
- a. Desain Label CD



Gambar 3.11. Sketsa Label CD
(Sumber: Olahan Peneliti)

Pada gambar 3.11, peneliti mendesain label CD dengan menampilkan karakter komodo yang masih berbentuk sketsa

b. Desain Cover Case



Gambar 3.12. Gambaran Sketsa Cover Case Bagian Depan

(Sumber: Olahan Peneliti)

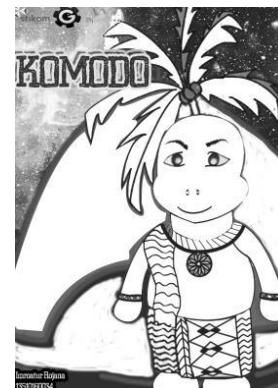
Pada gambar 3.12 peneliti mendesain cover case bagian depan dengan menampilkan karakter utama dalam game ini.

2. Publikasi

Kegiatan publikasi meliputi *playtesting*, pembuatan poster, promosi di media sosial serta pembuatan *merchandise* berupa sticker dan pin. Berikut adalah hal-hal yang terkait dengan pembuatan poster dan pembuatan *merchandise*.

a. Poster

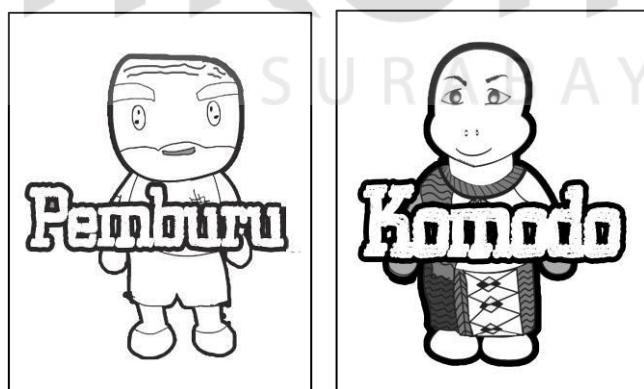
Konsep poster pada game ini berupa seorang anak remaja yang mukanya digambarkan seperti komodo yang dikejar oleh pemburu liar, dengan background pemandangan alam, desain sket poster ini menggunakan desain pada main menu *game* (gambar 3.13).



Gambar 3.13. Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Peneliti)

b. *Merchandise*

Pembuatan *merchandise* dilakukan untuk mendukung kegiatan pengenalan *Game* kepada masyarakat. Untuk *Game* ini dipilih *merchandise* dalam bentuk gantungan kunci, stiker dan mug (gambar 3.14 dan gambar 3.15).



Gambar 3.14. Rancangan *Merchandise*, A: Desain Gantungan kunci Pemburu, B: Gantungan kunci Komodo
(Sumber: Olahan Peneliti)



Gambar 3.15. Rancangan Merchandise Mug
(Sumber: Olahan Peneliti)

3.10.3 Jadwal kegiatan

Di dalam pembuatan TA ini membutuhkan waktu dan tahapan, maka dibuatlah tabel 3.8 jadwal kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3.8. Jadwal kegiatan

No	Rencangan kegiatan	Bulan																			
		I				II				III				IV				V			
		Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan Konsep																				
2	Game Desain																				
3	Produksi (Prototipe, Grafis, Sound, alpha test)																				
4	play test dan debugging																				
5	Final Export																				
6	Publishing																				

Sumber: Olahan Peneliti

3.11 Rencana Anggaran

Pada pembuatan TA ini dibutuhkan biaya, maka peneliti membuat tabel 3.9 anggaran biaya agar mempermudah peneliti di dalam menyediakan dana yang di perlukan.

Tabel 3.9. Anggaran

Produksi	
Leptop	Rp. 5.000.000
Koneksi Internet	Rp. 250.000
Listerk	Rp. 500.000
<i>Background sound</i>	Rp. 1.500.000
Total Produksi	Rp 7.250.000
Paska Produksi	
Pembuatan Laporan TA(4)	Rp. 150.000,-
Cetak Publikasi(CD, Poster, Souvenir, dll)	Rp. 500.000,-
Sewa Tempat Pameran	Rp. 1.200.000,-
Biaya dekor pameran	Rp. 200.000,-
Total Paska Produksi	Rp. 2.050.000,-
Total Keseluruhan	Rp. 9.300.000,-

Sumber: Olahan Peneliti