

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang metodologi penelitian apa yang digunakan dalam Kerja Praktek ini serta perancangan karya dalam pengerjaan Kerja Praktek.

3.1 Metodologi Penelitian

“Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya” (Ruslan, 2003)

Menurut cara menganalisisnya, metode penelitian dibagi menjadi tiga yaitu, metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif, dan metode penelitian kombinasi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif.

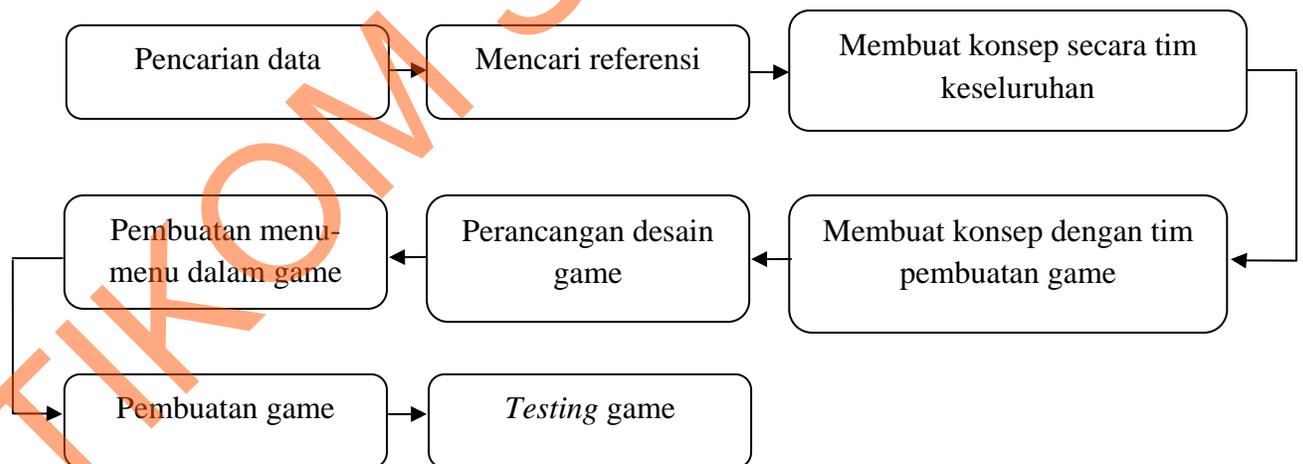
3.1.1 Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data didapat dari observasi dan briefing yang dilakukan antara penulis dengan perusahaan untuk membahas *project* yang akan dibuat. Saat observasi ke perusahaan, penulis dijelaskan mulai dari mengenai perusahaan hingga beberapa *project* yang sedang perusahaan kerjakan.

Pada tanggal 8 Juli 2013, Direktur memberikan project pembelajaran speed reading yang akan dikerjakan secara tim. Direktur menjelaskan sedikit gambaran umum tentang *speed reading* yang setelahnya tim akan mencari tahu sendiri secara lengkap apa itu *speed reading*. Pembelajaran *speed reading* yang dibuat dalam bentuk interaktif yang didalamnya terdapat beberapa menu termasuk *content*, game termasuk dalam kategori *content* dalam interaktif *speed reading*. Disini penulis hanya membuat game *speed reading*.

3.1.2 Analisa data

Didalam pembuatan game *speed reading* ini ada proses perancangan yang akan digambarkan dalam bentuk flowchart



Gambar 3.1 *Flowchart* Perancangan

Dari *flowchart* diatas dapat dijelaskan bahwa penulis melakukan pencarian data untuk melengkapi data-data yang telah dimiliki dalam pembuatan game, mencari

referensi dilakukan sebagai acuan dalam desain dan rancangan game yang akan dibuat. Proses dilakukan dengan membuat konsep, baik secara tim keseluruhan maupun tim pembuatan game. Konsep yang telah dibuat dipresentasikan kepada Direktur. Perancangan desain dan menu-menu dalam game dibuat menggunakan *software* pengolahan grafis vektor dengan beberapa revisi dari perusahaan. Pembuatan game mulai dilakukan setelah perancangan desain selesai direvisi, pembuatan game dibuat menggunakan *software* pengolahan game yang dapat diaplikasikan dalam html 5. *Test* game dilakukan setelah pembuatan game selesai.

3.2 Perancangan karya

3.2.1 Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi ini, penulis melakukan pencarian data secara lengkap, membuat konsep dan rancangan, serta mencari beberapa referensi game sebagai gambaran atau acuan untuk mendukung pembuatan game *speed reading*.

3.2.2 Produksi

Pada tahap ini, tim mulai membuat rancangan desain dan penulis melakukan beberapa *testing* sederhana untuk pembuatan game, sebelum pada proses pembuatan secara lengkap.

Setelah rancangan desain selesai, penulis melakukan pembuatan game secara lengkap berdasarkan referensi-referensi game.

3.2.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan beberapa testing apakah game yang dibuat bermasalah atau tidak. Dan penulis melakukan beberapa perbaikan pada game yang setelah di *testing* terdapat beberapa masalah.

STIKOM SURABAYA