

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini diperlukan sebuah penelitian dan perancangan yang matang, agar hasil yang didapatkan sesuai dengan target yang ingin dicapai, berikut uraian peneliti mengenai metode yang akan digunakan.

#### 3.1 Metodologi

Ditinjau dari permasalahan yang akan peneliti bangun ke dalam sebuah *video game*, metodologi yang tepat dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah metodologi kualitatif, karena penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi social tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis yang relevan yang diperoleh dari situasi alamiah (Djam'an. 2009:25).

Oleh karena itu dalam penelitian ini diharapkan peneliti mendapatkan hasil yang subyektif serta di dasari oleh realitas dan keadaan di masyarakat.

##### 3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan kebutuhan peneliti dalam pembuatan *video game* yang diadaptasi dari permainan tradisional dakon, maka teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data antara lain:

1. Wawancara

Pada tahap ini, peneliti akan mengutip beberapa hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap budayawan maupun pihak-pihak yang berhubungan

dengan permainan tradisional Indonesia, guna mendapatkan data mengenai perkembangan permainan dakon di era modern sehingga dapat menjadi acuan data yang dapat dijadikan konsep dalam pembuatan Tugas Akhir.

## 2. Observasi

Observasi sangat dibutuhkan bagi peneliti untuk mendapatkan data mengenai keadaan dan potensi pasar *video game mobile* Android. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi pada situs aplikasi Google Play Store guna mengetahui keberadaan dan perkembangan *video game* dakon tradisional dan dakon berunsur RPG.

## 3. Studi Literatur

Peneliti akan menggunakan literatur yang berhubungan dengan pembahasan mengenai *video game* dakon, studi tersebut diperlukan agar dapat menunjang pengembangan *video game* dakon yang akan dikembangkan.

## 4. Studi Kompetitor

Pada studi kompetitor, peneliti akan mengambil *video game* dakon yang sudah terlebih dahulu ada untuk mendapatkan data yang nantinya dapat menjadi tolak ukur dalam pengembangan proyek Tugas Akhir ini.

## 5. Studi Komparator

Pada tahapan ini, peneliti melakukan studi adaptasi berdasarkan *game-game* ternama, guna mendapatkan *gameplay* serta elemen-elemen penting yang dapat di implementasikan ke dalam Tugas Akhir ini.

### 3.1.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisa data interaktif, yakni terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman. 1992:16) yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Pada tahap ini peneliti meringkas dan mengklasifikasikan data-data yang peneliti dapatkan berdasarkan wawancara, observasi, studi literatur, serta studi kompetitor dan komparator. Sehingga mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan proyek Tugas Akhir ini.

2. Penyajian data

Pada bagian ini, peneliti menyajikan hasil wawancara, observasi, studi literatur, serta studi kompetitor dan komparator yang sesuai dengan rumusan dan tujuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.

3. Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti menyimpulkan hasil dari analisis data, sehingga mendapatkan keyword yang dikerucutkan menjadi sebuah konsep desain *game* yang akan digunakan dalam pengerjaan proyek Tugas Akhir.

### 3.2 Analisis Data

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan menjadi sebuah rangkuman singkat yang dapat mewakili hasil penelitian secara keseluruhan.

### 3.2.1 Wawancara

Adapun hasil ringkasan data yang peneliti dapatkan dari narasumber yang merupakan pakar permainan tradisional dan Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yakni:

1. Pakar permainan tradisional, Bapak M. Zaini Alif, menyatakan bahwa permainan tradisional dakon boleh padam bentuk keasliannya dengan menggabungkan bentuk tradisional dengan bentuk modern, tetapi yang terpenting adalah nilai yang ada pada permainan itu sendiri.
2. Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bidang Kebudayaan, Ibu Wiendu Nuryanti, menyatakan agar anak-anak dapat menerima kembali keberadaan permainan tradisional, maka butuh adanya kreativitas dan pengemasan baru, jika inovasi dan upaya kreatif tidak dilakukan maka anak-anak yang terlahir di era teknologi akan susah untuk menerimanya.

Berdasarkan kedua wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan data yang menunjang dilestarikannya permainan dakon melalui media baru, sehingga untuk dapat terus melestarikan baik itu nilai-nilai yang terkandung pada permainan dakon maupun permainan itu sendiri, maka perlu adanya inovasi berdasarkan berkembangnya teknologi yang ada dan upaya kreatif dari pihak-pihak yang peduli terhadap pelestarian permainan tradisional di Indonesia. Oleh karena itu, berdasarkan wawancara di atas, peneliti mendapatkan kata *new media*, teknologi, inovasi dan kreatif.

### 3.2.2 Observasi

Hasil observasi yang peneliti lakukan di situs Google Play Store terhadap permainan dakon yakni

Permainan dakon tidak ada terdaftar di situs tersebut, hanya ada aplikasi dengan nama berbeda yakni Mancala, Sungka dan Congklak yang diberikan secara gratis. Peminat dari aplikasi gratis ini pun cukup bervariasi, mulai dari 1-5 hingga 500.000-1.000.000 pengunduh.

Jika di tambahkan unsur RPG ke dalam observasi permainan dakon pada Google Play Store, maka peneliti tidak menemukan satupun *video game* yang memiliki unsur RPG di dalamnya, hal tersebut dapat menjadi suatu keunikan tersendiri yang dapat menguatkan *video game* dakon yang akan peneliti angkat, karena hal tersebut dapat menciptakan perspektif baru dalam memainkan permainan dakon.

Dari observasi tersebut, peneliti mendapatkan kata unik dan perspektif baru. Berdasarkan ketiga kata tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa berawal dari perspektif/cara pandang baru mengenai suatu hal, maka akan menciptakan pemikiran yang unik dan di luar dari nalar. Oleh karena itu peneliti mendapatkan kata “unik” sebagai keyword

### 3.2.3 Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan oleh peneliti adalah sebuah Tugas Akhir dari mahasiswi STMIK AMIKOM Yogyakarta bernama Devinta Ristanti pada tahun 2011 dengan judul “Pembuatan dan Perancangan Game Dakon Dengan Macromedia Flash 8 Sebagai Usaha Untuk Tetap Melestarikan Permainan Tradisional Pada

Era Digitalisasi” berikut saran dari penulis literatur tersebut peneliti uraikan untuk pengembangan *video game* dakon yang akan peneliti kembangkan.

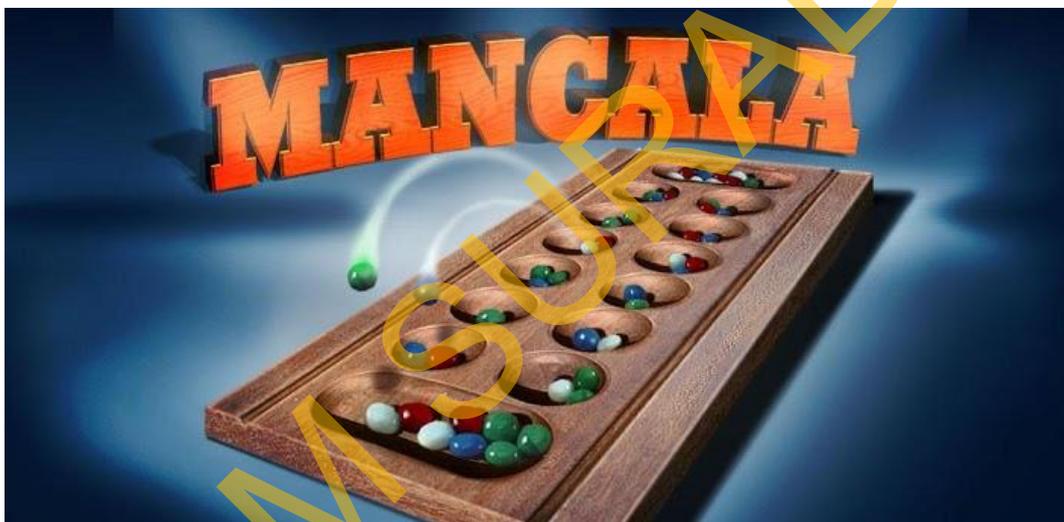
1. *Video game* dakon diharapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya agar pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.
2. *Video game* tersebut tidak memiliki level (tingkat kesulitan), untuk itu diharapkan dalam pengembangan game selanjutnya dapat dibuat *video game* yang memiliki banyak level.
3. Jumlah biji dan lubang yang dibuat pada *Video game* tersebut sudah ditentukan yakni 5 biji untuk setiap lubang. Untuk kedepannya penulis berharap akan ada yang mengembangkannya, dengan merubah aturan biji dan lubang menjadi bebas sesuai keinginan pemain.
4. *Video game* dakon tersebut hanya dapat digunakan oleh 2 orang pemain dan belum dapat digunakan untuk melawan computer. Kedepannya penulis literatur tersebut berharap jika ada yang mengembangkan game dakon lebih lanjut, diharapkan dapat menambahkan fitur yang memungkinkan pemain untuk bermain bersama komputer.
5. Untuk membuat sebuah game yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat game harus memahami logika pemrograman.

Berdasarkan dari saran yang disampaikan oleh Devinta Ristanti selaku peneliti dan pembuat *video game* dakon terdahulu, maka peneliti memiliki acuan yang dapat dipergunakan sebagai standard dalam pengembangan *video game* agar dapat melakukan inovasi dari *video game* dakon yang sebelumnya, sehingga dapat

pengembangan *video game* dakon yang lebih baik, dan keyword yang di dapatkan dari studi ini adalah inovasi.

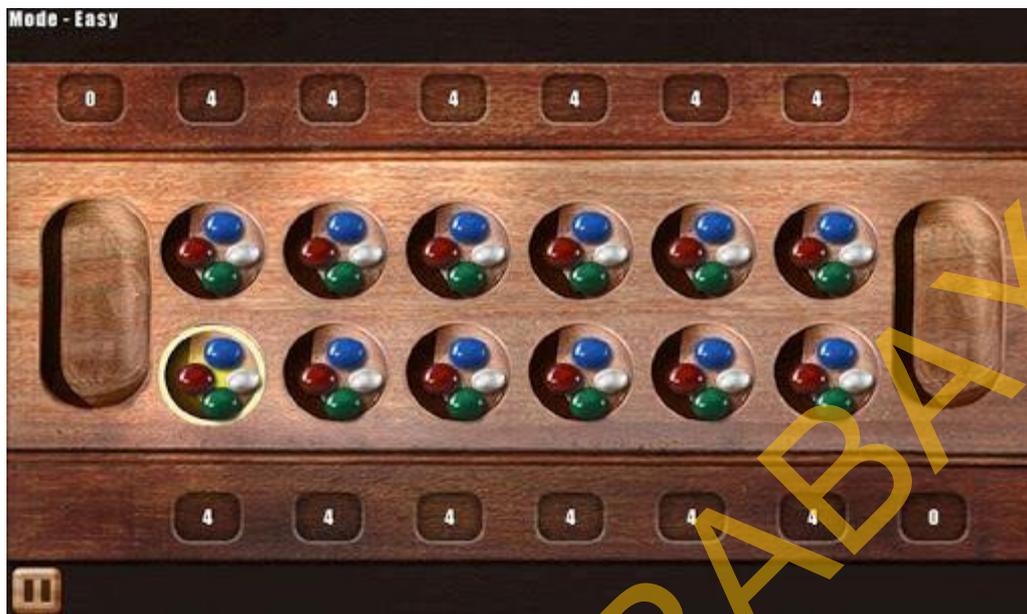
### 3.2.4 Studi Kompetitor

Pada studi ini, peneliti mengambil *video game* android “Mancala” sebagai instrumen yang peneliti gunakan sebagai objek penelitian, berikut analisa terhadap *video game* tersebut peneliti uraikan.



Gambar 3.1 Mancala Cover

Mancala adalah sebuah permainan tradisional yang serupa tapi tak sama dengan dakon namun berasal dari Afrika. Dengan nama yang sama dengan nama aslinya, AppOn membuat *video game* Mancala untuk aplikasi android yang diberikan secara gratis di situs Google Play Store. Dari skala *rating*, Mancala mendapatkan poin 4.1 dari total 5 bintang dengan jumlah 3.336 *reviewer* dan sudah di unduh lebih dari 500.000 kali dan menjadikan Mancala sebagai *video game* Mancala yang paling banyak di unduh.



Gambar 3.2 Mancala *In Game*

Mancala merupakan video game yang memiliki konsep desain yang sederhana namun cukup menarik dengan tampilan *top down* perspektif dan animasi yang halus serta pemilihan warna yang cerah sehingga terkesan *eye catching*. Sama halnya dengan desain, *background music* dan *sound effect* yang disuguhkan sangatlah sederhana dan bersifat *looping*.

Meneliti secara *gameplay*, video game Mancala memberikan pilihan terhadap pemain untuk bermain bersama komputer ataupun sesama pemain. Selain itu, AppOn selaku developer memberikan pilihan kepada pemain untuk mempelajari permainan Mancala serta strategi dalam bermain, sehingga dapat memudahkan pemain dalam melakukan aksi saat bermain.

Dari elemen-elemen yang peneliti pelajari dari kompetitor, peneliti mendapatkan kelebihan dan bahkan dapat disebut sebagai celah yang berpotensi menimbulkan kesan negatif dari dari video game tersebut.

## 1. Marketing

Dari segi Marketing, AppOn terbilang jeli dalam melihat pasar, hal tersebut terbukti dengan diberikannya video game ini secara gratis, maka jumlah pengunduh aplikasi ini akan semakin banyak dan dapat meningkatkan popularitas dari game itu sendiri, terbukti bahwa Mancala sudah menjadi aplikasi yang populer di dunia untuk permainan Mancala. Namun, seiring meningkatnya popularitas yang ada, AppOn menambahkan *ads* iklan pada *video game* ini yang pada suatu waktu akan muncul memenuhi layar dan hal tersebut cukup mengganggu apabila pemain terburu-buru untuk bermain. Dari Hal tersebut, peneliti dapat lebih bijak dalam menempatkan *ads* yang akan digunakan, demi kenyamanan pemain.

## 2. Desain

Kesederhanaan yang ada pada desain video game menjadi sisi positif yang video game ini miliki, di sisi tampilan, *interface* yang intuitif serta animasi yang halus menjadi nilai tambah dalam memainkan tersebut, namun sedikit berbeda disaat peneliti memperhatikan tata letak biji serta pola animasi yang dibuat serta *background music* yang digunakan. Pertama, kurang adanya variasi pada letak biji di awal permainan membuat tampilan permainan ini menjadi sedikit kaku. Kedua, tampak bahwa animasi yang ada ketika pemain memindahkan biji menggunakan *templete* secara *random*, sehingga dapat mengakibatkan adanya *overlapping* pada gambar biji yang lainnya, hal ini dapat mengurangi kenyamanan mata jika di interpretasikan sebagai visual nyata. Ketiga, penggunaan *background music* yang di putar secara berulang

ulang dapat menjadi membosankan bahkan mengganggu pendengaran pemain dalam bermain, namun secara bijak AppOn memberikan akses kepada pemain untuk dapat menonaktifkan musik tersebut. Terakhir, kurangnya variasi desain art dan musik pada *video game* Mancala dapat membuat adanya kejenuhan yang pemain rasakan ketika sudah terlalu lama memainkan *video game* ini. Dari Permasalahan di atas, peneliti berharap dapat mendesain *video game* ini dengan lebih variatif agar tidak menimbulkan kejenuhan dalam memainkan *video game* dakon.

### 3. Teknis

Pada bagian ini, peneliti memperhatikan Mancala dari sisi *gameplay* dan fitur yang digunakan oleh AppOn. AppOn memberikan berbagai macam fitur yang sangat membantu pemain dalam bermain, mulai dari adanya pengenalan dasar, panduan bermain, hingga strategi dalam bermain. Selain itu adanya variasi tingkat kesulitan ketika bermain melawan komputer menjadi nilai tambah yang dapat menantang para pemain untuk bermain lebih baik. Namun, peneliti melihat bahwa panduan yang diberikan kurang menarik karena di dominasi oleh kata-kata dan kalimat yang belum tentu dibaca oleh semua pemain. Oleh karena itu, panduan yang peneliti buat harus dapat menarik perhatian pemain dan benar-benar memandu pemain dalam memainkan *video game* dakon pada proyek Tugas Akhir ini.

### 3.2.5 Studi Komparator

Studi komparator yang dilakukan peneliti adalah mengambil beberapa unsur yang terdapat pada *video game* yang sudah ada, untuk diadaptasikan pada *video game* yang peneliti rancang, diantaranya:

1. MMORPG - Ragnarok Online



Gambar 3.3 Logo Ragnarok

Massive Multiplayer Online Role Playing Game atau MMORPG merupakan *video game* bergenre RPG yang dimainkan bersama banyak pemain secara Online. Dalam studi komparator ini, peneliti mengambil Ragnarok Online sebagai acuan dan hal yang dipelajari dari game tersebut adalah:

- a. *Character, Equipment* dan *Status*

Kelebihan dari beberapa game online adalah kostumisasi karakter sesuai dengan keinginan pemain dan meningkatkan status pemain merupakan salah satu hal yang menarik, dimana perbedaan status antar pemain sangat mungkin terjadi. Selain itu, penggunaan *equipment* sebagai penunjang status karakter juga sangat lazim digunakan, baik game online maupun offline.



Gambar 3.4 *Character, Equipment dan Status*

b. *Skill*

*Skill* merupakan bagian penting yang terdapat dalam MMORPG dimana pemain memiliki kemampuan yang dapat digunakan untuk menyerang musuh, baik itu dengan menggunakan serangan fisik ataupun magis, adapula skill yang digunakan sebagai *buff* yang membantu pemain dalam melakukan serangan hingga melakukan pertahanan. Skill dapat ditingkatkan seiring meningkatnya level karakter dengan menggunakan *skill points*. *Skill points* yang dapat ditukarkan dengan *skill* sesuai dengan syarat dan ketentuan yang ada.



Gambar 3.5 Skill Tree

## 2. Interface - Fantasy Tennis Online



Gambar 3.6 Fantasy Tennis Online Art

Bagian *interface* adalah bagian yang penting dalam menampilkan menu dan tampilan awal sebuah *video game* karena tampilan ini adalah bagian yang pertama kali pemain lihat sebelum mulai bermain di permainan yang sesungguhnya. Peneliti menggunakan Fantasy Tennis Online sebagai referensi yang akan peneliti gunakan dalam pembuatan *interface video game* dakon. Alasan penggunaan *interface* ini adalah kemudahan akses yang disajikan oleh pengembang dengan memanfaatkan tampilan *open world map*, dimana pemain

akan mudah mengakses beberapa menu yang ada, tanpa harus keluar ke menu utama terlebih dahulu. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.7 World Map Menu 1



Gambar 3.8 World Map Menu 2

### 3.3 Analisis SWOT

Dalam pengembangan *video game* dakon ini, peneliti membuat analisis SWOT berdasarkan data-data yang di dapat dan *video game* yang akan peneliti buat, dimana data tersebut berguna untuk membantu peneliti dalam menemukan keywords, berikut tabel data SWOT yang peneliti gunakan.

tabel 3.1 SWOT *Video Game* Dakon

<p style="text-align: center;"><b>Faktor Internal</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Faktor Eksternal</b></p>	<p><b>Strengths</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Selain bermain, permainan dakon juga mengajarkan nilai-nilai positif dalam kehidupan.</li> <li>▪ Dapat menjalin hubungan sosial terhadap sesama</li> <li>▪ Penggunaan fitur Avatar</li> <li>▪ Adanya unsur RPG dalam <i>video game</i> dakon menjadi keunikan tersendiri</li> <li>▪ <i>Video game</i> dakon memiliki cerita fantasi dalam penyampaiannya</li> <li>▪ <i>Video game</i> ini dikembangkan untuk teknologi perangkat berbasis Android</li> <li>▪ Aplikasi ini diberikan secara gratis di Google Play Store</li> </ul>	<p><b>Weaknesses</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Video game</i> yang peneliti kembangkan terbatas pada perangkat berbasis Android.</li> <li>▪ <i>Video game</i> dakon dengan unsur RPG ini belum rilis dan belum ada peminatnya</li> <li>▪ Unsur RPG merupakan salah satu unsur yang membutuhkan waktu untuk dipelajari.</li> <li>▪ Durasi cerita yang di buat terbilang cukup sederhana jika dibandingkan dengan <i>video game</i> bergenre RPG</li> <li>▪ Adanya ads pada <i>video game</i> berpotensi untuk mengganggu tampilan permainan.</li> </ul>
<p><b>Opportunities</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Adanya dukungan pemerintah untuk dapat melestarikan permainan tradisional</li> <li>▪ Permainan dakon memiliki potensi untuk dapat dikembangkan dari bentuk fisik menjadi bentuk digital agar dapat terus dilestarikan.</li> <li>▪ Belum adanya permainan tradisional dakon dengan nama dan aturan dakon yang populer di Google Play Store</li> </ul>	<p><b>Strategi SO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Adanya dukungan dari pemerintah, menjadikan <i>video game</i> dakon ini mudah untuk menempatkan diri pada masyarakat</li> <li>▪ Penambahan cerita dan adanya <i>video game</i> dakon dengan unsur RPG menjadikan <i>video game</i> ini memiliki potensi yang besar untuk mendapatkan pangsa pasar baru pada situs Google PlayStore sehingga peneliti hanya butuh tindakan marketing</li> </ul>	<p><b>Strategi WO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Keterbatasan pada media bermain membuat peneliti harus jeli dalam pemasaran kepada publik, oleh karena itu dengan memanfaatkan dukungan dari pemerintah seharusnya peneliti dapat mengenalkan permainan ini secara nasional bahkan dunia karena Android merupakan sistem operasi perangkat keras yang populer..</li> <li>▪ Adanya potensi yang besar dikarenakan belum adanya permainan tradisional</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Belum adanya video game dakon yang digabungkan dengan unsur RPG</li> <li>▪ Android merupakan sistem operasi pada perangkat <i>smartphone</i> dan <i>tablet</i> yang paling populer di Indonesia bahkan dunia</li> </ul>	<p>yang tepat dalam publikasi kepada publik.</p>	<p>dengan penambahan unsur RPG, diharapkan peneliti dapat menempatkan <i>video game</i> ini sebagai pelopor dari game sejenis.</p>
<p><b>Threats</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kurangnya minat masyarakat terhadap permainan dakon</li> <li>▪ Masih besarnya pengaruh dari permainan modern di masyarakat.</li> <li>▪ Adanya video game sejenis Dakon dengan nama dan aturan main yang berbeda tetapi sudah terlebih dahulu ada dan populer.</li> <li>▪ Gabungan antara <i>board game</i> dengan unsur RPG bukanlah hal yang familiar dan populer di masyarakat.</li> <li>▪ Adanya stigma negatif dari masyarakat terhadap video game yang mengatakan bahwa video game dapat membuat seseorang menjadi malas, anti sosial dan menyebabkan kecanduan.</li> </ul>	<p><b>Strategi ST</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengenalkan kembali permainan dakon melalui media modern yakni berupa video game yang kini lebih diminati</li> <li>▪ Membedakan dengan <i>video game</i> yang terlebih dahulu dengan adanya cerita dan unsur RPG.</li> <li>▪ mempromosikan video game dakon sebagai media belajar dan bermain yang menarik agar masyarakat tidak menilai video game ini sebagai media perusak moral bangsa</li> <li>▪ Mengatasi keraguan masyarakat terhadap video game dengan memberikan secara gratis.</li> </ul>	<p><b>Strategi WT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengenalkan serta mempromosikan video game dakon dengan unsur RPG melalui beberapa demo dan sosialisasi di berbagai media <i>online</i></li> <li>▪ Memberikan panduan yang menarik bagi pemain.</li> <li>▪ Memaksimalkan fungsi Google Play Store dalam mempromosikan <i>video game</i> dakon ini.</li> <li>▪ Mengembangkan video game yang berbeda dari video game terdahulu</li> <li>▪ Membuat tampilan Ads yang menarik dan tidak mengganggu tampilan permainan</li> </ul>

Diamati dari analisa SWOT yang dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan umum, diantaranya:

#### 1. Strategi SO

Dengan adanya dukungan dari pemerintah, serta kondisi pasar Android pada Google Play Store yang menjanjikan, menjadikan video game dakon RPG yang peneliti kembangkan ini menjadi sesuatu yang baru dan mudah untuk menempatkan diri pada masyarakat pengguna perangkat tersebut karena

pemain dapat membuat avatar dan disuguhkan dengan cerita fantasi. Sehingga, pengembangan yang peneliti lakukan mendapatkan kata baru, menjanjikan dan fantasi.

## 2. Strategi ST

Untuk dapat melestarikan dan mengenalkan kembali tradisi permainan dakon kepada masyarakat yang kini lebih mengenal permainan modern, maka perlu adanya perhatian khusus terhadap permainan dakon dengan memanfaatkan potensi permainan ini untuk dikembangkan melalui media digital berupa *video game*. Sehingga diharapkan dengan adanya *video game* ini, kandungan positif yang dapat diajarkan melalui permainan ini dapat mengubah stigma masyarakat terhadap *video game*. Kemudian dengan adanya kompetitor yang telah terlebih dahulu ada, peneliti harus dapat melakukan strategi dalam menempatkan diri pada pasar, mulai dari mengembangkan sebuah *video game* dengan penggabungan dari permainan dakon dengan unsur RPG hingga melakukan upaya untuk menampilkan *video game* tersebut dengan cara yang berbeda. Dari tindakan di atas, maka peneliti mendapatkan kata tradisi, promosi dan beda

## 3. Strategi WO

Dengan terbatasnya media yang peneliti gunakan yakni Android, diharapkan dapat membuat *video game* dakon cukup diminati, karena Android merupakan sistem operasi perangkat mobile yang paling populer untuk saat ini. Lalu, peneliti bertindak sebagai pelopor dalam penggabungan permainan tradisional dakon dengan penambahan unsur RPG, sehingga peneliti memiliki kesempatan

untuk memanfaatkan keadaan tersebut guna menarik minat pasar. Dari pernyataan di atas, di dapatkan kata media populer, pelopor dan kesempatan

#### 4. Strategi WT

Dari ancaman yang ada, peneliti menyiasati kelemahan *video game* dakon ini dengan melakukan promosi yang lebih maksimal pada situs-situs online dan menambahkan fitur pembeda dan lebih menarik dari kompetitor yang telah terlebih dahulu hadir. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mendapatkan kata promosi, berbeda dan menarik.

Setelah peneliti melakukan kesimpulan terhadap data di atas, maka peneliti menemukan berbagai macam keyword yang dapat peneliti gunakan dalam pencarian konsep dalam pembuatan *video game* dakon untuk proyek Tugas Akhir ini. Jika dicermati dari segi internal maka *keywords* yang di dapat antara lain: baru, fantasi, tradisi, komunikatif, beda dan menarik. Sedangkan eksternal yakni menjanjikan, media populer, pelopor dan promosi.

### 3.4 Analisis Keyword

Pada tahap analisis keyword, peneliti mengambil seluruh *keywords* yang telah diperoleh kemudian kembali peneliti kaji, guna mendapatkan *keyword* baru yang nantinya akan dipergunakan sebagai konsep dalam pembuatan *video game* dakon. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, studi literatur dan analisa SWOT. Peneliti membagi data *keywords* menjadi dua aspek yaitu aspek internal dan eksternal. Dari aspek internal peneliti mendapatkan kata inovasi, unik, kreatif, baru, tradisi, fantasi, komunikatif, beda dan menarik sedangkan aspek eksternal peneliti menemukan kata teknologi, media populer, pelopor, menjanjikan dan promosi.

Jika kembali peneliti sandingkan *keywords* di atas dengan judul proyek Tugas Akhir yang peneliti buat yakni “Rancang Bangun Video Game Dakon Dengan Unsur RPG Berbasis Android”, maka *keyword* dari aspek eksternal yang diantaranya adalah teknologi, media populer, pelopor, menjanjikan dan promosi, sudah berhasil peneliti capai dengan adanya target media berupa Android.

Jika dipelajari lebih lanjut, hal tersebut dikarenakan Android merupakan sebuah teknologi media yang saat ini sedang populer dengan pangsa pasar terbesar di Indonesia bahkan dunia, sehingga dapat menjadi media promosi yang baik. Adanya tambahan unsur RPG ke dalam sebuah permainan dakon merupakan hal yang baru dan peneliti berkesempatan untuk memelopori hal tersebut dan Proyek Tugas akhir ini memiliki prospek yang menjanjikan.

Adanya penjelasan di atas, maka tidak hanya aspek eksternal yang sudah akan peneliti capai, namun peneliti juga menemukan bahwa, adanya aspek internal yang sudah berhasil menjadi acuan dalam proyek Tugas Akhir ini, antara lain inovasi,

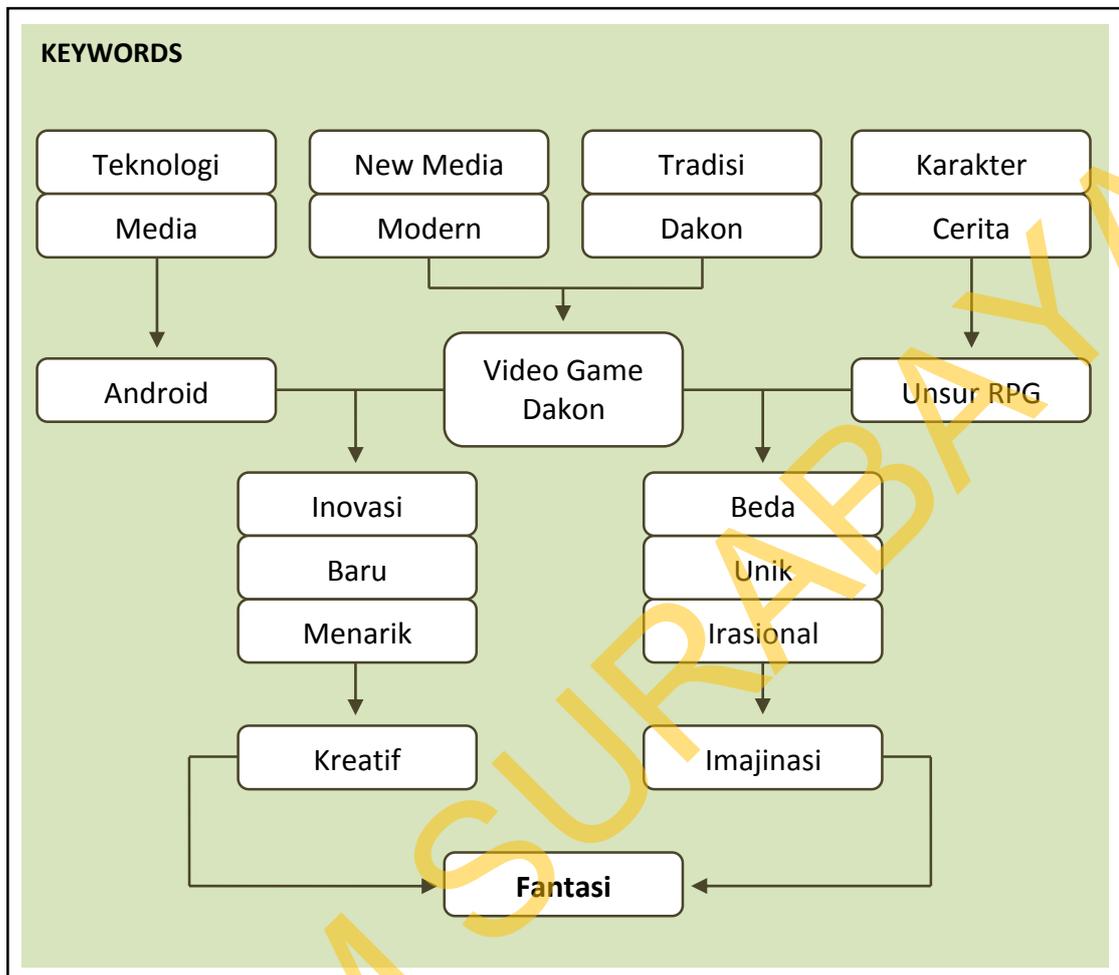
unik, kreatif, baru, beda, serta menarik. *Keywords* tersebut sudahlah mewakili apa yang akan peneliti buat terhadap *video game* permainan tradisional dakon, yang mana penambahan unsur RPG merupakan suatu bentuk inovasi yang dilakukan sebagai upaya kreatif dalam membuat *video game* dakon yang baru, unik, menarik dan berbeda dari *video game* terdahulu dan *video game* Mancala yang sudah terlebih dahulu populer.

Terakhir, peneliti memiliki dua *keyword* yakni imajinasi dan kreatif. Dari *keywords* itu, peneliti mendapatkan *keyword* fantasi yang dapat mewakili kedua kata tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:313), fantasi memiliki tiga makna, yaitu:

1. Gambar (bayangan), angan-angan, khayalan.
2. Daya untuk menciptakan sesuatu (angan-angan).
3. Hiasan tiruan:

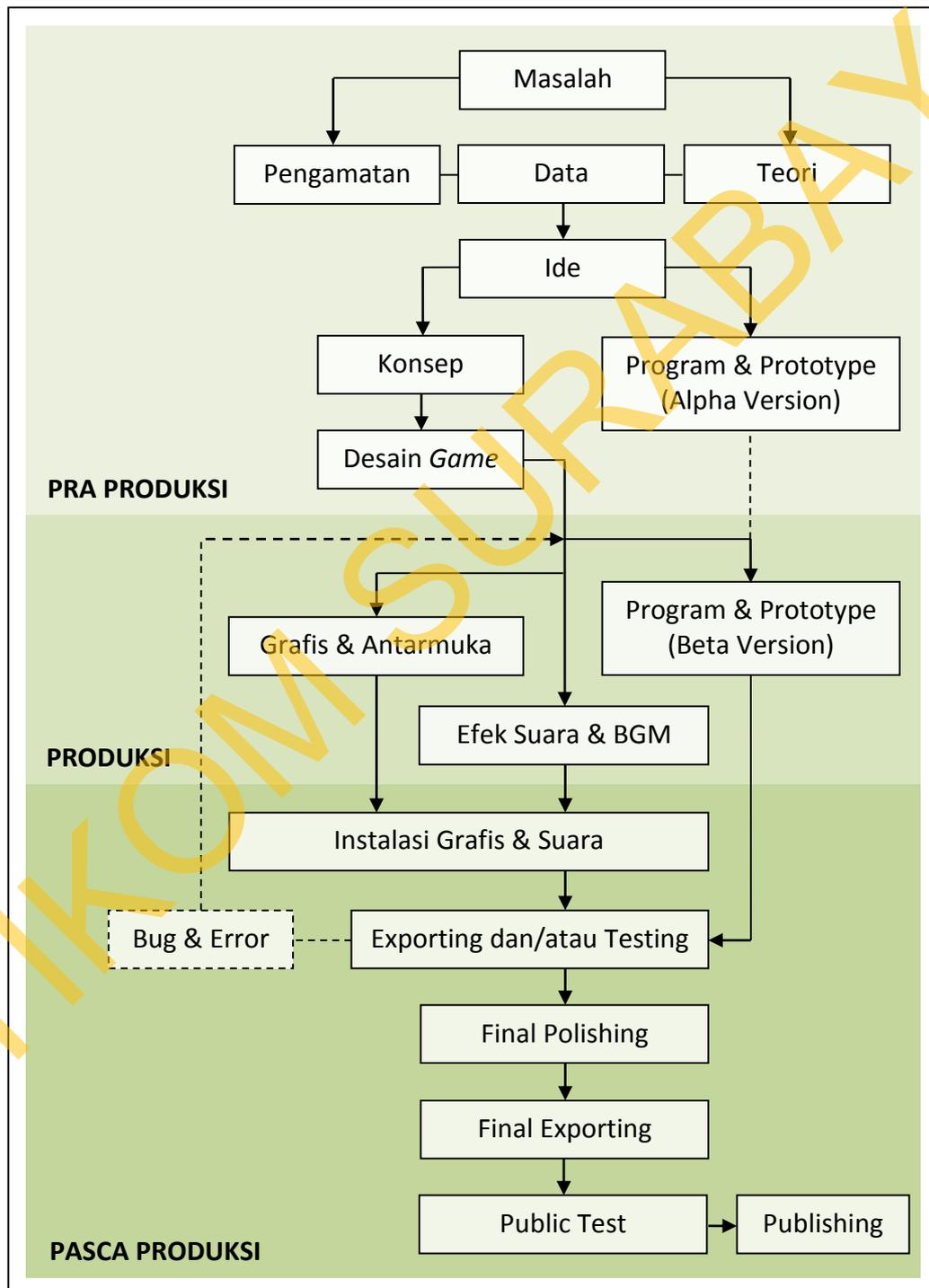
Oleh karena itu, berdasarkan *keyword* imajinasi dan kreatif, masing-masing dapat dicocokkan ke dalam definisi fantasi, yakni daya untuk menciptakan sesuatu yang merupakan penggambaran yang berada pada angan-angan atau pikiran.



Gambar 3.9 Bagan *Keywords*

### 3.5 Perancangan Karya

Berdasarkan data-data yang didapat, maka dapat dibuat sebuah perancangan rancang bangun video *game* dakon seperti bagan berikut :



Gambar 3.10 Bagan Perancangan

### 3.5.1 Pra Produksi

#### 1. Ide dan konsep

Setelah melakukan penelitian di atas, maka didapatkan data-data untuk mendukung ide dan konsep yang akan di buat pada proyek Tugas Akhir ini.

##### a. Ide

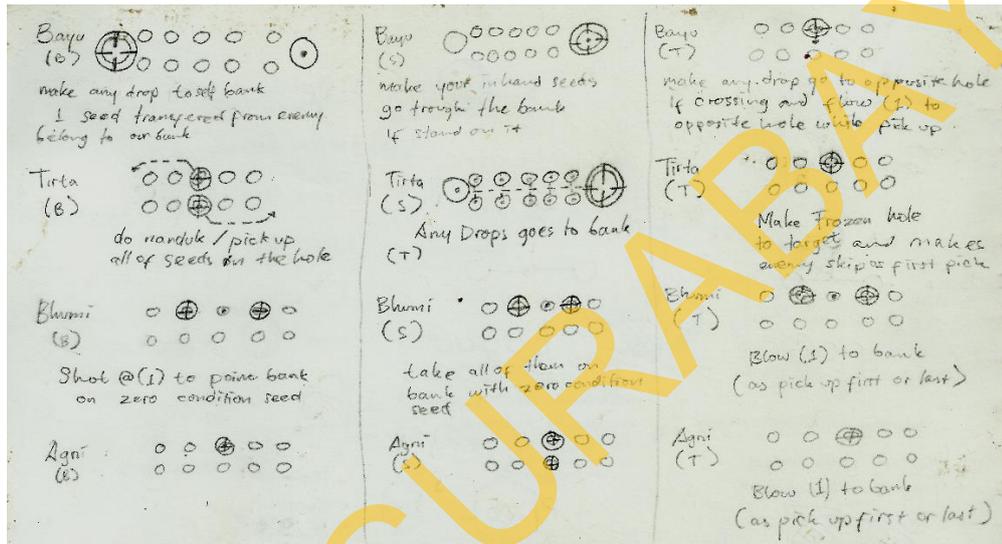
Ide dalam rancang bangun *video game* dakon ini adalah membuat permainan dakon menjadi sebuah *video game* yang dapat dimainkan ke dalam perangkat tablet berbasis android. Adanya penambahan unsur RPG pada permainan dakon diharapkan dapat membuat permainan dakon lebih menarik dan berbeda dari *video game* sejenis.

##### b Konsep

Berdasarkan dari keyword fantasi dan ketradisional an permainan dakon, peneliti mengerucutkan Konsep keseluruhan *video game* dakon pada proyek Tugas Akhir ini adalah kerajaan dakon. Dari hal tersebut peneliti mengembangkan permainan dakon dengan aturan yang baru, sehingga berbeda dari permainan serupa yang sudah terlebih dahulu ada. Kemudian secara visual penyampaian cerita, *interface* dan elemen grafis lainnya akan dikemas dengan elemen-elemen kerajaan dan tradisionalisme. Terakhir, audio yang digunakan akan menyesuaikan dari tampilan visual dan konsep kerajaan dakon.

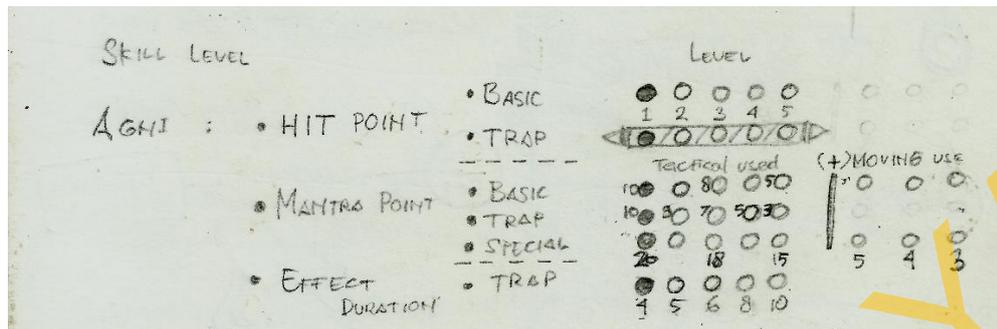
## 2. Pemrograman dan Prototype (*Alpha Version*)

Pada bagian ini, peneliti menguji kelayakan software yang digunakan dengan membuat *prototype* berupa sistem permainan dakon yang nantinya akan di gunakan dalam *video game* yang sesungguhnya.



Gambar 3.11 Sketsa Model Serang Elemen

Pada Gambar di atas menunjukkan sistem gerak yang akan dibuat berdasarkan elemen biji dakon yang dipilih, setiap elemen memiliki kemampuan yang berbeda-beda, dimana elemen tersebut memiliki fungsi menyerang dan bertahan. Dimana elemen tersebut memiliki jumlah serangan, penggunaan MP (Mantra Point) dan durasi tipe serang bertahan (TRAP).



Gambar 3.12 Sketsa Sistem Level

Dalam penggunaan elemen, pemain dapat menaikkan level biji dakon untuk meningkatkan kemampuan serang dan bertahan disaat pertarungan, dalam pengaplikasiannya, pemain harus membayar sejumlah uang dan SP (Skill Point)

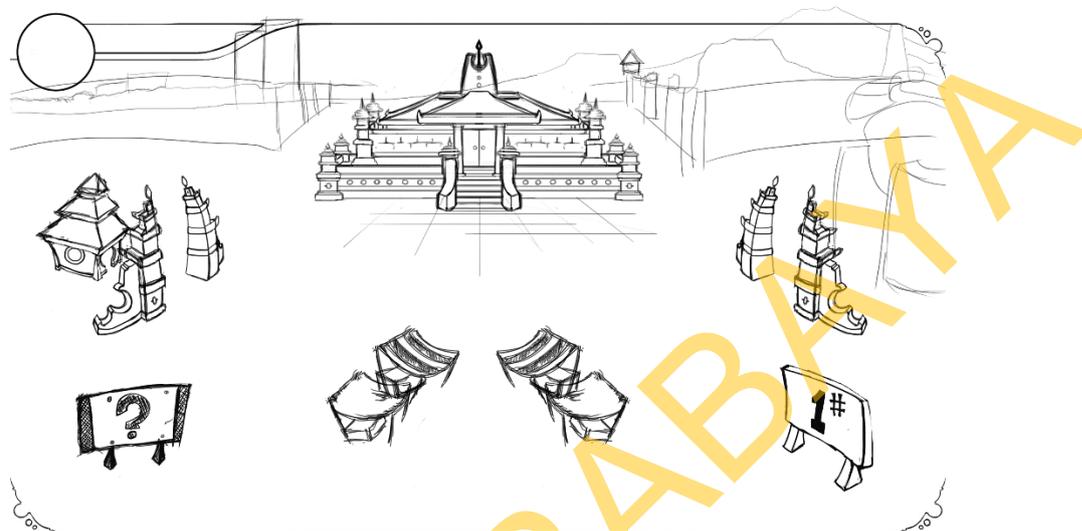
### 3. Desain *Game*

Desain game dalam proyek Tugas Akhir ini bertema kerajaan dakon. Rincian desain akan dijelaskan sebagai berikut:

#### a. *Story*

Pada *video game* dakon ini, peneliti mengambil latar belakang di sebuah peradaban kerajaan dakon, dimana permainan dakon merupakan ikon dari kerajaan tersebut. Sehingga, dalam melestarikan ikon kerajaan tersebut, Raja Dakon mengadakan turnamen dakon untuk mencari juara dari para

petarung dakon untuk mendapatkan gelar petarung dakon sejati.



Gambar 3.13 Sketsa *Story*

Gambar di atas merupakan gambaran awal tampilan pada mode cerita pada game proyek TA yang akan di buat.

b. *Interface* dan grafis

Dalam pembuatan *interface* dan grafis game yang ada, peneliti menyesuaikan dengan tema dan ketentuan standard yang ada pada *video game* pada umumnya, agar pemain dapat lebih mengerti dengan mudah maksud dan tujuan *game* dakon ini secara keseluruhan, oleh karena itu peneliti membuat sketsa yang nantinya dipergunakan sebagai *interface* serta beberapa pada proyek Tugas Akhir ini.



### 3.5.2 Produksi

1. *Interface* dan grafis

Pada *Interface* dan grafis, peneliti akan mengacu pada model yang telah dirancang pada sketsa yang telah dibuat.

2. Pemrograman dan Prototype (Beta Version)

Pemrograman tahap kedua ini merupakan tahapan yang akan memakan banyak waktu dalam pengerjaannya, karena pada bagian inilah yang akan menjalankan seluruh grafis dan system yang ada pada *video game* secara keseluruhan, sehingga perlu adanya debugging dan testing untuk mencegah adanya error.

3. Efek Suara dan Background Music

Penggunaan efek suara dan *background music* akan disesuaikan dengan tema kerajaan dakon, yakni dengan menggabungkan elemen suara berdasarkan keyword fantasi dan instrument tradisional yang mewakili dakon dan ketradisional sebuah kerajaan.

### 3.5.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dalam proses pengerjaan proyek Tugas Akhir ini, dimana pada bagian ini, seluruh *game art*, sound fx dan bgm di satukan ke dalam program yang sebelumnya sudah dikembangkan. Berikut uraian singkat pada tahapan pasca produksi.

1. Instalasi Grafis dan Suara

Melakukan pemasangan dan penyetaraan *game* art dan suara dengan program dilakukan pada tahapan ini, hal tersebut membuat penampilan dan suasana *game* akan menjadi lebih menarik

## 2. Export dan/atau Testing

Uji coba tahap awal sebelum *game* benar-benar selesai dengan sempurna, di tahapan ini ada kemungkinan terjadinya bug, sehingga program harus kembali disempurnakan.

## 3. Final Polishing

Tahapan ini merupakan tahap penyelesaian dan pemolesan akhir pada art, musik serta program sehingga memiliki tampilan yang lebih menarik sesuai konsep yang telah ada.

## 4. Final Exporting

Pada tahapan ini, *video game* yang sudah selesai akan di export menjadi file Android Package (apk), yakni file extension untuk aplikasi berbasis Android sehingga dapat dimainkan secara langsung tanpa menggunakan emulator.

## 5. Public Test

*Public test* adalah tahap uji kelayakan proyek Tugas Akhir sebelum diluncurkan ke Google Playstore, yang mana pada bagian ini peneliti akan mengadakan uji coba kepada masyarakat di kota Surabaya berupa pameran

Tugas Akhir untuk mengetahui sejauh mana video game tersebut diterima di masyarakat.

### 3.6 Publikasi

Publikasi merupakan sebuah tahap dimana peneliti akan membuat sebuah media promosi untuk dapat menarik minat masyarakat untuk memainkan *video game* yang peneliti kembangkan, diantaranya:

1. X-Banner

Penggunaan x-banner untuk mempublikasikan karya Tugas Akhir kepada masyarakat karena bentuknya memanjang dan mudah dilihat dengan ukuran 160 x 60cm.

2. *Merchandise*

Salah satu upaya mempromosikan *video game* yang dikembangkan, peneliti memberikan cinderamata kepada masyarakat, khususnya pengunjung pameran Tugas akhir yang akan diselenggarakan, peneliti membuat sebuah pendekatan dengan menyediakan *merchandise* berupa stiker, pin, gantungan kunci dan mug. Selain itu, peneliti akan memberikan kartu nama kepada pengunjung sebagai upaya mempromosikan diri.