

## **BAB III**

### **METODELOGI DAN PERANCANGAN KARYA**

Metodologi dan perancangan karya adalah tahap menganalisa dan menyusun suatu karya yang nantinya akan menyelesaikan masalah, tentu dengan bantuan data yang dikumpulkan terlebih dahulu. Berikut adalah uraian detail dari setiap bagian.

#### **3.1 Metodologi**

Metodologi penelitian yaitu proses pengumpulan dan pengolahan data mengenai suatu rumusan masalah. Metodologi penelitian yang digunakan merupakan suatu yang penting sesuai dengan masalah yang diteliti.

##### **3.1.1 Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kuantitatif dan kualitatif. Metode tersebut mengolah data yang objektif, seperti Gambar, foto, barang. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam Tugas Akhir ini yaitu:

##### **1. Observasi**

Data yang didapat akan berupa pengamatan langsung di lapangan sesuai kebutuhan penelitian. Penelitian dilakukan mulai dari gasing, penggunaan accelerometer pada game, respon pemain terhadap android game.

Pertama-tama, Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap gasing. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kecepatan putaran gasing, sifat gerakan gasing, kecepatan gasing, dan suara gasing . Hal itu berguna untuk mendapatkan animasi gasing yang sesuai dengan aslinya.

Pengamatan yang kedua dilakukan pada beberapa pemain game. Pengamatan ini dilakukan untuk mendapatkan kontrol game yang cocok dan design antarmuka yang *user friendly*. User friendly menurut Andrew Rollings (2004: 47) bahwa desain antarmuka bukan hanya terlihat indah, namun juga mempunyai fungsi utama untuk mempermudah pemain.

## 2. Wawancara

Tahap ini dilakukan wawancara dengan pihak ahli. Demi mendapatkan informasi yang diperlukan untuk kepentingan penelitian tugas akhir.

Wawancara yang dilakukan dengan narasumber bernama Endi Aras. Wawancara ini tidak dilakukan langsung oleh penulis, namun data diambil dari informasi wawancara yang dilakukan oleh media cetak online.

Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan:

### a. Warisan Budaya

Berikut yang dipaparkan oleh Endi Aras kepada redaksi detik.com berkaitan dengan warisan budaya Indonesia.

"Jangan sampai nanti diaku-aku lagi. Ini kan salah satu bentuk pendokumentasian warisan tradisi, warisan budaya bangsa. Juga untuk mengenalkan kembali kepada anak-anak dan generasi muda sekarang. Ini lho, kita tuh punya warisan yang sangat bernilai," (<http://news.detik.com/>)

### b. Kelangkaan Gasing

Berikut wawancara yang berkaitan dengan kelangkaan gasing tradisional. Kutipan ini diambil kalau saat ini untuk mendapatkan permainan tradisional tersebut khususnya di Ibukota memang tidak semudah untuk mendapatkannya di daerah, namun di Jakarta masih ada tempat-tempat yang menjual permainan-permainan tradisional tersebut. (<http://news.detik.com/>)

### **c. Memperkenalkan lewat Anak-anak**

Berikut adalah hasil wawancara yang memperkuat penelitian ini, bahwa pengenalan yang tepat yaitu melalui generasi anak-anak. Hal itu merupakan landasan untuk menentukan target audience dari game ini.

“Aktivitas yang dilakukan Komunitas Gasing Indonesia adalah sangat baik dan mendorong semua kalangan terutama anak-anak dan pelajar supaya mengenal budaya atau karya seni tradisional dari negeri sendiri, dengan demikian bisa menumbuhkan semangat kebangsaan dan membangun karakter generasi penerus yang mengenal budaya bangsanya, sehingga di masa yang akan datang tidak kehilangan kepribadiannya sebagai suatu bangsa” (<http://cakrawalatabloidonline.com/>)

## **3. Literatur Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data berupa literatur, referensi, bacaan-bacaan, bahan-bahan teori yang berhubungan dengan topik untuk mendukung pembuatan karya ini. Baik secara pembuatan teknik maupun konsep.

### **3.1.2 Teknik Analisa Data**

Proses analisis data adalah mengkaji dan mempelajari data yang didapat untuk dikelompokkan, diurutkan, dipilah-pilah hingga membentuk sebuah keteraturan dari data-data tersebut. Lalu dianalisis agar mudah dipahami dan dilakukan pencatatan dan penarikan beberapa kesimpulan.

## **1. Study Komparator**

Dalam studi komparator akan diambil game-game yang berkaitan dengan topik tugas akhir ini. Hal itu di butuhkan untuk mendapatkan kelebihan-kelebihan game tersebut, guna diimplementasikan dalam proyek tugas akhir ini. Dalam studi

komparator dibagi menjadi 2 bagian, yaitu menurut grafis dan gameplay (system permainan).

#### a. Komparator Grafis

Dalam komparator gameplay akan diambil game berjudul “Spinning Tops Adventures”. Game ini memiliki sistem permainan puzzle dan action. Cara memainkan game ini menggunakan accelerometer dan touch.



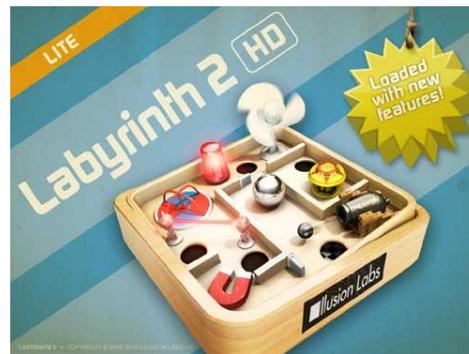
Gambar 3.1 Spinning Tops Adventures

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

Accelerometer dalam game ini dibuat sebagai mengendalikan gasing sedangkan touch digunakan untuk melompat dan user interface.

#### b. Komparator Sistem Permainan

Komparator grafis yaitu Game Labyrinth2. Game ini diambil sebagai komparator karena memiliki system yang hampir sama dengan game yang akan penulis buat.



Gambar 3.2 Tampilan cover labyrinth

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

Cara memainkan game ini adalah mengontrol bola dari tempat asal ke tempat yang ditentukan, dengan cara memiringkan perangkat android. Pemain harus menyelesaikan secepat mungkin. Game ini mempunyai system rintangan yang beragam. Hal itu memberikan tantangan bagi pemain. Tantangan tersebut antara lain: lubang penghambat, kipas angin, lantai berputar, meriam, pin pemantul, dan masih banyak lagi.



Gambar 3.3 Tampilan Game Labyrinth

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

## 2. Analisa SWOT

Tahap ini adalah saatnya menganalisa dari sudut pandang strength(kekuatan), weakness(kelemahan), opportunity(kesempatan), threat(ancaman) dari proyek tugas akhir ini.

Tabel 3.1 Analisa SWOT

<b>Strength (kekuatan)</b>	Belum ada game android 3 dimensi bertema tradisional indonesia.
<b>Weakness (kelemahan)</b>	Jumlah gasing masih tergolong sedikit jika dibandingkan dengan jumlah gasing di dunia nyata.
<b>Opportunity (kesempatan)</b>	Semakin banyaknya perangkat device yang dimiliki masyarakat.
<b>Threats (ancaman)</b>	Game ini dapat dibajak atau dapat dimainkan dengan emulator. Selain itu, ancaman juga dari game pendatang baru yang mempunyai gambar lebih bagus, dan control game yang lebih nyaman.

## 3. Segmentasi, Targeting, dan Positioning

Tabel 3.2 Analisa STP

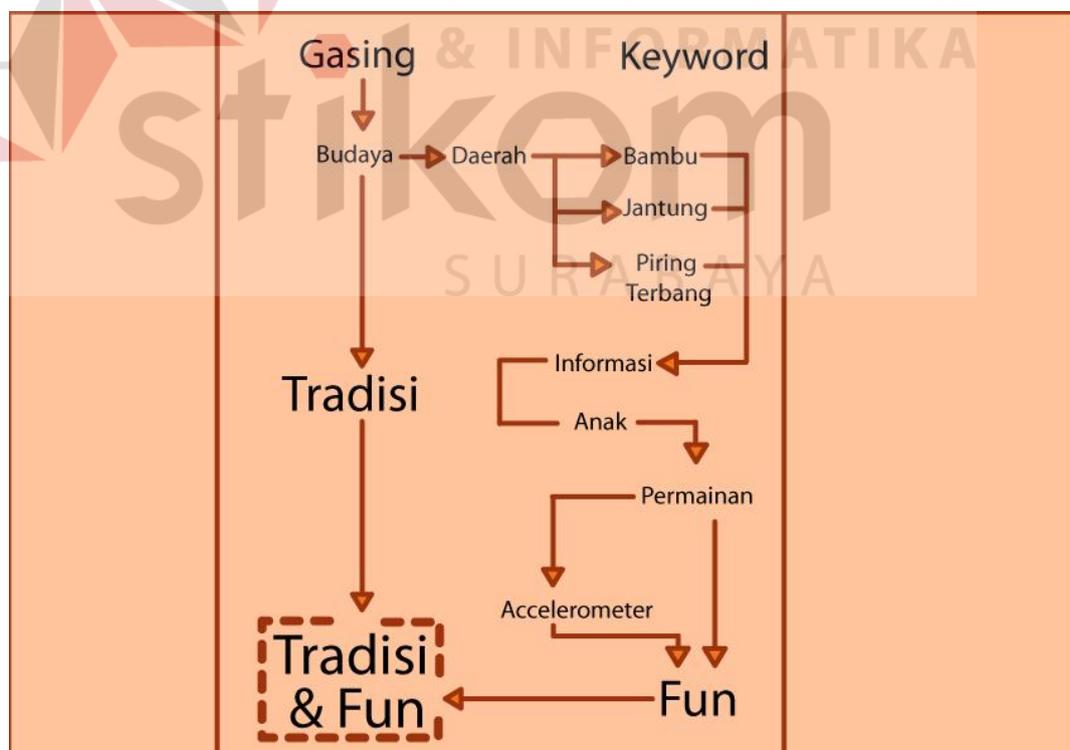
Segmentasi & Targeting	Geografis	Masyarakat kota
	Demografi	Usia Target yaitu anak-anak 6-13 tahun, Gender : baik putra maupun putri Pekerjaan : Sekolah dasar, sekolah menengah pertama

	Psikologi	Kelas social : menengah atas Gaya hidup : mobilitas tinggi
Positioning		Menjadi sarana pengenalan akan gasing tradisional lewat media game.

Perancangan segmentasi ditujukan bagi orang tua anak, departemen kebudayaan dalam negeri maupun luar negeri. Hal tersebut dikarenakan peran orang tua yang memilihkan dan membelikan konten yang tepat bagi anaknya.

Target dari pemain game ini yaitu anak-anak 6-13 tahun, baik putra maupun putri.

#### 4. Keyword



Gambar3.4 Keyword

## 3.2 Perancangan Karya

Pemilihan perancangan yang efektif 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 telah didapat.

### 3.2.1 Pra Produksi

Tahap mempersiapkan aspek-aspek penting yang akan menjadi pokok dalam perancangan karya.berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dipaparkan di bab-bab sebelumnya. Maka disusunlah ide dan konsep berikut ini.

#### 1. Ide

Gasing tradisional merupakan permainan yang asyik untuk dimainkan, namun jika gasing tradisional dikembangkan dengan menggabungkan dengan media permainan digital. Permainan ini dapat lebih bebas karena tidak terbatas dengan dunia nyata tapi dapat keluar dari imajinasi seluas mungkin. sehingga dapat diperoleh gaya permainan yang lebih berimajinasi. Sehingga anak anak yang akan memainkan akan lebih dapat luas berimajinasi.

Suatu imajinasi yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata yaitu mengendalikan gasing. Maka diharapkan dalam game ini, pemain terutama anak-anak akan senang ketika mengendalikan berbagai gasing. Pemain merasakan interaksi secara langsung dalam game ini, berbeda halnya saat memainkan gasing di dunia nyata, dimana pemain tidak aktif berinteraksi dengan gasing.

Interaksi dengan gasing tidak hanya saat mengendalikan. Pemain juga diberikan pengalaman memilih dan menggulung gasing. Hal tersebut juga akan memberikan pengaruh terhadap kekuatan dan durasi gasing berputar.

## 2. Konsep

Oleh karena uraian ide diatas maka dapat di implementasikan menjadi konsep game sebagai berikut.

Pada game ini akan menggunakan desain permainan yang dimana pemain harus mengendalikan gasing sampai tempat yang di kehendaki sebelum tenaga gasing untuk berputar habis. Dalam konsep ini merupakan pengembangan dari gasing tradisional yang dimana di saat memainkan gasing tradisional pemain hanya dapat menunggu gasing hingga berhenti berputar dan tidak dapat mengendalikan gasingnya. Namun dalam game ini, pemain dapat mengendalikan gasing yang mereka mainkan dan berusaha menuju tempat yang harus dituju untuk menuju ke level berikutnya secepat mungkin. Pemain juga harus menghindari rintangan-rintangan seperti balok-balok kayu, batu,dll. Ketika gasing mengenai rintangan tsb, tenaga berputar dari gasing akan berkurang. Disitulah tingkat kesulitan dalam game ini.

### 2.1 Pewarnaan



Gambar 3.5 Palet Warna

Pewarnaan dalam game ini menggunakan warna-warna kecoklatan, untuk menambah kesan tradisional. serta pemilihan warna tombol dengan tingkat saturasi yang tinggi untuk menyesuaikan dengan konsumen anak-anak. selain pewarnaan, aspek jenis tipografi juga sangat penting untuk membawa suasana.

## 2.2 Typografi

Jenis tipografi yang digunakan dalam game gasing tradisional ini yaitu Colonna MT. pemilihan jenis font ini digunakan karena karakternya lengkung yang punya kesan kuno.

Jenis tulisan ini penulis dapatkan melalui website font gratis. Berikut sumber font ini: (<http://www.fontesgratis.com.br/c/Colonna-MT.php>).



Gambar 3.6 Jenis tulisan Collona MT

## 2.3 Pemilihan Karakter

Karakter yang digunakan dalam game ini yaitu 4 gasing traditional yang berasal dari 4 daerah. Pemilihan 4 gasing ini berdasarkan karakter gasing-gasing ini telah mewakili daerahnya.



Gambar 3.7 Gasing Jawa

(sumber: <http://jogjatrip.com/>)

Gasing jawa terbuat dari bambu. Gasing ini memiliki lubang di samping yang dapat mengeluarkan bunyi saat berputar. Gambar di atas akan digunakan sebagai acuan penciptaan karakter gasing Jawa.



Gambar3.8 Gasing Lombok Suku Sasak

(sumber: <http://www.flickr.com/>)

Gasing Lombok yang berasal dari budaya tradisional suku sasak. Gasing ini tergolong jenis gasing piring terbang. Gasing piring terbang berciri-ciri besar, berat dan pipih. Gasing ini mempunyai keunggulan dapat berputar lebih lama dibanding dengan gasing pada umumnya.



Gambar3.9 Gasing/kekean lamongan

(sumber: <http://www.flickr.com/>)

Gasing lamongan atau kekean lamongan adalah gasing yang tergolong dalam jenis jantung. Gasing jenis ini biasa digunakan untuk adu benturan. Gambar diatas akan digunakan sebagai acuan penciptaan karakter, baik dari segi warna, bentuk, hingga sifat gerakan atau putaran gasing.



Gambar 3.10 Gasing Ondel-Ondel Jakarta

(sumber: <http://www.flickr.com/>)

Gambar di atas digunakan sebagai referensi untuk penciptaan karakter gasing ondel-ondel. Gasing ini dipilih karena karakternya yang mewakili budaya

daerah asalnya yaitu Jakarta. Gasing jenis jantung ini juga akan dibuat menjadi karakter game serupa dengan bentuk dan warna aslinya.

### 3.2.2 Produksi

Produksi adalah proses pengerjaan yang utama setelah semua konsep, persiapan, data-data telah terkumpul menjadi satu dan siap untuk disusun menjadi suatu karya.

Berikut tahap-tahap pembuatan karya ini:

#### 1. Penciptaan Karakter

Di dalam pra produksi telah ditentukan empat karakter yaitu gasing Jawa, gasing Lombok suku Sasak, gasing Keenan Lamongan dan gasing Ondel-ondel Jakarta.

Karakter yang akan digunakan dalam game ini yaitu 4 gasing tradisional yang berasal dari 4 daerah. Berikut keempat gasing tersebut:



Gambar 3.11 Karakter Gasing

(sumber: <http://www.flickr.com/>)

### 3.2.3 Pasca Produksi

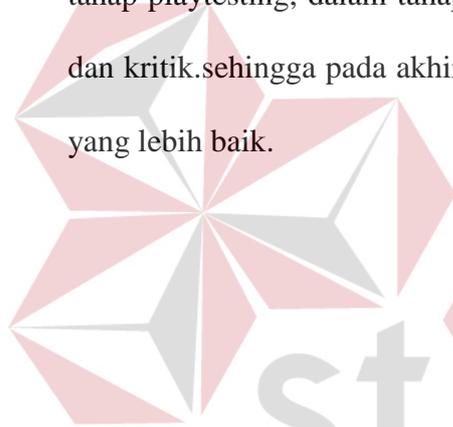
Pasca produksi merupakan tahap dimana ketika game telah jadi, tetapi masih memerlukan percobaan dimainkan oleh beberapa sample target market untuk memastikan tidak ada error.

### **1. Play testing**

Dalam proses ini dikumpulkan beberapa sample target market untuk mencoba game. Terlebih dapat memberikan kritik serta masukan yang membangun. Sehingga akan didapat suatu pandangan tentang game ini dari sudut pandang konsumen.

### **2. Polishing**

Setelah didapat masukan serta kritik dari konsumen atau tester saat pada tahap playtesting, dalam tahap ini saatnya mencoba menerapkan semua masukan dan kritik. sehingga pada akhirnya akan didapat diimplementasikan menjadi karya yang lebih baik.



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA