



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data yang bersumber dari referensi buku dan *browsing media online* untuk mengumpulkan data yang kredibel, namun untuk memperkuat data yang diperoleh, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara observasi, studi eksisting, dan membagikan kuesioner yang bertujuan untuk meminta masukan atau saran dalam menyelesaikan perancangan buku ilustrasi kumpulan *video game* paling populer di era 90-an.

3.1.1. Data

Data yang diperoleh oleh penulis didapatkan dari hasil observasi, kuesioner dan studi eksisting yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan buku ilustrasi kumpulan *video game* paling populer di era 90-an. Berikut adalah tabel yang berisi *timeline* pengumpulan data penulis.

Tabel 3.1 Timeline Pengumpulan Data Penulis

No.	Hari/Tanggal	Jenis Penelitian/Hasil Penelitian
1.	Sabtu, 1 September 2018	Observasi ke <i>event</i> C3AFA ID di ICE BSD untuk memperhatikan <i>video game</i> apa saja yang dimainkan di booth Republik Sultan yang menyediakan mesin <i>video game arcade</i> , konsol Playstation 1 dan Sega Genesis

2.	Minggu, 20 September 2018	Membuat kuesioner untuk diserahkan kepada responden berupa <i>softcopy</i> . Kuesioner <i>softcopy</i> disebarakan melalui media <i>Google Forms</i> .
----	---------------------------	--

3.2. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis merupakan observasi permainan *video game* tahun 90-an. Observasi ini bertujuan untuk mengamati dan mengetahui gambaran besar siapa saja yang memainkan *game-game* tahun 90-an tersebut, apa saja perangkat *video game* tahun 90-an serta *video game* apa saja yang dimainkan pengunjung saat penulis berada di *event* C3AFA 2018 pada hari Sabtu, 1 September 2018 di ICE BSD.



Gambar 3.1. Perangkat *Video Game* yang sedang Dimainkan. Kiri: *Arcade*, Kanan: *Sega Genesis*



Gambar 3.2. Kumpulan Perangkat Video Game Tahun 90-an

Kesimpulan dari hasil observasi menunjukkan bahwa *platform video game* yang paling diminati adalah *arcade* dan *playsation 1*, lalu berikutnya para pemain rata-rata adalah orang dewasa 25-30 tahun keatas. Hasil observasi ini digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam menyusun pertanyaan survei mengenai konten dalam perancangan buku ilustrasi kumpulan *video game* paling populer dari era 90-an.

3.3. Kuesioner

Kuesioner dibutuhkan untuk mendapatkan data secara massal menggunakan media kuesioner *online* yaitu *Google Forms*. Pembuatan kuesioner harus bersifat simpel yang bertujuan untuk mempermudah responden dalam melakukan pengisian kuesioner. Kuesioner ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai 8 macam *video game* tahun 90-an (1990-2000) serta ketertarikan responden terhadap buku ilustrasi kumpulan *video game* paling populer di tahun 90-an. Hasil data diambil dari 101 responden yang disebar di wilayah Jabodetabek melalui tatap muka serta media *online* seperti *e-mail* dan Facebook.

3.3.1. Hasil Survey Kuesioner

Penulis menggunakan proses kuesioner untuk mendapatkan data mengenai 8 macam *video game* tahun 90-an serta ketertarikan responden terhadap buku ilustrasi kumpulan *video game* paling populer di tahun 90-an. Hasil kuesioner diambil dari 101 responden. Penulis menyebarkan kuesioner secara *online* melalui *google forms* dan disebar melalui media sosial Facebook.

Berikut adalah kesimpulan dari hasil kuesioner yang menunjukkan 8 judul *video game* tahun 90-an yang dipilih oleh responden:

1. Super Mario Bros
2. Pacman
3. Street Fighter II: The World Warrior
4. Tetris

5. Puzzle Bobble /Bust-A-Move

6. Sonic the Hedgehog

7. Duckhunt

8. Road Rash

Sedangkan 74,5% dari jumlah responden menjawab tertarik untuk membeli buku kumpulan *video game* tahun 90-an.

3.4. Studi Eksisting

Dalam merancang buku ilustrasi kumpulan *video game* paling populer dari era 90-an penulis didukung oleh berbagai macam buku dan majalah sebagai acuan dalam pembuatannya, terdapat dua buku yang dipilih oleh penulis dalam membantu perancangan yaitu buku majalah *Hotgame* sebagai acuan penulis dalam pengisian halaman serta struktur interaktif yang ada di dalam majalah dan juga buku *Generasi 90an* sebagai acuan penulis dalam struktur binding buku. Penulis juga menggunakan gambar dari internet sebagai acuan penulis dalam gaya visual gambar tersebut.

3.4.1. Majalah Hotgame



Gambar3.3. Majalah Hotgame

Tabel 3.2 Studi Eksisting

1.	Cover	Cover dibuat dengan kertas <i>art carton</i> , terdiri dari judul, ilustrasi tentang kumpulan <i>video game</i> , nomor edisi majalah, dan majalah dijilid dengan teknik <i>perfect binding</i> serta pada cover depan <i>difinishing</i> dengan menggunakan <i>doff</i> . Cover belakang majalah hanya berisi iklan promosi <i>video game</i>
2.	Konten	Terdiri dari halaman <i>inside cover</i> , halaman iklan, halaman tim redaksi, daftar isi, surat dari pembaca, dan isi
3.	Tipografi	Tipografi yang digunakan menggunakan jenis font Sanserif berwarna hijau toska dan garis pinggir berwarna putih
4.	Ilustrasi	Ilustrasi yang digunakan menggunakan teknik digital drawing dan juga terdapat banyak gambar yang diambil dari dokumentasi redaksi
5.	Warna	<i>Full Color</i>
6.	Ukuran	21,0x27,5 cm, ketebalan 0,7 cm
7.	Jenis kertas	Menggunakan <i>art carton</i> 190 gram untuk cover dan <i>art paper</i> 100 gram untuk isi

3.4.1.1. SWOT

1. *Strength*

Kekuatan dari majalah Hotgame ini adalah informasi yang dicantumkan padat dan jelas. Banyaknya ilustrasi baik berupa gambar maupun foto membuat pembaca mengetahui gambaran mengenai informasi tentang artikel majalah tersebut.

2. *Weakness*

Kekurangan dari majalah Hotgame ini adalah terlalu banyak iklan

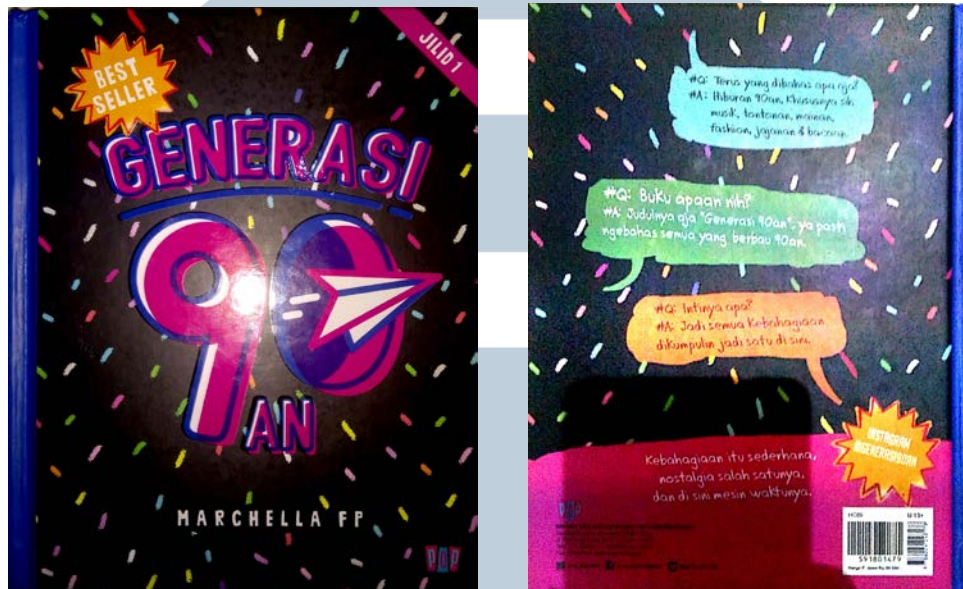
3. *Opportunity*

Dengan sedikitnya jumlah judul media cetak yang membahas kumpulan video game dapat menjadikan peluang bagi majalah ini dalam menampilkan informasi tentang perkembangan video game, serta memberikan konten kumpulan *cheat* dan trik pada konten game tertentu.

4. *Threat*

Ancaman bagi majalah ini adalah majalah ini sudah tidak diproduksi lagi sehingga tidak ada edisi terbaru

3.4.2. Buku Generasi 90an



Gambar 3.4. Buku Generasi 90an

Tabel 3.3 Studi Eksisting

1.	Cover	Cover dibuat dengan <i>Hard Cover</i> dan juga dibinding dengan menggunakan teknik <i>Side Stitching/Sewn</i> dimana pada cover depan terdiri dari judul berukuran besar, nomor edisi buku di sudut kanan atas buku, label ' <i>Best Seller</i> ' di atas judul, nama penulis di bawah buku, serta logo penerbit di sudut kanan bawah buku
2.	Konten	Terdiri dari halaman inside cover, informasi perijinan dan penerbitan serta halaman tim redaksi, daftar isi, isi, daftar pustaka, ucapan terima kasih dan profil penulis

3.	Tipografi	Tipografi yang digunakan menggunakan jenis font Sanserif berwarna magenta dengan garis pinggir berwarna dark blue, putih, dan ungu
4.	Ilustrasi	Ilustrasi yang digunakan menggunakan teknik <i>digital drawing</i> pada cover, watercolor pada gambar dan juga terdapat beberapa tulisan yang ditulis dengan teknik <i>hand drawing</i> dalam isi buku
5.	Warna	<i>Semi-full color</i>
6.	Ukuran	15,2x19 cm, ketebalan 1,4 cm
7.	Jenis kertas	Menggunakan <i>board paper</i> tebal 0,4 mm untuk cover dan <i>art paper</i> 150 gram untuk isi

3.4.2.1. SWOT

1. *Strength*

Kekuatan dari buku Generasi 90an ini adalah sebagian besar ilustrasi berupa ilustrasi tradisional dan *layout* buku menggunakan warna cerah sehingga tampilan seluruh halaman dapat dilihat dan dibaca secara jelas

2. *Weakness*

Kekurangan dari buku Generasi 90an ini adalah sebagian besar deskripsi konten dalam buku tidak detail serta banyaknya istilah yang tidak ada penjelasannya sehingga pembaca menjadi kurang mengerti.

3. *Opportunity*

Belum adanya buku yang membahas kumpulan kenangan mengenai media di era 90-an dapat menjadikan peluang bagi buku ini dalam memberikan kenangan nostalgia kepada masyarakat orang dewasa serta memberikan wawasan kepada masyarakat zaman sekarang.

4. *Threat*

Ancaman bagi buku ini adalah harga buku yang mahal.

3.4.3. Buku Super Mario Mario Time!



Gambar 3.5. Buku Super Mario Mario Time!

Tabel 3.4 Studi eksisting

1.	<i>Cover</i>	<i>Cover</i> dibuat dengan <i>Hard Cover</i> dan juga dibinding dengan menggunakan teknik <i>Side Stitching/Sewn</i> dimana pada cover depan terdiri dari judul, label ' <i>Games, puzzle and more</i> ', serta gambar di tengah buku
2.	Konten	Terdiri dari halaman inside cover, informasi penerbitan, isi buku berupa artikel dan permainan interkatif, serta kunci jawaban
3.	Tipografi	Tipografi yang digunakan menggunakan jenis font Sanserif berwarna <i>cobalt blue</i> dengan garis pinggir berwarna putih
4.	Ilustrasi	Ilustrasi yang digunakan menggunakan teknik <i>digital drawing</i> ,
5.	Warna	<i>Full color</i>
6.	Ukuran	19 X 25 cm, ketebalan 1 cm
7.	Jenis kertas	Menggunakan <i>board paper</i> tebal 0,4 mm untuk cover dan <i>art paper</i> 150 gram untuk isi

3.4.3.1. SWOT

1. *Strength*

Kekuatan dari buku ini adalah sebagian besar ilustrasi berupa ilustrasi digital, *layout* buku menggunakan warna cerah, dan beberapa permainan interaktif yang dapat digunting

2. *Weakness*

Kekurangan dari buku ini adalah jumlah artikel lebih sedikit dan tidak detail. Serta konten dalam bahasa Inggris

3. *Opportunity*

Sedikitnya jumlah buku yang membahas video game dengan permainan interaktif

4. *Threat*

Ancaman bagi buku ini adalah harga buku yang mahal karena merupakan buku impor.

