



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 PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Karya

Penulis membuat suatu karya dalam penelitian ini. Karya yang dibuat berupa *advergame Visit Indonesia*. *Advergame Visit Indonesia* adalah sebuah *game* mengenai budaya Indonesia yang dibuat dengan tujuan promosi budaya Indonesia. Penulis berupaya untuk memperkenalkan budaya Indonesia lewat tampilan grafis dalam *game*. Desain grafis tiap budaya mengandung unsur-unsur budaya setempat, sehingga budaya tersebut dapat diperkenalkan secara visual.

Budaya yang akan diperkenalkan dalam penciptaan karya ini mencakup lima pulau besar Indonesia, sedangkan unsur-unsur budaya yang akan digambarkan secara grafis meliputi unsur budaya Sumatra (Nias), Kalimantan (Dayak), Sulawesi (Toraja), Papua Barat (Asmat) dan Jawa (Yogyakarta).

3.2 Metode Penelitian

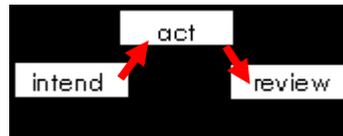
Metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif *action research*. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan subjektif, dimana penulis menggunakan interpretasinya sendiri dalam menentukan sumber datanya seperti memilih sumber dalam observasi, *interview*, dan lainnya. Menurut Stockrocki (1997), elemen-elemen yang terdapat dalam penelitian kualitatif meliputi adanya telaah literatur, pengumpulan data seperti foto, video, *interview*, observasi, analisis dan melakukan interpretasi.

Penelitian tindakan (*action research*) adalah penelitian tentang proses menuju hasil yang praktis, dan juga menciptakan bentuk-bentuk pemahaman baru. Karena aksi tanpa pemahaman, sama seperti teori tanpa tindakan adalah sia-sia. Tujuan dalam penelitian tindakan (*action research*) adalah untuk belajar dari pengalaman, dan menerapkan pembelajaran untuk membawa perubahan (Lewin, 1948).

Penulis memilih menggunakan pendekatan kualitatif *action research* dalam karya ini dengan alasan bahwa karya lebih bersifat *grafis* / menggunakan gambar, dan bertujuan untuk mempraktikkan teori-teori yang telah dipelajari ke dalam suatu karya.

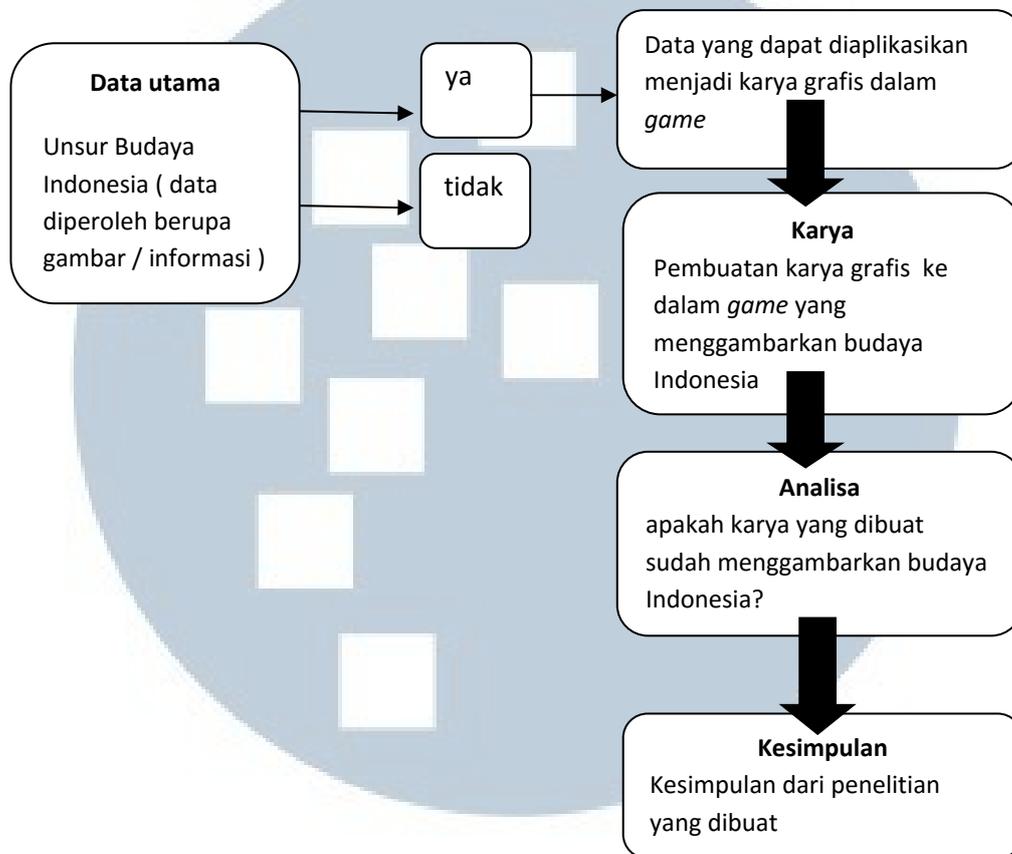
3.3 Teknik operasional

Berikut adalah karakteristik operasional yang akan dilakukan:



- Penulis akan mengumpulkan data.
- Penulis membuat sebuah karya, dalam hal ini adalah penciptaan karya desain grafis yang menggambarkan budaya Indonesia dalam *game*.
- Penulis mengevaluasi hasil karya yang telah dibuat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1 operasional penelitian

Jika disimpulkan, tahapan-tahapan operasional yang akan dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data yang berasal dari studi pustaka dan dokumen.
2. Membaca dan mengorganisir data dan informasi mana yang akan digunakan.
3. Data dibentuk menjadi sebuah karya desain grafis.
4. Karya desain diaplikasikan ke dalam *game*.
5. Menganalisa apakah karya sudah terlihat Indonesia.
6. Kesimpulan.

3.4 Sasaran penelitian

Penulis dalam membuat karya ini mengacu pada sasaran yang dituju. Sasaran dari karya ini adalah anak-anak berusia 7-12 tahun. Strasburger, Wilson dan Jordan (2009) mengatakan bahwa sekarang ini anak-anak sudah mulai mengenal *internet*. 1 dari 7 anak mengatakan sudah mendapat akses *online internet*. Raloff (2006) juga mengatakan bahwa anak dengan umur tersebut sudah mengakses *internet* untuk bermain *games*. Mereka juga menghabiskan 25 menit dalam *website game*. Artikel *It's Child's Play : Advergaming and the online of food marketing to Children* oleh Kaiser Family Foundation menjelaskan bahwa *Arcade, Sports dan adventure* adalah tipe permainan yang umum. Aturan permainannya sangat simpel dan tidak rumit untuk dipelajari anak-anak.

3.4 Variabel

Variabel dalam karya ini adalah desain grafis dalam *game* yang menggambarkan budaya Indonesia. Berikut adalah indikator mengenai variabel yang diteliti :

Desain grafis	<ul style="list-style-type: none">- Apakah sudah dapat menggambarkan budaya Indonesia?- Apakah mengandung unsur- unsur budaya Indonesia?- Apakah dapat menunjukkan budaya Sumatra (Nias) , Kalimantan (Dayak) , Sulawesi (Toraja), Papua Barat (Asmat), dan Jawa (Yogyakarta)?
---------------	--

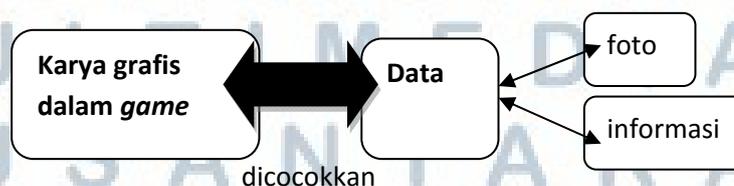
3.5 Teknik pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui studi pustaka dan dokumen. Studi pustaka bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai bagaimana kebudayaan masyarakat Nias, Dayak, Toraja, Asmat dan Jawa, serta seni dan desain dari tiap budaya.

Pengumpulan data juga berasal dari dokumen. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, catatan harian, cenderamata, laporan, artefak, foto, dan sebagainya. Secara detail bahan dokumenter terbagi beberapa macam, yaitu otobiografi, surat-surat pribadi, buku atau catatan harian, memorial, klipping, dokumen pemerintah atau swasta, data di *server* dan *flashdisk*, data tersimpan di *website*, dan lain-lain. Dalam hal ini peneliti mencari sumber-sumber foto dan informasi yang menunjukkan budaya Indonesia : Sumatra (Nias) , Kalimantan (Dayak), Sulawesi (Toraja) , Papua barat (Asmat) , dan Jawa (Yogyakarta).

3.6 Teknik Analisis

Teknik analisis yang akan digunakan dalam karya ini adalah dengan mencocokkan hasil karya grafis dengan sumber data yang didapat. Data tersebut berupa unsur-unsur budaya Indonesia. Apakah karya grafis dalam *game* mengandung unsur budaya seperti data yang ditampilkan.



Gambar 3.2 Teknik analisis