

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam perencanaan penelitian ini, mengingat target audiensinya adalah sekelompok anak-anak sekolah dasar, Penulis memilih untuk menerapkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif agar data yang digunakan terjamin kebenarannya.

Menurut Ardyan, Boari, Akhmad, Yuliyani, Hildawati, Suami, Anurogo, Ifadah, dan Judijanto (2023), penelitian merupakan langkah sistematis yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman baru, menguji hipotesis, atau menjawab pertanyaan yang terfokus dalam suatu bidang ilmiah tertentu. Prosesnya melibatkan serangkaian langkah metodologis yang bertujuan untuk mengeksplorasi fenomena tertentu atau memperluas pengetahuan yang ada dalam suatu disiplin ilmu (hlm. 1).

Dengan menggunakan pendekatan ini, Penulis dapat memastikan bahwa data yang diperoleh tidak hanya berdasarkan angka atau statistik semata, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam tentang konteks dan makna dibalik data tersebut. Kombinasi antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang perilaku dan kebutuhan anak-anak sekolah dasar terkait dengan gim 2 dimensi.

Sebagai kesimpulan, penggunaan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini memungkinkan Penulis untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang target audiensinya dan perancangan solusi yang lebih tepat dan sesuai kebutuhan mereka.

3.1.1 Metode Kuantitatif

Ardyan, Boari, Akhmad, Yuliyani, Hildawati, Suami, Anurogo, Ifadah, dan Judijanto (2023) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan suatu jenis penyelidikan empiris yang sistematis, yang menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi untuk mengumpulkan dan menganalisis data berupa angka. Pendekatan ini menekankan pada aspek objektivitas, perlunya replikasi,

serta penggunaan metode statistik untuk menyimpulkan temuan yang dapat diaplikasikan secara lebih luas (hlm. 11).

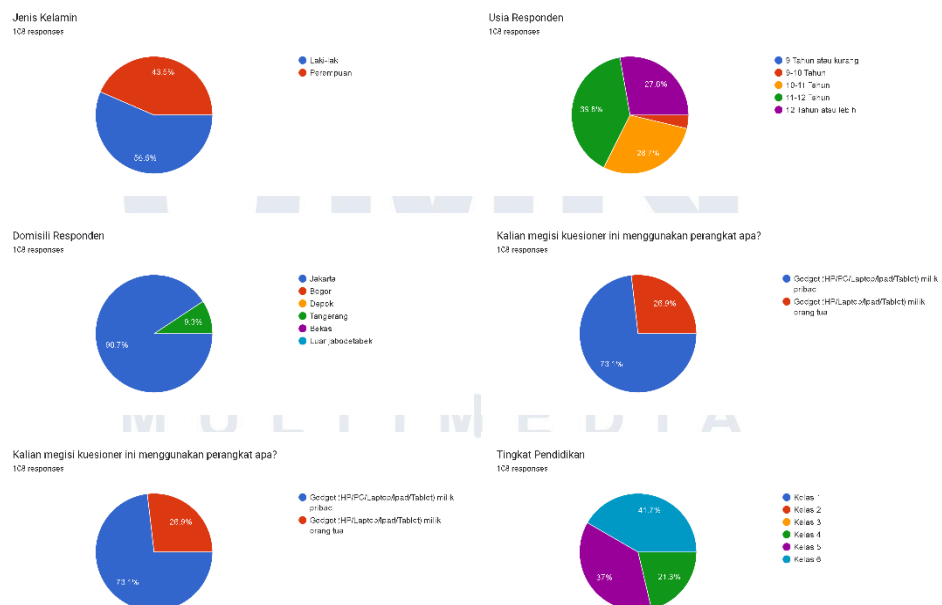
Pemilihan metode ini didasarkan pada kemampuannya untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi anak-anak sekolah dasar secara lebih umum. Dengan menggunakan kuesioner, Penulis dapat mengumpulkan data secara sistematis dan menggeneralisasikan hasilnya untuk memahami kecenderungan atau pola yang mungkin ada di antara populasi target.

3.1.1.1 Kuesioner

Menurut Nanda (2023), Kuesioner adalah salah satu metode untuk mengumpulkan data yang sering digunakan dalam penelitian kuantitatif. Selain kuesioner, teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif juga meliputi observasi, wawancara, penggunaan dokumentasi, dan studi kepustakaan (Nanda, 2023).

Berikut adalah hasil dari kuesioner yang telah dilakukan:

1. Informasi Mengenai Responden

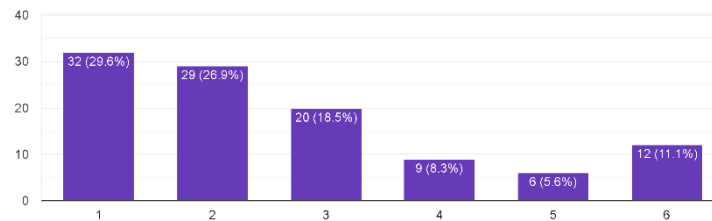


Gambar 3.1 Hasil Kuesioner Informasi Mengenai Responden

Berdasarkan data yang diperoleh, penulis dapat menyimpulkan bahwa mayoritas anak-anak SD berasal dari kelompok kelas sosial ekonomi (SES) C1. Ini ditandai dengan pemberian uang dari orang tua, sebagian besar di bawah Rp. 30.000, yang merupakan jumlah yang cukup besar untuk anak SD, dan kepemilikan perangkat pribadi. Selain itu, mayoritas responden menunjukkan usia 11-12 tahun dengan tingkat pendidikan mayoritas di kelas 6.

2. Topik Si Jampang dan Pelestarian Budaya

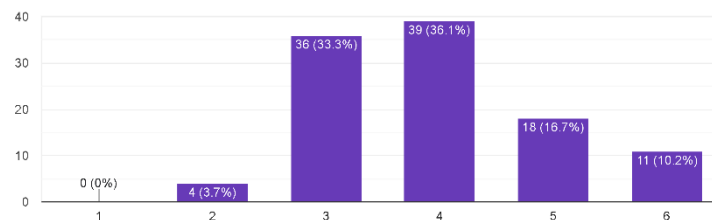
Seberapa familiar kalian dengan cerita rakyat Si Jampang?
108 responses



Gambar 3.2 Hasil Pengetahuan Mengenai Si Jampang

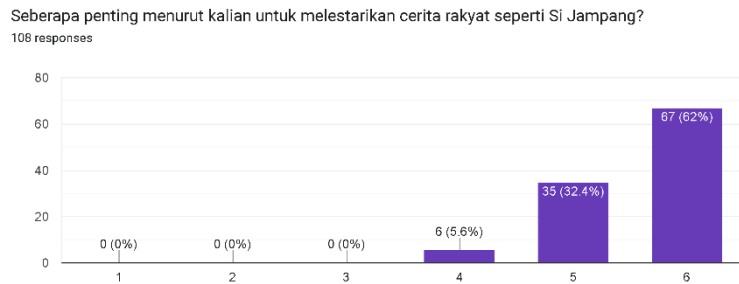
Berdasarkan hasil pertanyaan ini, mayoritas anak-anak SD tidak memiliki pengetahuan tentang cerita rakyat Si Jampang. Fakta ini tidak hanya mengkhawatirkan, tetapi juga menjadi hal yang dapat diamati berdasarkan latar belakang penelitian. Oleh karena itu, penting untuk menemukan solusi untuk mengatasi ketidaktahuan ini.

Seberapa tertarik kalian dengan cerita rakyat secara umum?
108 responses



Gambar 3.3 Hasil Ketertarikan Terhadap Cerita Rakyat

Dikarenakan pengaruh media baru dari era globalisasi, membuat minat anak-anak terhadap cerita rakyat cukup rendah dengan mayoritas anak-anak memberi jawaban dengan pilihan 3 dan 4.



Gambar 3.4 Hasil Ketertarikan Terhadap Pelestarian Cerita Rakyat

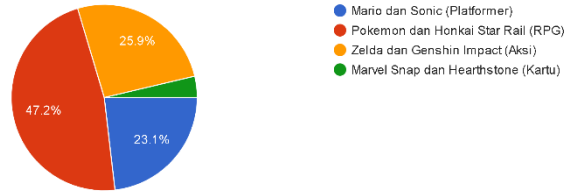
Walaupun minat anak-anak cenderung rendah, mayoritas dari mereka masih memiliki keinginan untuk mempertahankan dan melestarikan cerita rakyat seperti Si Jampang.



Gambar 3.5 Hasil Pengangkatan Hiburan Tradisional

Ketika anak-anak diberikan ide pelestarian cerita rakyat melalui mengadaptasi hiburan tradisional cerita rakyat ke dalam media modern, mayoritas dari mereka merespons positif terhadap ide tersebut. Namun, ada sedikit yang merasa ragu-ragu atau tidak setuju.

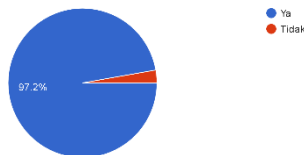
Dari berbagai permainan di bawah ini, mana yang paling mudah untuk dimainkan?
108 responses



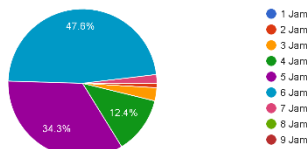
Gambar 3.6 Hasil Jenis Gim Termudah

Berdasarkan hasil ini, banyak anak yang menyatakan bahwa gim seperti Pokemon dan Honkai Star Rail dianggap lebih mudah dibandingkan gim lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa gim tipe RPG lebih mudah bagi anak-anak dibandingkan tipe gim lainnya.

Setelah selesai sekolah, apakah kalian mendapatkan waktu luang?
108 responses



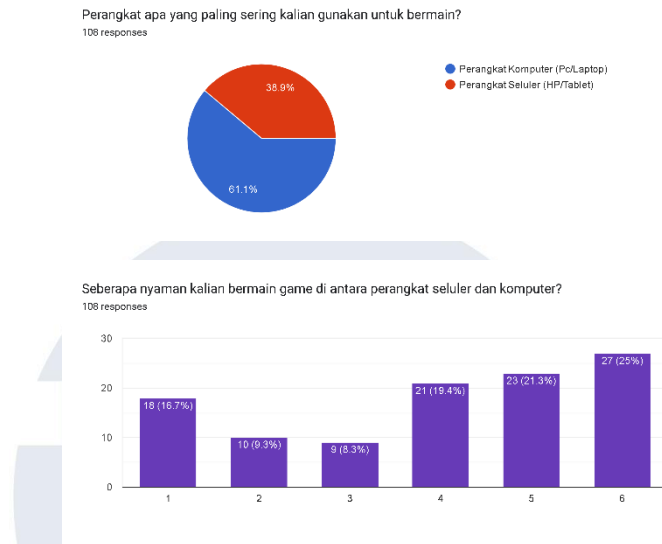
Jika iya, seberapa lama waktu luang yang biasanya kalian dapatkan?
105 responses



Gambar 3.7 Hasil Luang Waktu Bebas setelah Sekolah

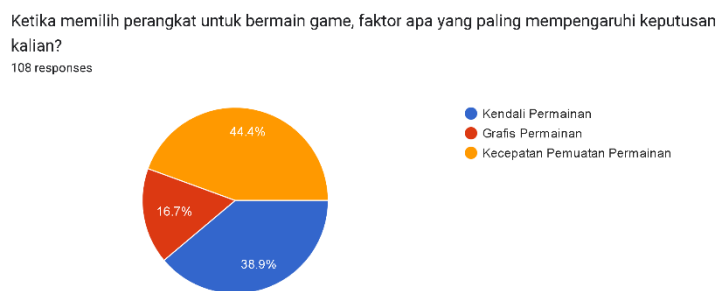
Saat ditanyakan mengenai waktu luang, mayoritas anak-anak memiliki sekitar 6 jam waktu bebas. Informasi ini digunakan untuk memperkirakan waktu yang tersedia bagi mereka untuk bermain gim proyek, sehingga penulis dapat memastikan bahwa mereka memiliki cukup waktu untuk bermain.

3. Perangkat yang Digunakan oleh Responden



Gambar 3.8 Hasil Perangkat yang Digunakan Anak-Anak

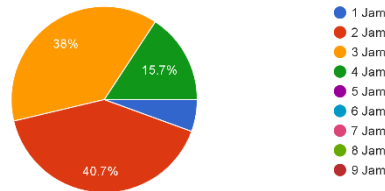
Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas anak-anak SD menggunakan PC atau laptop. Selain itu, dalam skala kenyamanan antara perangkat seluler dan komputer, anak-anak SD menyatakan bahwa PC atau laptop jauh lebih nyaman dibandingkan seluler.



Gambar 3.9 Hasil Priorital dalam Memilih Perangkat

Dari data di atas, anak-anak memprioritaskan kecepatan gim atau kecepatan pemuatan permainan dalam memilih perangkat. Hasil ini memperkuat temuan bahwa mayoritas anak-anak memilih PC atau laptop karena lebih kuat, dan juga menunjukkan bahwa mereka menyukai gim yang ringan agar memiliki kecepatan pemuatan yang tinggi.

Berapa lama biasanya kalian bermain game pada satu waktu?
108 responses



Gambar 3.10 Hasil Lama Penggunaan Perangkat

Mengenai durasi bermain dalam satu sesi, mayoritas anak-anak memilih sekitar 2-3 jam. Data ini membantu penulis menentukan durasi dan ukuran gim, karena gim yang berukuran besar dan digunakan dalam waktu lama dapat menyebabkan perangkat panas dan berpotensi merusaknya.

3.1.1.2 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan hasil Kuesioner tersebut, Penulis menemukan bahwa mayoritas anak-anak SD belum mengetahui cerita rakyat Si Jampang. Lebih mengawatirkan mayoritas anak-anak memiliki tingkat ketertarikan yang rendah terhadap cerita rakyat akan tetapi terbuka untuk berubah pandangan mereka. Anak-anak menyukai ide untuk mengangkat cerita rakyat ke gim 2 dimensi karena lebih merasa terlibat dalam ceritanya. Mayoritas anak-anak mendapatkan 6 jam waktu bebas setelah sekolah dan 2 jam dari itu, digunakan untuk bermain.

3.1.2 Metode Kualitatif

Ardyan, Boari, Akhmad, Yuliyani, Hildawati, Suami, Anurogo, Ifadah, dan Judijanto (2023) menguraikan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu kerangka metodologis yang bertujuan untuk memahami, menyelidiki, dan menganalisis secara holistik aspek yang kompleks dari interaksi manusia, perilaku, dan peristiwa di dalam masyarakat. Penelitian kualitatif ditandai oleh ketergantungannya pada sumber data non-numerik, seperti wawancara, observasi, dan analisis teks. Fokus utamanya sering kali melibatkan eksplorasi makna dan kerangka kontekstual yang mendasari proses sosial, sehingga

memberikan perspektif yang mendalam dan kompleks terhadap sudut pandang dari semua pihak yang terlibat (hlm. 11).

Untuk metode kualitatif, Penulis akan menggunakan metode FGD dengan target sasaran serta studi referensi untuk mengumpulkan data yang relevan. Melalui pendekatan ini, Penulis dapat memastikan bahwa data yang diperoleh lebih mendalam dan komprehensif, memungkinkan pemahaman yang lebih baik dalam menangani masalah yang ada.

3.1.2.1 *Focus Group Discussion (FGD)*



Gambar 3.11 Siswa Anak-Anak SD dalam FGD

Untuk memperdalam dan memperjelas preferensi target sasaran, Penulis juga melakukan *Focus Group Discussion (FGD)* langsung dengan anak-anak SD kelas 6 untuk mengonfirmasi dan mendapatkan pandangan mereka secara langsung.

Selama berdiskusi, Penulis menemukan bahwa percakapan mengenai cerita rakyat, bahkan hingga produk-produk kebangsaan, jarang sekali muncul dalam percakapan sehari-hari mereka, yang menyebabkan tingkat minat yang cukup rendah di kalangan anak-anak SD. Akan tetapi, mereka terbuka untuk mengubah pandangan mereka jika suatu produk dapat

menarik minat mereka karena cara penyampaian yang tradisional sudah tidak lagi menarik.

Ketika diskusi mengenai mengangkat cerita tradisional ke dalam media baru untuk memberikan visualisasi dan interaksi yang baru, tingkat minat mereka meningkat karena mereka tidak hanya mendengarkan sebuah cerita, melainkan merasa lebih terlibat berkat visualisasi dan interaksi yang diberikan.

3.1.2.2 Studi Referensi

Untuk memberi gambaran tentang gim yang akan dirancang, Penulis juga melakukan studi referensi terhadap gim yang sudah ada.

1. CZAR: Decision (Prologue) oleh Glyphis Entertainment



Gambar 3.12 CZAR: Decision (Prologue)
Sumber: galvin09.itch.io

Untuk membantu dalam penyampaian dialog, Penulis mengambil inspirasi dari CZAR: Decision (Prologue) oleh Glyphis Entertainment. Penulis menemukan bahwa penyampaian dialog dalam gim ini selalu mencakup *hook* untuk menarik perhatian pemain, baik melalui objektif maupun hal penting lainnya.

2. Terowongan Barang Bekas oleh Unlogich



Gambar 3.13 Terowongan Barang Bekas
Sumber: galvin09.itch.io

Dalam studi kedua, penulis mereferensi gim Terowongan Barang Bekas oleh Unlogich dan menentukan bahwa untuk menjaga pemain tetap aktif, terutama selama pertarungan, lawan sebaiknya diberikan variasi opsi yang selalu mengejutkan pemain agar perhatian mereka tetap terjaga.

3.2 Metodologi Perancangan

Penelitian ini akan mengadopsi metode dalam perancangan yang dikenal sebagai Game Development Life Cycle (GDLC). Alasan pemilihan metode ini adalah GDLC menawarkan kerangka kerja yang terstruktur dan efisien dalam proses perancangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

Selain GDLC, Penulis juga mengadopsi metode GAMES (*Gameplay Assistance, Media Expansion, dan Social Integration*) untuk mendukung perancangan utama dan membantu dalam menentukan media sekunder. Meskipun metode tersebut tidak secara resmi diakui, namun istilah-istilah yang digunakan sudah menjadi standar dalam industri gim:

3.2.1 Game Development Life Cycle (GDLC)

Menurut Juego Studios (2017), Game Development Life Cycle adalah rangkaian proses pengembangan perangkat lunak dengan tujuan menghibur pengguna. Dibandingkan dengan *Software Development Life Cycle*, pengembang menghadapi banyak tantangan saat mengembangkan *game* dan oleh karena itu developer mengikuti pendekatan yang berbeda untuk mengembangkan *game* yang dikenal sebagai GDLC (Juego Studios, 2017).

Stefyn (2022) mengatakan, proses tersebut tidak selalu mengikuti langkah-langkah secara berurutan. Tahapan pekerjaan harus melewati proses persetujuan kreatif dan sering kali dapat mengalami revisi. Pipa produksi harus memiliki fleksibilitas yang memadai untuk menyesuaikan revisi dan perubahan jalur (Stefyn, 2022).

Menurut Wahyu (2022) Penerapan *Game Development Life Cycle* (GDLC) adalah suatu metode untuk mengembangkan aplikasi *game* dengan pendekatan interaktif yang terdiri dari enam fase atau langkah pengembangan. Dimulai dari tahap Inisialisasi atau pembentukan konsep permainan, pra-produksi (Pre-Production), produksi permainan (Production), *Alpha* Tes (Testing), *Beta* Tes, hingga Rilis Aplikasi (Release) (hlm. 83).

3.2.1.1 Inisialisasi

Wahyu (2022) menjelaskan bahwa tahap Inisialisasi merupakan fase di mana identifikasi dan penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi masalah utama dengan menggunakan metodologi penelitian. Selanjutnya, hasil penelitian ini digunakan untuk menetapkan kebutuhan yang harus diatasi dalam pengembangan gim 2 dimensi tersebut. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk menentukan target audiensi gim 2 dimensi guna mengidentifikasi siapa saja pengguna yang dituju (hlm. 84).

3.2.1.2 Pra-Produksi

Wahyu (2022) menjelaskan bahwa tahap Pra-Produksi melibatkan penentuan jenis gim 2 dimensi yang akan digunakan untuk menggambarkan alur gim 2 dimensi yang akan diatur dan dirancang. Selanjutnya, tahap ini mencakup pengembangan skenario dan karakter, yang bertujuan untuk menetapkan dan perancangan skenario serta karakter dalam gim 2 dimensi. Selain itu, tahap perancangan cara kerja gim 2 dimensi digunakan untuk menentukan bagaimana proses penggunaan akan diciptakan dan diimplementasikan dalam gim 2 dimensi, kemudian dapat membantu menentukan Tantangan yang akan dihadapi oleh target audiensi (hlm. 85).

3.2.1.3 Produksi

Menurut Wahyu (2022), Tahap Produksi adalah tahap di mana perancangan gim 2 dimensi dimulai melalui pembuatan skenario yang digambarkan dalam bentuk *flow chart*. *Flow chart* ini digunakan sebagai model prototipe dalam desain antarmuka (*UI Design*). Selanjutnya, implementasi gim 2 dimensi dimulai dengan mewujudkan desain tersebut ke dalam bentuk gim 2 dimensi yang konkret (hlm. 85).

3.2.1.4 Uji Coba (Tes Alpha)

Menurut Wahyu (2022), tahap Uji Coba dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi keberadaan kesalahan atau eror dalam gim 2 dimensi. Jika ditemukan kesalahan, perbaikan dilakukan agar eror tidak mengganggu pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan cerita dalam gim 2 dimensi. Setelah dilakukan perbaikan, fungsi interaksi pengguna terhadap cerita telah diperbarui (hlm. 85).

3.2.1.5 Tes Beta

Wahyu (2022) menjelaskan bahwa fase Rilis Beta Aplikasi adalah tahap akhir dalam pengujian beta. Pada tahap ini, aplikasi telah melalui serangkaian pengujian yang komprehensif untuk memastikan tidak ada kesalahan yang signifikan yang tersisa. Setelah aplikasi dianggap bebas dari kesalahan yang kritis, versi beta dapat dirilis kepada sejumlah pengguna

terbatas atau kelompok pengujian tertentu. Tujuan dari rilis beta ini adalah memungkinkan pengguna dan pengembang mencoba aplikasi secara langsung dan memberikan umpan balik terakhir sebelum perilis resmi. Hal ini memungkinkan tim pengembang melakukan perbaikan terakhir dan memastikan bahwa aplikasi siap untuk peluncuran ke pasar yang lebih luas (hlm. 85).

3.2.1.6 Rilis/Peluncuran

Menurut Wahyu (2022), Rilis atau Peluncuran adalah langkah terakhir dalam siklus pengembangan aplikasi. Setelah aplikasi melewati tahap uji *alpha* dan *beta*, aplikasi siap untuk diperkenalkan resmi kepada publik. Proses peluncuran ini melibatkan persiapan pemasaran, koordinasi dengan platform distribusi aplikasi, dan kesiapan untuk menanggapi tanggapan pengguna yang lebih luas. Setelah peluncuran resmi, pengguna dapat mengunduh dan menggunakan aplikasi sesuai kebutuhan mereka. Tim pengembang akan terus memantau kinerja aplikasi, merespons umpan balik pengguna, dan melakukan pembaruan rutin untuk meningkatkan pengalaman pengguna (hlm. 85).

3.2.2 *Gameplay Assistance, Media Expansion, dan Social Integration* (GAMES)

Metode ini terbagi menjadi tiga jenis media, yaitu:

1. *Gameplay Assistance*: Menyediakan sarana komunikasi yang menyampaikan bantuan kepada para pemain, seperti buku manual atau panduan *tips* dan trik.
2. *Media Expansion*: Menyediakan sarana komunikasi yang memperluas pengetahuan tentang sejarah atau kehidupan di dalam dunia cerita gim melalui buku *lore*, buku cerita, atau komik.
3. *Social Integration*: Pengembangan komunitas yang dilakukan melalui interaksi sosial, baik secara langsung maupun daring, seperti melalui trailer, poster, atau postingan sosial.