

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek dan Lokasi Penelitian

Objek lokasi dalam penelitian *game* edukasi dengan tema pengenalan tradisi kebudayaan Jawa Tengah ini adalah anak – anak SD dimulai kelas 4 sampai SMA dengan kisaran usia 10 – 18 tahun yang berada di kota Semarang. Memilih anak – anak SD yang dimulai dari kelas 4 karena mereka sudah dikenalkan pelajaran tentang “Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya” dimana tradisi kebudayaan daerah termasuk bagian dalam pelajaran tersebut. Selain itu menurut Erik Erikson[22] tahap perkembangan psikososial pada usia 6 – 12 tahun anak pada tahapan Krisis psikososial ini adalah industri yang memiliki arti ketekunan, kemauan untuk tetap sibuk akan sesuatu dan menyelesaikan sebuah pekerjaan yang diyakini serta harapan mereka. Sedangkan perkembangan psikososial pada usia 12 – 19 tahun ini merupakan peralihan dari masa anak – anak ke masa dewasa dimana mereka mulai menyadari apa yang disukai atau tidak, mengontrol kekuatan dan hasrat kehidupan sendiri, ingin mencapai tujuan – tujuan di masa mendatang, serta dapat menyesuaikan maupun memperbaharui diri di tengah masyarakat. Pemilihan anak di usia 10 – 18 tahun ini guna menunjang penelitian di karenakan subjek sudah dapat membaca, menulis dan dapat memahami. Pemilihan lokasi SD, SMP, SMA di Kota Semarang ini diharapkan dapat memperoleh data informasi yang dapat memperkuat analisis dalam penelitian guna memperkenalkan tradisi kebudayaan daerah yang ada di Jawa Tengah sehingga mereka dapat ikut serta dalam pelestarian warisan budaya daerah.

3.2 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini populasi dengan sasaran yaitu anak pelajar SD sampai SMA yang ada di Kota Semarang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini mengambil dari anak pelajar SD yang dimulai dari kelas 4, SD, SMA yang tersebar dari kabupaten Semarang yaitu Ungaran dan Kota Semarang dengan jumlah 30 orang saat *PreTest* dan *PostTest*.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Menurut Nasir tahun 1988, Metode penelitian adalah cara utama yang digunakan oleh peneliti guna mencapai tujuan, menentukan jawaban atas masalah yang diajukan[23].

Dengan adanya metode penelitian digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengenalan tradisi kebudayaan Jawa Tengah sebagai upaya pelestarian tradisi kebudayaan. Untuk itu diperlukannya beberapa metode dalam pengumpulan data. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.3.1. Sumber Data

Dalam penelitian mengenai Pengenalan Tradisi Kebudayaan Daerah Jawa Tengah menggunakan dua sumber data yaitu sebagai berikut :

1. Sumber Data Primer

Untuk mendapatkan data primer digunakan dengan metode observasi dan mengambil data dari kuisisioner. Metode Observasi dilakukan untuk menentukan genre serta perbandingan *game* sesuai tema yang dilihat pada google play store. Karena google play sebagai tempat untuk para pencipta *game* serta penikmat *game* dapat mengupload serta mendownload *game* khususnya OS Android dimana pengguna smartphone banyak menggunakan OS tersebut. Dalam google play dilakukan analisa akan *game – game* yang serupa dengan tema budaya Indonesia, edukasi serta dapat melihat *gameplay* dari *game* tersebut. Sedangkan Metode Kuisisioner dilakukan untuk memperoleh jawaban dari pengisian kuisisioner yang telah dibagikan kepada responden baik sebelum memainkan atau setelah memainkan *game* Wisata Budaya Jawa Tengah guna mengetahui seberapa mereka mengetahui Tradisi Kebudayaan Daerah Jawa Tengah.

2. Sumber Data Sekunder

Untuk mendapatkan data sekunder dilakukan dengan cara memperoleh data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Tengah, dan internet.

3.3.2. Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yaitu :

1. Studi Literatur/Kepustakaan

Pengertian Studi Literatur atau Kepustakaan menurut Nazir tahun 2005 dinyatakan bahwa studi kepustakaan atau studi literatur selain digunakan mencari sumber data sekunder dalam mendukung penelitian juga sangat diperlukan dalam mengetahui sampai mana ilmu yang berhubungan dengan penelitian telah berkembang sehingga situasi yang diperlukan diperoleh[24].

Mengumpulkan data data dari sumber yang diperlukan seperti dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Tengah berguna untuk membuat *game* yang dapat mengenalkan tradisi kebudayaan daerah apa saja yang ada di Jawa Tengah.

2. Observasi

Pengertian Observasi menurut Rahayu tahu 2009 Observasi berarti melihat dan memperhatikan yang berasal dari bahasa latin. Observasi ditujukan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul serta dalam mempertimbangkan hubungan antar aspek akan fenomena tersebut[25].

Dalam menentukan genre *game* serta *gameplay* atau cara bermain tiap tradisi kebudayaan daerah perlu dipertimbangkan. Maka dari itu observasi dilakukan melalui *Play Store* karena terdapat berbagai Aplikasi *Game* dengan genre dan *gameplay* yang bervariasi.

3. Kuisioner/Angket

Pengertian Kuisioner atau Angket menurut Suroyo Anwar pada tahun 2009 angket adalah sejumlah pertanyaan yang tertulis akan data fakta atau

opini yang berkaitan dengan diri responden, yang akan dianggap fakta atau kebenaran yang perlu dijawab dan diketahui oleh responden[26].

Kuisisioner dilakukan untuk mengetahui dengan adanya *game* “Wisata Budaya Jawa Tengah” yang bertemakan pengenalan tradisi budaya Jateng pada anak – anak SD dari kelas 4 sampai SMP dan SMA apakah sudah berhasil atau belum.

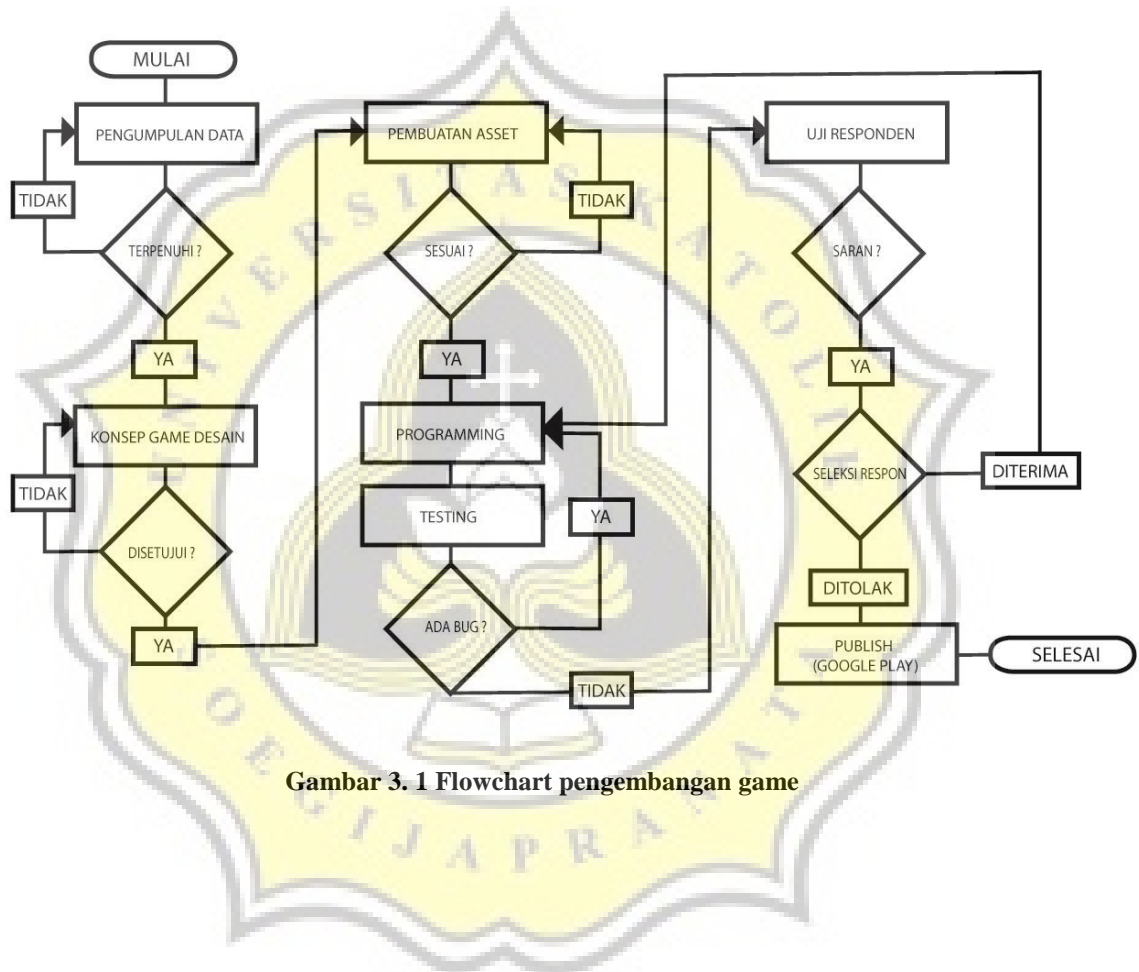
3.3.3. Instrumen

Instrumen penelitian atau Alat Pengumpul Data (APD) adalah alat untuk mendapatkan data. Menurut salah satu ahli yaitu Suharsimi Arikunto mengemukakan instrument penelitian adalah alat bantu yang dipilih serta digunakan oleh peneliti guna melakukan kegiatan dalam mudah mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mencari data event tradisi budaya daerah Jawa Tengah di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Tengah yang berupa buku akan event tradisi daerah tersebut yang digunakan dalam pembuatan konsep *game*. Selain itu juga dengan metode observasi untuk menentukan *gameplay* dan kuisisioner atau angket kepada responden untuk mengetahui seberapa kenal akan tradisi budaya daerah Jawa Tengah, selain itu juga digunakan dalam pengembangan *game* seperti menentukan konsep untuk menciptakan *gameplay*, *asset*, yang kemudian berkembang pada pemrograman serta pengujian *game* kepada responden yang sebelumnya di cek ada masalah program atau tidak.

3.4 Metode Pengembangan *Game*

Proses pengembangan *game* “Wisata Budaya Jawa Tengah” ini dilakukan dengan pembuatan rancangan konsep *game*. Sebelum dalam perancangan konsep *game* dilakukan dengan proses pengumpulan data. Data tersebut di dapat dari buku event adat dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, literature, serta survei sebagai pelengkap untuk mengetahui masalah akan tema tradisi daerah. Setelah data yang diperlukan cukup maka langkah selanjutnya adalah pembuatan desain *asset* dengan menentukan

gaya desain. Gaya desain pada *game* ini adalah 2D dengan penggambar desain sesuai data – data yang telah dikumpulkan yang dapat menggambarkan tradisi daerah dengan cirinya masing - masing. Lalu selanjutnya adalah proses programming *game* hingga benar – benar tidak ada yang *error* pada program aplikasi *game* ini. Bahasa yang digunakan adalah C#. Setelah jika benar tidak *bug* atau *error* akan diujikan ke responden.



Gambar 3. 1 Flowchart pengembangan game

3.5 Kerangka Pikiran

Berikut adalah kerangka pikiran dalam penelitian pembuatan *game* “Wisata Budaya Jawa Tengah” sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Kerangka pikiran proses penelitian