

# BAB III

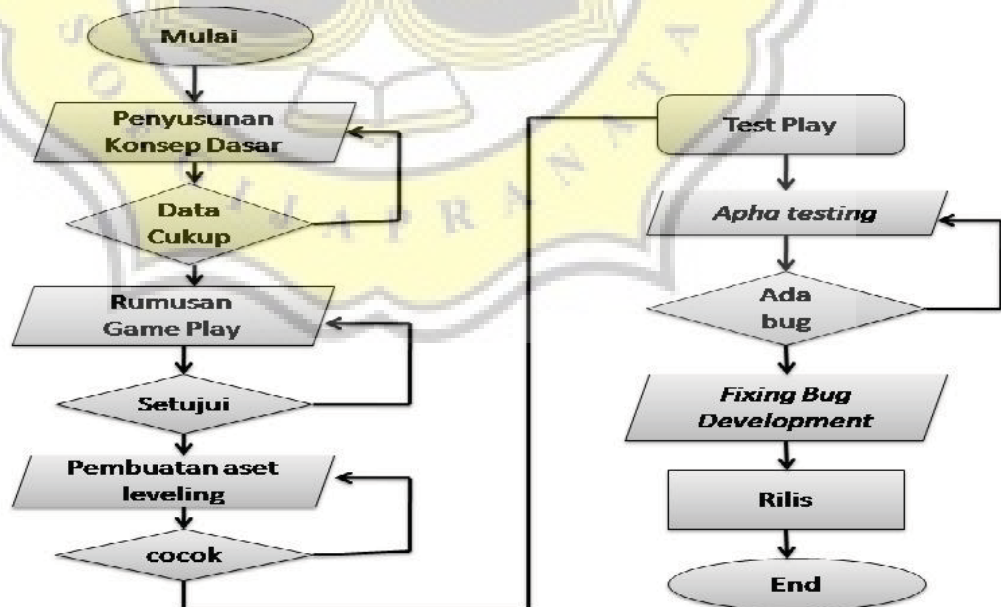
## METODE PENELITIAN

### 3.1 Tinjauan Umum

Papua merupakan salah satu propinsi di Indonesia bagian timur serta Papua merupakan salah satu pulau terbesar di Indonesia dengan memiliki keunikan ras malanesia yang memiliki kekayaan alam. Pulau Papua juga memiliki banyak kebudayaan yang dalamnya meliputi tari-tarian, musik tradisional, pakaian adat, rumah adat dan lain sebagainya.

### 3.2 Rancangan Pembuatan Game

*Flawchart* dibawah ini merupakan kerangka isi keseluruhan game kebudayaan papua diantaranya sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Flowchart* kerangka pembuatan *game*

### 3.3 Konsep dasar *game*

Konsep dasar *game* ini sangat perlu dalam tahapan pembuatan *game* karena, tahapan ini menentukan isi keseluruhan *game* dari awal hingga akhir. Dan juga akan ditentukan jumlah *level* yang nantinya akan dibuat dalam *game* kebudayaan Papua didesain agar mudah dipahami oleh pemain. Dalam *game* kebudayaan Papua terdiri dari empat *level* permainan sebagai berikut:

- a. Kuis, adalah model *level* pertama pada *game* kebudayaan Papua dimana pemain harus menjawab semua pertanyaan soal tentang materi kebudayaan Papua. Jika benar lebih dari tujuh maka pemain berhasil. Jika salah lebih dari empat maka kalah tidak berhasil memainkan *game* kuis dan belum bisa melanjutkan *level* kedua. Harus pemain kembali bermain ulang pada *level* kuis.
- b. *Puzzle*, merupakan *level* kedua pada *game* kebudayaan papua yang dalamnya ada tujuh *segmen* serta potongan gambar rumah adat Papua. Pada *level* kedua ini pemain memainkan *game* dengan cara menarik potongan-potongan gambar, lalu meletakkan pada tempat yang telah disediakan.
- c. Petualangan merupakan *level* ketiga pada *game* kebudayaan Papua pada *level* ini pemain harus menggumpulkan alat-alat tarian papua, bila berhasil menggumpulkan 20 alat tarian papua maka berhasil memainkan dan menang. Silakan melanjutkan *level* berikut.
- d. Pilih gambar tarian papua adalah *level* empat dimana pemain diharuskan menyentuh obyek gambar tarian papua didalam *game*, jika berhasil sentuh 50 gambar tarian papua maka berhasil memainkan *level* empat, *level* ini *level* terakhir dari *game* kebudayaan Papua.

### 3.4 Desain Penelitian

Dalam desain penelitian sangat perlu menggunakan metode penelitian agar mendapatkan data yang lebih lengkap, serta lebih mendalam atau bermakna sehingga tujuan penelitian tercapai. Dan dalam desain penelitian ini pula ada tiga tahapan yaitu sebagai berikut yaitu:

#### 3.4.1 Perencanaan

Perencanaan penelitian sangat diperlukan agar mendapatkan data yang lengkap dan juga tahapan analisa rancangan penelitian ini juga meliputi peninjauan lokasi penelitian dan penyusunan instrument penelitian. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam perencanaan pembuatan aplikasi *game* kebudayaan Papua diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Peninjauan lokasi

Peninjauan lokasi atau penetapan tempat lokasi penelitian ini sangat membutuhkan dalam perencanaan penelitian, sebab perlu memilih lokasi, yang menjadi tempat penelitian dalam hal untuk melakukan peninjauan lokasi penelitian. Lokasi penelitian di wilayah Papua yaitu Tujuh Wilayah Adat Papua.

##### 2. Penyebaran angket kebudayaan papua

Dari hasil penyebaran angket yang sudah disebarakan kepada beberapa mahasiswa dan pelajar asal papua HIPMAPAS hampir semua *responden* yang sangat setuju jika ada sebuah aplikasi *game* yang memperkenalkan kebudayaan papua sebab belum ada aplikasi *game* yang mengangkat kebudayaan Papua.

### 3. wawancara

Hasil wawancara yang dilakukan kepada Yusak Tigi mahasiswa Universitas Negeri Semarang mengatakan bahwa kebudayaan Papua adalah jati diri atau identitas orang Papua sehingga perlu diangkat kebudayaan Papua tersebut ke dalam aplikasi *game*. Adapun isi *game* tentang kebudayaan Papua ini harus meliputi kebudayaan yang ada di Tujuh Wilayah Adat Papua tersebut yaitu: pakaian adat, rumah, adat, senjata tradisional, musik tradisional dan tari-tarian Papua.

#### 3.5 Pembuatan *Game*

Dalam tahap pembuatan *game* atau suatu aplikasi *game* sangat membutuhkan beberapa *tools* atau *software* yang mendukung dalam pembuatan *game*. *Tools* yang digunakan dalam hal pembuatan *game* kebudayaan Papua sebagai berikut:

- a. *Construct 2*. *Game* kebudayaan Papua dikembangkan menggunakan aplikasi *construct 2* versi r239. *Construct 2* adalah *game engine* berbasis HTML 5 dengan fitur *drag-and drop*, sehingga cukup mudah dalam hal pembuatan *game*.
- b. *Paint*. *Software* yang digunakan untuk mengedit aset-aset *game* yang berupa gambar yang sederhana. *Paint* juga digunakan karena sangat muda, sederhana, setra bukan *software* yang berat, maka dari itu *software* ini sangat efektif dan efisien untuk mengedit gambar- gambar yang sederhana.
- c. *Photoshop 7.0*. *Software* yang digunakan untuk mengedit aset-aset *game* berupa gambar yang cukup kompleks atau rumit, yang tidak bisa dibuat atau diedit dengan *software paint*.
- d. *Coreldraw x5*. *Coreldraw* adalah *software* pengolah gambar seperti halnya dengan *paint* dan *photoshop*. *Coreldraw* digunakan untuk membuat aset-aset *game* yang mungkin tidak dapat dibuat dengan *paint* dan *photoshop*.

- e. *Format Factory*. Atau biasanya disingkat dengan FF merupakan *software* yang mampu mengubah berbagai *tipe file* (gambar, suara dan video) dari jenis *file* satu ke jenis *file* yang lainnya. Didalam pembuatan *game* kebudayaan papua, *format factory* digunakan untuk mengubah *file* suara dari jenis. *Mp3* menjadi. *Ogg*, tujuannya untuk mengubah *file* suara dari jenis. *Mp3* menjadi. *Ogg*, karena *file* suara *Mp3* lebih kompatibel dengan *construct 2*.

### 3.6 Analisis Data

Analisa data akan dilakukan setelah pembuatan aplikasi *game* kebudayaan papua selesai, peneliti akan membagikan angket kepada himpunan mahasiswa dan pelajar papua Semarang dan Salatiga (HIPMAPAS) dengan tujuan untuk mendapatkan data yang *valid* dari hasil penyebaran angket. Serta melihat keberhasilan aplikasi *game* kebudayaan Papua.

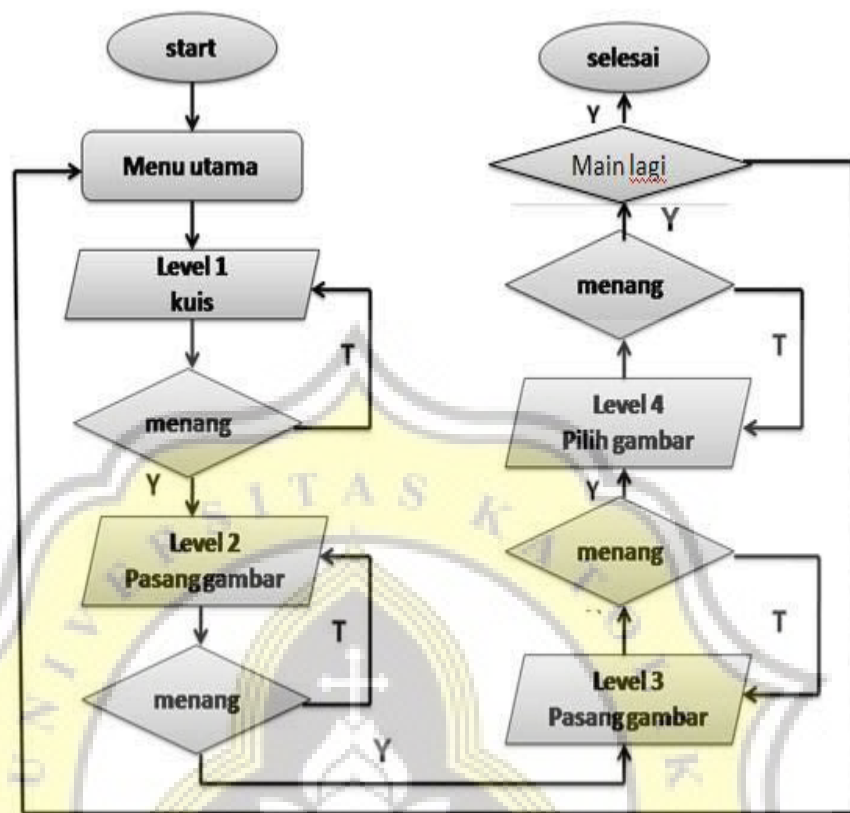
### 3.7 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah sejauh mana usia 9-19 tahun apakah sudah mengenal atau mengetahui tentang kebudayaan yang ada di Tujuh Wilayah Adat Papua.

### 3.8 Alur perancangan *gameplay*

Alur perancangan *gameplay* sangat dibutuhkan sebab alur *gameplay* adalah isi dari sebuah *game* dari awal mulai hingga akhir, agar *game* kebudayaan Papua tidak keluar dari perancangan *gameplay*. Alur *gameplay* juga memudahkan dalam hal pembuatan sebuah aplikasi *game* sehingga pengerjaan sebuah aplikasi *game* harus sesuai dengan alur *gameplay* yang telah dirancang.

berikut ini adalah alur *gameplay* tersebut.



Gambar 3.2 *Flowchart* alur pembuatan *game* kebudayaan Papua