

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 METODE PENGEMBANGAN GAME

Proses pengembangan *game* “Patrap Basa” ini bertujuan agar anak-anak usia sekolah dasar di kabupaten Semarang dapat mengenali dan menerapkan bahasa Jawa dengan benar dan tepat di lingkungan tempat tinggalnya.

Dalam pembuatan *game* “Patrap Basa”, perlu adanya proses pengembangan *game* yang baik. Menurut Eko Nugroho, secara garis besar proses pengembangan *game* dibagi menjadi 3 fase [19] yaitu:

1. Pra-produksi

- a. Tahapan riset serta penyusunan konsep dasar *game*

Tahapan yang pertama merupakan konsep atau ide dasar sebuah *game*, serta riset tentang *game* seperti apa yang dibutuhkan oleh masyarakat. Dalam tahapan ini *game* “Patrap Basa” memuat tema tentang bahasa daerah. Bahasa daerah yang diangkat dalam *game* ini yaitu bahasa Jawa, dengan *platform game* 2 dimensi, target pengguna *game* “Patrap Basa” yaitu anak usia sekolah dasar.

b. Perumusan *Gameplay*

Perumusan *gameplay* mencakup seluruh mekanisme dalam sebuah *game*, seperti proses interaksi antara pemain dengan *game* Patrap Basa, serta pola yang akan diberikan kepada *subject*, agar sesuai memainkan *game* Patrap Basa mendapatkan ilmu serta pengalaman dalam memainkan *game* tersebut.

Mekanisme *gameplay* dalam *game* Patrap Basa meliputi:

1. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan dalam *game* dalam bentuk bahasa Jawa ngoko maupun krama dengan benar dan tepat, untuk dapat mencari jalan keluar dari labirin.
2. Mencari benda-benda sesuai dengan misi yang diberikan di awal permainan.

c. Penyusunan karakter serta *asset* yang diperlukan.

Pada tahapan ini, terfokus pada penyusunan dan pembuatan karakter serta *object* atau *asset* yang diperlukan dalam *game* Patrap Basa. Penyusunan atau pembuatan *asset* tersebut meliputi:

1. *Background* dengan gambar yang menarik serta warna yang *soft*.
2. *Instrument/music* yang digunakan yaitu lagu dolanan, karakter pendukung dan lain-lain.

d. Pengujian *Gameplay* (*test play*)

Menguji *prototype gameplay* untuk keperluan perbaikan bagian-bagian yang masih kurang, serta memberikan gambaran untuk ke depannya ketika ada pengembangan *game* Patrap Basa selanjutnya.

2. Produksi

Pengembangan *game engine* (*Development*) dalam tahap ini *developer* memadukan dan mengembangkan seluruh *asset*, karakter, serta *game engine Construct 2* yang telah tersusun pada tahapan sebelumnya.

3. Pasca-produksi

a. Pengujian

Pengujian merupakan tahapan untuk mendeteksi atau mengecek ulang seluruh komponen utama dan masalah teknis pada *game*, serta untuk mengetahui kemampuan *game* Patrap Basa sejauh mana dan apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan dan mampu menyampaikan inti ilmu dan tujuan yang diharapkan.

b. Rilis

Pada tahapan ini, *game* Patrap Basa sudah siap untuk diperkenalkan kepada target *audience* yaitu anak-anak usia sekolah dasar.

3.2 BENTUK PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan dalam penelitian ini, bentuk penelitian yang akan digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Bentuk penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memperlihatkan serta memberi gambaran tentang perilaku dari subjek itu sendiri, fakta lapangan, fenomena, serta keadaan yang terjadi pada saat penelitian berlangsung [20].

Penelitian ini dilakukan dengan pemusatan lokasi studi di SD Negeri Duren 01 dan SD Negeri Bawen 01 Kabupaten Semarang. Penetapan sampel penelitian menggunakan teknik sampling yang bersifat *purposive* (selektif) yaitu siswa kelas 5 dan 6. Metode dan pengumpulan data yang digunakan adalah dengan membagi kuisisioner terhadap 58 siswa dari SD Negeri Duren 01 dan 48 siswa dari SD Negeri Bawen 01. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah kertas kuisisioner, observasi, catatan lapangan, dan kamera dokumentasi.

3.3 METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam proses penelitian diperlukan pengumpulan data untuk dapat menarik kesimpulan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan memberi pertanyaan melalui kuisisioner yang diberikan kepada siswa siswi dari SD Negeri Duren 01 dan SD Negeri Bawen 01. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data berupa

keterangan informasi secara lisan maupun tertulis dari beberapa narasumber tentang permasalahan pada penelitian ini dengan menggunakan pedoman kuisisioner serta pertanyaan-pertanyaan secara lisan sebagai petunjuk untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian ini. Setelah mendapatkan hasil data dari kuisisioner, diterapkan metode observasi untuk melengkapi data yang diperoleh sebelumnya.

Kuisisioner yang diberikan terhadap 58 siswa dari SD Negeri Duren 01 dan 48 siswa dari SD Negeri Bawen 01 dilakukan untuk mengetahui minat dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran bahasa Jawa, sejauh mana pemahaman siswa mengenai bahasa Jawa, dan *game* apa saja yang mereka sukai, serta menampilkan *prototype* dari *game* Patrap Bahasa.

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan melalui kuisisioner di antaranya:

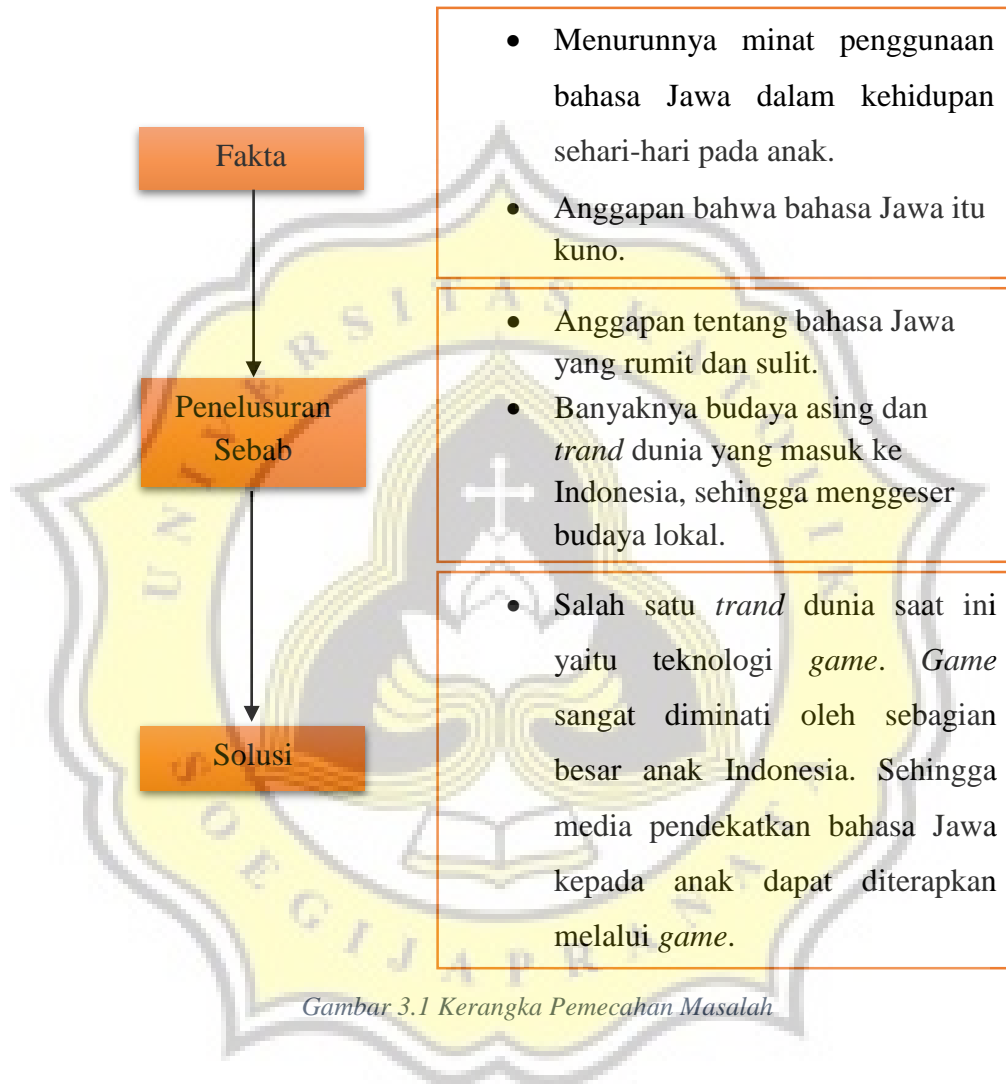
1. Bahasa apakah yang anda gunakan dalam kehidupan sehari-hari?
2. Apakah anda mengetahui bahasa Jawa?
3. Apakah anda tertarik mempelajari bahasa Jawa?
4. Seberapa sering anda menggunakan bahasa Jawa dalam keseharian anda?
5. Sejauh mana anda mengetahui bahasa Jawa?
6. Bahasa Jawa apakah yang sering anda gunakan dalam berkomunikasi?
7. Apakah anda mengalami kesulitan menyerap pelajaran bahasa Jawa dengan pengajaran menggunakan metode konvensional (metode ceramah/tradisional)?

8. Apakah anda membutuhkan sebuah metode pembelajaran dengan *game* sebagai media pembelajaran bahasa Jawa?
9. Apakah anda pernah bermain *game*?
10. *Game* apa yang sering anda mainkan?



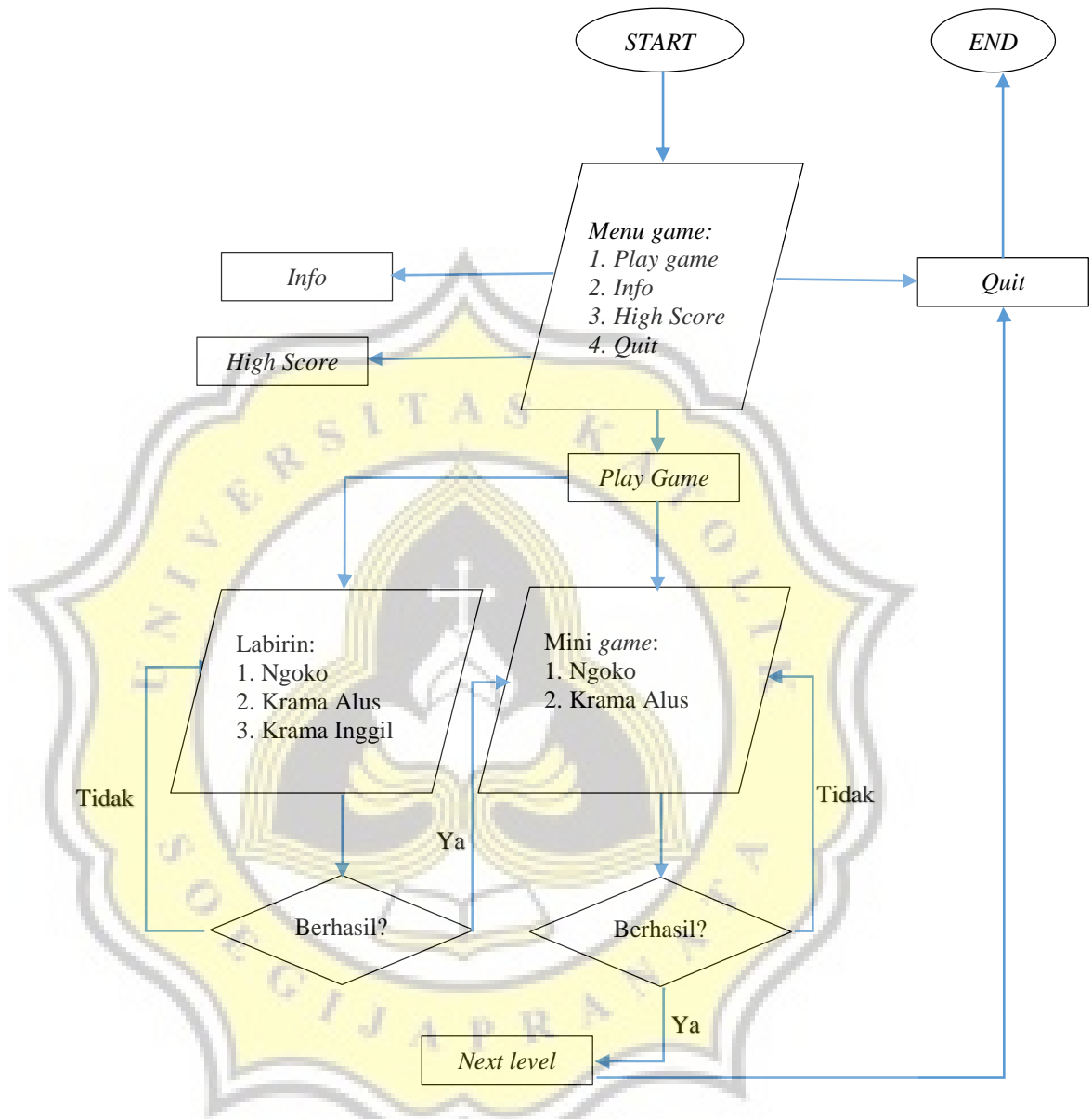
3.4 KERANGKA PIKIRAN

3.4.1 KERANGKA PEMECAHAN MASALAH



Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

3.4.2 KERANGKA PEMIKIRAN GAME



Gambar 3.2 Kerangka Pemikiran Game