

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek dan Lokasi Penelitian

Objek penelitian game Protect Us Immunity adalah anak remaja berumur 12-17 tahun yang berada di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama.

Lokasi pengambilan data diambil dari sekolah dan tempat kursus.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Pengumpulan data untuk materi game dengan melakukan konsultasi kepada dokter dan wawancara pada Guru BK dan Anak remaja yang pernah atau berhenti dari perilaku merokok.

Untuk pengumpulan data dari anak remaja didapat dari post-test setelah memainkan game.

3.2.1 Sumber Data

Jenis pengambilan data yang digunakan adalah data primer terkontrol. Responden memainkan game saya minimal 1 kali dalam kurun waktu selama 5 hari. Pada hari terakhir, responden diberikan kuisioner. Dalam hal ini sumber data berasal dari responden setelah memainkan game ini selaa 5 hari.

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Berikut teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data:

1. Studi Literatur / Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah menghimpun informasi yang relevan dengan topik berdasarkan penelitian. Sumber studi berasal dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, dan jurnal-jurnal baik tercetak maupun elektronik.

Sumber yang didapat untuk penelitian skripsi ini berasal dari jurnal-jurnal dan artikel yang berkaitan dengan perilaku merokok dan dampaknya secara badan maupun mental.

2. Wawancara / Konsultasi

Sebelum membuat game, dilakukan wawancara kepada guru BK dan 5 murid SMP yang pernah merokok. Selain itu, dilakukan pula konsultasi dengan dokter untuk mengetahui berbagai dampak merokok pada tubuh dan mental.

3.2.3 Metode Pengembangan Game

Proses dalam membuat game dibuat dengan program bernama Construct2, aplikasi ini diperuntukkan untuk umum, sehingga semua kalangan dapat membuat game. Aplikasi ini tergolong cukup mudah karena tidak membutuhkan keahlian bahasa pemrograman yang bertingkat tinggi, aplikasi ini dipublish oleh Scirra Ltd, aplikasi ini dapat membuat game untuk berbagai platform seperti HTML5, IOS, Android, Dll



Gambar 3.1 Flowchart Pengembangan Game

3.3 Kerangka Pemikiran

Masalah
Bagaimana merancang metode game penambah wawasan bahaya merokok sebagai alat edukasi?
Media apa yang sesuai membentuk persepsi merokok pada anak SMP?
Bagaimana menanamkan pola hidup sehat pada anak SMP?

Penanganan	Peluang
Game edukasi memberikan wawasan tentang bahaya rokok	Penyampaian tentang bahaya merokok dan dampaknya, serta memberikan wawasan lainnya

Game Development	
<i>Konsultasi</i>	Melakukan konsultasi dengan dokter untuk mencari data tentang bahaya, akibat, dan sebab perilaku merokok
<i>Wawancara</i>	Melakukan wawancara dengan guru konsultasi dan 5 siswa SMP dari sekolah
<i>Construct2</i>	Menggunakan engine ini karena mudah dalam pemograman dengan sistem drag and drop
<i>Medibang</i>	Menggunakan aplikasi ini karena simple dalam proses pembuatan aset
<i>Photoshop</i>	Menggunakan aplikasi ini karena mengerti dan mahir dengan isi sistemnya

Game Implementation	
Anak SMP	Post-test

Result
Game Edukasi untuk pendidikan kesehatan dan bahaya merokok dapat memberikan wawasan kepada anak SMP segala macam hal tentang merokok