

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Data Responden

Langkah pertama menyebarkan kuesioner kepada responden untuk mengetahui tanggapan dari para responden tersebut. Berhubung target game nya diutamakan untuk anak SMP dan SMA, maka survey akan dilakukan dan disebar ke sebuah sekolah SMP dan SMA yang akan dijadikan objek penelitian.

3.2. Metode Mengembangkan Sebuah Game

Apabila survey berhasil dilakukan dan menemukan ide untuk konsep game yang akan dibuat, langkah selanjutnya adalah metode bagaimana cara untuk mengembangkan sebuah game. Menurut Sadiman, dkk, mengembangkan sebuah game membutuhkan prosedur pengembangan, yaitu analisis kebutuhan, merumuskan tujuan, merumuskan butir-butir materi, menyusun instrumen evaluasi, menulis naskah media, produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan, dan yang terakhir yaitu produk akhir. Hasil uji coba menunjukkan bahwa produk game yang sedang dikembangkan haruslah menarik, sangat mudah, dan sangat bermanfaat. Sedangkan dari segi penggunaan, game tersebut haruslah user friendly, mudah dioperasikan, serta user / pengguna dapat memahami isi game tersebut dengan jelas serta bermanfaat untuk bermain sambil mendapatkan suatu ilmu [6].

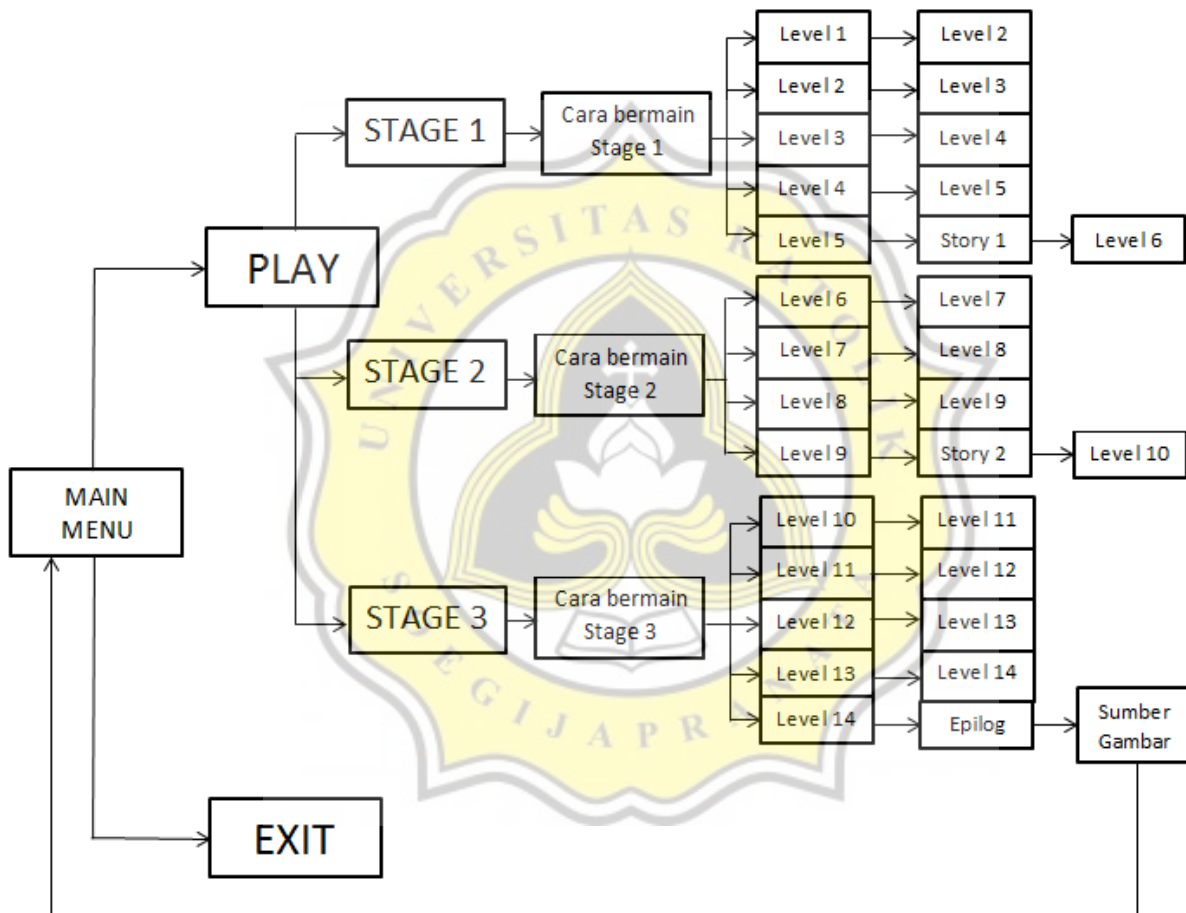
3.3. Gameplay

Genre game yang akan dibuat adalah game puzzle. Di game tersebut pemain akan mencari objek atau benda-benda yang tersembunyi di suatu ruangan. Menurut saya, game mencari objek ini membutuhkan ketelitian dan ketajaman mata. Salah satu contoh game yang menjadi inspirasi saya adalah Mystery Case Files. Cara memainkannya cukup sederhana, yaitu dengan mencari lokasi benda tersembunyi yang tertulis di sisi layar komputer anda. Setelah menyelesaikan beberapa misi, terdapat bonus stage untuk variasi game tersebut. Game variasinya bisa berupa menyusun puzzle, mencari potongan-potongan benda yang tersembunyi, dan sebagainya. Untuk bonus level tersebut akan dimunculkan secara acak. Apabila pemain gagal menyelesaikan bonus level tersebut, maka level tersebut akan mengganti jenis game yang lain. Sebagai contoh, bonus level pertama adalah menyusun puzzle, apabila si pemain gagal menyelesaikan game puzzle tersebut, maka bonus level tersebut akan berubah menjadi mencari potongan-potongan gambar agar menjadi satu gambar yang utuh. Sebelum bermain, pemain akan memilih 2 mode game yang bisa dimainkan, yaitu unlimited dan limited. Unlimited adalah suatu kondisi di mana pemain akan memainkan game tersebut tidak dibatasi waktu. Sedangkan limited adalah

kebalikan dari unlimited, yaitu pemain akan memainkan game tersebut dalam waktu yang ditentukan. Untuk mode time, pemain akan mendapat tambahan waktu jika menemukan setiap benda (baik tersembunyi sekali maupun yang mencolok).

3.4. Alur Gameplay

Berikut ini adalah tampilan alur gameplay dari game Tolak Narkoba :

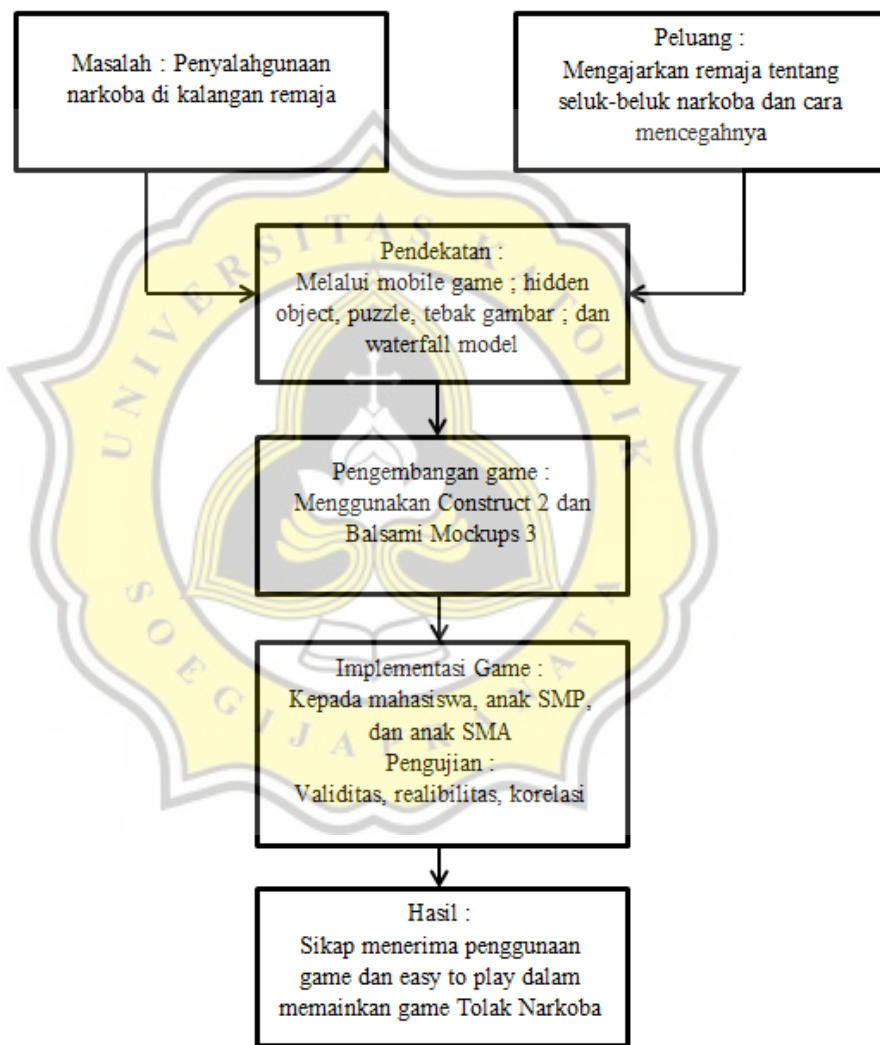


Gambar 3.2 Alur Gameplay

3.5. Kerangka Pikiran

Semakin berkembangnya zaman, para remaja mudah terjerumus ke dalam dunia narkoba apabila tidak mengetahui dampaknya dan imannya tidak kuat. Berdasarkan data statistik BNN pada tahun 2017, bahwa ditemukan 64 jenis narkoba dan terdapat 46.537 kasus narkoba di Indonesia sendiri.

Untuk mencegah agar para remaja tidak terjerumus ke dalam narkoba, ada baiknya remaja tersebut memainkan game “Tolak Narkoba” yang akan dibuat semenarik mungkin atau bahasa kerennya “eye catching” agar remaja ini ada rasa untuk memainkannya setiap hari. Kerangka pikirannya dapat dilihat di bawah ini :



Gambar 3.3 Kerangka pikiran game Tolak Narkoba

3.6. Diagram Alir

Berikut adalah diagram alir dari penelitian ini mulai dari awal hingga akhir :

