

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

3.1.1 Metode Kualitatif Deskriptif

Penelitian kualitatif adalah sebuah metode pengumpulan data yang bertujuan untuk menafsirkan suatu fenomena dimana peneliti biasanya lebih menekankan makna. Penelitian kualitatif deskriptif akan dituangkan kedalam bentuk tulisan deskriptif berisi beberapa data-data yang sudah diambil. (Anggito Albi, 2018: 8,11)

Pada penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kualitatif deskriptif. Penulis akan menjelaskan seluruh pokok bahasan secara deskriptif mengenai desain karakter Nio pada *videogame* Lokapala.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi

Menurut Patton observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang sangat akurat dengan tujuan untuk memahami suatu peristiwa atau fenomena yang biasanya menjadi objek penelitian seorang peneliti. Dalam penelitian ini desain karakter Nio sebagai objek penelitian yang akan diteliti lebih dalam. Observasi pada cerita karakter, cerita tokoh asli, kostum karakter, dan lain-lain sesuai dengan pengamatan (gurupendidikan.co.id, 2021)

3.2.2 Studi Pustaka / Literatur

Studi pustaka adalah sebuah kegiatan untuk mencari informasi yang sangat relevan dengan permasalahan yang diangkat sebagai objek penelitian. Biasanya data kepustakaan diperoleh dari buku, karya tulis ilmiah, internet, dan berbagai macam sumber lainnya (Zed, 2014).

Studi kepustakaan pada penelitian ini berfokus pada mencari teori-teori tinjauan desain, teori-desain karakter, dan teori-teori pendukung lainnya. Melalui buku tentang teori desain karakter, buku tentang tinjauan desain, dan

jurnal-jurnal dari para ahli yang kemudian digunakan sebagai dasar teori penelitian.

3.2.3 Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan tanya-jawab dengan bertujuan untuk mengumpulkan data dari suatu masalah atau fenomena. Orang yang diwawancarai biasa disebut sebagai narasumber. Wawancara juga digunakan untuk sarana bertukar informasi dari pewawancara dan responden. Wawancara bisa juga dalam bentuk diskusi apabila ingin melakukan wawancara terhadap banyak responden sekaligus. (Satrio, 2013 :1,2)

Dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini memiliki beberapa narasumber kunci. Narasumber kunci diposisikan sebagai pengguna secara langsung melalui beberapa sudut pandang yaitu : sudut pandang praktisi desain karakter, dan sudut pandang praktisi *3D Modeller*.

3.3 Unit Analisis

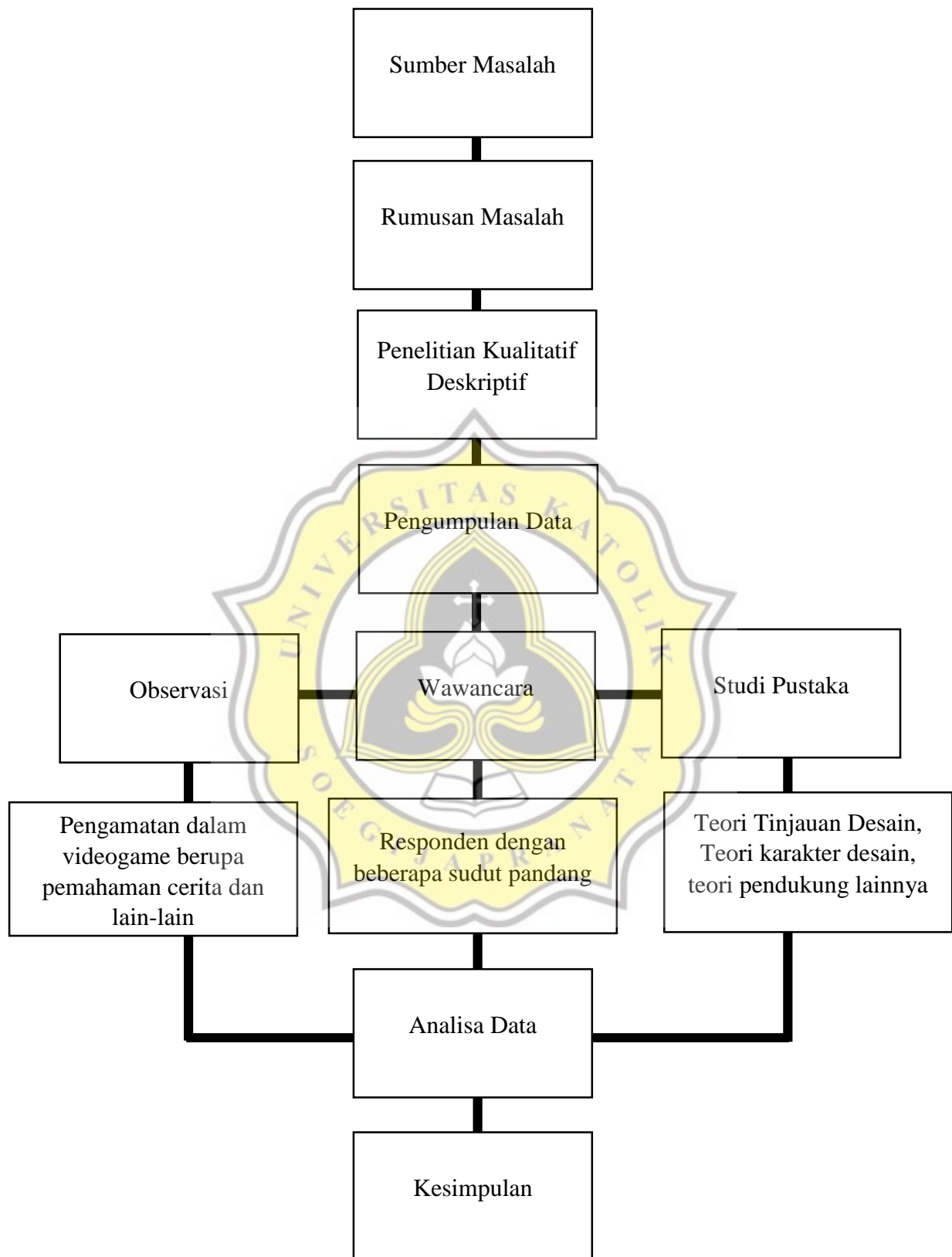


Gambar 3.1 Karakter Nio

Sumber: <https://duniagames.co.id/discover/article/nio-seorang-marksman-baru-siap-hadir-di-lokapala/en>

Dalam penelitian ini yang menjadi unit analisis secara umum adalah desain karakter yang muncul pada *videogame* Lokapala. Secara spesifik unit analisis dalam penelitian ini akan berfokus pada desain karakter Nio yang muncul pada *videogame* Lokapala. Visual desain karakter yang dipilih sebagai unit analisis akan ditinjau sebagaimana dengan keilmuan desain komunikasi visual.

3.4 Desain Penelitian



Gambar 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini berawal dari ketidak konsistenan desain karakter Nio pada *videogame* Lokapala. Sehingga pada penelitian ini ingin meninjau desain karakter dan penerapan cerita asli pada tokoh sejarah Indonesia Sin Nio menjadi Nio pada *videogame* Lokapala. Menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan studi pustaka, observasi, dan wawancara pengguna. Menggunakan teori-teori pendukung sebagai pisau bedah untuk proses analisa pembahasan dan kemudian ditarik kesimpulan.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini akan menggunakan tinjauan desain melalui empat tahap utama dan tiga sudut pandang. Empat tahapan utama melalui tahapan deskriptif, tahapan analisis formal, tahapan interpretasi, dan tahapan evaluasi. Tiga Sudut pandang formalistik, ekspresivistik, dan instrumentalistik. Pokok bahasan juga akan didukung oleh beberapa teori-teori dari para ahli sebagai penguat data.

Dugaan sementara peneliti adalah munculnya karakter Nio pada *videogame* Lokapala ingin memperkenalkan cerita tokoh pahlawan Indonesia Sin Nio kepada pemain. Serta munculnya visual desain karakter Nio merepresentasikan bagaimana cerita Sin Nio.

3.6 Hasil Observasi

3.6.1 Lokapala

Lokapala adalah *videogame* buatan developer lokal yaitu Antarupa Studios. *Videogame* ini mengusung permainan dengan genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Lokapala mulai dikembangkan dari tahun 2017 dan dirilis pada bulan Januari 2020 diplatform Android dan IOS. Istilah Lokapala berasal dari bahasa Sanskrit yang berarti penjaga dunia dimana pahlawan (*ksatriya*) ingin melindungi *loka*-nya (dunia). Karakter dari *videogame* Lokapala berdasarkan dari budaya, cerita mitologi, dan bahkan sejarah dari Indonesia. Antarupa Studios mengembangkan *videogame* Lokapala dengan bertujuan untuk menyelenggarakan perlombaan dan mebesarkan *e-sport* di Indonesia. (thejakartapost.com, 2020)

3.6.2 Cerita Sin Nio

a. Sejarah Cerita Tokoh Pahlawan Sin Nio (ditulis tokoh sebagai)



Gambar 3.3 Video Dokumentasi Cerita Sin Nio
 Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=wekLaLNhG1Q>

Menurut Ir Azmi Abubakar seorang pemilik dari Museum Pustaka Peranakan Tionghoa dari video dokumentasi Sinergi Indonesia. Sin Nio adalah tokoh pahlawan wanita yang berasal dari Wonosobo, Jawa Tengah. Sin Nio berada didalam Kompi 1 Batalion 4 Resimen 18 dibawah kepemimpinan Soekarno. Ia satu-satunya prajurit wanita yang berada dibatalionnya. Semasa perlawanan terhadap Belanda Sin Nio hanya bermodalkan senjata golok saja. Perjuangan Sin Nio berhasil dikenal dikalangan tentara setelah berhasil merampas seluruh senapan jarak jauh dari pihak Belanda seorang diri. Selain berani maju dibarisan depan Sin Nio juga pernah berada dibagian palang merah. Karena kurangnya tenaga medis di resimennya Sin Nio ditempatkan didivisi palang merah. Pada saat berada dibagian palang merah Sin Nio juga berhasil menyelamatkan banyak korban perang sehingga ia berhasil menyelesaikan tugas yang dipercayakan kepadanya dengan sangat baik.



Gambar 3.4 Sin Nio Saat berada di TNI

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=wekLaLNhG1Q>

Merupakan gambar foto asli tokoh pahlawan Sin Nio ketika ia bergabung pada TNI (Tentara Nasional Indonesia) yang diambil melalui video dokumentasi Sinergi Indonesia cerita tentang Sin Nio.

b. Cerita Sin Nio Dalam *Videogame* Lokapala



Gambar 4.5 Cerita Nio Dalam *Videogame*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Nio telah diberi gelar “Satu Diantara Seribu” pada videogame Lokapala. Seluruh keluarga Nio dan kerabat Nio telah ditawan oleh kolonialisme Belanda. Namun itu tidak mematikan api semangat dari Nio. Belanda sudah menjajah lebih dari 300 tahun membuat seluruh penduduk menderita. Nio melihat kekejaman yang dilakukan oleh kolonialisme secara langsung. Orang-orang kehilangan harapan, kehilangan rumah tinggalnya, dan bahkan kehilangan sosok orang yang dicintai. Nio bersumpah ingin mengakhiri seluruh penderitaan ini dan ingin melawan kolonialisme untuk melakukan perubahan agar orang disekitarnya tidak menderita lagi.

Nio bergabung dipasukannya dan menjadi satu satunya wanita yang ikut berperang. Nio berpikir sudah bukan lagi saatnya untuk menanyakan etnisnya dan gendernya. Sudah saatnya berjuang untuk melawan balik musuhnya meskipun tidak memiliki persenjataan yang canggih seperti musuhnya namun ia tetap berjuang dan maju kedepan demi menyelamatkan rakyatnya dari kekejaman kolonialisme. Nio selalu berteriak “MERDEKA” .

3.6.3 Visual Karakter Nio Dalam *Videogame* Lokapala

a. Karakter Dua Dimensi Nio



Gambar 3.6 Karakter Dua Dimensi Nio

Sumber : <https://duniagames.co.id/discover/article/nio-seorang-marksman-baru-siap-hadir-di-lokapala/en>

Merupakan tampilan Nio didalam *videogame* Lokapala yang sudah diterjemahkan dalam bentuk dua dimensi. Tampilan visual karakter Nio ini dapat muncul sebagai *loading screen* dan biasanya juga muncul sebagai ikon karakter pada saat ingin memilih karakter apa saja yang akan digunakan.

b. Karakter *Ingame* Nio



Gambar 3.7 Karakter *Ingame* Nio

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Merupakan tampilan Nio didalam *videogame* Lokapala yang sudah diterjemahkan dalam bentuk tiga dimensi. Tampilan karakter ini biasanya muncul ketika memainkan permainannya, dan ketika pengguna menampilkan *preview* karakter yang dipilih.

3.7 Hasil Wawancara

3.7.1 Hal yang membuat suatu karakter menarik

Menurut hasil wawancara pengguna mengatakan bahwa hal-hal yang membuat suatu karakter itu menarik adalah desain kostum, watak dari suatu tokoh, tampilan visual, dan cerita latar belakang dari sebuah karakter. Desain kostum yang bagus membuat pengguna langsung menangkap apa yang menjadi pembeda antara karakter satu dengan lainnya. Cerita pada karakter yang dekat dengan pengguna, pembaca, dan lain-lain menjadi nilai tambah yang lebih.

3.7.2 Pentingnya pendalaman sebuah cerita dalam sebuah karakter

Beberapa narasumber suka mencermati kisah-kisah karakter secara mendetil. Namun beberapa narasumber juga tidak mempedulikan kisah-kisah karakter secara mendetail. Pentingnya pendalaman cerita dalam sebuah karakter berfungsi sebagai pemikat hati dari pengguna terhadap sebuah karakter. Keterikatan emosional pengguna terhadap suatu cerita karakter menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah karakter. Cerita latar belakang karakter juga mempengaruhi hasil akhir desain sebuah karakter. Seperti bagaimana munculnya pakaian karakter tertentu didasari dengan cerita karakter itu sendiri.

3.7.4 Deskripsi Desain karakter Nio Menurut Pandangan Narasumber

Narasumber mendeskripsikan karakter Nio pada *videogame* Lokapala merupakan karakter wanita yang berjuang dan berperang melawan penjajah, menggunakan senjata laras panjang, serta juga mengatakan merupakan seorang yang mempunyai tugas sebagai penyembuh melalui tas yang dibawa oleh Nio dimedan perang.

Setelah narasumber memahami cerita tokoh Sin Nio. Narasumber secara keseluruhan menjawab bahwa Nio pada *videogame* Lokapala sudah merepresentasikan tokoh Sin Nio dengan baik. Namun masih memiliki kekurangan pada desain senjatanya. Mengetahui bahwa Sin Nio pada cerita asli menggunakan golok sedangkan pada *videogame* Lokapala menggunakan

senjata laras panjang. Beberapa narasumber mengkritik mengapa karakter pada *videogame* tidak menyertakan senjata goloknya.

Pertanyaan terakhir menyangkut pemilihan senjata pada karakter Nio. Menurut narasumber apabila ingin memperkenalkan perjuangan tokoh Sin Nio sesuai cerita sejarah aslinya lebih cocok menggunakan senjata laras panjang dibanding golok. Penggunaan senjata senapan laras panjang juga lebih memikat hati pengguna.

