

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 JENIS PENELITIAN**

##### **3.1.1 METODE KUALITATIF DESKRIPTIF**

Penelitian kualitatif menurut Anggito Albi (2018:8) merupakan suatu pengumpulan data dengan tujuan untuk memahami serta menguraikan suatu fenomena yang terjadi dengan mengambil sumber data secara bertujuan, umumnya menggunakan pengumpulan data gabungan, menggunakan analisis yang bersifat kualitatif atau induksi, dengan hasil penelitian dimana peneliti umumnya menekankan pada makna.

Penelitian Kualitatif yang bersifat deskriptif dapat diartikan sebagai peneliti mendeskripsikan objek dan fenomena yang dijabarkan ke dalam tulisan naratif. Dengan kata lain, laporan penelitian kualitatif akan berisi fakta-fakta yang diungkapkan untuk mendukung hal-hal yang disajikan dalam laporannya. (Anggito Albi, 2018:11)

Dalam penelitian kali ini, akan digunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif, dimana pada artinya penulis akan mendeskripsikan hal-hal yang terkait dengan desain karakter pada *game* “*Code Atma*”, baik dari latar belakang *lore* dan desain karakter baik di dalam *game* “*Code Atma*” maupun pada *lore* atau cerita yang beredar pada masyarakat.

##### **3.1.2 MEKANISME PENGKAJIAN**

Dalam melakukan penelitian mengenai *game Code Atma* ini, objek penelitian akan dikaji berdasarkan visualisasi desain karakter yang telah didesain sedemikian rupa yang terdapat dalam *game*. Dalam objek penelitian ini, terdapat 2 karakter yang diambil sebagai sample objek penelitian, Banaspati dan Jenglot.

Dalam mendukung penelitian ini, data didapatkan melalui proses observasi, melalui *game*-nya secara langsung, melihat cerita-cerita yang beredar di masyarakat, serta melihat literatur yang berkaitan dengan desain karakter serta cerita yang beredar di masyarakat.

Objek penelitian akan ditinjau dengan menggunakan teknik Tinjauan Desain yang terbagi menjadi 4 tahap, yaitu Deskripsi, Analisa Formal, Interpretasi, serta Evaluasi. Obejk penelitian yang berupa desain karakter Banaspati dan Jenglot ini akan ditinjau dengan melihat beberapa elemen visual, seperti bentuk keseluruhan dari karakternya, anatomi serta proporsi yang diterapkan dalam karakter, *gesture* yang dilakukan oleh karakter tersebut (gerakan atau gaya yang dilakukan oleh karakter beserta mencari maknanya), gaya desain yang diterapkan dalam karakternya, efek-efek visual yang dikeluarkan oleh karakter (baik dari *artwork* desain maupun saat dalam pertarungan), serta animasi saat menggunakan skill atau jurus beserta efek yang terjadi. Elemen-elemen visual tersebut dijabarkan secara deskriptif sesuai dengan apa yang terlihat di karakter, menganalisa dengan menggunakan literatur maupun data hasil observasi yang didapatkan sebelumnya secara formal, membahas, membandingkan, serta mengintegrasikan tujuan atau makna dari elemen-elemen visual tersebut ada dengan membandingkan dengan refrensi karakter asli yang dikenal di masyarakat, serta menarik kesimpulan dan memberikan kritk desain dari desain karakter tersebut.

## **3.2 TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

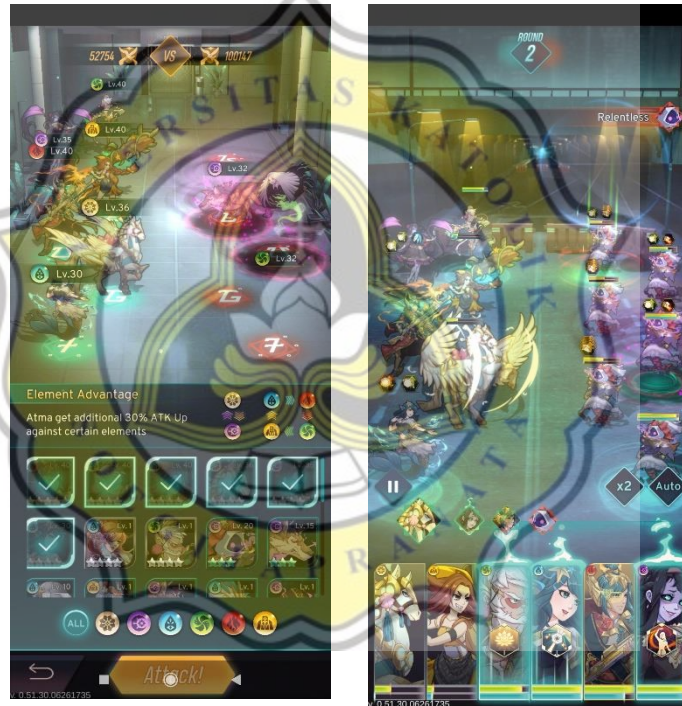
### **3.2.1 OBSERVASI**

Observasi menurut Nawawi dan Martini merupakan pengamatan yang kemudiaan dicatat secara runtun dan terstruktur yang terdiri dari fenomena yang muncul dalam objek yang sedang diteliti. Kemudian hasil dari pengamatan tersebut akan disajikan kedalam laporan secara teratur sesuai kaidah yang berlaku. Sementara menurut Patton, observasi sendiri dapat diartikan sebagai sebuah metode yang sangat akurat untuk mengumpulkan data-data yang ditujukan untuk mencari informasi tentang sebuah fenomena yang kemudian dijadikan sebagai objek penelitian. (gurupendidikan.co.id, 2021).

Dalam mengumpulkan data terkait dengan penelitian, Penulis melakukan observasi secara *online* terkait dengan *game* “Code Atma” ini. Proses observasi secara *online* ini meliputi mengamati *game Code Atma* itu sendiri secara langsung, mengamati diskusi-diskusi forum yang dilakukan oleh pemain *Code Atma* ini melalui sosial media atau media lain, mengikuti berita-berita dari pihak *developernya* (Agate Studio).

## A. GAME CODE ATMA

*Game Code Atma* merupakan game karya developer lokal Agate Studio yang dirilis untuk *platform mobile* (Android dan iOS) pada 25 Juni 2020. *Game* ini membawa tema karakter *horror* namun disajikan ke dalam *gameplay* yang bergenre *Idle RPG*. *Game* ini bercerita tentang makhluk astral, roh, arwah yang disebut Atma yang berada di dalam tubuh manusia dan bergantung pada kondisi emosi dari manusia tersebut. Namun, hanya beberapa orang saja yang dapat mengendalikan Atma tersebut yang disebut sebagai *Seeker*. *Seeker* ini dapat mengendalikan serta mendeteksi keberadaan atma melalui aplikasi hp yang bernama Asterisk. (Sumber : momoyandroidgamer.com).

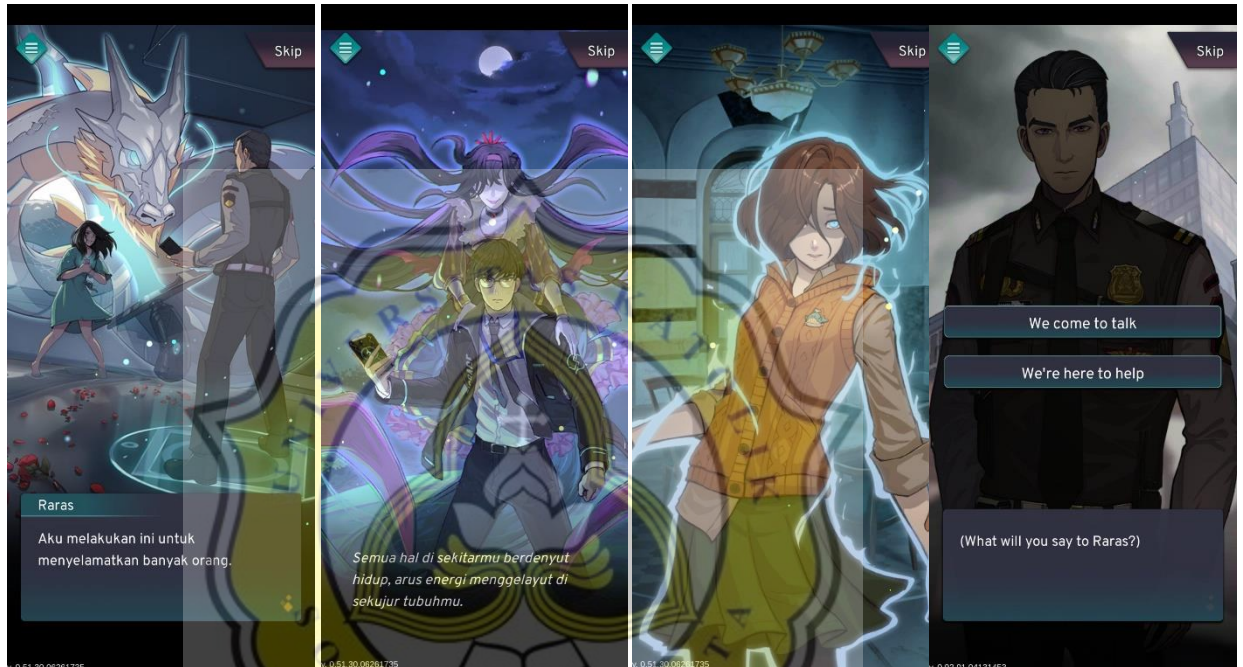


Gambar 3.1 *Gameplay Code Atma* yang berupa RPG

Sumber : *In Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

Sebagai *Seeker*, para pemain akan ditawarkan dengan petualangan dengan mengendalikan Atma mereka dan membasmi Atma-atma jahat. *Game* ini menawarkan *gameplay* yang berupa *Idle RPG* dalam mode pertarungannya serta Visual Novel dalam mengemas cerita yang ditawarkan. *Idle RPG* disini yang dimaksud adalah *game* ini memiliki mekanisme bermain yang berupa *turned-*

*based*. Selain itu, *game* ini juga berjalan secara *idle*, dimana Atma-atma akan membasmi atma-atma jahat yang bisa dimanfaatkan untuk mengambil *rewards* saat pemain sedang tidak memainkan *game* tersebut. Sementara untuk cerita yang ditawarkan dikemas dengan model layaknya Visual Novel. Dalam berjalannya cerita, pemain akan diberikan pilihan, baik dalam percakapan maupun tindakan dalam berjalannya cerita.



Gambar 3.2 Potongan dari cerita dalam *Game Code Atma* yang dikemas layaknya Visual Novel

Sumber : *In Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

## B. BANASPATI

Banaspati merupakan salah satu karakter mistis yang dikenali dan ditakuti di beberapa daerah di Indoneisa. Sosok ini dipercayai sebagai roh jahat yang memiliki kekuatan Gaib yang sangat tinggi. Namun sebagian lainnya juga mempercayai bahwa Banaspati merupakan ilmu santet atau ilmu gaib tingkat tinggi yang dapat dipelajari. Ilmu santet Banaspati ini dipercaya sangat menyeramkan dan



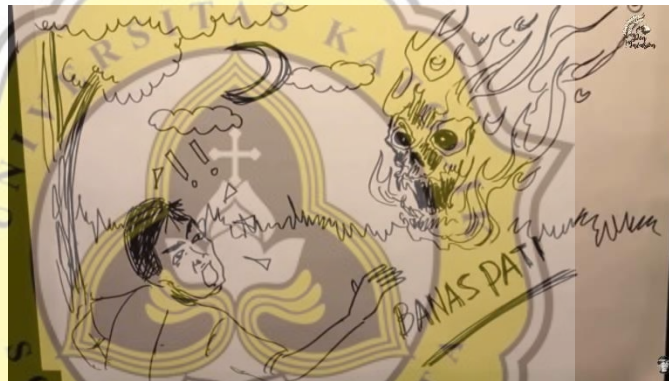
jarang sekali mengalami kegagalan. Di tanah Jawa, Banaspati dikenal menjadi 3 jenis, yaitu :

- Banaspati Geni/Api, bersenyawa dengan udara, kekuatannya bersumber melalui udara, sehingga apabila seseorang bertemu dengannya dan merasa ketakutan, maka api tersebut akan membesar dan berkobar-kobar
- Banaspati Tanah Liat, merupakan Banaspati yang bersemayan di hutan dan senang memangsa korban dengan menghisap darah mereka. Biasanya, mereka mengincar orang yang tidak langsung menapakkan kakinya ke tanah (dengan kata lain menggunakan alas kaki), sehingga Banaspati ini dapat dihindari dengan melepaskan alas kaki yang digunakan dan meletakkan kaki secara langsung ke tanah dan berdiam di tempat.
- Banaspati Air, merupakan Banaspati yang berdiam diri di daerah perairan dan sering mengincar korban yang sedang berada di dalam air. Banaspati ini memangsa korbannya dengan membuat korban seolah-olah tenggelam, yang ternyata darahnya telah dihabisi terlebih dahulu.

Menurut Channel Youtube “Sarang Demit” yang merupakan Channel yang dikelola oleh seorang penulis buku mengenai cerita-cerita seram nusantara dan melalui channelnya sering bercerita menawarkan cerita-cerita seram tersebut, Sejarah singkat kemunculan Banaspati di tanah Jawa yang dipercayai sebagai ilmu hitam bermula dari jaman penjajahan VOC, dimana pada masanya perjudian menjadi hal yang sangat populer. Singkat cerita, ada seorang kakek misterius yang berhasil mengadu domba dua orang yang ternama dalam judi yang ternyata dijadikan tumbal oleh sang kakek untuk dapat menguasai Banaspati, yaitu dengan memberikan tumbal sebanyak 2 manusia, dimana manusia tersebut harus ditumbalkan dengan cara dimangsa oleh Banaspati secara langsung, serta yang lain harus dibakar hidup-hidup di dekat Banaspati bersarang.

(Sumber : Channel Youtube Sarang Demit, “KISAH SEBENARNYA DIBALIK KEMUNCULAN BANASPATI | CERITA SERAM”).

Sementara menurut Channel Youtube “Pen Invasion” yang merupakan channel yang seringkali mengumpulkan cerita-cerita seram yang beredar di masyarakat dan menceritakannya dalam sebuah ilustrasi, menyatakan bahwa Banaspati merupakan sosok yang cukup dikenal di tanah Jawa, khususnya Jogja. Bahkan sejak era 80-an, sosok ini dikenal memiliki 2 wujud. Wujud yang pertama adalah bola api, dimana bola api ini awalnya hanya berukuran kepalan tangan manusia. Namun, apabila ia menemukan sosok korban dan korban tersebut ketakutan serta tidak segera berlari, maka Banaspati ini akan semakin membesar menjadi sebuah kobaran api yang menyeramkan dan memangsa Korban tersebut. Banaspati wujud ini dipercaya dapat melayang serta berpindah dari satu pohon ke pohon yang lain.



Gambar 3.3 Ilustrasi gambaran wujud bola api Banaspati

Sumber : Channel Youtube Pen Invasion, Asal Usul Hantu Banaspati -  
Cerita Gambar

Untuk wujud keduanya, Banaspati dikenal dengan sosok yang memiliki wujud layaknya manusia api, dimana seluruh tubuhnya ditutupi oleh kobaran api. Wujud Banaspati ini berjalan menggunakan kedua tangannya, dengan kakinya yang berada di atas. Banaspati ini memangsa korbannya dengan menjulurkan lidah api dan menyebabkan luka bakar ke korbannya. Selain itu, Banaspati juga sering ditakuti karena sering menampakan diri dan mengejar manusia untuk dihisap darahnya.

(Sumber : Channel Youtube Pen Invasion, Asal Usul Hantu Banaspati - Cerita Gambar)



Gambar 3.4 Ilustrasi gambaran wujud manusia api Banaspati

Sumber : Channel Youtube Pen Invasion, Asal Usul Hantu Banaspati -  
Cerita Gambar

### C. JENGLOT

Jenglot merupakan makhluk atau benda yang umurnya sudah ratusan tahun. Jenglot memiliki wujud yang sama seperti manusia, namun berukuran kecil (sekitar 10 cm) dengan rambut, gigi, dan kuku yang lebih panjang dari tubuhnya. Jenglot seringkali dipelihara dan dimanfaatkan menjadi alat santet oleh pemiliknya. Jenglot memerlukan makanan yang berupa darah manusia, dengan ketentuan darah bergolongan O dan AB, yang kemudian mata jenglot dapat menyala apabila terkena darah.

(Sumber : Channel Youtube EHstory Asal Usul JENGLOT || EHstory)

Menurut Channel Youtube “Alogirtma Alam” yang merupakan channel youtube yang memang menawarkan khusus mengenai cerita-cerita mitologi di Jawa, menyatakan bahwa Jenglot sendiri merupakan benda yang langka ditemui di kehidupan sehari-hari, keberadaannya pun juga sangat berbahaya dan ganas. Jenglot mempunyai syarat yang perlu diketahui apabila ingin merawatnya dan tidak bisa dirawat secara sembarangan. Bila dirawat secara sembarangan, maka dampaknya akan sangat fatal. Kutukan yang didapatkan karena memelihara jenglot dapat berimbas secara turun temurun meskipun benda fisiknya sudah tidak

disimpan lagi. Kutukan ini dapat berakibat keturunan dari pemilik jenglot tersebut dihantui hingga dipaksa untuk bunuh diri.

(Sumber : Channel Youtube Algoritma Alam, AKIBAT JENGLLOT CUCU JADI KORBAN !)



Gambar 3.5 Ilustrasi gambaran Jenglot

Sumber : Channel Youtube Algoritma Alam, ASAL USUL JENGLLOT

Jenglot sendiri berasal dari kisah jaman dulu, pada jaman kerajaan Lumajang, dimana pada masa itu terdapat seorang laki-laki yang mempunyai istri yang sangat cantik sekali. Namun, laki-laki yang menjadi pengantar surat untuk keraton itu merasa dikhianati saat mengetahui istrinya berselingkuh dengan ayah mertuanya yang mengakibatkan ia sakit hati dan merasa dendam. Ia kemudian bertekad untuk mempelajari ilmu kelas tinggi yang bernama MOKSA untuk dapat membalaskan dendamnya. Tetapi guru dari laki-laki tersebut tidak setuju dan dan terbunuh oleh muridnya sendiri. Dalam keputus asaannya, lelaki ini didatangi oleh seorang pria tua misterius dan ditipu yang menyebabkan tubuhnya terus menyusut hingga menjadi seukuran janin yang berumur 4 bulan. Lelaki itu terkutuk dalam bentuk yang kemudian disebut sebagai jenglot ini dan tidak dapat membalaskan dendamnya.

Meskipun tubuhnya berukuran sekitar 10 cm, namun kuku, rambut, hingga taringnya terus bertumbuh karena bagian-bagian tersebut tidak ada roh didalamnya. Keberadaan jenglot ini tergolong sangat langka, sehingga dapat dikatakan bahwa



saat orang lain menemukannya menjadi sebuah “kesialan” bagi jenglot tersebut karena dimanfaatkan oleh orang lain untuk kepentingan mereka sendiri dan tidak dapat membalaskan dendamnya.

(Sumber : Channel Youtube Algoritma Alam, ASAL USUL JENGLLOT)

#### **D. GAYA DESAIN DAN *TREND* YANG BERAKAITAN**

Dalam perkembangan dunia *game*, grafik atau visual menjadi salah satu aspek penting dalam membangun *game* tersebut. Aspek dari pembentukan karakter, lingkungannya, dan hal-hal lain. Salah satunya adalah dengan cara penggambaran karakter dalam *gamenya*. Ada yang mengejar realistis dalam *gamenya*, ada yang membuat *gamenya* menjadi terkesan sangat kartun, dan ada juga yang menggunakan gaya khusus yang berkembang di berbagai negara, satunya adalah gaya Jepang atau gaya manga/Anime yang digunakan dalam Code Atma ini.

Dikutip dari artikel pada BellaOnline.com, *anime* sendiri merupakan gaya seni yang berkembang di negara Jepang, dengan pendekatan gaya seni yang berkisar dari gaya liar yang berlebihan hingga pendekatan yang realistis. Umumnya menggunakan garis yang kuat dan cenderung disebabkan oleh kuas kaligrafi. Ciri-ciri *style* ini pada umumnya memiliki proporsi tubuh yang umum terdapat pada proporsi manusia pada umumnya, memiliki mata yang cenderung lebih besar dari seharusnya (namun tidak semua *anime* menerapkan ciri-ciri ini), serta ekspresi yang berlebihan. Tak hanya membuat karakter yang berupa manusia, dalam *style anime* ini juga kerap membuat atau memasukkan karakter-karakter yang bukan manusia, seperti robot, hewan, roh, hingga iblis atau setan yang digambarkan menyerupai manusia.

Tak hanya dalam Code Atma, terdapat banyak judul-judul *game* lain yang menerapkan *gamenya* meskipun diproduksi di luar negara Jepang, seperti Genshin Impact, Honkai Impact, maupun Counter:Side yang berasal dari Tiongkok dan Korea.

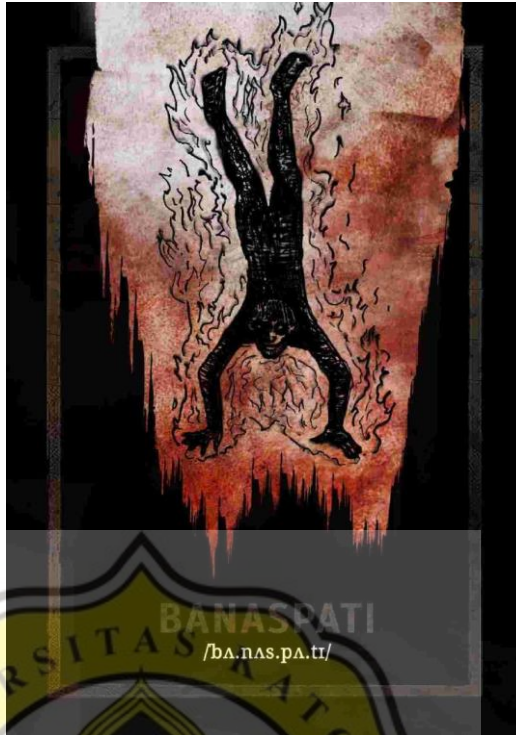
### 3.2.2 STUDI LITERATUR

Menurut Zed (2014) dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian, tidak selalu mewajibkan peneliti untuk menemui responden, namun dapat juga dengan melakukan riset kepustakaan yang tidak hanya digunakan dalam menentukan kerangka penelitian, tetapi juga menggunakan atau memanfaatkan kepustakaan tersebut menjadi sumber data penelitian. Hal ini yang kemudian disebut sebagai Studi Literatur. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa Studi Literatur merupakan kegiatan mencari data yang relevan dengan objek yang sedang diteliti, dengan melalui riset kepustakaan, baik melalui buku, jurnal, karya ilmiah, dll.

Penulis menggunakan buku-buku referensi serta literatur yang berkaitan dengan topik yang dikaji oleh penulis, meliputi desain karakter dalam *game*, literatur mengenai hantu-hantu dari Indonesia, dsb.

#### A. BANASPATI

Menurut "*A Book of Indonesian Ghost*" (Khairunnisa, 2019), Banaspati berasal dari daerah Jawa, tepatnya Jawa Tengah. Banaspati sendiri merupakan makhluk mistis yang mempunyai elemen api dalam mitologi Jawa. Banaspati dikatakan makhluk yang sangat kuat, karena banyak orang yang mengatakan bahwa Banaspati dapat membakar orang yang ia temui dan dianggap mengganggu. Sebagian orang lagi berkata bahwa Banaspati merupakan ilmu hitam yang dikirim oleh dukun yang bisa digunakan untuk membunuh seseorang. Dukun akan melakukan ritual dengan membaca mantra ke sebuah telur yang baru saja dihasilkan oleh ayam, kemudian telur tersebut akan berubah menjadi sebuah bola api dan mengincar target yang dituju oleh sang dukun. Banaspati sering ditemui tinggal di pohon yang besar di dalam hutan.

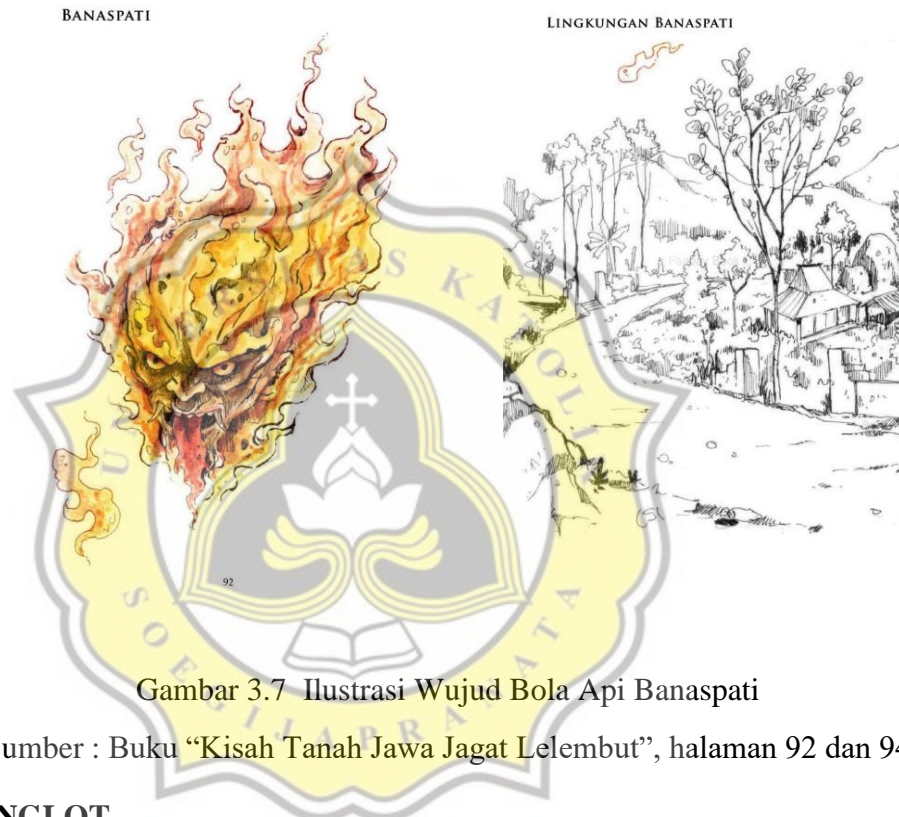


Gambar 3.6 Perwujudan Manusia Api Banaspati

Sumber : Buku “*A Book of Indonesian Ghost*” halaman 15

Banaspati dikatakan memiliki wujud yang sama dengan manusia, namun dengan badannya yang terselimuti api. Banaspati juga berjalan dengan cara yang aneh, yaitu dengan menggunakan tangannya sementara kakinya berada di bagian atas (seperti posisi saat melakukan gerakan *headstand*). Cerita lain juga mengatakan bahwa Banaspati memiliki wujud seperti bola api, kepala yang melayang dengan diselimuti api, terbang dengan rendah, memiliki mata yang besar dan lidah yang menjulur ketika dekat dengan mangsanya. Banaspati dikatakan memiliki taring yang panjang.

Banaspati bertambah kuat dengan menyerap ketakutan dari mangsanya. Semakin korbannya merasa ketakutan, maka Banaspati akan menjadi lebih kuat. Apabila bertemu dengan mahluk ini, maka hal yang dapat dilakukan adalah menahan nafas dan menjatuhkan diri ke sungai. Selain itu, air lemon yang terbuat dari rendaman air dan lemon selama seminggu dipercaya dapat melindungi seseorang dari Banaspati yang ingin mengincarnya.



Gambar 3.7 Ilustrasi Wujud Bola Api Banaspati

Sumber : Buku “Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut”, halaman 92 dan 94

## B. JENGLOT

Menurut buku “Enigma 2: Menguak Fakta-fakta Misterius Paling Fenomenal di Dunia” (Sam, 2014), Jenglot dikenal dengan bentuk jelmaan dari seseorang yang memiliki kekuatan ilmu yang hebat di masa lalu (ilmu untuk hidup abadi) yang menyebabkan tubuhnya menjadi awet meskipun sudah meninggal seperti layaknya mumi dengan rambut dan gigi yang terus bertumbuh serta tubuhnya mengecil. Jenglot juga harus memakan makanan yang berupa darah dari mahluk hidup. Di Indonesia, Jenglot mulai dikenal pada tahun 1990-an dengan ciri-ciri berupa : ukurannya kecil berukuran belasan sentimeter dengan rambut dan



kuku yang terus bertumbuh dan membuatnya sangat panjang. Sebagian orang yang memiliki jenglot juga mengatakan bahwa bola mata jenglot ini dapat memutar layaknya makhluk hidup, serta membutuhkan darah makhluk hidup sebagai makanannya.



Gambar 3.8 Wujud Jenglot

Sumber : Buku Enigma 2: Menguak Fakta-fakta Misterius Paling Fenomenal di Dunia”, halaman 229

Namun sebagian orang lain mengatakan bahwa Jenglot merupakan perwujudan dari hasil karya klasik seniman yang memang tertarik dengan bidang seperti ini. Contoh lain dari karya klasik ini adalah Feejee Mermaid. Tetapi perbedaannya, tujuan dibuatnya Feeje Mermaid adalah untuk keperluan karya seni, sementara Jenglot dibuat dengan tujuan sebagai medium untuk makhluk supranatural.



Gambar 3.9 Ilustrasi Perwujudan Jenglot

Sumber : Kumaran.com

Jenglot sebenarnya dapat dibuat dengan teknik yang digunakan oleh seniman-seniman kuno : yaitu dengan menggabungkan berbagai macam bangkai mahluk hidup yang kemudian dijahit dan dikeringkan. Sebagian orang percaya bahwa kemungkinan Jenglot dibuat dengan cara demikian dan memanfaatkan bangkai monyet kecil atau bangkai kelelawar.

### 3.3 UNIT ANALISIS

Dalam penelitian ini, yang menjadi unit analisis untuk dikaji dan ditinjau secara lebih dalam adalah karya visual dalam bentuk desain karakter yang hadir pada sebuah permainan atau *game* yang berjudul “*Code Atma*”.

Desain karakter ini secara spesifik akan mengambil dua (2) karakter, yaitu karakter Banaspati dan Jenglot pada *game* “*Code Atma*”. Kedua karakter ini nantinya akan dibedah dengan ilmu desain komunikasi visual untuk meninjau desain yang telah di desain sedemikian rupa oleh Agate Studio ini serta mencari makna yang diberikan ke desain karakter tersebut



Gambar 3.10 Model Karakter Banaspati dalam *game Code Atma*

Sumber : Artstation.com



Gambar 3.11 Model Karakter Jenglot dalam game *Code Atma*

Sumber : Artstation.com

Dalam melakukan tinjauan terhadap desain karakter pada game *Code Atma*, beberapa elemen visual yang akan menjadi fokus bahasan pada setiap karakter adalah sebagai berikut ;

- Bentuk dari karakter
- *Gesture* dan anatomi dari karakter
- Gaya Desain yang digunakan dalam membentuk desain karakter
- Warna yang diterapkan pada karakter
- Atribut yang dikenakan oleh karakter
- Efek-efek yang terdapat pada desain karakter, efek disini meliputi efek yang terdapat pada *art* dalam model karakter dalam game *Code Atma*, serta efek-efek yang dikeluarkan saat diturunkan ke medan perang.
- Animasi serangan atau jurus yang dimiliki oleh karakter, dalam game *Code Atma* saat menyerang maupun mengeluarkan jurus atau *ultimate attack*, terdapat animasi sederhana yang berjalan apabila pemain menekan ikon karakter yang sudah siap menyerang.

Selain meneliti elemen-elemen tersebut secara visualnya, penelitian ini juga akan mencari benang merah atau kesamaan ciri khas yang diterapkan dalam desain karakter game *Code Atma* (baik

dalam bagian dari cerita, sifat yang dikenal, maupun visualisasi) yang beredar di masyarakat sebagai landasan dalam memaknai elemen-elemen visual tersebut.

### 3.4 DESAIN PENELITIAN

Dalam penelitian ini akan model jenis penelitian secara kualitatif, dimana data didapatkan melalui hasil observasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan *game Code Atma* yang kemudian didukung oleh literatur-literatur yang berkaitan dengan topik yang diangkat, baik dalam segi desain karakter dalam *game* nya hingga cerita-cerita asli karakter yang diangkat yang beredar di masyarakat.

Hasil-hasil dari metode penelitian tersebut akan diolah dengan pendekatan metode deskriptif, yang meliputi karakter objek penelitian (terutama pada elemen-elemen visualnya), cerita di dalam *game*, cerita yang beredar di masyarakat, serta hasil lain yang didapatkan akan dijabarkan secara deskriptif yang kemudian dengan deskripsi yang didapatkan akan dikomparasikan dengan visualiasi asli yang dikenal di masyarakat, serta mencari tahu makna-makna dari visualisasi desain karakter dalam *Code Atma*. Penggunaan metode deskriptif ini digunakan untuk membedah secara rinci visual dari karakter objek penelitian pada *game Code Atma* ini, mendeskripsikan elemen-elemen visual yang terdapat dalam karakter tersebut, yang kemudian setelah didapatkan rinciannya akan dianalisa dengan bantuan data-data yang telah didapatkan melalui observasi maupun studi literatur.

Selain membedah dan mendeskripsikan semua elemen-elemen visualnya, kemudian akan melakukan komparasi atau membandingkan dengan karakter aslinya yang beredar di masyarakat. Dalam mengkomparasi karakter antara versi asli (yang beredar di masyarakat) dengan versi pada *game* nya, beberapa batasan yang akan menjadi fokus dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- Cerita pada versi asli dengan versi pada *game* nya
- Visualisasi pada versi asli dan versi *game* nya
- Ciri khas yang menjadi keunikan karakter

### 3.5 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data dalam penelitian ini akan menggunakan tinjauan desain yang membedah visualisasi untuk melihat dan mendeskripsikan desain karakter yang menjadi objek



secara deskriptif. Tinjauan Desain ini dilakukan melalui 4 tahap, yaitu Deskripsi yaitu mendeskripsikan semua hal yang terkait dengan visualisasi karakter hingga membahas elemen-elemen yang terdapat dalam desain karakter tersebut. Analisis formal yaitu membahas lebih dalam elemen-elemen tersebut dengan menggunakan teori-teori dan data-data yang didapatkan, Interpretasi yaitu melakukan analisa yang didasari oleh teori-teori dan data yang sudah didapatkan. Selain itu, pada tahap interpretasi ini juga melihat dari segi penggunaan desain yang kemudian melihat juga dari sisi fenomena atau *trend* yang sedang populer, serta Evaluasi yaitu menarik kesimpulan dan kritik dari hasil analisa yang didapatkan sebelumnya.

