

BAB III

METODE PENELITIAN ANALISA VISUAL PEMBENTUK KESAN HOROR PADA MENU UTAMA GAME IDENTITY V

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis ingin memastikan bahwa visual desain warna yang ada pada *game online* Identity V dalam memberikan kesan visual yang kuat untuk *game* bergenre horor dapat terpenuhi atau tercapai.

Menurut Kasiran (2008) (dalam Nasrudin, J, 2019, h. 7), mendefinisikan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena penelitian ini lebih mengutamakan data terperinci yang menjadi nilai utama dalam penyelesaian masalah yang diteliti.

3.2 Definisi Konseptual

Game digemari banyak orang dan dari semua kalangan, seiring berjalannya waktu *game* berkembang mengikuti jaman. Hingga terciptalah *game online*. *Game online* dapat dimainkan di *handphone* ataupun komputer. Identity V adalah salah satu *game online* bergenre horor yang memiliki gaya desain visual yang menarik. Namun muncul sebuah permasalahan dalam *game online* tersebut, yakni pemilihan warna yang kurang dalam membentuk kesan horor yang seharusnya. Oleh sebab itu penulis bertujuan menganalisis permasalahan dalam penggunaan warna yang digunakan dalam *game online* tersebut. Tentunya untuk membuktikan bahwa penggunaan warna dapat membentuk kesan horor. Analisis akan dilakukan berdasarkan teori – teori tentang warna yang ada, sehingga penelitian ini dapat terbukti kebenarannya.

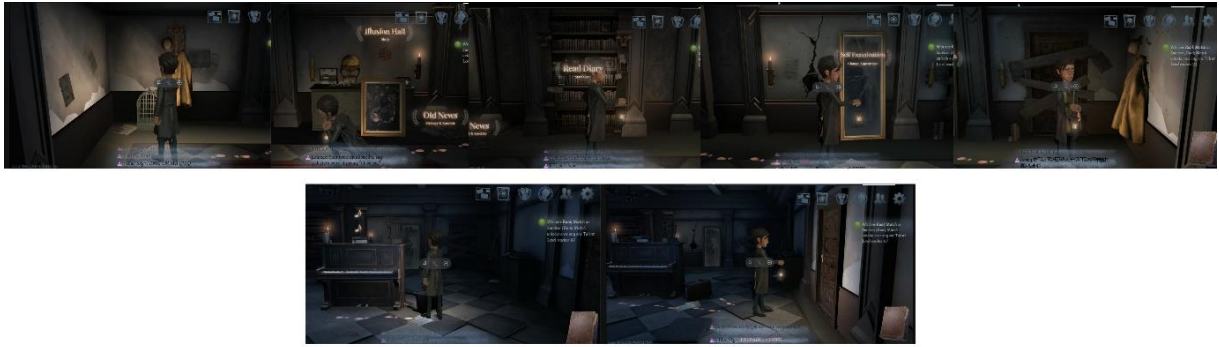
3.3 Langkah Pengumpulan Data dan Hasil Pendataan

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan teknik observasi komparasi dan studi literatur untuk mencari data – data yang dapat membantu penelitian ini.

Observasi komparasi dilakukan melalui pengamatan komparasi desain visual warna pada *game online* Identity V dengan *game* horor lainnya. Studi pustaka bertujuan untuk membantu sang penulis dalam meneliti lebih jelas tentang visual desain warna dapat memberikan kesan horor pada menu utama *game online* Identity V. Studi pustaka didapat melalui buku, jurnal, dan makalah tertulis pada website resmi. Sehingga diharapkan dengan adanya observasi komparasi dan studi pustaka dapat memperjelas pembahasan penelitian ini.

3.4 Unit Analisis

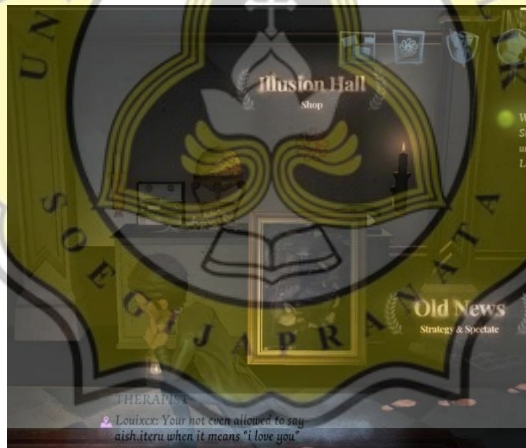
Yang menjadi pokok analisis penelitian ini adalah visual desain menu utama pada *game online* Identity V.



Gambar 3.1 Menu utama *game online* Identity V secara lengkap



Gambar 3.2 Menu utama *game online* Identity V (1)



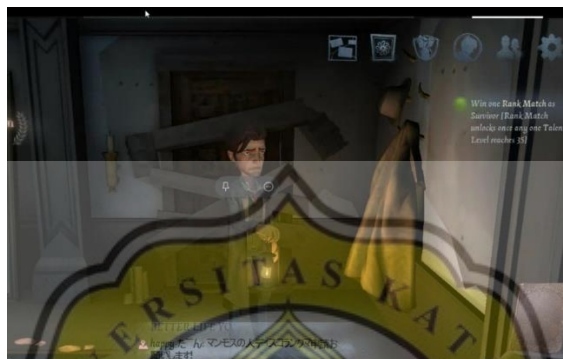
Gambar 3.3 Menu utama *game online* Identity V (2)



Gambar 3.4 Menu utama *game online* Identity V (3)



Gambar 3.5 Menu utama *game online* Identity V (4)



Gambar 3.6 Menu utama *game online* Identity V (5)



Gambar 3.7 Menu utama *game online* Identity V (6)



Gambar 3.8 Menu utama *game online* Identity V (7)

Gambar diatas adalah gambar menu utama didalam *game online* Identity V dari sisi yang paling kiri hingga ke sisi yang paling kanan. Menu utama *game* ini berbentuk seperti ruangan yang terletak dalam sebuah rumah. Ruangan ini nampak tidak rapi, kotor, dan kuno terlihat dari barang – barang yang terletak tidak pada tempatnya atau sembarangan. Dari penggambaran visual yang ditunjukkan ruangan ini terlihat tidak berpenghuni atau sudah di tinggalkan. Penggunaan warna yang ada di menu utama *game* ini sesuai dengan penggambaran ruangan

yang sudah tidak dipenghuni, namun nampaknya kurang menonjolkan pesan horor yang seharusnya ada pada *game* ini. Dengan menggunakan acuan atau komparasi yang ada di landasan teori (contoh – contoh *game* horor lainnya), maka penulis ingin meneliti lebih lanjut tentang penggunaan warna yang dapat membentuk kesan horor pada menu utama *game online* Identity V ini.

3.5 Desain Penelitian

Menurut Hardani, dkk (2020, h. 54), penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala - gejala, fakta - fakta atau kejadian - kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat - sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis.

Penelitian deskriptif dipilih karena masalah yang penulis angkat tidak terlalu luas atau secara spesifik dan data yang digunakan berdasarkan fakta yang ada. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kasus, menggunakan pengumpulan data secara observasi komparasi dan studi literatur.

3.6 Analisis Data Visual Game Identity V

Cara yang digunakan oleh penulis yakni melalui pendekatan kuantitatif lalu menggunakan cara metode deskriptif. Data dianalisis dengan observasi komparasi dan studi literatur. Mencari teori – teori yang sesuai dalam menganalisis permasalahan yang ada, sehingga nantinya permasalahan dapat terselesaikan dengan tepat dan aktual.

