

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Game “Tour Traveling” Pengenalan Wisata Raja Ampat akan di kembangkan menggunakan *game engine Unity*. *Unity* adalah *game engine* yang digunakan untuk membuat *game* dengan grafis 2D dan 3D. Memilih untuk menggunakan *Unity* sebagai *tool* karena mempunyai banyak *fitur* yang mendukung pembuatan *game*, dan memiliki beberapa bahasa pemrograman yang digunakan untuk menunjang membuat *game*. Selain bahasa ada beberapa bahasa pemrograman, *Unity* mempunyai *fitur* desain yang memudahkan mendesain gambar dengan *format* 2D dan 3D.

Tahap pengembangan *Game “Tour Traveling”* Pengenalan Wisata Raja Ampat akan seperti berikut :

1. Mendesain *game* secara rinci pada setiap level sesuai dengan objek wisata di Raja Ampat.
2. Membuat *resource* dan mengumpulkan aset – aset yang dibutuhkan di dalam *game* seperti, gambar, suara, animasi dan lain – lain.
3. Merangkai *game* dimulai dari proses pembuatan *game* dengan event – event tertentu pada setiap *game* menjadi suatu *game*.
4. Uji coba hasil *game* untuk mencari kesalahan pada *game* untuk bisa diperbaiki.
5. Melakukan *testing* terhadap *game* sementara dilakukan *fixing* untuk memperbaiki kesalahan dalam *game*.

3.2 Subjek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Sasaran subjek penelitian ini adalah orang yang suka *traveling*, dan belum pernah ke Raja Ampat.

b. Target Wawancara

Subjeknya berupa wawancara secara umum dan secara random dengan *age* (usia) *range* (rata – rata) 18 hingga 25 tahun, dan menetap di wilayah Kota Semarang, dengan jumlah subjek dua puluh (20) orang.

c. Sumber Data

Sumber data primer dan sekunder. Data Sekunder diperoleh dari buku, jurnal dan sumber internet, sedangkan data primer adalah data yang diperoleh dari lapangan atau lokasi penelitian.

d. Teknik Pengumpulan Data

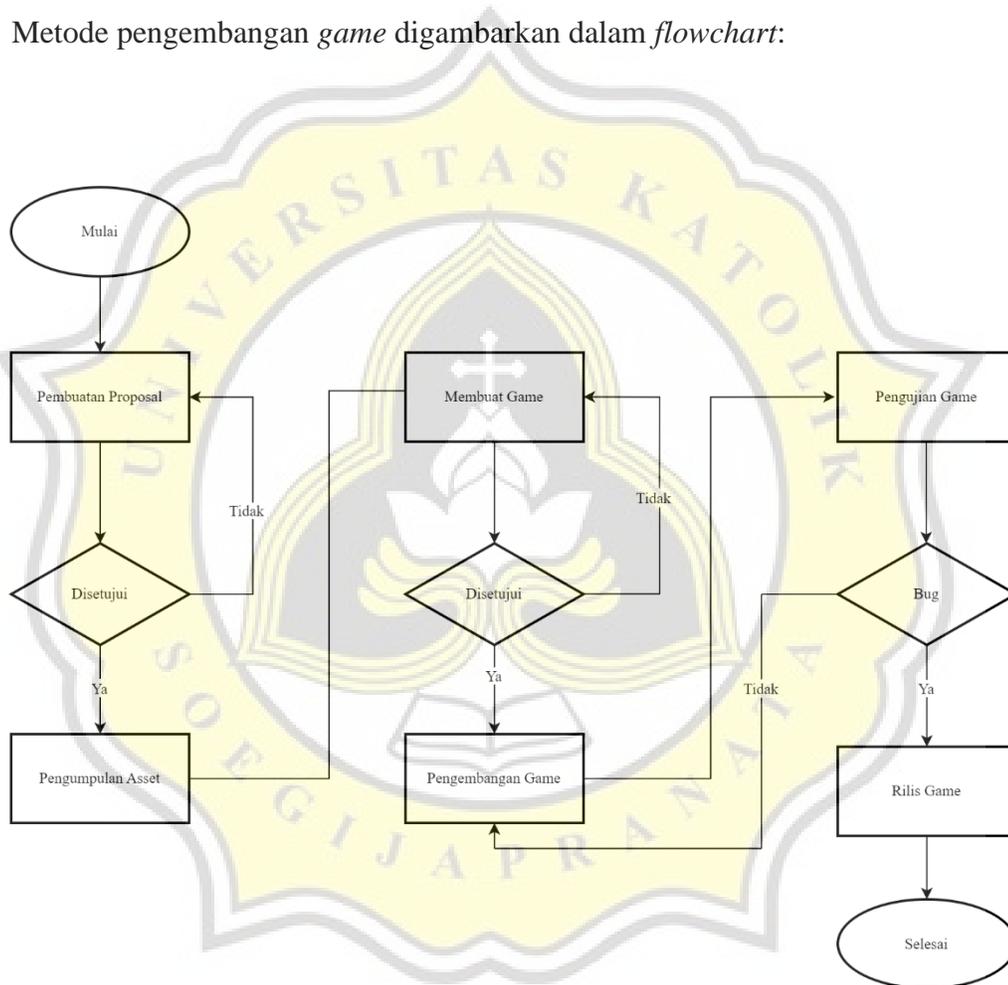
Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan teknik wawancara. “Sutrisno Hadi (1989:192) mengemukakan wawancara sebagai pembekalan verbal, dimana terdapat dua orang atau lebih untuk menyelesaikan secara fisik.” [15]. Wawancara ini dilakukan dengan para informan yang mengetahui tentang masalah yang diteliti.

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Semarang, alasan peneliti memilih lokasi ini karena mudah dijangkau dan lebih ekonomis.

3.4 Pengembangan Game

Metode pengembangan *game* digambarkan dalam *flowchart*:



Gambar 3. 1 Flowchart Metode Pengembangan Game

Penjabaran *Flowchart* metode pengembangan *game* antara lain:

1. Analisa Data

Analisa data berasal dari hasil penyebaran kuesioner *pre-test*.

2. Perancangan Alur dan Desain *Game*

Sesudah mendapatkan hasil data yang dibutuhkan maka langkah selanjutnya merancang alur dan mendesain *game*. Alur *game* ini adalah pengenalan dan pematapan pengenalan yang dikemas dengan semenarik mungkin.

3. Pembuatan dan Pengembangan *Game*

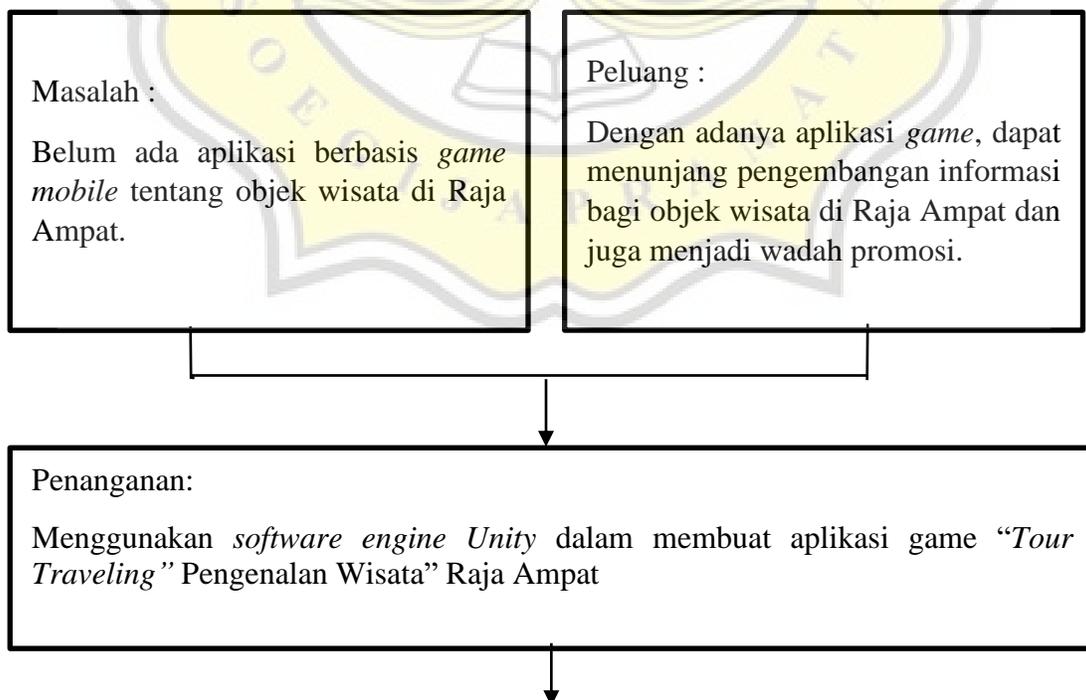
Pembuatan *game* ini adalah tahap dibuat menggunakan *Unity 3D*.

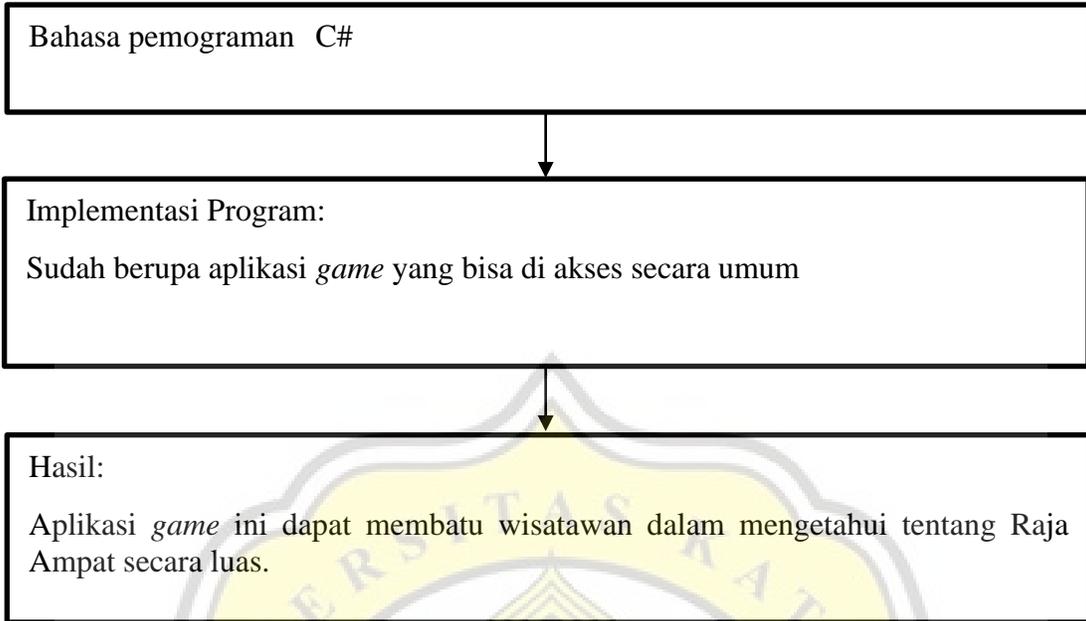
4. *Testing Game*

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah *game* ini masih mempunyai *bug/error* pada *game*.

3.5 Penjabaran Kerangka Pikiran

Kerangka pemikiran yang digunakan sesuai dengan teori dan argument diperlihatkan pada Gambar 3.1





Gambar 3. 2 Penjabaran Kerangka Pikiran

