

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian dan Objek

Lokasi penelitian dan objek game “Hijaro” ini adalah remaja yang berusia 11 sampai 15 tahun di Semarang, Ungaran, dan Bekasi. Menurut Kholberg bahwa didalam perkembangan nilai moral tidak berlaku tehnik pasif dalam bentuk meniru, melainkan anak yang aktif harus dirangsang oleh lingkungan untuk merangsang perkembangan nilai moralnya [12]. Maka dari itu remaja menjadi objek dalam penelitian ini guna melihat tanggapan setelah mereka bermain game “Hijaro” apakah game ini dapat merangsang perkembangan remaja terutama dalam perkembangan nilai moralnya, sesuai dengan tujuan game “Hijaro” dibuat.

3.2 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini sasaran populasi yang di ambil adalah remaja berusia 11 sampai 15 tahun, yang ada di beberapa daerah seperti Semarang, Ungaran, dan Bekasi. Dan sampel yang diambil yaitu remaja SD, SMP, dan SMA di Semarang, Ungaran, dan Bekasi, berjumlah kurang lebih 30 orang untuk mengisi data dalam bentuk kuisisioner *pre test* dan *post test*.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Menurut Winarno penelitian adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan dengan menggunakan teknik yang teliti dan sistematis. Tujuan penilitaian ini bertujuan untuk mengambil informasi terhadap remaja apakah mereka mengetahui informasi-informasi tentang bahaya merokok.

3.3.1 Sumber Data

Berikut merupakan sumber data dalam penelitian tentang bahaya merokok:

a. Sumber Data Primer

Di dalam penelitian ini di dapat data primer dengan cara menyebarkan kuisisioner yang telah di isi oleh 30 orang, pengisian kuisisioner ini dilakukan baik sebelum maupun sesudah memaikan game.

b. Sumber Data Sekunder

Di dalam penelitian ini juga mendapatkan beberapa data sekunder dengan cara wawancara terhadap beberapa mahasiswa di Semarang, dan juga melalui *ebook*, jurnal.

3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah metode pengumpulan data dalam mendapatkan informasi terkait penelitian ini:

a. Observasi

Di dalam penelitian ini penulis melakukan observasi dengan cara pengamatan tentang informasi atau iklan-iklan mengenai bahaya rokok di televisi, internet maupun media lainnya. Selain itu penulis melakukan penelitian di dalam *play store* untuk mencari game-game serupa dengan game yang akan penulis buat.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan penulis dengan cara mengumpulkan data dan fakta-fakta yang ada untuk menunjang penelitian ini. Sumber-sumber yang penulis peroleh yaitu dari *ebook*, jurnal, internet, artikel.

c. Kuisisioner

Di dalam penelitian ini kuisisioner di berikan kepada 30 responden yang berusia 11 sampai 15 tahun. Di dalam penelitian ini terdapat dua kali pengambilan data melalui kuisisioner yaitu kuisisioner *pretest* yang di isi responden sebelum memainkan game “Hijaro” dan kuisisioner *posttest* yang di isi setelah responden memainkan game “Hijaro”.

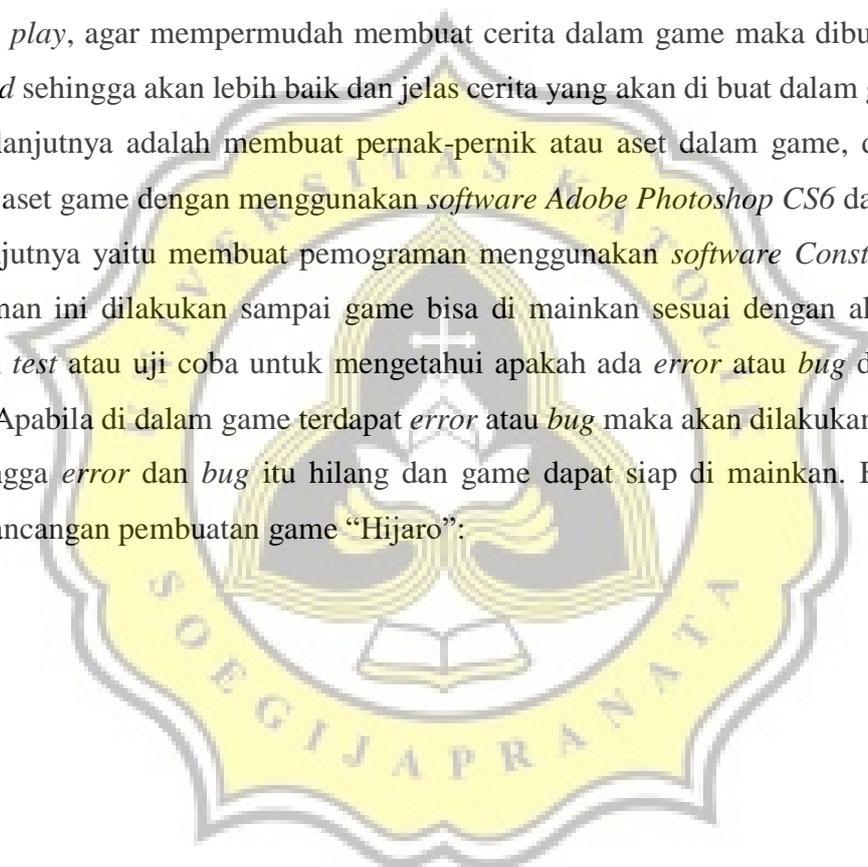
3.3.3 Instrumen

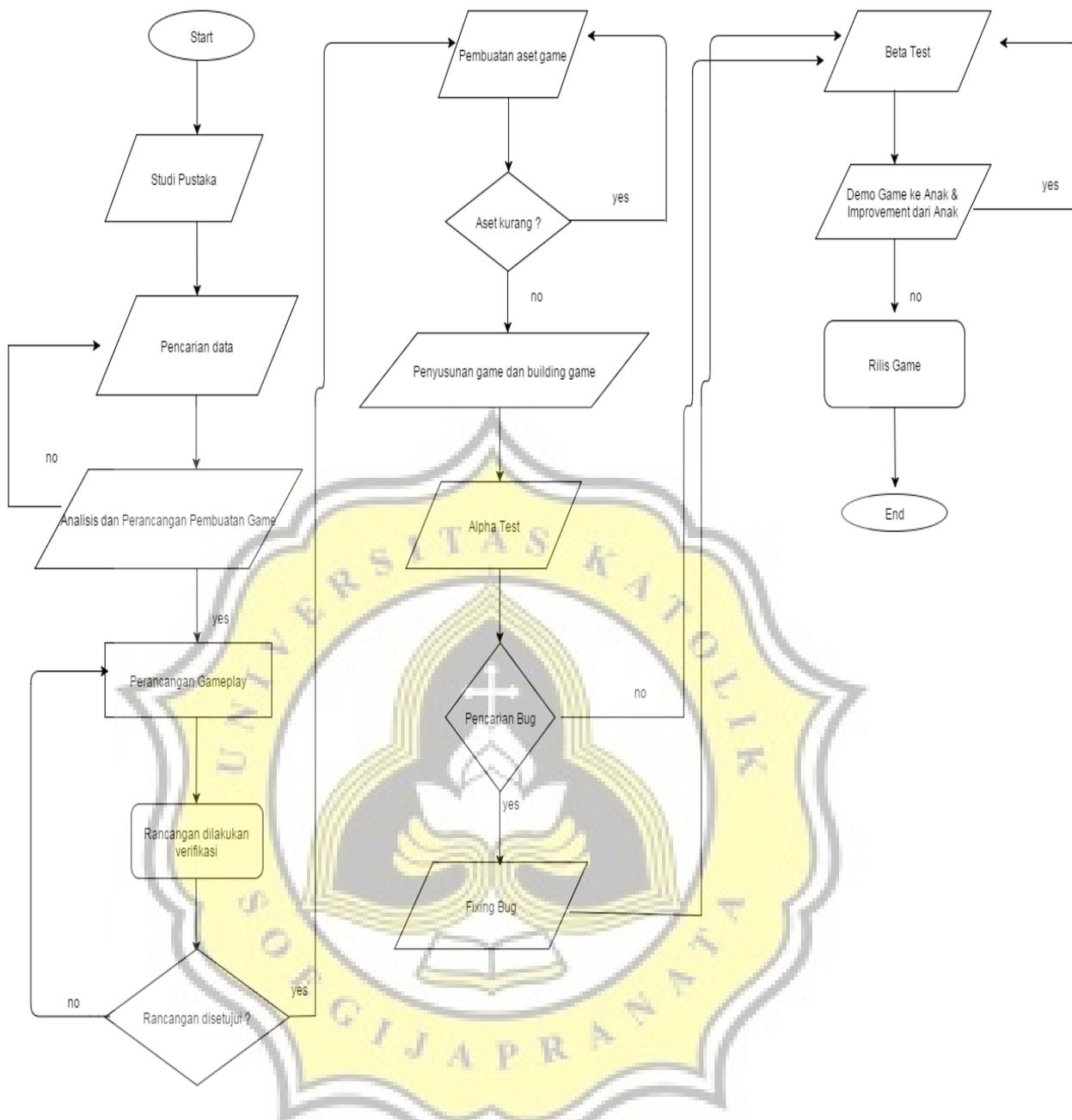
Instrumen dalam penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperoleh data yang baik. *Play store* menjadi salah satu alat bantu dalam membandingkan game serupa yang sudah ada dengan game yang akan penulis buat.

3.4 Metode Pengembangan Game

Pengembangan game “Hijaro” sendiri sebagai game yang bertujuan untuk mengedukasi dan memberi informasi kepada remaja tentang bahaya merokok dilakukan dengan cara mengembangkan data dan fakta yang di dapat melalui studi *literature*, dan observasi mengenai informasi bahaya merokok ke dalam rancangan game. Di luar itu juga dilakukan survey melalui kuisioner yang di berikan kepada 50 responden, setelah data yang di dapat cukup maka selanjutnya akan dilakukan proses pembuatan alur atau konsep game.

Alur game Hijaro seperti ditunjukkan dalam gambar 3.1 di mulai dengan membuat cerita dan game *play*, agar mempermudah membuat cerita dalam game maka dibuat alur seperti *storyboard* sehingga akan lebih baik dan jelas cerita yang akan di buat dalam game tersebut. Tahap selanjutnya adalah membuat pernak-pernik atau aset dalam game, di sini penulis membuat aset game dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* dan *Corel Draw X7*. Selanjutnya yaitu membuat pemograman menggunakan *software Construct 2*. Proses pemograman ini dilakukan sampai game bisa di mainkan sesuai dengan alur cerita, lalu dilakukan *test* atau uji coba untuk mengetahui apakah ada *error* atau *bug* di dalam game tersebut. Apabila di dalam game terdapat *error* atau *bug* maka akan dilakukan pemograman lagi sehingga *error* dan *bug* itu hilang dan game dapat siap di mainkan. Berikut adalah gambar rancangan pembuatan game “Hijaro”:

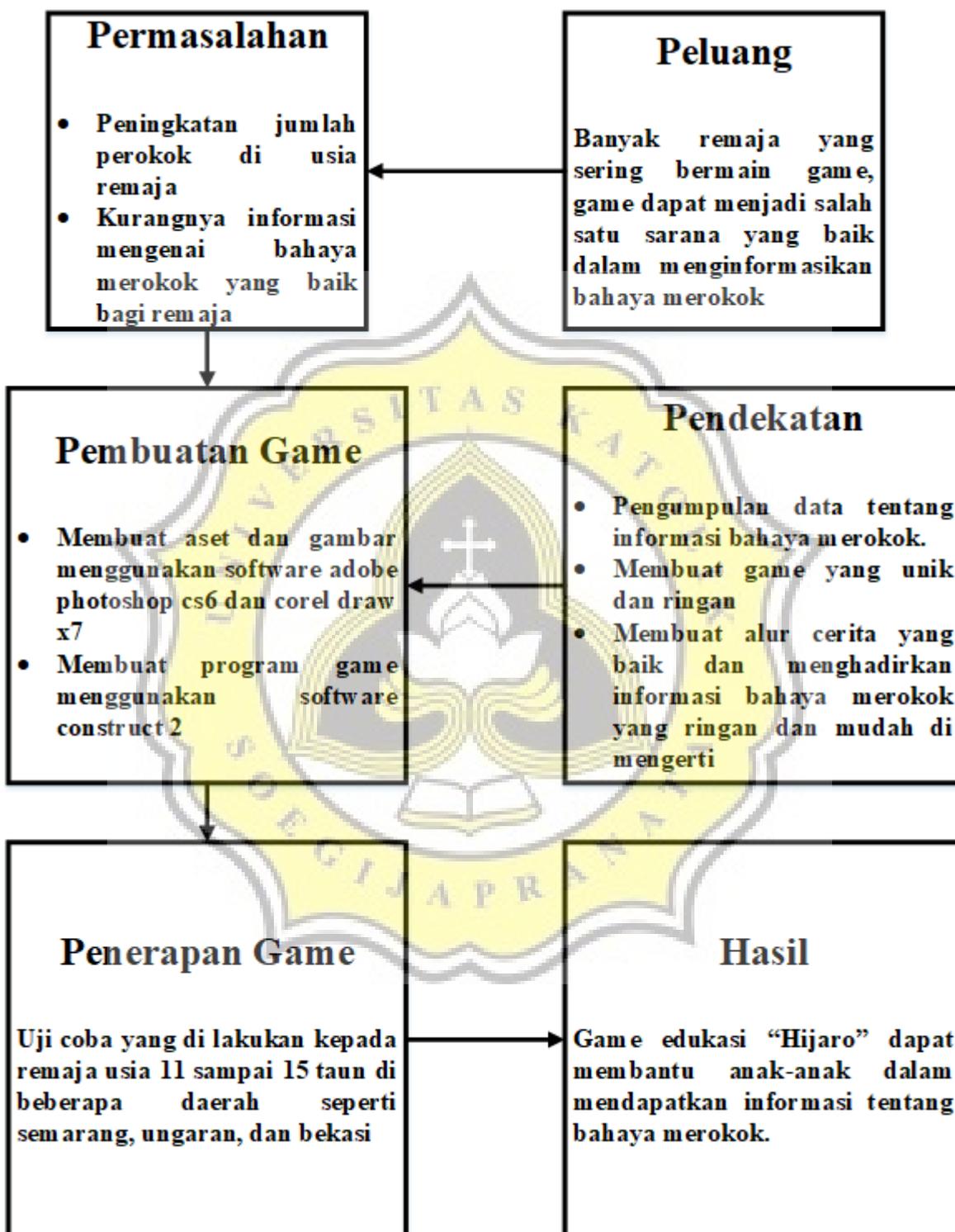




Gambar 3.1 Flowchart Pengembangan Game

3.5 Kerangka Pikiran

Gambar 3.2 berikut ini adalah gambar kerangka pikiran pembuatan game “Hijaro”



Gambar 3.2 Kerangka Pikiran