

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

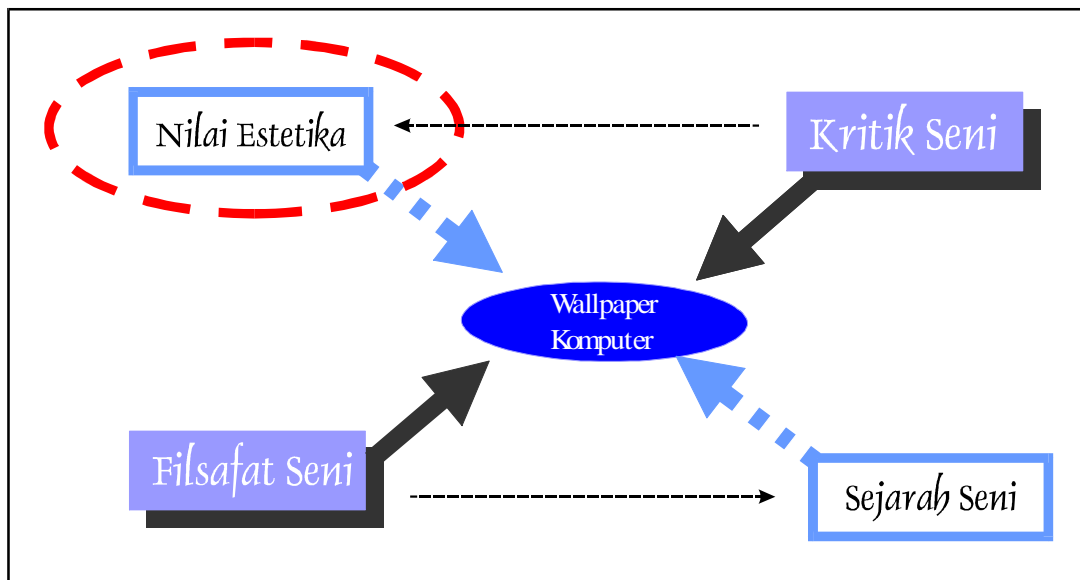
#### A. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode kualitatif yang prosedurnya dengan mengamati serta menganalisis karya desain melalui pendekatan deskriptif analisis. Seperti yang dikatakan oleh Nasution (2003) “Disebut kualitatif karena corak data yang ditampilkan bercorak kualitatif bukan kuantitatif, karena tidak menggunakan alat pengukuran. Data yang diinginkan dalam penelitian ini berupa kata-kata dan gambar-gambar”. Sedangkan Kirk dan Miller (dalam Suhendar, 2006:13) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung kepada pengamatan terhadap manusia dalam kawasan sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan lebih banyak menyajikan uraian analisis yang bersifat deskriptif, disertai dengan beberapa gambar yang dianggap representatif serta bisa mewakili uraian.

Penelitian ini disebut bersifat deskriptif karena data-data yang terhimpun dapat menggambarkan secara jelas dan objektif unsur visual suatu desain *wallpaper* “*Ragnarok*” dari sebuah permainan interaktif yang dimainkan secara *online*. Seperti yang diungkapkan oleh Suryadibrata (dalam Suhendar, 2006:13) bahwa “penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk membuat pencandraan (deskriptif) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian”. Adapun ciri-ciri dari penelitian deskriptif menurut Winarno Surachmad (dalam Suhendar, 2006:14) adalah: 1. Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang daripada masalah-masalah aktual, 2. Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan kemudian dianalisis (karena itu sering pula disebut metode analisis). Sejalan dengan pemikiran Sujana dan Ibrahim (1983:65) yang mengemukakan: Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa yang terjadi pada saat sekarang. Objek penelitian yang penulis teliti adalah sebuah hasil karya desain berupa *wallpaper* komputer, di mana penelitian tersebut dimaksudkan untuk membuat deskripsi, atau gambaran secara utuh

dan sistematis berdasarkan data yang faktual yang akurat, mengenai unsur visual yang terdapat pada karya desain tersebut.

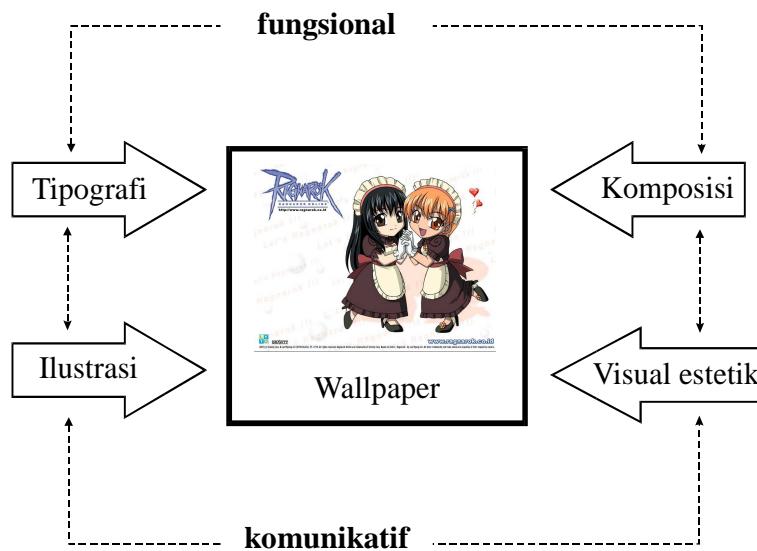
Agus Sachari (2005:119) mengemukakan model pengamatan objek desain bisa melalui pendekatan estetis yang terbagi ke dalam dua kajian: 1. Kajian Filasafat Seni, 2. Kajian Kritik Seni. Kajian kritik seni sendiri didefinisikan sebagai penelitian di mana objek desain yang diteliti cenderung diamati sebagai sebuah objek yang mengandung dimensi kritis, seperti pada dinamika gaya, teknik pengungkapan, tema berkarya serta ideologi estetik. Proses analisis objek tersebut berdasarkan pada data-data kualitatif dan bukan berdasarkan hitungan matematis.



Gambar 3.1 Model Pengamatan Objek Desain yang Dipahami Sebagai Budaya Benda yang Bermuatan Nilai Estetis Berdasarkan Agus Sachari (2005:119)

Proses analisis pada karya *wallpaper* dikaji melalui pendekatan estetis yang menggunakan kajian kritik seni, di mana *wallpaper* sebagai hasil karya desain yang memiliki muatan estetis dianalisis serta dikaji lebih dalam mengenai nilai-nilai estetika itu sendiri. Bagaimana tipografi yang digunakan, mulai dari pemilihan jenis, ukuran serta bentuk huruf. Unsur penunjang lainnya yaitu ilustrasi, bagaimana dinamika gaya, teknik pengungkapan, dan tema secara visual estetik. Selanjutnya adalah bagaimana pengaplikasian dari prinsip-prinsip

desain yang dikombinasikan secara digital menggunakan komputer grafis sehingga menghasilkan komposisi yang harmonis, seimbang, serta estetis secara visual namun masih tetap fungsional dan komunikatif.



Gambar 3.2 Model Penelitian *Wallpaper*  
(Sumber: Berdasarkan Pendapat Agus Sachari , 2005)

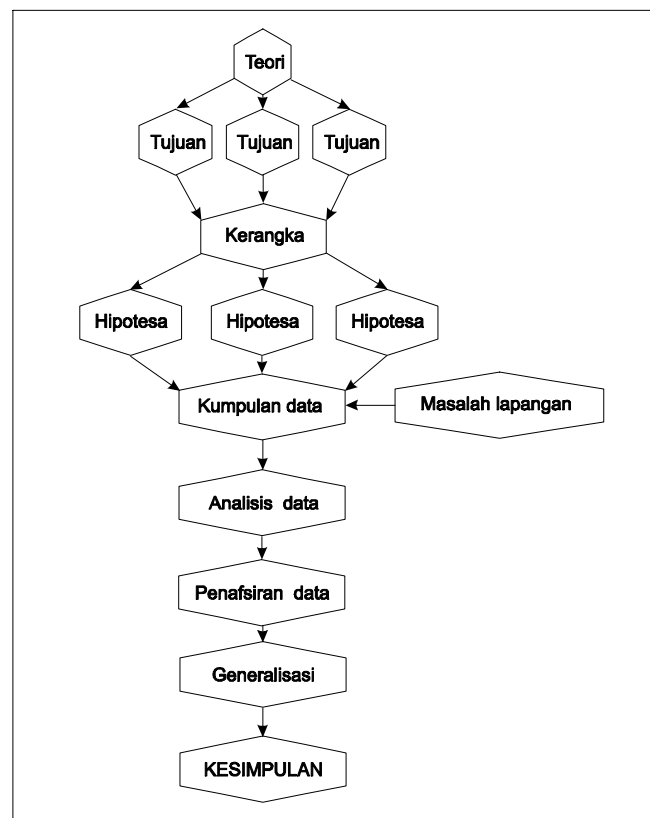
## B. Teknik Penelitian

Teknik penelitian adalah teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam suatu penelitian. Seperti yang dipaparkan oleh Nasution dalam Djunaedi (2001:40) bahwa teknik penelitian bertujuan untuk menentukan cara pengumpulan data dalam penelitian. Data-data serta sumber penulis dapatkan berdasarkan observasi, yaitu dengan cara mengamati serta mencatat gejala-gejala fenomenal dari objek yang penulis teliti. Menurut Kartono dalam Sobandi (1997:91) bahwa teknik observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan.

Observasi awal penulis lakukan semenjak bulan September 2005 hingga akhir tahun 2006 berupa pengamatan terhadap para pemain *game* (*gamers*) di Wargame 24 Jalan Cisangkuy No.24 Bandung. Kemudian hasil pengamatan tersebut menjadi catatan penting mengenai data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Studi observasi penulis dahulukan karena sebelum meneliti tentang suatu objek, pengamatan harus didahulukan. Hal tersebut untuk mendapatkan data serta informasi yang relevan serta dapat memperkuat alasan bahwa kenapa objek tersebut

layak untuk diteliti. Selain observasi penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa pemain RO (“*Ragnarok*” *Online*) yaitu Agoy asal Sukabumi (21 thn.), Setyo Utomo Asal Bandung (23 thn.) pada bulan September–Desember 2006. Juga kutipan wawancara secara tidak langsung, yaitu M Santaka Bayu Y dengan distributor *game* RO, dalam ragnarok.co.id pada tahun 2003.

Selain itu penulis juga menggunakan teknik studi literatur, atau kepustakaan dengan cara mengkaji serta mempelajari beberapa literatur yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti, seperti buku-buku tentang desain, desain komunikasi visual, ensiklopedia, serta pencarian melalui situs-situs di internet.



Gambar 3.3 Skema Penelitian Kualitatif  
(Sumber, Moh.Nazir 1988:49)

Berdasar pada prinsip desain yang diungkapkan oleh Louis Sullivan (Widagdo, 2000:135) bahwa sebuah bentuk selalu mengikuti fungsinya, penelitian *wallpaper* ini memiliki beberapa tujuan, yang pertama, yaitu mengetahui aspek tipografi yang digunakan. Kedua, mengetahui aspek ilustrasi yang digunakan. Ketiga, mengetahui komposisi visual yang digunakan dalam mendesain *wallpaper*. Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut penulis membuat kerangka penelitian disertai beberapa hipotesa mengenai *wallpaper* “*Ragnarok*” *Online Games* versi Indonesia yaitu pertama, dari aspek tipografi, jenis huruf yang digunakan begitu familiar/akrab dan komunikatif. Kedua, dari aspek penggambaran ilustrasi *wallpaper* versi Indonesia ini memiliki kecenderungan mengikuti gaya kartun *Manga* atau di Korea sendiri dikenal dengan sebutan *Manhwa*. Dan yang terakhir, pengkomposisian *wallpaper* versi Indonesia ini mempergunakan program aplikasi komputer grafis, dengan teknik *cropping*, *retouching* serta *layouting*. Untuk beberapa karya *wallpaper* penulis berasumsi bahwa gambar tersebut bagus secara visual, artistik, komunikatif serta fungsional. Namun untuk beberapa karya yang lainnya ada yang terkesan kurang artistik.

Untuk membuktikan hipotesa-hipotesa tersebut penulis melanjutkan penelitian ke tahap yang lebih jauh, yaitu melakukan observasi, wawancara serta studi literatur demi terkumpulnya data yang memadai, untuk kemudian dianalisis, demi mendapatkan penafsiran yang tajam serta dapat dipercaya. Tahap berikutnya yaitu generalisasi di mana setiap penafsiran dikumpulkan dan diakumulasikan sehingga didapatkan sebuah kesimpulan yang mewakili seluruh aspek penelitian secara objektif.

### **C. Asumsi**

Penulis memiliki anggapan dasar bahwa objek yang penulis teliti memiliki kelayakan untuk diteliti. Anggapan dasar tersebut berdasarkan beberapa hal yang penulis amati dan rasakan kenyataannya. Berdasarkan pengamatan bahwa dunia permainan di era global kini semakin tak terbendung. Di akhir era 1990-an, budaya masyarakat mulai menunjukkan indikasi kepada kultur budaya yang serba instan, cepat dan efektif, seiring dengan ditemukannya penemuan-penemuan baru di bidang teknologi. Begitu pula halnya dalam dunia permainan, semenjak dikeluarkannya mesin *game* edisi pertama oleh Atari dengan Nintendo-nya, kemudian bermunculannya pesaing-pesaingnya seperti Sega, hingga Play Station. Bisa dipastikan setiap perusahaan *game* tersebut selalu menciptakan versi terbaru dan berusaha untuk menjadi yang

tercanggih di antara pesaing lainnya. Kemajuan teknologi di bidang jaringan khususnya internet yang bisa menjangkau penggunaannya hingga seluruh belahan dunia, memotivasi para pengembang *game* untuk menciptakan *game* yang bisa diakses oleh seluruh masyarakat secara internasional. Salah satu di antara para pengembang tersebut yaitu Gravity Corporation yang semenjak pendiriannya, saat pertama kali meluncurkan produknya bernama “*Ragnarok*” *Online* sudah dapat menarik peminat *game* begitu besar.

Di tengah-tengah maraknya dunia *game* di Indonesia saat ini, *game* RO-lah yang memiliki perjalanan karir yang begitu panjang bila dibandingkan dengan *game online* lainnya. Peminatnya tidak hanya usia anak saja, namun orang dewasa pun memiliki kegemaran yang cukup tinggi. Selain itu *game* ini memiliki beberapa prestasi yang bisa dibanggakan baik di tingkat nasional maupun internasional. Beberapa penghargaan tersebut di antaranya adalah meraih *Best 10 Online Games of China* pada tahun 2004, penghargaan dari *Seoul Daily Economy - Online Contents Category* tahun 2003, penghargaan “*Japan AMD Product Prize*” - “*RAGNAROK*” *Online* pada tahun yang sama, meraih hadiah utama *Game Korea* dalam dua kategori pada tahun 2001.

Untuk Indonesia sendiri mulai mengenal *game* RO ini semenjak tahun 2000-an. Seperti yang diungkap oleh Kuro seorang pakar *game*, bahwa *game* ini termasuk dalam jajaran *game* terbesar di Korea pada saat tersebut, di Indonesia sendiri *game* ini dihampiri oleh ribuan *gamer* seantero Indonesia. Hal ini menunjukkan bagaimana *game* ini sudah diminati walau secara resmi *game* tersebut belum diluncurkan.

Komentar Kuro di atas dan berdasarkan pengamatan penulis tampak adanya para pemain yang mulai merasa kecanduan acapkali menampakkan perubahan pola pikir bahkan pola hidup mereka. Berdasarkan beberapa fakta, seringkali orang tua merasa kebingungan mencari anaknya karena kedapatan sedang asyik bermain *game* hingga lupa waktu. Contoh lainnya seperti yang penulis dapati ketika penulis berdialog dengan seorang pemain yang sudah merasa kecanduan, Agoy, demikian namanya, ia mengatakan “tempat *game* ini menjadi rumah kedua buat gue”. Terkadang para pemain *game* (*gamers*) rela meninggalkan kebiasaan orang pada umumnya yaitu istirahat dimalam hari dan beraktivitas di siang hari. Namun bagi kebanyakan mereka mulai beranggapan bahwa “setiap hari adalah siang”. Dalam sebuah *talkshow* di sebuah radio swasta di Bandung pada tahun 2007 dalam salah satu acaranya mewawancarai beberapa *gamers* yang di antaranya menyatakan bahwa “bisa sampai dua minggu saya ga keluar warnet”. (Ardan, 2007)

Tidak hanya dalam bermain *game*-nya saja, namun acapkali para *gamers* pun memiliki ketertarikan tersendiri untuk mengaktifkan *wallpaper* dari *game* yang digandrunginya. Entah karena kesukaannya terhadap *game* tersebut atau karena hal lain yang menimbulkan daya tarik dari *wallpaper* tersebut. Namun berdasarkan pemikiran spontan dan sepintas, kecenderungan orang memilih gambar *wallpaper* karena mereka memiliki ketertarikan tersendiri secara visual.

#### **D. Unit Analisis**

Unit analisis yang penulis teliti sebanyak 7 buah *wallpaper* dengan mempertimbangkan aspek tema/*event*, aspek gaya ilustrasi, variasi tipografi, tampilan logo *game*, yang dianggap bisa mewakili dari keseluruhan *wallpaper*. *Wallpaper* pertama yaitu mengenai *event 2<sup>nd</sup> Job Quest*, *wallpaper* ini di pilih karena secara ilustrasi penulis anggap mewakili para tokoh yang ada pada *game*. Kedua, *event Guild War*, *wallpaper* ini penulis pilih untuk dianalisis karena memiliki karakteristik ilustrasi yang kuat dari aspek ekspresi para tokoh serta dari penggunaan warna yang berani. Keberadaan logo *game* pada bidang *wallpaper* dengan ilustrasi yang penuh, membuat penulis merasa tertarik untuk menelitinya. Ketiga, *event episode 6* dipilih karena penggambaran dari tokoh yang dilustrasikan memiliki karakter yang khas, yaitu bergaya kartun *manga/manhwa*.

Kemudian yang keempat, *event Kemerdekaan RI*, *wallpaper* ini memiliki keunikan tersendiri dari segi tema, penggambaran ilustrasi, serta penggambaran tokoh sebagai karakter asli versi *game*-nya. Kelima, *event piknik*, keunikan dari *wallpaper* ini secara visual terlihat harmonis dari segi warna, sederhana dari aspek penggunaan tipografi karena hanya sebagai identitas penerbit saja. Keenam, *event Imlek 2557*, *wallpaper* ini memiliki keunikan dalam hal pengambilan sudut pandang, penggunaan warna, serta kaitannya dengan tema yang diangkat. Ketujuh, yaitu, *event DUDU*, dari aspek tipografi *wallpaper* ini memiliki keunikan dalam hal penggunaan jenis huruf, penggunaan warna pada tipografi, juga pada bagian latar yang kaya dengan warna-warna hangat. Penelitian Ke-7 *wallpaper* tersebut diharapkan dapat mewakili serta bisa menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan.

#### **E. Deskripsi Istilah dalam Judul**

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap makna judul yang dimaksudkan dalam penelitian ini, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan istilah yang di maksud.

1. *Wallpaper* “RAGNAROK”, terdiri dari dua kata yaitu *wallpaper* dan “Ragnarok”. *Wallpaper* yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah sebuah file komputer yang biasa didisplay sebagai *background* tampilan antarmuka monitor dan pengguna komputer. Sedangkan “Ragnarok” yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu nama sebuah *game online* yang dibuat oleh perusahaan Gravity Corp. sebuah perusahaan pengembang di Seoul Korea Selatan. “Ragnarok” sendiri diangkat dari sebuah komik buatan Lee Myoung Jin asal korea. Adapun *wallpaper* “Ragnarok” yang penulis analisis adalah *wallpaper* “Ragnarok” *Online Games* versi Indonesia yang di publikasikan oleh PT. LYTO selaku *distributor* dalam situs ragnarok.co.id
2. Studi analisis, merupakan sebuah idiom adalah istilah yang menunjukkan suatu metode atau teknik di dalam melakukan suatu penelitian. Studi sendiri memiliki pengertian proses pembelajaran, baik melalui pengamatan, eksplorasi atau lainnya mengenai suatu hal. Sedangkan analisis adalah suatu tahapan atau langkah yang menggambarkan proses penguraian atau penjabaran atau penjelasan secara terperinci.
3. Unsur Visual, adalah istilah dalam dunia desain di mana istilah tersebut digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen dasar visual seperti titik, garis, bentuk (termasuk ilustrasi dan tipografi) dan warna. Sedangkan dalam penelitian ini yang lebih disoroti adalah unsur tipografi, ilustrasi, serta komposisi yang ada pada objek penelitian.