

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai objek yang akan diteliti dan metode penelitian yang akan digunakan.

3.1 Objek Penelitian

Pada umumnya *video game* memiliki alur cerita. Cerita dalam *video game* dapat berlanjut karena terdapat timbal balik dari pemain dan *video game* itu sendiri. Pemain mempunyai andil yang penting dalam berjalannya cerita dengan tindakan yang mereka lakukan, akan tetapi mereka harus bertindak sesuai dengan *rules* dari *video game* yang dimainkan. Maka dari itu, *video game* di desain dengan bentuk – bentuk naratif yang akan menjadi sarana atau media terhadap pergerakan plot. Timbal balik dari keduanya akan menghasilkan perubahan dari suatu keadaan menuju keadaan berikutnya.

Dalam penelitian ini *video game* yang digunakan yaitu “*Among the Sleep*”. *Video game* ini memiliki alur linear tanpa ada alur bercabang, namun beberapa aspek menjadi penanda dan pemicu dari pergerakan plot sehingga analisis progress naratif menjadi menarik untuk diangkat. Dengan demikian, objek penelitian dalam penelitian ini adalah progres naratif yang ada di dalam *game* tersebut *video game Among the Sleep*. Progres naratif dalam *video game* ini hadir dengan menekankan pada eksposisi yang unik.

3.2 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode kualitatif, menurut Denzin dan Lincoln definisinya "*qualitative research focuses on interpretation of phenomena in their natural settings to make sense in terms of the meanings people bring to these settings.*"(1994). Berdasarkan definisi tersebut, penelitian yang menggunakan metode kualitatif akan berfokus kepada interpretasi dari sebuah fenomena naratif mengenai hubungan antar peristiwa yang terjadi. Dalam penelitian ini yang menggunakan *video game* sebagai sumber datanya maka akan berfokus pada timbal balik dari pemain terhadap *video game*. Penelitian yang menggunakan metode kualitatif akan cenderung bersifat analisis dan data yang didapatkan akan dideskripsikan mengenai fenomena yang ada atau peristiwa yang ada didalamnya. Dari data yang diambil, peneliti mencoba menunjukkan progres naratif yang merupakan hasil dari adanya bentuk – bentuk naratif.

3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diambil dari *video game* berdasarkan penemuan peneliti yang menemukan fenomena yang dimaksud, dengan bantuan teori dari buku Sebastian Domsch yang berjudul "*Storyplaying : Agency and Narrative in video games*" (2013), buku tersebut membantu mengindikasikan adanya bentuk naratif yang

menjadi salah satu kunci adanya progres naratif. Peneliti mengumpulkan data dengan cara memainkan *video game* hingga akhir dan menemukan beberapa data. Data diklasifikasikan kedalam beberapa kategori.

3.2.2 Teknik Analisis data

Fokus analisis dalam penelitian ini yaitu menunjukkan kronologis adanya progresi naratif. Dalam sebuah progres naratif hampir dipastikan terdapat peran dari aktifitas pemain dan juga dari bentuk naratif yang bisa dianalisis menggunakan teori dari Domsch. Untuk menganalisis bagaimana terjadinya progres dari naratif, satu data akan disandingkan dengan data berikutnya yang menunjukkan perubahan keadaan atau progres yang terjadi dari keadaan pada data sebelumnya.

Pertama, data yang diambil dari *video game* akan dideskripsikan terlebih dahulu. Data yang diambil berupa *screenshot* mewakili peristiwa yang terjadi dalam *game*, peneliti akan menjelaskan sedikit mengenai peristiwa yang terjadi pada data tersebut, contohnya yaitu tokoh utama yang pemain kendalikan harus mengambil sebuah barang. Langkah kedua, pada data yang telah diambil akan dijelaskan mengenai letak penyebab adanya progres naratif. Langkah ketiga dari analisis yaitu menentukan ada atau tidaknya peran dari bentuk naratif dalam progres naratif. Langkah keempat, menghubungkan antara data yang sebelumnya telah diambil dengan data selanjutnya yang merupakan bukti dari adanya progres naratif, pada data selanjutnya menunjukkan adanya perubahan dari suatu keadaan ataupun hasil dari suatu tindakan spesifik yang dilakukan.

Contoh data :



Gambar 3.1 Contoh data

Eksposisi dalam game memperkenalkan misi yang harus dilakukan, dalam contoh gambar 3.1, pemain diminta oleh tokoh *NPC* atau *non-playable character* bernama Teddy untuk mencari boneka yang Teddy sembunyikan. Dalam gambar 3.1 pemain telah menemukan benda tersebut, maka progresi naratif akan berlanjut pada peristiwa selanjutnya. Kali ini pemain harus menyalakan kotak musik yang berada di atas meja, hal tersebut memang terlihat tidak penting, akan tetapi dalam *video game*, hal seperti itu menentukan progresi naratif yang berlaku.



Gambar 3.2 Contoh data 2

Data selanjutnya suatu keadaan saat kotak musik tersebut dinyalakan, maka kejadian selanjutnya akan terjadi dan tindakan spesifik seperti menyalakan kotak musik menjadi kunci agar *game* memicu proses selanjutnya.