BAB III

METODE PENELITIAN KARAKTER ANALISIS

Pada bab tiga ini, akan dijelaskan tentang metodelogi dan pendekatan yang akan digunakan dalam analisis penelitian. Juga teknik-teknik pengolahan data, hasil observasi sampel dan objek *game*.

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian pada *Hero Strength* Dota 2 ini meneliti dari sudut pandang keilmuan desain, dan akan mendeskripsikan kajian desain yang terdapat pada karakter *game* Dota 2. Oleh karena itu, penelitian akan menggunakan metode kualitatif deskriptif, dimana semua akan di deskripsikan secara detil mulai dari sejarah, elemen karakter *game*, alur *game*, dan akan menganalisis anatomi serta representasi karakter *Hero Strength*. *Hero* Dota 2 memiliki tiga jenis kategori yaitu *Hero Strength, Hero Agility*, dan *Hero Intelligent*. Fokus kajian analisis hanya kepada desain *Hero Strength* serta konstruksi representasi pada peran *Initiator* dan *Durable*. Pemahaman tersebut akan diperoleh dengan cara menempatkan desain sebagai objek kajian estetik, sehingga pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan estetik dan observasi.

Secara umum dalam penelitian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif, yaitu menjadikan ciri-ciri visual karakter *game* sebagai objek kajian dengan membandingkan *Hero* Dota 2 dengan representasi visual desain karakter *Hero Strength initiator* dan *durable*. Pemahaman diperoleh dengan cara

menelaah dan menginterpretasi data penelitian sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif.

Menurut Denzin dan Lincoln (2009) pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang memfokuskan perhatian dengan beragam metoda, mencakup pendekatan interpretif dan naturalistik terhadap subjek kajiannya. Pada penelitian kualitatif, peneliti berfokus pada proses dan peristiwa secara interaktif, mengkonstruksikan realitas dan makna kultural sehingga peneliti terlibat langsung. Oleh karena itu dalam konteks penelitian tesis ini, pemaparannya dikemukakan secara kualitatif dengan mendeskripsikan hasil penelitian sesuai dengan temuan pada analisis data.

Adapun metodologi analisis kualitatif utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah metoda analisis karakter *Hero Strength* dengan variabel *initiator* dan *durable*. Dalam metoda ini, konsep yang digunakan adalah konsep Fancis Tsai. Dalam konsepsi Francis Tsai, metoda *Character Analysis* pada dasarnya merujuk pada penjelasan deskriptif, yaitu karakteristik sebuah benda dapat dihubungkan satu sama lain menggunakan nilai relatif yang memiliki tolak ukur kualitatif.

Analisis ini dipilih karena memiliki relevansi dengan objek penelitian yang memiliki 2 (dua) kutub esensial yaitu dari aspek yang diwakili secara visual dan yang tidak diwakili oleh visual, sehingga terdapat pada nilai guna/*use value* terkait dengan konstruksi dasar ciri-ciri visual *Hero Strength*.

3.1.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama penelitian, dimana peneliti sekaligus sebagai perencana yang menetapkan fokus, memilih informan, sebagai pelaksana pengumpulan data, menafsirkan data, menarik kesimpulan sementara dan menganalisis data yang alami tanpa dibuat-buat (Djaelani, 2013). Dalam membaca desain, umumnya dilakukan telaah terhadap dokumen tertulis, dokumen foto/gambar, analisis karya, dan wawancara dengan beberapa pelaku/informan. Selain itu dikaji pula berbagai fenomena perkembangan intelektualitas yang melatarbelakangi kehadiran sebuah objek visual dalam masyarakat (Sachari, 2005).

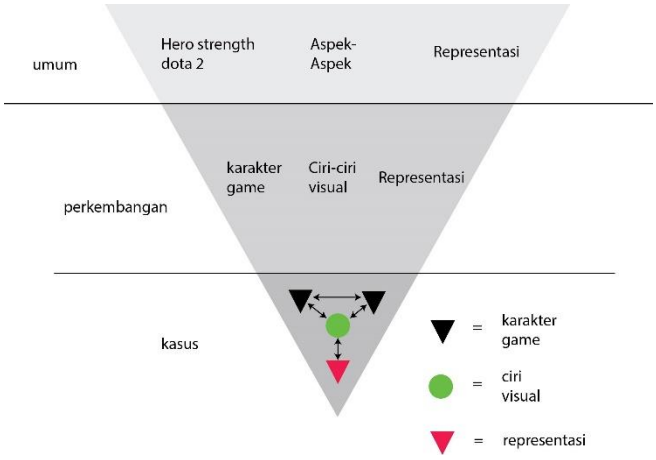
Oleh karena itu, untuk mengumpulkan data awal peneliti menetapkan berbagai pendekatan diantaranya melakukan studi literatur. Data literatural pertama sebagai acuan adalah buku mengenai karakter *game*, kemudian ditambah dari berbagai artikel dan penelitian ilmiah mengenai desain secara umum, metoda *Character Analysis*, metodologi penelitian terkait, dan juga data dari internet yang berkaitan turut dipelajari sebagai referensi yang bertujuan tidak hanya untuk menggali data, tetapi juga untuk mengungkap makna yang terkandung dalam objek penelitian. Setelah itu peneliti melakukan kajian mendalam untuk mendapatkan gambaran khususnya mengenai objek yang diteliti. Objek yang akan diambil keterangannya adalah karakter desain *game* Dota 2 yang ditelaah secara seksama dan mendalam.

3.1.2 Pengolahan dan Analisis Data

Setelah data terkumpul dengan menetapkan beberapa metode seperti, studi literatur, dan kajian objek, selanjutnya data akan diolah dan dianalisa untuk mendapatkan hasil yang valid. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu:

1. Pengolahan Data

   Studi literatur mengenai kajian objek dilakukan dengan cara menyelidiki data yang didapat dari buku-buku, catatan, file, foto dan hal-hal lain yang sudah didokumentasikan. Ditambah hasil kajian *game* berupa penjelasan mengenai representasi karakter *Hero Strength* Dota 2 dalam kajian konstruksi desain. Data-data pendukung berupa dokumen dari berbagai sumber diolah sehingga dapat memperkaya materi dan memperkuat argumen. Agar pengolahan data dalam penelitian ini menjadi fokus, maka dibuat skema penelitian untuk mempelajari objek yang akan diteliti sebagai kasus, yaitu sebagai berikut:



Bagan 3.1. Skema Rancangan Penelitian

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.2 Metode Penelitian Deskriptif

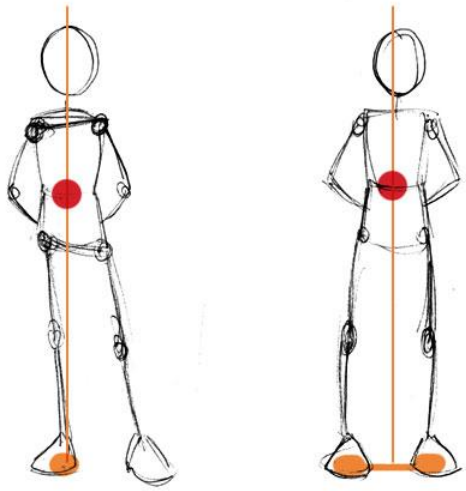
Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, objek, lembaga, masyarakat dan yang lainnya yang pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya.

Menurut Nazir (1988) dalam Buku Contoh Metode Penelitian, metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Menurut Sugiyono (2005) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Dapat dikatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa yang terjadi pada saat sekarang atau masalah aktual.

3.3 Metode Analisis *Contrapposto*

Analisis *Contrapposto* digunakan dalam seni visual untuk menggambarkan sosok manusia yang berdiri dengan berat paling banyak satu kaki sehingga bahu dan lengannya berputar dari sumbu pinggul dan kaki. Ini memberi

sosok penampilan yang lebih dinamis, atau santai. Hal ini juga dapat digunakan untuk merujuk pada beberapa tokoh yang berada dalam lawan berpose satu sama lain. Hal ini selanjutnya dapat mencakup ketegangan saat sosok berubah dari beristirahat pada kaki yang diberikan untuk berjalan atau berlari di atasnya (yang disebut ponderation).



Gambar 3.1 Titik Keseimbangan Tubuh

Sumber : (www.design.tutsplus.com, diakses: 29 Desember 2017)

Contoh gambar diatas merupakan *Center of Gravity* (merah) dan *Center of Support* (oranye). Kaki yang mengusung berat badan ini dikenal dengan kaki yang bertunangan, kaki yang rileks dikenal sebagai kaki bebas. *Contrapposto* kurang ditekankan daripada S Curve yang lebih berliku-liku, dan menciptakan ilusi

gerakan masa lalu dan masa depan. *Contrapposto* sebuah kata bahasa Italia yang berarti *'counter pose'* yang berfungsi memberi patokan pose tubuh berdiri dengan garis-garis melalui pinggul dan ujung bahu berlawanan arah.

3.4 Metode Kepala Ketinggian

Dalam buku *100 Ways To Create Fantasy Figure* yang ditulis oleh Francis Tsai (2008), disebutkan teori ukuran kepala untuk tinggi yang dimaksud dengan mengukur ketinggian karakter dari jumlah kepala. Hal tersebut bermaksud karena perancangan seorang karakter fantasi tidak dipatok oleh ukuran asli tubuh manusia, melainkan ukuran proporsional dimensi yang pas dilihat oleh *audiens* dalam cakupan dunia khayalan dengan contoh gambar berikut.



Gambar 3.2 Grafis Proporsi *Head Length* menurut Francis Tsai
Sumber : *100 Ways To Create Fantasy Figure* (Francis Tsai, 2008)

Istilah 'proporsi' mengacu pada ukuran relatif dari berbagai bagian tubuh karakter. Untuk figur fantasi *Hero* Dota 2, Perancang Dota 2 mendapatkan beberapa hasil visual yang menarik dengan mengubah beberapa dimensi tubuh manusia normal. Salah satu cara untuk melihat ini adalah memecah tinggi vertikal karakter menjadi satuan berdasarkan panjang kepala mereka. Kebanyakan manusia sungguhan memiliki proporsi sekitar enam kepala sampai tinggi mereka. Dengan meningkatkan jumlah *head-length* dalam perawakan karakter, dia dapat dibuat merasa lebih heroik dan lebih besar dari kehidupan. Di sisi lain, karakter yang lebih sedikit *head-length* (pendek) menunjukkan lebih banyak gaya lucu atau kepahlawanan yang dramatis seperti kisah David yang bertubuh pendek melawan Goliath yang berbadan besar.