

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin lama semakin cepat, penciptaan dan pertumbuhan produk-produk baru terus bermunculan beriring dengan teknologi yang telah ditemukan. Inovasi baru yang tercipta melalui tangan-tangan desainer komunikasi visual harus dapat menjawab kebutuhan akan estetika manusia, ergonomis, keamanan, keindahan, dan fungsi. Oleh karena itu, seorang desainer komunikasi visual memiliki tanggung jawab untuk menyelaraskan kebutuhan akan estetika dan menciptakan suatu sinergi antara teknologi, seni, dan kehidupan manusia pada umumnya. Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mencakup berbagai bidang seni terapan yang berhubungan dengan gambar dan penerapannya pada berbagai media, seperti media cetak massa berupa brosur, poster, majalah, stiker, dll. Media internet berupa *website*, iklan banner, dll. Media televisi berupa iklan TVC, dll. Serta media *mobile* dan *computer* berupa aplikasi produktivitas dan *game*.

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan disini merupakan pengertian kelincuhan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang bisa diartikan sebagai tempat keputusan dan aksi pemainnya. Menurut Chris Crawford, seorang *computer game designer* mengemukakan bahwa *game*, pada intinya adalah sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif, ada lawan anda, sedangkan kata *mobile*

merujuk pada sesuatu yang bisa dibawa kemana saja. *mobile game* adalah *video game* yang dimainkan pada fitur telepon genggam, *smartphone*, PDA, komputer tablet atau *portable media player* yang cara mendapatkannya melalui pengunduhan melalui jaringan internet. Hal ini tidak termasuk permainan yang dimainkan pada konsol *video game* genggam seperti Nintendo 3DS atau PlayStation Vita.

Mobile game adalah permainan yang menggunakan media elektronik yang bisa dibawa kemana saja dengan mudah, *game* merupakan sebuah hiburan dapat juga sebagai edukasi berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga muncul adanya kepuasan batin setelah memainkannya. Perkembangan *mobile game* juga merupakan perubahan yang selalu mengikuti perkembangan teknologi *mobile* dari masa ke masa yang semakin maju. Sehingga dapat dilihat perubahan - perubahan visual yang signifikan dari tahun ke tahun mengikuti kemutakhiran teknologi yang sedang berkembang, seperti *mobile game* pada era teknologi *gadget mobile* tahun 1990 yang masih menggunakan layar *monochrome*, permainan yang disuguhkan merupakan permainan dengan visual warna *monochromatic* hitam putih dan bentuk objek permainan yang masih *pixel* kasar terlihat jelas dan *flat*, kemudian memasuki era teknologi layar berwarna dimulai pada tahun 2000 meskipun permainan masih berbentuk *pixel* serta *flat* 2 dimensi lebih halus dari visual permainan di era 90-an akan tetapi warna – warna yang disuguhkan sudah mulai beraneka ragam, dan selanjutnya memasuki era teknologi modern yang maju serta pesatnya industri *mobile* dengan adanya layar penuh warna dan kerapatan *pixel*

yang mupun sekitar tahun 2007 sampai 2012 sehingga *game mobile* yang disajikan pun memiliki bentuk visual yang lebih halus dan lebih terlihat nyata 3 dimensi. Dalam game terdapat sebuah genre yaitu jenis kelas sebuah *game* menurut tipe alur bermainnya. *Genre mobile game* sendiri di bagi menjadi beberapa 3 kategori yaitu simulasi, edukasi dan entertainment. Dalam kategori entertainmen sendiri terdapat kelas *Role Playing Game (RPG)* dimana dalam kelas *game RPG* sendiri masih dibagi beberapa sub kelas seperti *Action RPG*, *Turn Based RPG (TBRPG)*, *First Person Shooting (FPS)*, *Role Playing Shooting (RPS)*, *Third Playing Shooting (TPS)*. Selain *genre* kelas *RPG* masih ada jenis kelas *game* yang lain yaitu *strategy*, *racing*, *action*, *adventure*, *fighting game*, *arcade*, *puzzle* dan *sport*. Menurut pengelompokan waktu para pemainnya, permainan *mobile* dibagi menjadi *hardcore game* dan *casual game*.

Permainan *flappy bird* merupakan sebuah *game* bergenre *casual* yaitu sebuah permainan yang dimainkan hanya untuk bersenang - senang diwaktu luang untuk mendapatkan nilai tertinggi tanpa berfokus pada segi cerita permainan itu sendiri. *Flappy bird* dibuat oleh *(dot)gear studio* dengan tumpuan kesederhanaan mulai dari cara memainkannya yang hanya memerlukan satu jari sehingga mudah untuk dimainkan, segi alur permainan yang mudah di pahami oleh pemainnya, hingga segi perupaan sederhana *game flappy bird* sendiri dalam persaingan di ranah permainan dalam teknologi *mobile* modern terkini.

Permainan ini dipublikasikan pada 25 Mei 2013 di toko penjual *game mobile* terbesar secara online milik perusahaan apple (*appstore*). Dan mulai menjadi permainan *mobile* yang populer nomor satu dalam aplikasi *appstore*

melalui rating di 53 negara pada tahun 2014 dengan mengusung tampilan visual grafik bertema retro *pixel art* yang sederhana. Sejak itu kepopuleran permainan flappy bird semakin Berjaya dengan memasuki android *market* yaitu toko penjual *game mobile* terbesar ke dua secara online milik perusahaan google. Kurun waktu inilah yang menjadi tolak ukur perkembangan desain visual pada tampilan game *mobile* dari era 90-an hingga sekarang. Perkembangan desain visual tampilan game secara bertahap mengalami kemajuan berawal dari *pixel monochrome*, *pixel fullcolor*, 2D dan 3D *fullcolor* seiring dengan perbaikan – perbaikan teknologi *gadget mobile* yang semakin apik. Pada titik antara tahun 2013 hingga 2014 terjadi sebuah kebalikan desain visual yang kembali lagi ke masa era tahun 2000-an yaitu masa kejayaan desain visual dalam bentuk *pixel*. Hal ini yang akan diangkat peneliti untuk dianalisa lebih dalam mengenai objek permainan *flappy bird* dari segi kajian estetika perupaian tampilan elemen – elemen grafiknya serta hubungan dengan pola perkembangan *game mobile* pada teknologi *gadget mobile* dari era 90-an hingga sekarang.

Sesuai dengan uraian yang telah dipaparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai hubungan kajian perupaian dalam hubungannya dengan permainan *flappy bird* yang di ciptakan oleh Dong Nguyen sebagai pemilik (*dot*)*Gear Studio* di Vietnam. Dengan judul : “Kajian Perupaian *Flappy Bird* dalam Hubungannya dengan Perupaian permainan *mobile* di Era 90-an” melalui pendekatan estetika desain empiris (estetika bentuk).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana hubungan perupaian permainan *flappy bird* dengan perupaian permainan *mobile* di era 90-an ?
2. Bagaimana perupaian permainan *mobile flappy bird* dengan pendekatan estetika bentuk (estetika desain empiris) ?

C. Tujuan penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan estetika desain empiris perupaian serta hubungan *game mobile* di era 90-an dengan permainan *flappy bird* melalui penjabaran sebagai berikut :

1. Menganalisis dan mendeskripsikan hubungan perupaian permainan *flappy bird* dengan perupaian permainan di era 90'an.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan nilai estetika desain empiris yang terkandung dalam kajian perupaian permainan *mobile flappy bird*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang melingkupi studi penelitian ini, yaitu :

1. Memberi wawasan kepada seluruh desainer komunikasi visual dan praktisi akan adanya hubungan dan nilai estetika dibalik perubahan - perubahan dan perkembangan ilmu desain pada bidang *game mobile* dalam periode tertentu.
2. Memberikan refrensi dan memperdalam pemahaman mengenai nilai estetika pada *game mobile flappy bird* kepada mahasiswa, khususnya jurusan Desain

Komunikasi Visual yang tertarik pada penciptaan perupaannya suatu *game mobile*.

3. Bagi penulis, manfaat dari penyusunan penelitian ini adalah pendalaman ilmu mengenai nilai estetika perupaannya dan pemahaman mengenai hubungan perupaannya *game mobile* dalam periode tertentu.

E. Telaah Pustaka

Agus Sachari, menulis buku tentang "*Budaya Visual Indonesia*". Buku ini menjelaskan tentang pemaknaan nilai estetika budaya visual dan desain di Indonesia.

Agus Sachari, menulis buku tentang "*Seni, Desain & Teknologi vol.1: konflik dan harmoni*". buku ini bercerita tentang seni desain yang saling terhubung harmonis dan memiliki konflik baik atau tidak baik dengan sebuah teknologi.

Agus Sachari, menulis buku tentang "*Seni, Desain & Teknologi Vol.1 : antologi, kritik, opini dan filosofi*". Buku ini menerangkan tentang nilai estetika dalam sebuah produk teknologi industri.

Alfan Setyawan, "*Kajian Bentuk Dan Makna Simbolik Elemen Visual, Logo Yahoo Messenger Vista*". Skripsi penelitian ini menceritakan tentang makna yang terkandung dari bentuk – bentuk unsur visual sebuah logo yahoo messenger.

Andry Masri, menulis buku tentang "*Strategy Visual*" yang mendeskripsikan unsur visual secara estetika dan semiotika serta pendekatan formalistik.

DeWitt H. Parker, menulis buku tentang *“The Principles Of Aesthetic”*. Dalam buku ini menjelaskan dan memamparluaskan pengertian ilmu estetika di segala bidang seni.

Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Perwira, menulis buku tentang *“Pengantar Estetika”*. Buku ini menjelaskan tentang pengertian estetika dalam unsur elemen desain dan pandangan estetika dipelbagai belahan dunia.

Dr. Ir. Eko Nugroho, M.Si, menulis buku tentang *“Pengenalan Teori Warna”*. Buku ini menjelaskan dan menjabarkan teori warna yang diterapkan pada media teknologi dan media cetak.

Drs. Septiawan Santana K., MS.i, menulis buku tentang *“Menulis Ilmiah : Metode Penelitian Kualitatif”* buku ini menjelaskan metode – metode dan tata cara penulisan ilmiah dalam penelitian kualitatif.

Endi Tri Purnomo, *“Studi Unsur Estetis Pada Sampul Komik Baratayuda”*. Skripsi penelitian ini mendiskripsikan tentang unsur estetis melalui penjabaran elemen visual yang terlihat oleh indra pengelihatan.

H.B. Sutopo, menulis buku tentang *“Metodologi Penelitian Kualitatif”* buku ini menjelaskan tahap – tahap sistematika penelitian yang berfokus pada kualitatif.

Jamie Steane, *“The Principles and Processes of Interactive Design”*. Buku ini menjelaskan tentang prinsip dan proses desain interaktif dalam media teknologi *mobile*.

Marco Furini, *“Mobile Games : What to Expect in the Near Future”*. Makalah ini menulis tentang analisis arus mengembangkan platform, teknologi jaringan, dan karakteristik permainan di ponsel pada tahun 2007.

NFGMAN (Lawrance Wright) "*Character Design for Mobile Devices*". Buku ini membahas tentang awal mula *game konsol* hingga lahirnya *game mobile* dan perkembangan visualnya.

Penny De Byl, "*Holistic Mobile Game Development with Unity*". Buku ini menjelaskan tentang elemen – elemen visual dalam merancang mobile game.

Prasetya Irawan, menulis buku tentang "*Penelitian Kualitatif & Kuantitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*" buku ini menerangkan poin - poin perbedaan dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif.

Rakhmat Supriyono, menulis buku tentang "*Desain Komunikasi Visual – teori dan aplikasi*". Buku ini menjelaskan tentang ilmu desain komunikasi visual dan teori tentang unsur desain serta penerapan pada beberapa media cetak.

Setya Widyawati, menulis buku tentang "*Buku Ajar Filsafat Seni*" yang menceritakan ilmu filsafat seni yang mencakup teori – teori seni estetika empiris, pendekatan dalam filsafat seni, nilai estetis dan artistik dalam sebuah objek seni.

Sigied Himawan Yudhanto, "*Kajian Korelasi Antara Minat Konsumen Terhadap Desain Kulit Buku Islam Penerbit Al-Qowam*". Skripsi penelitian ini menjabarkan tentang hubungan yang terjadi antara minat konsumen yang dipengaruhi oleh desain cover buku islam terbitan Al-Qowam.

Suwardi Endraswara, menulis buku tentang "*Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan: Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*". Buku ini membahas segala hal tentang penelitian dalam konteks budaya.

1. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti bahas ini adalah penelitian oleh Endi Tri Purnomo (2013) yang berjudul *Studi Unsur Estetis Pada Sampul Komik Baratayuda*. Penelitian tersebut membahas nilai estetis dari objek visual sampul komik kemudian di uraikan setiap elemen dan asas desain nya menggunakan pandangan estetika. Seperti tata letak elemen unsur garisnya, unsur bidang, unsur warna, dan bentuk desain komposisi antara unsur – unsur yang saling melengkapi keberadaannya dan sebaliknya.

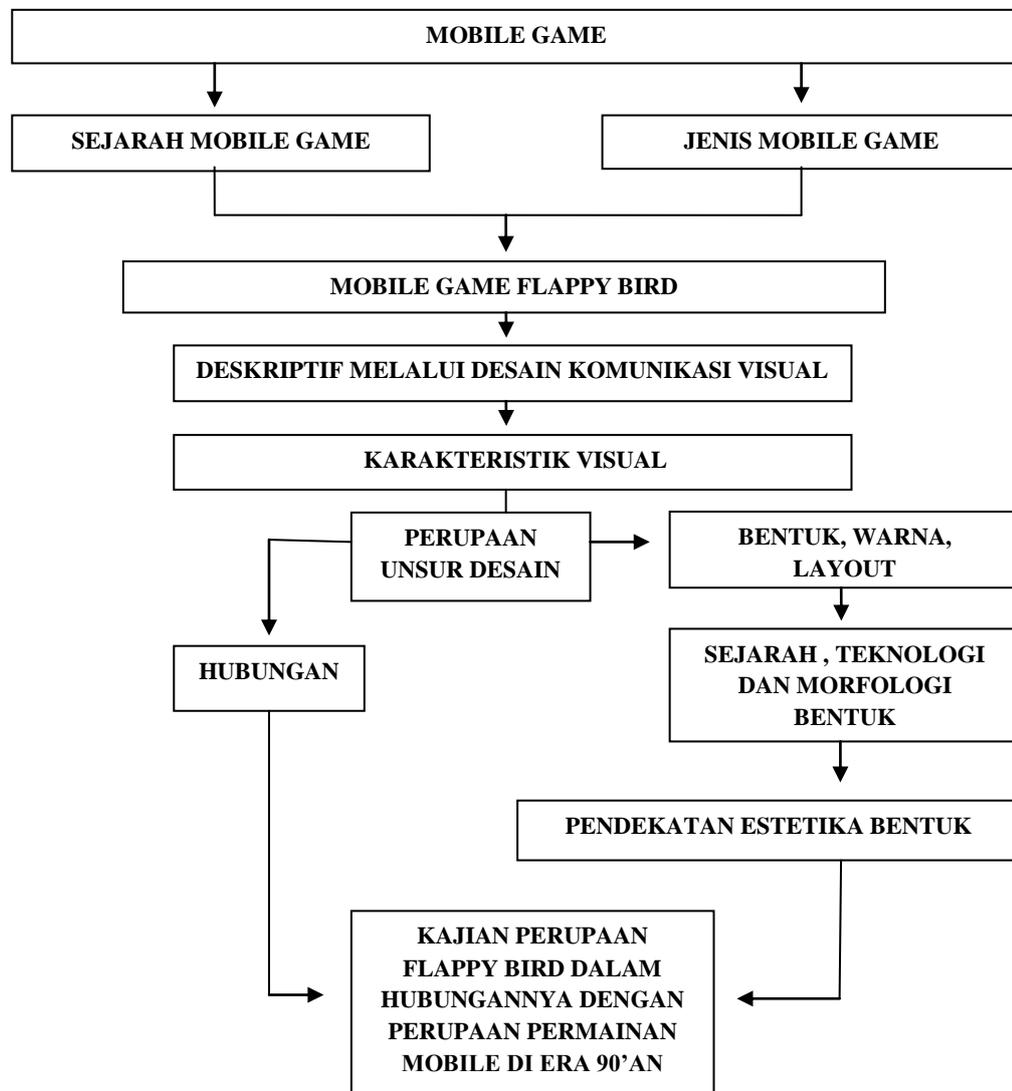
Penelitian selanjutnya sebagai relevansi penelitian ini terdapat pada artikel weblog resmi oleh Drs. Nasbahry Couto, M. Sn dan Ir. Harmaini Darwis, M. Sc (2010) yang berjudul *Morfologi Bentuk Bangunan Tradisi Minangkabau Sebagai Refleksi Budaya*. Artikel ini menceritakan tentang perubahan bentuk suatu bangunan arsitektur tradisi minangkabau yang utama dan asli dengan perkembangan perubahan dalam penambahan atau pengurangan bentuk bangunan disetiap wilayahnya.

Hasil penelitian yang ditulis oleh Purnomo mempunyai beberapa manfaat bagi peneliti yaitu sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Kesamaan penelitian ini terletak pada penggunaan pandangan estetika untuk menguraikan unsur – unsur yang terdapat pada objek visual yang diteliti, pada penelitian purnomo mengenai objek visual sampul komik baratayuda, penguraian berupa tata letak (*layout*) dari unsur garis, ilustrasi, warna, dan lain - lain pada setiap tampilan sampul komik, sedangkan dalam penelitian ini objek visual yang peneliti angkat adalah perupaan dari *mobile game* berupa, perupaan tampilan awal dan perupaan

tampilan ketika permainan sedang dimulai. Kemudian peneliti menguraikan unsur garis, bidang, warna dan lain sebagainya menggunakan pandangan estetika dan kemudian menganalisa morfologi bentuk dari objek – objek visual yang terdapat pada satu tampilan perupaian dari objek *game* yang diteliti.

Hasil penelitian tersebut dapat juga digunakan sebagai pembandingan dengan penelitian yang sedang diteliti. Hal tersebut bertujuan agar penelitian yang dilakukan berbeda. Perbedaan tersebut terletak pada objek kajiannya dan penjabaran penelitian ini yang mendiskripsikan juga tentang morfologi bentuk pada objek visual yang diuraikan selain elemen dasar dan asas desainnya.

F. Kerangka Pemikiran



G. Metode Penelitian

Metode penelitian berkaitan dengan jenis penelitian, objek penelitian, instrumen penelitian, sumber data (informan, gambar, sumber tertulis), dan jadwal penelitian. Metode penelitian digunakan untuk meneliti lebih terstruktur dalam penjabaran tentang masalah yang sedang diangkat untuk diteliti melalui langkah – langkah susunan penelitian bertahap.

Penelitian ilmiah yang peneliti kerjakan adalah penelitian yang sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis tentang fenomena alami dengan dipandu oleh teori dan hipotesis tentang hubungan yang dikira terdapat di antara objek – objek yang diteliti.

Metode penelitian atau dapat juga disebut metodologi desain memiliki langkah – langkah desain dalam penelitian ini, secara umum menggambarkan prosedur penelitian sebagai berikut :

- 1) Identifikasi masalah, batasan penelitian, manfaat dan tujuan penelitian.
- 2) Studi literatur, yaitu mempelajari literatur - literatur yang berhubungan dan mendukung penelitian empiris tentang estetika perupaian pada permainan *mobile*.
- 3) Pemecahan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian empiris tentang estetika perupaian pada permainan *mobile* ini difokuskan secara objektif dan dibagi menjadi dua masalah, menjelaskan hubungan permainan menggunakan pendekatan *historis* dan menjelaskan perupaian permainan *mobile* menggunakan teori estetika bentuk dan formalistik.
- 4) Penelitian historis yang mengambil garis besar desain permainan *mobile* dari tahun 90'an, selanjutnya menggunakan penjelasan detail untuk menguraikan tampilan perupaian menggunakan teori estetika bentuk pada permainan *flappy bird*.
- 5) Hasil penelitian divalidasikan menggunakan triangulasi data melalui beberapa narasumber yang ahli pada bidang estetika desain komunikasi visual dan bidang permainan *mobile* untuk mendapatkan hasil penelitian yang objektif.

6) Penarikan kesimpulan terhadap hasil penelitian.

1. Jenis Penelitian

Banyak orang merasa *enjoy* membaca tulisan ilmiah kualitatif. Laporan kualitatif dipenuhi deskripsi, dan detil penuh warna. Tidak dipenuhi nada – nada statistik hitungan yang dingin atau bilangan numerik, kata W. Laurence Neuman (1997) dalam Septiawan Santana metode penelitian kualitatif, peneliti melaporkan temuannya secara naratif, secara bertutur, bagai bercerita pada teman sejawat, peneliti melaporkannya. Maka itulah, penulis kualitatif memerlukan keterampilan tertentu, *writing skill* tertentu. Bukan hanya dedikasi, kerja keras, dan sensitivitas yang dikembangkan selama melakukan studi. Bukan hanya individu periset mengoleksi data.

Hubungan kajian perupaan permainan yang diteliti dari periode era 90'an merupakan suatu obyek penelitian yang erat kaitannya dengan perkembangan dan perubahan budaya dalam masyarakat luas, maka metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Untuk mengkaji berbagai aspek dalam perubahan dan perkembangan budaya serta teknologi. Metode penelitian kualitatif ini dinilai merupakan metodologi yang tepat dikarenakan memiliki proses penyelidikan untuk memahami masalah budaya, didasarkan pada penyusunan sebuah gambaran yang kompleks dan holistic disusun dengan kata – kata, memuat berbagai pandangan informan secara mendetail dan dilakukan dalam suasana yang alami.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian difokuskan pada permainan *mobile Flappy Bird* berdasarkan dengan perbandingan permainan *mobile* di era 90'an secara garis besar.

Obyek yang diteliti adalah hubungan perupaan dari tampilan grafik *Flappy Bird* dengan permainan *mobile* dari era 90'an melalui pendekatan estetika desain empiris. Perupaan tampilan grafik ini meliputi bentuk elemen pada *gameplay* permainan, warna, dan *layout*. Serta hubungan bentuk visual diantara periode permainan tersebut.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi pada penelitian ini sebatas mengunduh *game* dari *appstore*, *android market* atau melalui internet kemudian mengambil *screenshootnya*.

4. Instrumen Penelitian

Satu-satunya instrumen terpenting dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Peneliti mungkin menggunakan alat-alat bantu untuk mengumpulkan data seperti *gadget mobile*, jaringan internet, aplikasi pihak ketiga untuk mengambil gambar pada layar *gadget*, laptop atau kamera. Tetapi kegunaan atau pemanfaatan alat-alat ini sangat tergantung pada peneliti itu sendiri.

Peneliti sebagai instrumen (*human instrument*) dalam penelitian kualitatif semua teknik pengumpulan data kualitas pelaksanaanya sangat tergantung pada penelitinya sebagai alat pengumpulan data utama. Oleh karena itu sikap kritis dan terbuka sangat penting, dan teknik pengumpulan data yang digunakan selalu yang bersifat terbuka dengan kelenturan yang luas (H.B.Sutopo, 2002 : 35-36), peneliti

sebagai instrument di samping memiliki kelebihan-kelebihan, juga mengandung beberapa kelemahan. Kelebihannya sebagai berikut (Prasetya Irawan, 2006)

- a. Peneliti dapat dengan langsung merasakan, melihat dan mengalami apa yang terjadi pada subjek yang diteliti dengan begitu peneliti dapat memahami secara perlahan hal yang tersembunyi dibalik realita yang kasat mata. Ini adalah salah satu tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian kualitatif.
- b. Peneliti akan mampu menentukan kapan penyimpulan data telah mencukupi, data telah jenuh, dan penelitian dihentikan.
- c. Peneliti dapat langsung melakukan pengumpulan data, menganalisisnya, melakukan refleksi secara terus menerus, dan secara gradual membangun pemahaman yang tuntas tentang hal yang diteliti.

Kelemahan dari peneliti sebagai instrument adalah :

- a. Peneliti yang menjaga objektivitas dan netralitas sungguh tidak mudah, keterlibatan subjek dalam penelitian kualitatif itu bagus namun jika tidak berhati - hati hasil lapangan dapat tercampur dengan pikiran sang peneliti sendiri.
- b. Pengumpulan data sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan wawasan peneliti dalam menulis, menganalisis, melaporkan hasil penelitian dan menangkap pesan atau simbol baik yang terlihat maupun yang tersembunyi.
- c. Peneliti harus memiliki cukup kesabaran untuk mengikuti dan mencatat perubahan – perubahan yang terjadi pada hal yang diteliti

5. Sumber Data

a. Narasumber

Untuk memperoleh data yang lebih akurat serta melengkapi data dari literatur yang telah ditemukan agar lebih kuat maka dilakukan sebuah wawancara langsung dan tidak langsung melalui *e-mail* atau *chatting* mengenai obyek yang diteliti kepada orang - orang yang ahli dalam bidang estetika, *mobile game* dan bidang desain komunikasi visual.

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada narasumber. Dalam kegiatan nantinya akan digunakan struktur wawancara semi-terstruktur dengan memberikan pertanyaan – pertanyaan yang dibutuhkan dalam melengkapi data penelitian ini secara terarah dan tidak menyimpang. Wawancara mendalam dilakukan dengan ketidak kakuan dan ketidak formalan melainkan terbuka dan mengandalkan pendekatan pribadi pada narasumber sesuai kaidah penelitian kualitatif. Dengan tercipta kedekatan secara pribadi maka diharapkan narasumber akan lebih bebas memberi informasi yang lebih dalam tentang obyek penelitian. Berikut adalah narasumber yang penulis wawancarai :

- 1) Retno Kusumawati (Enok), 30 tahun. Seorang *Studio Lead Artist 2D* di kantor pembuat *mobile game* internasional yaitu Gameloft cabang Yogyakarta yang sangat berpengalaman dalam industri visual *mobile game*. Informasi dan ilmu tentang desain tampilan *mobile game* sangat membantu penulis dalam memecahkan masalah penelitian. Teknik wawancara secara langsung melalui

proses tanya - jawab dan sebagian menggunakan *email* untuk proses perolehan data.

- 2) Hermansyah Muttaqin.,S.Sn.,M.Sn, 44 tahun. Sebagai dosen yang mengampu mata kuliah Desain Komunikasi Visual pada perguruan tinggi Universitas Sebelas Maret di kota Solo yang sudah lama berpengalaman dan aktif berkecimpung dalam dunia desain grafis. Teknik wawancara yang digunakan yaitu tanya – jawab secara langsung, *chatting* dan *via email* untuk proses perolehan data.
- 3) Imadudin Bayu, 24 tahun. Seorang maniak *game* bertempat tinggal di kota Solo Surakarta. Hobinya dalam bermain game baik pada komputer maupun *mobile game* dapat memberikan penulis pandangan dari sudut orang awam yang tidak terlalu mengerti tentang desain secara detail namun dapat memberikan informasi dari pengalamannya mengenai tampilan perupaannya *mobile game* dari beberapa kurun waktu. Teknik wawancara menggunakan tanya – jawab secara langsung.

b. Gambar

Obyek penelitian di amati secara langsung kemudian di simpan dalam bentuk foto digital dan *file screenshot* berformat JPEG atau PNG. Dengan cara mengabadikan gambar secara langsung dari *gadget mobile* sehingga dapat dijadikan data untuk diamati lebih lanjut selama penelitian berlangsung.

c. Sumber Tertulis

Pengumpulan data dilakukan dengan studi literature dengan mengumpulkan berbagai data tertulis sebagai referensi yang kiranya relevan dengan obyek yang

diteliti. Sumber referensi tersebut berupa buku – buku serta pendukung dari media internet, penelitian pustaka dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) kajian pustaka mengenai permainan *mobile* era 90'an, sejarah perkembangannya dan jenis – jenis kelas permainan *mobile*.
- 2) Kajian pustaka mengenai elemen desain, layout, dan pewarnaan.
- 3) Kajian pustaka mengenai teori estetika desain empiris dan metode penelitian.

Referensi tersebut dapat diperoleh dari penelusuran ke beberapa perpustakaan Universitas Sebelas Maret (UNS), Perpustakaan Universitas Sahid (USAHID), Perpustakaan ISI Solo, Toko Buku Gramedia, Toko Buku Togamas, koleksi pribadi teman, makalah seminar, jurnal, dan internet. Melalui studi pustaka ini diperoleh juga gambar dan foto- foto mengenai *game mobile* di era 90'an yang merupakan referensi penting dalam penelitian.

6. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data merupakan proses penting dalam sebuah penelitian dikarenakan hanya dengan mendapatkan data yang tepat maka penelitian ini akan mendapatkan hasil yang maksimal. Jenis – jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa :

- 1) Data Primer

Menurut Jonathan Sarwono (2004:59) data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau yang pertama, dalam hal ini penulis dapatkan data primer melalui wawancara aktif secara langsung dan tidak langsung dengan narasumber.

2) Data Sekunder

Berbeda dengan data primer, menurut Jonathan Sarwono (2004:57) data sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga penulis tinggal mencari dan mengumpulkan. Banyak data yang bertebaran di lapangan mulai dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti lain, data dari internet, data dari buku tentang *mobile game* dan literatur lainnya.

Pengumpulan data dalam proses penelitian ini melalui empat poin yang digunakan yaitu :

a. Observasi

Kegiatan observasi dalam mengumpulkan data untuk penelitian diupayakan mengamati objek penelitian secara langsung pada kondisi lapangan. Pengamatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pengamatan bentuk fisik *gameplay* dan tampilan visual *game* ketika mulai permainan sebagai teknik pengumpulan data yang berkenaan dengan kajian permasalahan yang diteliti yaitu berupa bentuk, warna, *layout* dalam estetika desain empiris.

b. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk mendukung dan memperkuat sumber data langsung melalui percakapan tanya - jawab dari narasumber yang memiliki pengalaman yang banyak dalam bidang yang sedang peneliti observasi dalam hal ini adalah mengenai estetika serta hubungan *mobile game flappy bird* dengan perupa *mobile game* di Era 90'an. Wawancara bertujuan untuk memperoleh keterangan yang sesuai dengan penelitian dengan fokus topik utama yang menjadi

permasalahan, kemudian digunakan untuk mendiskripsikan dan menjelaskan secara sistematis.

Wawancara atau dapat disebut sebagai *interview* pada penelitian ini dilakukan secara informal untuk menggali dan menanyakan suatu peristiwa tertentu lebih dalam kepada narasumber. Wawancara informal dapat dilakukan tanpa terikat oleh waktu dan dapat dilakukan berulang – ulang sesuai dengan keperluan tentang penjelasan masalah yang sedang diangkat dalam penelitian. Bersifat terbuka dimana para narasumber mengetahui mereka sedang diwawancara dan mengerti maksud dari wawancara.

Peneliti melakukan wawancara kepada narasumber melalui surat elektronik (*electronic mail* atau *e-mail*), internet *chatting* atau *blackberry messenger*, dan langsung bertatap muka untuk mengajukan pertanyaan guna mendapatkan kejelasan informasi mengenai kajian estetika bentuk elemen dan hubungan *mobile game flappy bird* dengan perupa *mobile game* di Era 90'an.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk menunjang dan memperkuat landasan pemikiran serta memperdalam konsep dan penulisan kemudian mengembangkan data analisis dalam penelitian. Studi pustaka juga dimaksudkan untuk memperoleh data pelengkap, melalui buku - buku atau tulisan yang memuat informasi tentang desain *mobile game* dan estetika.

d. Dokumen

Dokumen merupakan sumber informasi yang kuat dalam mendukung argumntasi yang meliputi tentang *mobile game flappy bird* dan komparasinya

sebagai pembanding. Dalam pengumpulan dokumen tersebut, penulis mengambil dari situs *online* seperti *blog* komunitas nokia, situs twitter *dot gear studio*, dan buku – buku yang sekiranya dapat mendiskripsikan fenomena yang sedang dicari dalam penelitian ini.

H. Metode Analisis

Analisis data adalah suatu proses menyusun, mengatur, dan merincikan data kedalam pola khusus yang menjadi dasar sehingga ditemukan sebuah tema dan dapat dirumuskan menjadi hipotesis untuk menjawab permasalahan sementara atau menjadikan sebuah kesimpulan diakhir penelitian.

Dalam analisis kualitatif, peneliti sangat dituntun oleh apa yang telah dikatakan para informan. Karena itu, peneliti tidak boleh memulai dengan ide-idenya sendiri dan mencoba mencocokkan dengan apa yang dikatakan para informan, tetapi sebaliknya. Dan dalam melakukan hal yang demikian, kerahasiaan harus dijaga kalau memang diperlukan. (Yeremias T.Keban, 1998)

Data yang telah diperoleh akan diseleksi menurut relevansinya dengan obyek penelitian. Kemudian data akan dipilah – pilah sebelum ditarik sebuah kesimpulan yaitu melalui reduksi data dan sajian data. Reduksi data yaitu ringkasan tentang data yang diperoleh sedangkan sajian data adalah berupa narasi tentang data apa yang telah ditemukan dan disajikan dalam laporan. Setelah memlalui proses diatas sampailah pada tahap kesimpulan sedangkan verifikasi data dilakukan sejak pengumpulan data hingga proses penelitian selesai.

1. Reduksi Data

Reduksi data penelitian meliputi estetika bentuk dari elemen – elemen visual tampilan *gameplay* dan tampilan awal permainan dilakukan ketika peneliti mendapatkan data di lapangan. Pelaksanaan reduksi ditulis dalam bentuk uraian diskripsi atau laporan yang terperinci secara detail. Reduksi data adalah bagian yang dipergunakan untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus, mengambil hal – hal terpenting atau pokok serta menyingkirkan hal yang dirasa tidak penting dan mengatur data sedemikian rupa untuk mempermudah penarikan kesimpulan.

2. Sajian Data

Penelitian estetika bentuk dan elemen visual *mobile game flappy bird* dengan hubungannya dengan perupaan permainan *mobile* di Era 90'an memiliki banyak data sehingga diperlukan membuat kalimat yang disusun secara logis dan sistematis oleh peneliti untuk mencapai sasaran yang diharapkan. Sajian data dapat berupa gambar *screenshot* atau potongan gambar dari *flappy bird* guna memberikan informasi yang mudah untuk dipahami.

3. Kesimpulan dan Verifikasi

Mengacu dari hasil data awal yang telah terkumpul, peneliti berupaya mengambil kesimpulan awal yang masih bersifat kabur, kurang jelas dan mungkin masih diragukan, kemudian ditingkatkan dan menjadi landasan yang kuat. Kesimpulan penelitian perlu di verifikasi dengan melakukan pengecekan ulang dengan melihat kembali data yang diperoleh dari lapangan.

Validitas dalam penelitian ini akan diuji dengan teknik triangulasi data. Triangulasi sumber data dilakukan melalui cara mengumpulkan data sejenis dengan menggunakan berbagai sumber yang ada untuk membandingkan dan mengecek berbagai data yang diperoleh untuk mendapatkan data yang benar. Terjadinya interaksi dalam proses analisa data yaitu pada reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi yang saling terhubung satu sama lain.

I. Sistematika Penulisan

BAB I

Pendahuluan

Membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tahapan penelitian, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II

Landasan Teori

Bab ini berisi tentang teori – teori maupun tinjauan pustaka yang relevan, seperti teori estetika bentuk, unsur visual formalistik serta pendekatan sejarah teknologi ponsel yang dijadikan alat ukur penelitian, yang nantinya akan dikaitkan dengan data atau objek penelitian kemudian dianalisis pada bab selanjutnya.

BAB III

Diskripsi Perupaian Flappy Bird dalam Perupaian Permainan Mobile di Era 90'an

Berisi tentang identitas permainan *Flappy Bird*, termasuk sejarah permainan *mobile* di Era 90'an hingga sekarang secara garis besar dan uraian singkat

mengenai penciptaan desain perupaian permainan *mobile* di Era 90'an melalui teknologi yang digunakan pada masa itu.

BAB IV

Analisis Karya dalam Perupaian Permainan Mobile Flappy Bird

Pada bab ini proses pemecahan masalah berupa analisis diskriptif perupaian permainan *mobile Flappy Bird* melalui pedekatan teori estetika bentuk (estetika desain empiris). Untuk analisis diskriptif perupaian dilakukan dengan cara menguraikan tampilan elemen – elemen visual *gameplay* serta ketika permainan baru dimulai dan mendiskripsikannya, penulis melakukan analisis data penelitian serta menguji penelitian yang telah didapat dengan menggunakan alat ukur yang telah ditentukan yaitu teori estetika desain empiris melalui elemen visual, estetika bentuk dan unsur visual formal .

BAB V

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan hasil penelitian ini diperoleh dari hasil analisis pengolahan data dan pembatasan masalah yang telah teruji oleh alat ukur yang ditentukan. Kesimpulan dalam penelitian ini berisi mengenai benang merah jawaban suatu hubungan antara estetika desain empiris (estetika bentuk) perupaian permainan *mobile Flappy Bird* dengan permainan *mobile* di Era 90'an. Penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi refrensi bagi pihak – pihak yang akan melakukan penelitian lanjutan mengenai objek dan permasalahan yang memiliki pola sejenis dari beberapa sisi.