

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan sifat deskriptif dan berjenis studi kasus yang bertujuan untuk merumuskan penilaian kualitas terjemahan *video games* dalam perspektifnya sebagai *cybertext*. Yin (2011) merumuskan lima fitur yang menentukan sifat kualitatif sebuah penelitian yang darinya distingsi dari penelitian lain diperoleh. Kelima fitur tersebut adalah mempelajari makna kehidupan manusia, merepresentasikan pandangan dan perspektif manusia, melingkupi kondisi tekstual tempat manusia bermukim, berkontribusi terhadap konsep yang ada untuk membantu hidup manusia, dan menggunakan sumber yang beragam bukan sumber tunggal.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, kelima fitur tersebut di atas bertaut dengan tekstonomi, linguistik ludik, pelokalan, *video game*, dan ludifikasi *video game*. Fitur pertama yang diungkapkan oleh Yin adalah mempelajari makna kehidupan manusia. Terkait dengan penelitian ini, tujuan akhir penelitian ini adalah mengungkapkan nilai budaya yang muncul dari hubungan antara tekstonomi, linguistik ludik, pelokalan, *video game*, dan ludifikasi *video game*. Makna yang diperoleh tersebut dapat menjadi teori baru yang menjawab fenomena penilaian kualitas penerjemahan *video games* yang tidak mengikutsertakan kajian *game* ke dalam studi penerjemahan *video games*. Makna ini diperoleh dengan pengaplikasian paradigma naturalistik yang menjadi paradigma dalam penelitian ini. Paradigma ini menekankan sebuah penelitian

kualitatif pada pengambilan makna dari konteks yang bertujuan untuk melihat cara konteks berinteraksi dengan dirinya sendiri (Lincoln & Guba, 1982).

Terdapat lima aksiom dalam paradigma naturalistik: realitas yang jamak, hubungan antara yang tidak diketahui dan diketahui tidak terpisahkan, hipotesis atau pernyataan idiografis yang terus berjalan, tidak berfokus kepada sebab akibat, dan terikat dengan nilai (Lincoln & Guba, 1982). Realitas jamak yang diasumsikan muncul adalah keterkaitan antara pelokalan *game* yang merujuk kepada elemen linguistik, operasional, dan kosmetik, studi *game* yang diejawantahkan melalui tekstonomi, dan linguistik ludik. Keterkaitan ini sebagai realitas jamak dapat memberikan pemahaman bahwa penilaian kualitas pelokalan seharusnya tidak bersifat demakartif yaitu menempatkan pelokalan *video game* dalam lingkup pelokalan saja dengan tidak memperhatikan studi *game* dan cabang linguistik yang dekat dengan *video game* yaitu linguistik ludik. Realitas jamak ini dapat melengkapi penilaian kualitas pelokalan baik yang berupa embrio, prototipe, dan model seperti yang sudah dibahas pada Bab I. Asumsi ini menunjukkan sebuah hubungan antara yang telah diketahui dan tidak diketahui yang terjalin melalui pengungkapan *research gap* yang telah diuraikan pada bab pertama. Asumsi ini juga menyiratkan ketiadaan hubungan sebab akibat karena fokus utamanya adalah terletak pada perumusan sebuah teori kualitatif yang diasumsikan mampu memberikan pemahaman terhadap permasalahan yang berkenaan dengan penerjemahan *video game* sebagai *cybertext*.

Fitur yang kedua adalah merepresentasikan pandangan dan perspektif manusia. Temuan dari penelitian ini diasumsikan memberikan sebuah pandangan

yang berbeda mengenai pelokalan *video games* khususnya topik kualitas penilaian pelokalan karena penelitian ini dianalisis melalui kacamata studi *game* dalam hal ini adalah *cybertext* dan pendekatan linguistik ludik yang dipadukan dengan tekstonomi. Asumsi temuan ini pada akhirnya memberikan sebuah implikasi, dalam kaitannya dengan fitur ketiga yaitu pelingkupan kondisi tekstual manusia dan fitur keempat mengenai kontribusi terhadap sebuah konsep yang telah ada, bahwa dimensi keilmuan dalam studi *game* dan pada pelokalan *video game* dapat disatukan secara kontekstual untuk memberikan pandangan dan perspektif yang berbeda.

Terkait dengan fitur kelima yang berkenaan dengan ragam sumber yang dipakai dalam sebuah penelitian kualitatif, penelitian ini menggunakan sumber referensi dari dua sisi komplementer yaitu sumber dari pelokalan *video games*, studi *game*, dan linguistik ludik. Sementara itu berkenaan dengan sumber data, penelitian ini selain menggunakan sumber data primer yaitu *Buff Knight*, *Jagoan Jones*, *Criminal Case* (Bahasa Inggris), *Criminal Case* (Bahasa Indonesia), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Inggris), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Indonesia), *Booya Texas Poker*, *Booya Texas Poker*, *Love Spice*, *Bumbu Cinta*, *Spiderman Unlimited* (Bahasa Inggris), *Spiderman Unlimited* (Bahasa Indonesia), *Gods of Rome* (Bahasa Inggris), dan *Gods of Rome* (Bahasa Indonesia) dan hasil FGD dengan pakar penerjemahan dan pelaku pelokalan.

Penelitian ini juga menggunakan sumber data sekunder yaitu data mengenai *game* tersebut yang meliputi latar belakang naratif setiap karakternya dan review mengenai *game* ini. Diharapkan dengan keragaman sumber ini, hasil penelitian

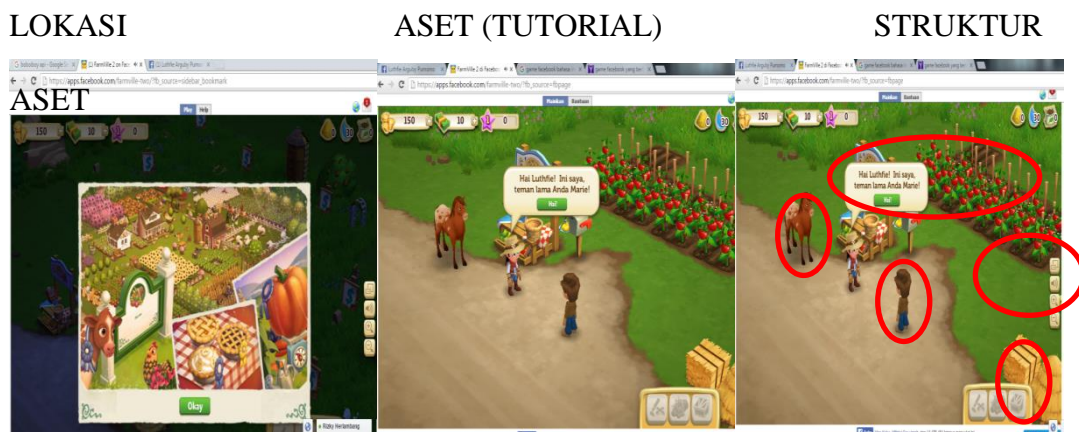
menjadi valid dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga tujuan penelitian dapat didapatkan secara optimal.

B. Lokasi Penelitian, Data, dan Sumber Data Penelitian

Menurut Spradley, elemen utama lokasi penelitian adalah *setting*, *participant*, dan *events* (1980). *Setting* penelitian ini adalah *Buff Knight*, *Jagoan Jones*, *Criminal Case* (Bahasa Inggris), *Criminal Case* (Bahasa Indonesia), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Inggris), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Indonesia), *Booya Texas Poker*, *Booya Texas Poker*, *Love Spice*, *Bumbu Cinta*, *Spiderman Unlimited* (Bahasa Inggris), *Spiderman Unlimited* (Bahasa Indonesia), *Gods of Rome* (Bahasa Inggris), dan *Gods of Rome* (Bahasa Indonesia) yang asli dan yang sudah dilokalkan dalam bentuk tekston dan skripton. Partisipan dalam konteks lokasi penelitian adalah peneliti sebagai pencari dan pengumpul data, pelokal dan desainer *game* I After Smile sebagai partisipan dalam FGD, dan karakter dalam *game* yang darinya data juga diperoleh. Sementara itu *events* dalam penelitian ini mencakup FGD, wawancara, dan *digital events* dalam *game*-nya.

Sumber data penelitian ini adalah aset *game* sesuai yang dijabarkan oleh Mangiron dan O'Hagan (2013) yaitu *in-game text*, *art*, *audio and cinematic*, dan *printed material assets* dengan pengecualian pada aset yang terakhir. Limitasi dalam penelitian ini dalam konteks aset adalah fokus kepada desain interaksi yang direpresentasikan melalui UI (*user interface*) baik yang berbasis teks maupun grafis, desain estetika, dan desain penyajian informasi. Dari aset *game* yang

merupakan sumber data penelitian ini, data berupa struktur pembentuk aset dapat diperoleh. Ilustrasi berikut ini dapat menggambarkan hubungan lokasi penelitian, sumber data, dan data dalam penelitian ini:



Gambar 3.1 Lokasi, Aset, dan Struktur Aset dalam *Farm Ville*

Dalam konteks pelokalan data yang berupa struktur aset mencakup aspek linguistik, operasional/fungsional, dan kosmetik (Esselink, 2000). Dalam penelitian ini datanya mencakup aspek tersebut yang mampu digunakan untuk menunjukkan kelemahan dan kelebihan yang dimiliki baik oleh embrio, prototipe, maupun model penilaian kualitas pelokalan



Gambar 3.2 *Farmville* versi bahasa Inggris dan bahasa Indonesia

Data linguistik dari potongan gambar di atas adalah *text strings* yang diejawantahkan dalam skripton dalam format unit linguistik yang berupa kata, frasa, maupun kalimat yang dianggap sesuai dengan konteks tekstonomi. Dalam konteks gambar di atas, data linguistiknya adalah kata yang muncul pada kotak dialog yang terdiri dari kata dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Data linguistik ini dijadikan poros bagi data penunjang atau data konteks berupa operasional yang merupakan data penunjang primer dan kosmetik sebagai data penunjang sekunder. Data operasional berkenaan dengan fungsionalitas sebuah visualisasi berbasis teks atau non teks untuk mengakses sebuah tindakan di dalam *game*.

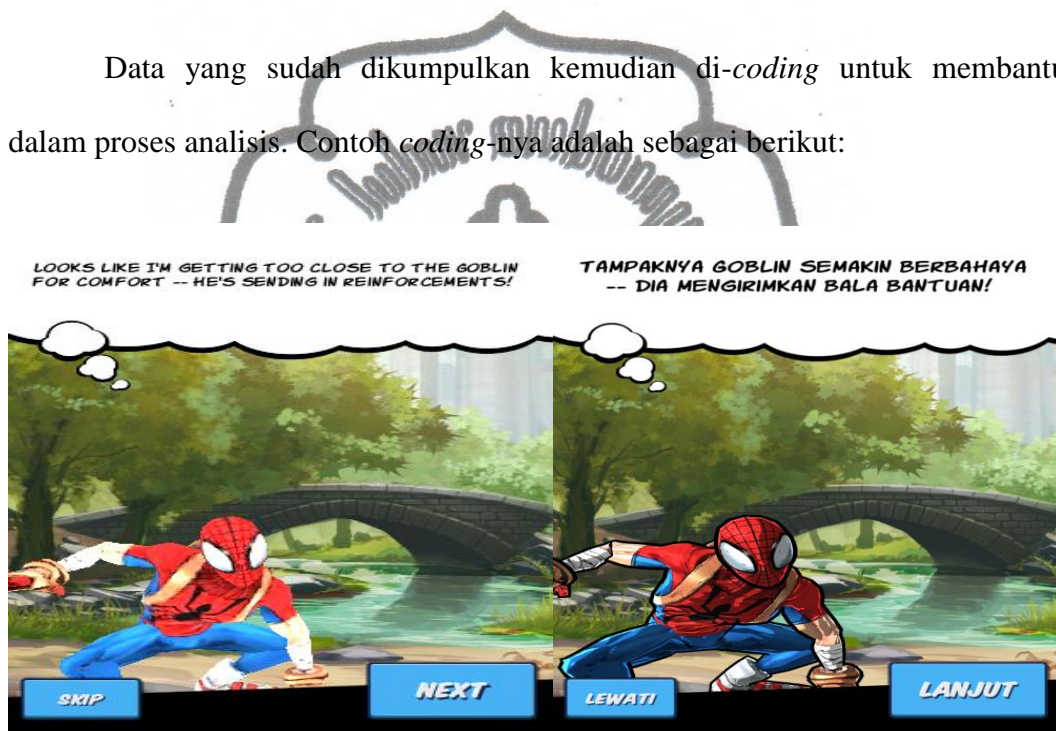


Gambar 3.3 Contoh data operasional

Kata *click* dan *klik* yang tersaji secara naratif di atas menunjukkan aspek operasionalitas/fungsionalitas. Data semacam ini dianalisis dalam konteks sebagai aspek linguistik dan juga aspek operasional. Selain itu data yang berupa visualisasi non-teks seperti tanda panah di atas juga dianalisis dalam kaitannya dengan visualisasi teks yang berhubungan dengan ikon tersebut. Dalam konteks di atas, keterkaitannya adalah kata *click/klik* dan ikon panah kuning. Sementara itu

data aspek kosmetik yang juga sebagai data penunjang bagi data linguistik mencakup gambar, ikon, font, warna, dan bentuk. Data kosmetik, karena bersifat data penunjang sekunder, berfungsi sebagai penambah informasi bagi data linguistik dan operasional untuk kasus tertentu dan bukan menjadi fokus utama dalam analisis.

Data yang sudah dikumpulkan kemudian di-coding untuk membantu dalam proses analisis. Contoh *coding*-nya adalah sebagai berikut:



15-SU-ENG-LN

16-SU-IND-N

15/16: Nomor Data

SU: *Spiderman Unlimited*

ENG: English IND: Indonesia

LN: Ludologis Naratologis /L: Ludologis/N: Naratologis

Kode L/N/LN bertujuan untuk mengetahui pesan di dalam *game*-nya mengandung elemen ludologis atau mekanis, naratologis atau naratif, atau gabungan keduanya. Dengan mensejajarkan data seperti contoh di atas, peneliti terbantu dalam

mengetahui terdapat tidaknya pergeseran pada data di atas dari kombinasi L/N/LN.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Teknik Simak Catat, yang bertujuan untuk memperoleh data yang mampu merepresentasikan sebuah realitas (Santosa, 2017), dan FGD, yang bertujuan untuk mengungkapkan isu-isu hasil penelitian yang tidak dapat diselesaikan sendiri oleh peneliti (Santosa, 2017).

1. Teknik simak catat

Teknik ini digunakan untuk menyimak dan mencatat *cybertext* dari *Buff Knight*, *Jagoan Jones*, *Criminal Case* (Bahasa Inggris), *Criminal Case* (Bahasa Indonesia), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Inggris), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Indonesia), *Booya Texas Poker*, *Booya Texas Poker*, *Love Spice*, *Bumbu Cinta*, *Spiderman Unlimited* (Bahasa Inggris), *Spiderman Unlimited* (Bahasa Indonesia), *Gods of Rome* (Bahasa Inggris), dan *Gods of Rome* (Bahasa Indonesia).

2. Focused Group Discussion

Focused Group Discussion (FGD) dilakukan dengan pakar penerjemahan, SF. Lukfianka Sanjaya Purnama, CEO I After Smile Studio yang dianggap berkompeten dalam bidang desain *game* dan pelokalan *game*, Reza Pahlevi yang pernah bekerja di perusahaan pelokalan Amerika Wise Concetti cabang Indonesia

yang merupakan praktisi translasi dan pelokalan produk audiovisual berbasis TI seperti software dan *game*.

D. Teknik Cuplikan

Teknik cuplikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Peneliti terlebih dahulu menentukan kriteria cuplikan guna mengakomodasi semua data yang diperoleh. Penggunaan kriteria ini bertujuan untuk menghindari kemunculan bias (Lincoln & Guba, 1985). Adapun kriterianya adalah:

1. *Text string* atau *non-string* berbasis *image* yang muncul sebagai skripton
2. Tidak mengikutsertakan DLC (*downloadable content*)

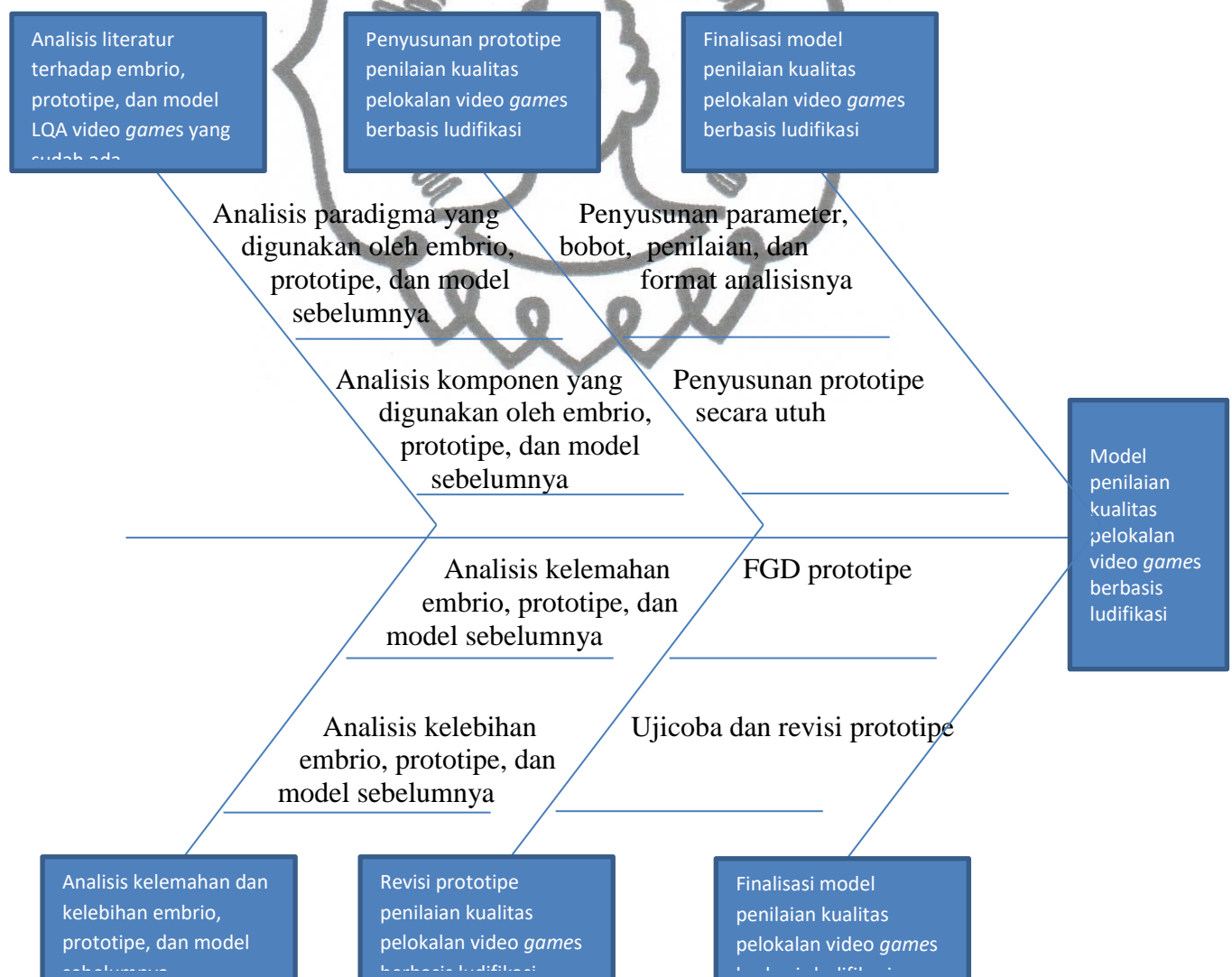
E. Validitas Data

Trianggulasi sumber data digunakan di dalam penelitian ini untuk memvalidasi data yang diperoleh. Adapun sumber data yang ditrianggulasikan adalah *Buff Knight*, *Jagoan Jones*, *Criminal Case* (Bahasa Inggris), *Criminal Case* (Bahasa Indonesia), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Inggris), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Indonesia), *Booya Texas Poker*, *Booya Texas Poker*, *Love Spice*, *Bumbu Cinta*, *Spiderman Unlimited* (Bahasa Inggris), *Spiderman Unlimited* (Bahasa Indonesia), *Gods of Rome* (Bahasa Inggris), dan *Gods of Rome* (Bahasa Indonesia) dalam bentuk file .apk. Jika ekstensi tersebut mengungkapkan data yang sama saat dioperasikan melalui Facebook *Gameroom*, Android, NOX Player, Steam, atau platform berbasis emulasi dapat dibilang bahwa data yang

dipakai dalam penelitian ini valid. Validasi juga dilakukan melalui FGD dengan pakar penerjemah dan pelaku pelokalan *video games* untuk memvalidasi prototipe dan model penilaian pelokalan *video games* yang sudah disusun

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dieksekusi dengan menggunakan Diagram Tulang Ikan (*fishbone*) dari Ishikawa (1968):



Tahap I adalah penelitian awal yang bertujuan untuk mengetahui paradigma, komponen yang digunakan, kelemahan dan kekuatan yang dimiliki oleh embrio, prototipe, dan model penilaian kualitas pelokalan video *games* sebelumnya. Untuk mengetahui paradigma, komponen yang digunakan, kelemahan dan kekuatan yang dimiliki oleh embrio, prototipe, dan model penilaian kualitas pelokalan video *games* sebelumnya, setiap darinya diaplikasikan pada *Buff Knight*, *Jagoan Jones*, *Criminal Case* (Bahasa Inggris), *Criminal Case* (Bahasa Indonesia), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Inggris), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Indonesia), *Booya Texas Poker*, *Booya Texas Poker*, *Love Spice*, *Bumbu Cinta*, *Spiderman Unlimited* (Bahasa Inggris), *Spiderman Unlimited* (Bahasa Indonesia), *Gods of Rome* (Bahasa Inggris), dan *Gods of Rome* (Bahasa Indonesia) untuk menilai kualitas pelokalannya.

Tahap II adalah pendesainan prototipe berdasarkan penelitian awal. Prototipe ini disusun dalam bentuk tabel dan matrik penilaian yang berfokus kepada transferabilitas ludifikasi asal dan target. Elemen penilaian yang masuk ke dalam prototipe ini adalah parameter, bobot, dan penilaian. Parameter yang diajukan adalah struktur mekanis-naratif, simbiosis diegetis, dan tingkat pelokalan.

1. Struktur Mekanis-Naratif

Merupakan sebuah struktur penyampaian pesan dalam *game* yang dibagi menjadi dua jalan penyampaian yang disebut dengan ideologi pengaruh, ideologi dalam mempengaruhi pemain dalam memainkan *game*-nya, yaitu anamorfis (tersirat) dan metamorfis (tersurat atau tersurat kondisional). Perpaduan keduanya menghasilkan empat jenis struktur mekanis-naratif sebagai berikut:

Tabel 3.1 Struktur Mekanis-Naratif

Nama Struktur Mekanis-Naratif	Struktur Mekanis	Struktur Naratif
Univocal	Metamorfosis	Metamorfosis
Cryptic	Metamorfosis	Anamorfosis
Enigmatic	Anamorfosis	Metamorfosis
Equivocal	Anamorfosis	Anamorfosis

2. Simbiosis Diegetis

Berkenaan dengan hubungan antara teks, visual, dan realisasinya. Di dalam *video games*, terdapat sebuah hubungan antara teks dan visual dalam kaitannya interaksi pemain terhadap kehadiran keduanya. Penekanan pada salah satunya atau perpaduan keduanya memiliki konsideran tertentu dalam penyajiannya dan memiliki kontribusi yang berbeda. Simbiosis diegetis dibagi menjadi dua yaitu:

Tabel 3.2 Struktur Mekanis-Naratif

Nama Simbiosis Diegetis	Penjelasan
Mnemonik	Teks dan visualisasi teksnya saling melengkapi untuk memahami pemain dalam proses memainkan <i>game</i> -nya
Hegemonik (Tekstual)	Teks menjadi preferensi dalam memahami pemain dalam proses memainkan <i>game</i> -nya
Hegemonik (Visual)	Visual menjadi preferensi dalam memahami pemain dalam proses memainkan <i>game</i> -nya

3. Tingkat Pelokalan

Terdapat tiga tingkat pelokalan yaitu penuh, parsial, dan nir. Pelokalan penuh merujuk kepada dilokalkannya elemen tekstual, suara, dan visual sedangkan pelokalan parsial merujuk kepada pelokalan yang dilakukan pada elemen tekstual

saja. Sementara itu nir pelokalan merujuk kepada adopsi total *game* seperti aslinya.

Pembobotan merujuk kepada tingkat kompleksitas yang dimiliki oleh parameter yang digunakan dalam penilaian pelokalan berbasis ludifikasi ini dengan mempertimbangkan tingkat representasi teoretis dari elemen ludifikasi yang dijadikan parameter untuk menilai kualitas pelokalan video *games*.

Tabel 3.3 Klasifikasi Pembobotan

Elemen Ludifikasi	Bobot	Representasi	Kompleksitas
Struktur Mekanis-Naratif	3	Linguistik Ludik (Pola dan Preferensi) Ideologi Pengaruh Ludologi -Naratologi	Tripolar
Simbiosis Diegetis	2	Linguistik Ludik (Pola dan Preferensi) Tekstonomi	Bipolar
Tingkatan Pelokalan	1	Pelokalan	Unipolar

Seperti yang terlihat dari tabel di atas, bobot setiap elemen ludifikasi diukur berdasarkan kompleksitas analisisnya yang diderivasikan dari representasi teori yang memayungi setiap elemen ludifikasinya. Struktur mekanis-naratif adalah representasi linguistik ludik, ludologi, dan naratologi karena struktur mekanis-naratif dikonstruksikan dari pola dan preferensi dalam linguistik ludik, ideologi pengaruh yang berkenaan dengan eksplisitasi dan implisitasi informasi, dan paradigma *game* sebagai sebuah mekanika dalam ludologi serta *game* sebagai sebuah cerita dalam naratologi. Tiga unsur penyusun struktur mekanis-naratif ini membentuk sebuah kompleksitas tripolar yang darinya tingkat bobot dinumeralisasikan menjadi angka 3. Simbiosis diegetis selain dikonstruksikan dari

teori linguistik ludik, juga disusun dengan berlandaskan pada teori tekstonomi yang memberikan penekanan pada fungsi pengguna yang diformulasikan menjadi mnemonik dan hegemonis. Kompleksitas bipolar yang direfleksikan dari linguistik ludik dan tekstonomi ini direalisasikan secara numerik dengan angka 2. Tingkat pelokalan sebagai elemen ludifikasi yang terakhir yang dikonstruksikan dari teori tingkat pelokalan diberikan pembobotan 1 karena unipolaritas yang dimilikinya menunjukkan tingkat kompleksitas yang paling rendah. Dengan beranjak dari parameter dan pembobotan di atas, disusunlah prototipe model penilaian kualitas pelokalan video *games* sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pembobotan dan Penilaian

Genre	Elemen Ludifikasi	Penilaian			
		Bobot	Grade 3	Grade 2	Grade 1
Gameplay Driven	Struktur Mekanis Naratif	3	Struktur mekanis-naratif tidak bergeser	Elemen mekanis dalam struktur mekanis-naratif tidak bergeser sementara elemen naratifnya bergeser	Elemen mekanis dalam struktur mekanis-naratif bergeser baik elemen naratifnya bergeser ataupun tidak
	Simbiosis Diegetis	2	Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul adalah simbiosis mnemonik	Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul adalah simbiosis mnemonik hegemonik visual	Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul adalah simbiosis mnemonik hegemonik tekstual
	Tingkat Pelokalan	1	Penuh	Parsial	Nir

Genre	Elemen Ludifikasi	Penilaian			
		Bobot	Grade 3	Grade 2	Grade 1
<i>Game Story Driven</i>	Struktur Mekanis Naratif	3	Struktur mekanis-naratif tidak bergeser	Elemen naratif dalam struktur mekanis-naratif tidak bergeser sementara elemen mekanisnya bergeser	Elemen naratif dalam struktur mekanis-naratif bergeser baik elemen mekanisnya bergeser ataupun tidak
	Simbiosis Diegetis	2	Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul adalah simbiosis mnemonik	Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul adalah simbiosis hegemonik tekstual	Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul adalah simbiosis hegemonik visual
	Tingkat Pelokalan	1	Penuh	Parsial	Nir

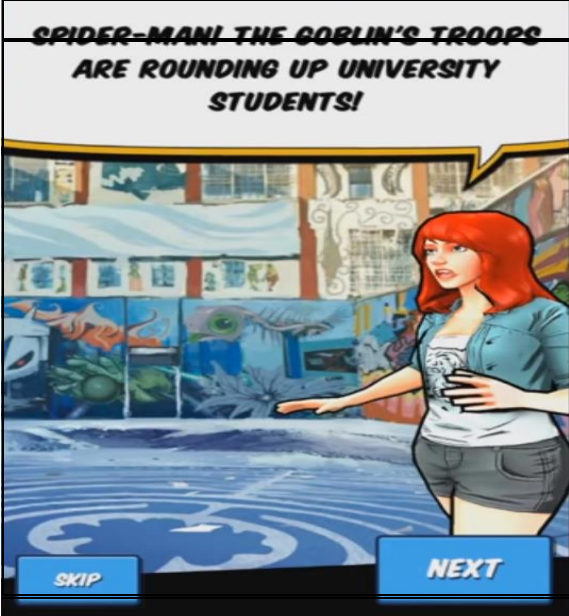

Genre	Elemen Ludifikasi	Penilaian			
		Bobot	Grade 3	Grade 2	Grade 1
<i>Gameplay-Game Story Driven</i>	Struktur Mekanis Naratif	3	Struktur mekanis-naratif tidak bergeser	Elemen mekanis dalam struktur mekanis-naratif tidak bergeser sementara elemen naratifnya bergeser (jika elemen <i>Role Playing Game</i> (RPG) bukan merupakan elemen primer di dalam <i>game</i> -nya)	Elemen mekanis dalam struktur mekanis-naratif bergeser sementara baik elemen naratifnya bergeser atau tidak (jika elemen <i>Role Playing Game</i> (RPG) bukan merupakan elemen primer di

				<p>Elemen naratif dalam struktur mekanis-naratif tidak bergeser sementara elemen mekanisnya bergeser (jika elemen <i>Role Playing Game</i> (RPG) merupakan elemen primer di dalam <i>game</i>-nya)</p>	<p>dalam <i>game</i>-nya)</p> <p>Elemen naratif dalam struktur mekanis-naratif bergeser baik elemen mekanisnya bergeser atau tidak (jika elemen <i>Role Playing Game</i> (RPG) merupakan elemen primer di dalam <i>game</i>-nya)</p>
	Simbiosis Diegetis	2	Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul adalah simbiosis mnemonik	<p>Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul adalah simbiosis hegemonik visual (jika elemen <i>Role Playing Game</i> (RPG) bukan merupakan elemen primer di dalam <i>game</i>-nya)</p> <p>Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul adalah simbiosis</p>	<p>Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul adalah simbiosis hegemonik tekstual (jika elemen <i>Role Playing Game</i> (RPG) bukan merupakan elemen primer di dalam <i>game</i>-nya)</p> <p>Setelah pelokalan dikerjakan, simbiosis yang muncul</p>

				hegemonik tekstual (jika elemen <i>Role Playing Game</i> (RPG) merupakan elemen primer di dalam game-nya)	adalah simbiosis hegemonik visual (jika elemen <i>Role Playing Game</i> (RPG) bukan merupakan elemen primer di dalam game-nya)
	Tingkat Pelokalan	1	Penuh	Parsial	Nir

CONTOH ANALISIS

Tabel 3.5 Contoh Analisis

Simbiosis Diegetis	Struktur Mekanis-Naratif	Tingkat Pelokalan	Struktur Mekanis-Naratif	Simbiosis Diegetis
Hegemonis	Ana-Meta (Enigmatic)	Parsial	Meta-Meta (Univocal)	Hegemonis
				

<p>Genre: <i>Gameplay</i> and <i>Gamestory</i> Driven dengan kecenderungan pada <i>gameplay</i> Struktur Mekanis-Naratif : 1 x 3 Simbiosis Diegetis: 3 x 2 Tingkat Pelokalan: 2 x 1 Total: $3+6+2/6$: 1,8 (buruk)</p>
<p>Anamorfisme mekanis dalam data ini merujuk kepada kesempatan mekanis untuk memperoleh <i>vial</i> dalam jumlah besar dengan menyelesaikan lintasan berputar (<i>round</i>) dan berayun ke atas (<i>up</i>) agar dapat mendapatkan <i>vial</i> dalam jumlah besar yang melayang di atas jembatan. Dengan memahami ini, pemain dapat mengkonfigurasi Spiderman yang akan dimainkan dengan memilih Spiderman yang mempunyai bonus pemerolehan <i>vial</i> sebanyak 10% antara lain seperti Symbiote Spiderman, Cosmic Spiderman, atau Ends of the Earth Spiderman. Luden sumbernya adalah <i>Representative</i>, penciri <i>game Tower Defense</i>, <i>game</i> yang menugaskan pemain untuk menjaga (<i>defense</i>) markasnya dari serangan musuh. Luden ini dikonstruksikan melalui perpaduan simbiosis diegetis hegemonis, struktur mekanis-naratif enigmatic, dan preferensi mekanis konfiguratif, yang dalam konteks <i>game</i> ini berkenaan dengan konfigurasi Spiderman yang mampu memberikan bonus <i>vial</i> lebih banyak, seperti yang sudah disinggung sebelumnya. Setelah dilokalkan ke dalam versi bahasa Indonesia, luden ini bergeser menjadi <i>Definitive</i>, penciri <i>game</i> kasual.</p>

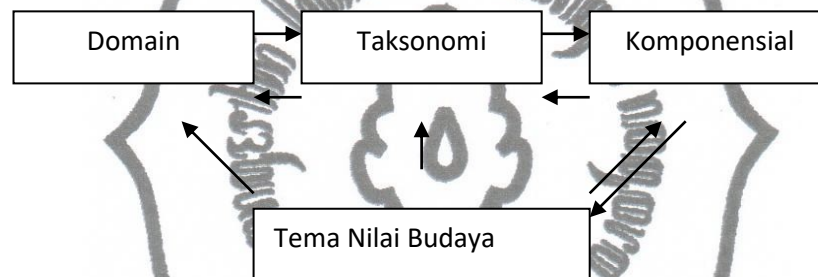
Prototipe yang sudah didesain kemudian di-FGD-kan dengan melibatkan pakar pelokalan video *games* guna mengetahui terdapat tidaknya kerancuan parameter, pembobotan, dan penilaian yang sudah disusun. Setelah di-FGD-kan, prototipe kemudian diujicobakan ke lima pelokal video *games* dengan kriteria (a) pernah menilai kualitas pelokalan video *games*, (b) pernah melokalkan video *games*, (c) menguasai bahasa Inggris aktif, (d) berlatarbelakang studi penerjemahan, (e) pernah jadi bagian tim desain video *game*, dan (f) mempunyai sertifikasi HAKI atau IARC (*International Age Rating Coalition*) yang beratasnamakan diri sendiri atau kelompok untuk produk video *games*.

Tahap III adalah tahap ujicoba. Pengujicobaan dilakukan dengan jalan memberikan prototipe penilaian kepada lima pelokal *game* yang berafiliasi dengan I After Smile Studio. Dalam tahap ini, tujuannya adalah untuk memperoleh masukan dari pelokal *game* mengenai kelemahan dan kelebihan dari prototipe yang sudah didesain. Sebelum ujicoba dilakukan, pelatihan terhadap penggunaan model ludifikasi untuk menilai kualitas pelokalan *video games* diberikan kepada kelima pelokal tersebut di atas.

Hubungan kontekstual antara Diagram Tulang Ikan yang cenderung digunakan pada penelitian pengembangan dengan studi kasus yang digunakan pada penelitian ini adalah bahwa studi kasus digunakan untuk mengungkapkan kelebihan dan kelemahan penelitian sebelumnya yang membahas atau mengindikasikan kualitas pelokalan *video games*. Untuk mengungkapkannya, empat belas judul dianalisis secara tekstonomis guna memperoleh data yang mampu menunjukkan kelemahan dan kelebihan embrio, prototipe, dan model penilaian kualitas sebelumnya. Penyusunan modelnya tidak didasarkan pada desain kuantitatif melainkan kualitatif yang lebih berfokus pada pemerolehan masukan dari mereka yang berkecimpung di industri dan pelokalan *video games*. Sisi kualitatif pada desain model ini terlihat dari ketiadaan eksperimentasi, korelasi, maupun komparasi secara kuantitatif terhadap model ludifikasi dengan embrio, prototipe, dan model sebelumnya.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan *content analysis* secara kualitatif dan induktif. Untuk mengungkapkan dengan detil hubungan antara elemen pelokalan, struktur pembentuk aset, dan elemen non-demarkatif, maka *content analysis* dikerjakan dengan menggunakan cara domain, taksonomis, analisis komponensial, dan analisis nilai budaya. Skemanya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.4 Model Analisis Komponensial Spradley (dimodifikasi dari Spradley 1980 oleh Santosa, 2017)

Adapun realisasi dari Model Analisis Komponensial Spradley di atas adalah lewat prosedur analisis sebagai berikut:

1. Analisis Domain

Analisis domain merujuk kepada proses dalam membedakan bagian yang disebut data dan yang tidak dapat disebut sebagai data. Yang disebut sebagai data dalam penelitian ini adalah *text string* yang muncul sebagai skripton dalam bahasa target maupun sasaran dalam *Buff Knight*, *Jagoan Jones*, *Criminal Case* (Bahasa Inggris), *Criminal Case* (Bahasa Indonesia), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa

Inggris), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Indonesia), *Booya Texas Poker*, *Booya Texas Poker*, *Love Spice*, *Bumbu Cinta*, *Spiderman Unlimited* (Bahasa Inggris), *Spiderman Unlimited* (Bahasa Indonesia), *Gods of Rome* (Bahasa Inggris), dan *Gods of Rome* (Bahasa Indonesia).

2. Analisis Taksonomis

Peneliti berdasarkan data yang diperoleh merumuskan klasifikasi struktur pembentuk aset, keterkaitan antara tekstonomi, linguistik ludik, ludifikasi, dan pelokalan, dan prototipe penilaian kualitas pelokalan *video games*. Pijakan ini dapat memperlihatkan hubungan antara ketiganya yang darinya sebuah prototipe model penilaian kualitas pelokalan berdasarkan ludifikasi dapat dirumuskan.

3. Analisis Komponensial

Keterkaitan antara tekstonomi, linguistik ludik, ludifikasi, dan pelokalan, dan prototipe penilaian kualitas pelokalan *video games* disajikan ke dalam sebuah tabel yang menunjukkan keterkaitan hubungan antar ketujuhanya yang darinya sebuah teori komprehensif mengenai dasar penyusunan prototipe penilaian kualitas pelokalan dapat tersusun. Analisis komponensialnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Contoh Analisis Komponensial

Judul *Game*:

	Struktur Pembentuk Aset Sumber			Struktur Pembentuk Aset Sasaran		
	Ludo	Nara	Ludo-Nara	Ludo	Nara	Ludo-Nara
Exp						
Ref						
Evo						

All						
Def						
Sit						
Cor						
For						
Per						
Cir						
Ind						
Sig						
Luc						
Inf						
Rep						
Imp						

Tabel 3.6 Keterangan Luden

Singkatan	Kepanjangan	Genre <i>Game</i>	Keterangan <i>Game</i>
Exp	Explicit	Hidden Item	<i>Game</i> yang mengajak pemain untuk mencari benda-benda tersembunyi
Ref	Referential	Bullet Hell	<i>Game</i> menembak dengan peluru tanpa batas biasanya pemain mengendalikan pesawat
Evo	Evocative	Point-and-Click Adventure	<i>Game</i> petualangan yang dimainkan dengan jalan memilih dan mengklik gambar dan pilihan yang tersaji pada layar
All	Allusive	Visual Novel	<i>Game</i> yang diformat seperti novel dengan perpaduan animasi
Def	Definitive	Casual	<i>Game</i> yang ditujukan untuk dimainkan dai waktu senggang
Sit	Situational	Endless Runner	<i>Game</i> yang meminta pemain untuk menggerakkan seorang karakter yang terus menerus berlari untuk menghindari beragam rintangan
Cor	Correlative	Simulation	<i>Game</i> simulasi
For	Foreshadowing	Shooter	<i>Game</i> menembak
Per	Perceptive	Fighting	<i>Game</i> pertarungan
Cir	Circumstantial	Beat 'Em Up/Hack and Slash	<i>Game</i> petualangan yang dikombinasikan dengan

			pertarungan dan petualangan
Ind	Indicative	Strategy	<i>Game</i> yang mengedepankan perhitungan statistik dan probabilitas
Sig	Significative	Sand Box	<i>Game</i> yang disebut juga dengan <i>Open World</i> karena pemain dapat dengan bebas mengeksplorasi dunia fiksi yang disajikan tanpa pembatasan mekanis ataupun naratif
Luc	Lucent	Racing	<i>Game</i> balap mobil
Inf	Inferential	Sport	<i>Game</i> olahraga
Rep	Representative	Tower Defense	<i>Game</i> yang menempatkan pemain sebagai pemilik sebuah markas yang harus dipertahankan dari serangan musuh yang muncul secara konstan dan kontinyu
Imp	Implicit	Puzzle	<i>Game</i> dengan fokus utama pada pemecahan <i>puzzle</i>

4. Analisis Tema Budaya

Analisis tema budaya didasarkan pada temuan yang dihasilkan dari analisis komponensial. Dalam penelitian, seperti yang telah ditunjukkan di atas, analisis komponensialnya mencoba mempertautkan elemen mekanis naratis yang membentuk identitas bermain dan mempunyai pengaruh terhadap struktur pembentuk aset, yang menjadi identitas atau penciri genre *game* tertentu. Berangkat dari hasil pertautan komponensial ini, tema budaya dianalisis melalui pertautan komponensial dengan filosofi yang menjadi dasar kemunculan identitas bermain dan identitas genre *game* tertentu. Tautannya adalah sebagai berikut:

