



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah metode campuran. Menurut Creswell (2013) metode campuran adalah penelitian yang dilakukan dengan mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dalam mendapatkan data-data yang dibutuhkan, penulis akan menggunakan dua teknik, yaitu:

3.1.1 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menanyakan pertanyaan kepada partisipan (Creswell, 2013). Wawancara dilakukan terhadap Bapak Rikson, seorang ayah yang memiliki satu anak yang berusia 4 tahun 6 bulan dan Bapak Apheng, seorang ayah yang memiliki satu anak yang berusia 1 tahun, untuk mendapatkan data mengenai kedekatannya dengan anaknya. Wawancara Bapak Rikson dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2021 pukul 10.58 WIB melalui *chatting* via *Whatsapp* dan wawancara Bapak Apheng dilakukan pada tanggal 2 September 2021 pukul 22.15 WIB melalui telepon via *Whatsapp*.

3.1.1.1 Wawancara Bapak Rikson

Bapak Rikson adalah seorang karyawan swasta yang bekerja dengan jam operasional 09.00-15.00 WIB, sedangkan istri Bapak Rikson seorang perawat yang bekerja selama 8 jam/hari. Bapak Rikson mengatakan bahwa ia biasanya menghabiskan waktu dengan anaknya ketika hari Minggu dan tanggal merah yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Pada hari kerja, Bapak Rikson biasanya meluangkan waktu yang singkat untuk bermain atau menanyakan kabar dan aktivitas yang dilakukan anaknya. Ketika hari libur, Bapak Rikson biasanya menghabiskan waktunya dengan merapikan rumah, bermain dengan anak, dan mengajak anak berjalan-jalan di luar rumah.

Ketika bersama anak, Bapak Rikson biasanya bercanda bersama anak, mengajak anak bermain lego, dan bermain mainan lainnya hingga anak merasa puas dan bosan. Sesekali Bapak Rikson mengizinkan anaknya bermain gawai, tetapi penggunaan gawai akan dibatasi hanya 30-60 menit per hari. Ketika bermain anak gim di gawai, Bapak Rikson biasanya ikut mendampingi anaknya dan terkadang ikut bermain bersama anaknya. Gim yang biasanya di mainkan oleh anaknya adalah *Games babby bus*, *Roblox*, dan menonton video di *Youtube*.

Pembagian peran dalam mengasuh anak dengan istri pun fleksibel. Ketika Bapak Rikson memiliki waktu luang, ia akan bermain bersama anaknya hingga anaknya merasa bosan. Dalam pembagian peran, tidak ada hambatan yang terjadi karena Bapak Rikson merasa bahwa mengasuh anak adalah tanggung jawab seorang ibu dan ayah.

Penulis akan melakukan wawancara kembali untuk mengumpulkan data yang lebih lengkap. Keterbatasan waktu narasumber dan media wawancara yang terbatas membuat data dari wawancara masih belum lengkap.



Gambar 3.51 Bukti wawancara bersama Bapak Rikson

3.1.1.1 Wawancara Bapak Apheng

Bapak Apheng adalah seorang karyawan swasta yang bekerja selama 8 jam/hari, sedangkan istri Bapak Apheng memiliki bisnis *online*

shop sehingga memiliki jam kerja yang fleksibel. Bapak Apheng mengaku bahwa ia meluangkan waktu bersama anaknya selama 6-7 jam/hari. Namun, Bapak Apheng juga mengatakan bahwa biasanya ia memiliki waktu untuk bersama anaknya ketika hari libur dan tanggal merah. Ketika hari libur dan tanggal merah, Bapak Apheng juga menggunakan waktunya untuk untuk beristirahat dan meluangkan waktu bersama anak. Aktivitas yang dilakukan Bapak Apheng bersama anaknya adalah bersantai dan bermain.

Menurut Bapak Apheng, dalam mengasuh anak terdapat suka dan duka yang dirasakan. Rasa senang yang dirasakan oleh Bapak Apheng adalah ketika melihat anak tumbuh sehat dan aktif, tetapi dukanya adalah ketika melihat anak sakit dan ketika anak sedang rewel.

Bapak Apheng memiliki pandangan yang sangat baik terhadap ayah yang terlibat dalam pengasuhan anak, karena menurutnya seorang ayah memiliki tanggung jawab dan tugas dalam mengajarkan anak tentang berperilaku yang baik dan sopan serta mengajarkan anak agar dapat membedakan hal yang baik dan buruk. Secara pribadi, hal yang mendorong Bapak Apheng dalam mengasuh anak adalah tanggung jawab sebagai kepala keluarga.

Penulis juga menanyakan interaksi Bapak Apheng melalui indikator-indikator yang sudah sesuai dengan aspek-aspek keterlibatan ayah. Berikut adalah tabel hasil indikator dari Bapak Apheng:

Tabel 3.1. Aspek keterlibatan Bapak Handy dalam mengasuh anak

Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Sering	Sangat sering
Seberapa seringkah Anda bermain bersama anak?			✓	
Seberapa seringkah Anda membacakan dongeng/cerita untuk anak?	✓			
Seberapa seringkah Anda mengajak anak berolahraga? (contoh: melompat, berjalan-jalan, berlari, menari, dll).	✓			
<i>Positive Engagement Activities</i>	2	0	1	0

Seberapa seringkah Anda memeluk anak Anda?			✓	
Seberapa seringkah Anda memuji anak Anda ketika ia melakukan hal yang baik?				✓
Seberapa seringkah Anda menggendong anak Anda?				✓
Seberapa seringkah Anda mencium anak Anda?				✓
Warmth and Responsiveness	0	0	1	3
Seberapa seringkah mengatur asupan gizi untuk anak?			✓	
Seberapa seringkah Anda mengawasi anak Anda ketika ia sedang bermain? (mengawasi anak agar tidak terjatuh, dll)			✓	
Control	0	0	2	0
Seberapa seringkah Anda menyiapkan keperluan anak? (seperti menyiapkan baju ganti untuk anak ketika anak ingin mandi, dll).		✓		
Seberapa seringkah Anda membeli keperluan anak? (seperti popok, susu, buku, dll)				✓
Indirect Care	0	1	0	1
Seberapa seringkah Anda mencari tahu kebutuhan anak? (contoh: Anda memeriksa stok popok, Anda memeriksa stok susu, dll)			✓	
Seberapa seringkah Anda membeli kebutuhan anak tanpa dimintai tolong oleh orang lain? (contoh: popok anak habis, ayah berinisiatif membeli popok tanpa diminta ibu, dll).				✓
Process Responsibility	0	0	1	1

N U S A N T A R A



Gambar 3.52 Bukti wawancara bersama Bapak Handy (Apheng)

3.1.1.1 Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Rikson dan Bapak Handy dapat disimpulkan bahwa ayah sudah mulai terlibat dalam mengasuh anak, tetapi kualitas dari pengasuhan anak masih belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan anak dan ayah yang masih sekedar bermain, bersantai, atau berjalan-jalan. Namun, penulis akan melakukan wawancara kembali kepada kedua narasumber untuk mendapatkan data yang lebih lengkap lagi terkait kedekatannya dan aktivitas yang ayah lakukan dengan anak.

3.1.2 Kuesioner

Kuesioner atau survei adalah penelitian yang dilakukan kepada sekelompok orang yang ditujukan untuk mendapatkan fakta-fakta secara sistematis Nazir (2003). Kuesioner dilakukan dengan metode random sampling. Berdasarkan dari data Badan Pusat Statistik (BPS) diketahui bahwa jumlah penduduk laki-laki di Jabodetabek pada tahun 2020 adalah 9,955,104 jiwa. Untuk menentukan jumlah sampel, maka akan dihitung dengan Rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{(1 + N(e^2))}$$

$$n = \frac{9,955,104}{(1 + 9,955,104(12^2))}$$

$$n = \frac{9,955,104}{143,354.4976}$$

$$n = 69 \text{ Responden} \quad (3.1)$$

Penulis sudah menyebarkan kuesioner sejak tanggal 27 Agustus 2021 kepada 69 responden yang merupakan seorang ayah, memiliki anak usia 1-6 tahun, memiliki istri bekerja, dan berdomisili di Jabodetabek. Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kedekatan ayah dengan anaknya.

Berdasarkan hasil domisili responden, sebanyak 39.1% berdomisili Tangerang, 27.5% berdomisili Jakarta, 13% berdomisili Bekasi, 11,6% berdomisili Bogor, dan 8.7% berdomisili Depok.

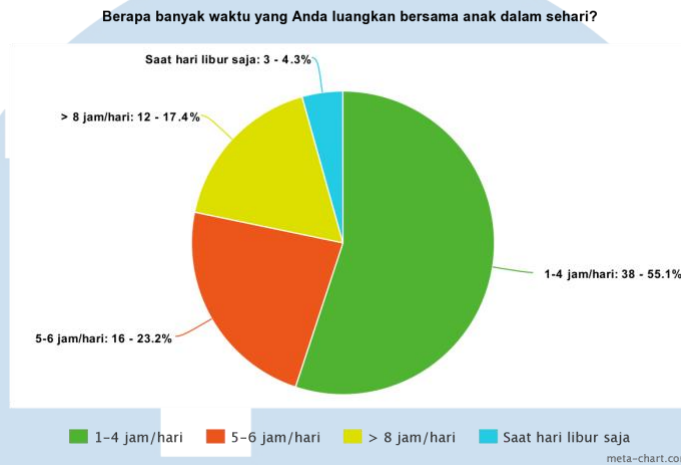
Pekerjaan responden yang dominan adalah karyawan swasta sebanyak 59.4%, wiraswasta sebanyak 20.3%, *freelancer* sebanyak 11.6%, pegawai negeri sebanyak 4.3%, pengajar, TNI, dan sopir sebanyak 1.4%.

Rentan jam kerja responden yang dominan adalah lebih dari enam jam dalam satu hari sebanyak 63.8%, lalu ada juga yang bekerja dengan waktu yang fleksibel sebanyak 21.7%, sebanyak 8.7% ayah menjawab bekerja 4-6 jam per hari, dan sebanyak 5.8 ayah menjawab bekerja 1-3 jam per hari.

Berdasarkan jumlah anak yang responden miliki, sebanyak 39 ayah memiliki satu anak, sebanyak 26 ayah memiliki dua anak, sebanyak 3 ayah memiliki tiga anak, dan sebanyak 1 ayah memiliki empat anak.

Berdasarkan hasil kuesioner sebanyak 38 ayah menjawab meluangkan waktu untuk anak 1-4 jam/hari, sebanyak 16 ayah menjawab meluangkan waktu untuk anak 5-8 jam/hari, sebanyak 12 ayah menjawab

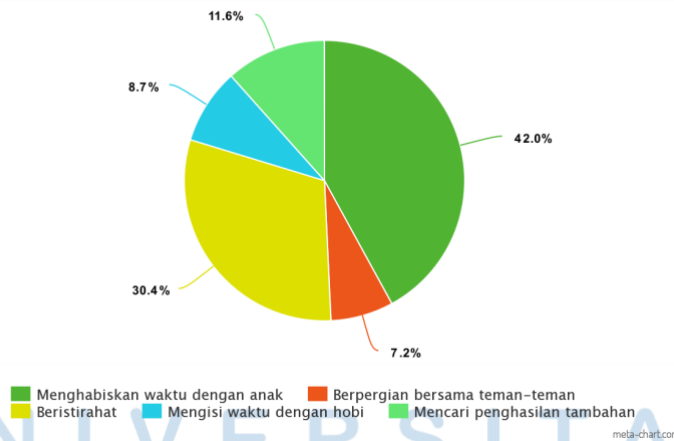
meluangkan waktu untuk anaknya hanya saat hari libur saja, dan sebanyak 3 ayah menjawab meluangkan waktu lebih dari 8 jam/hari.



Gambar 3.53 Diagram banyaknya waktu yang diluangkan ayah

Hasil dari kuesioner juga menyatakan bahwa sebanyak 57.9% ayah menghabiskan waktu luang atau libur dengan beristirahat, mencari penghasilan tambahan, mengisi waktu dengan hobi, dan berpergian bersama teman-teman. Sisanya, sebanyak 42% ayah menghabiskan waktu libur dan luangnya untuk bermain bersama anaknya.

SAAT ADA WAKTU LUANG ATAU LIBUR ANDA BANYAK MEMANFAATKAN WAKTU UNTUK...



Gambar 3.54 Diagram aktivitas ayah ketika libur

Untuk urusan anak sebanyak 68.1% responden menjawab bahwa hal tersebut sudah menjadi tanggung jawabnya bersama istri, sebanyak 15.9% menjawab bahwa mereka menyerahkan anaknya kepada asisten rumah

tangga atau *baby sister*, sebanyak 13% responden menjawab bahwa ia menyerahkan hal tersebut kepada istrinya, dan sebanyak 2.8% menjawab bahwa mereka menyerahkan anaknya kepada orang tuanya.

Dalam mengasuh anak usia 1-3 tahun dengan anak yang berusia 4-6 tahun memiliki beberapa perbedaan. Oleh karena itu, penulis membaginya ke dalam dua *section*. Penulis juga membagi pertanyaan ke dalam beberapa aspek keterlibatan ayah untuk melihat indikator-indikator yang kurang dalam pengasuhan anak. Berikut adalah tabel dari aspek keterlibatan ayah dalam mengasuh anak usia 1-3 tahun pada *dual earner family*.

Tabel 3.2. Aspek keterlibatan ayah pada anak berusia 1-3 tahun

PERTANYAAN	TP	J	S	SS
Seberapa seringkah Anda bermain bersama anak?	0	8	20	8
Seberapa seringkah Anda membacakan dongeng/cerita untuk anak?	21	12	3	0
Seberapa seringkah Anda mengajak anak berolahraga? (contoh: melompat, berjalan-jalan, berlari, menari, dll).	4	23	6	3
<i>Positive Engagement Activities</i>	25	43	29	11
Seberapa seringkah Anda memeluk anak Anda?	0	6	20	10
Seberapa seringkah Anda memuji anak Anda ketika ia melakukan hal yang baik?	0	6	10	20
Seberapa seringkah Anda menggendong anak Anda?	0	9	18	9
Seberapa seringkah Anda mencium anak Anda?	2	10	11	13
<i>Warmth & Responsivness</i>	2	31	59	52
Seberapa seringkah mengatur asupan gizi untuk anak?	16	13	6	2
Seberapa seringkah Anda mengawasi anak Anda ketika ia sedang bermain? (mengawasi anak agar tidak terjatuh, dll)	0	12	18	6
<i>Control</i>	16	25	24	8
Seberapa seringkah Anda menyiapkan keperluan anak? (seperti menyiapkan baju ganti untuk anak	8	21	4	5

ketika anak ingin mandi, dll).				
Seberapa seringkah Anda membeli keperluan anak? (seperti popok, susu, buku, dll)	1	10	14	11
Indirect Care	9	31	18	16
Seberapa seringkah Anda mencari tahu kebutuhan anak? (contoh: Anda memeriksa stok popok, Anda memeriksa stok susu, dll)	2	21	8	5
Seberapa seringkah Anda membeli kebutuhan anak tanpa dimintai tolong oleh orang lain? (contoh: popok anak habis, ayah berinisiatif membeli popok tanpa diminta ibu, dll).	3	18	9	6
Process Responsibility	5	39	17	11

Berdasarkan tabel yang ada di atas, dapat dilihat bahwa aspek *positive engagement activities*, *control*, dan *process responsibility* ayah kepada anak berusia 1-3 tahun masih kurang.

Berdasarkan hasil kuesioner, aspek keterlibatan ayah pada *positive engagement activities*, *indirect care*, dan *process responsibility* dalam mengasuh anak juga belum tercukupi. Berikut adalah tabel dari aspek keterlibatan ayah dalam mengasuh anak usia 4-6 tahun pada *dual earner family*.

Tabel 3.3. Aspek keterlibatan ayah pada anak berusia 4-6 tahun

PERTANYAAN	TP	J	S	SS
Seberapa seringkah Anda bermain bersama anak?	1	9	20	6
Seberapa seringkah Anda membacakan dongeng/cerita untuk anak?	24	9	2	1
Seberapa seringkah Anda mengajak anak berolahraga? (contoh: melompat, berjalan-jalan, berlari, menari, dll).	4	24	16	2
Seberapa seringkah anda berbelanja bersama anak?	0	16	16	4
Positive Engagement Activities	29	58	54	13
Seberapa seringkah Anda memeluk anak Anda?	1	13	15	17

Seberapa seringkah Anda memuji anak Anda ketika ia melakukan hal yang baik?	0	7	14	15
Seberapa seringkah Anda menggendong anak Anda?	0	15	18	3
Warmth & Responsiveness	1	35	47	35
Seberapa seringkah Anda mengawasi anak anda ketika ia sedang bermain? (mengawasi anak agar tidak terjatuh, dll)	0	6	15	15
Seberapa seringkah Anda menegur anak ketika ia membuat kesalahan?	0	19	16	1
Control	0	25	31	16
Seberapa seringkah Anda menyiapkan keperluan anak? (seperti menyiapkan baju ganti untuk anak ketika anak ingin mandi, dll).	8	17	9	2
Seberapa seringkah Anda membeli keperluan anak? (seperti popok, susu, buku, dll)	1	11	20	4
Indirect Care	9	28	29	6
Seberapa seringkah Anda mencari tahu kebutuhan anak? (contoh: Anda memeriksa stok popok, Anda memeriksa stok susu, dll)	4	18	12	2
Seberapa seringkah Anda membeli kebutuhan anak tanpa dimintai tolong oleh orang lain? (contoh: popok anak habis, ayah berinisiatif membeli popok tanpa diminta ibu, dll).	4	28	13	1
Process Responsibility	8	46	25	3

Tingkat ayah yang tidak mengetahui istilah dari *fatherless* adalah sebanyak 72.5% dan yang mengetahui istilah dari *fatherless* adalah sebanyak 27.5%. Oleh karena itu, penulis memberi penjelasan mengenai pengertian dari *fatherless*. Setelah itu, penulis membuat pertanyaan terkait dampak dari *fatherless* terhadap perkembangan psikologis anak dikemudian hari. Di bawah ini adalah tabel dari jawaban responden.

Tabel 3.4. Pengetahuan ayah mengenai dampak dari *fatherless*

Dampak dari <i>fatherless</i> terhadap perkembangan psikologis anak	Jumlah Jawaban
Tidak percaya diri	43
Terlibat dalam kenakalan remaja	37
Memiliki masalah dalam mengatur emosi	36
Muncul gejala-gejala depresif	26
Adanya tingkat agresi	21
Memiliki relasi yang buruk dengan lawan jenis (untuk anak perempuan)	20
Prestasi akademik anak menurun	14
Terlibat dalam tindakan kriminal	11
Terlibat dalam aktivitas seksual dini	5

3.1.2.1 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan hasil dari kuesioner di atas, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan ayah dalam mengasuh anak pada *dual earner family* masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya waktu ayah dengan anak yang dikarenakan waktu luang dan libur yang ayah punya digunakan untuk beristirahat, mengisi waktu dengan hobi, mencari penghasilan tambahan, dan bepergian bersama anak-anak. Selain itu, aspek dari keterlibatan ayah dalam mengasuh anak juga masih kurang khususnya pada aspek *positive engagement activitie, control, indirect care, dan process responsibility*.

3.1.3 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi terhadap gim digital untuk mencari referensi *gameplay* yang sesuai dengan *mobile game* yang akan dirancang oleh penulis. Gim digital yang menjadi referensi penulis memiliki *gameplay* yang dapat melatih kekompakan dua orang dan mempererat hubungan dua orang. Berikut adalah gim digital yang akan dijadikan referensi oleh penulis:

1. It Takes Two



Gambar 3.55 It Takes Two

It Takes Two adalah sebuah *video game* yang hanya dapat dimainkan oleh dua pemain. Target utama gim *It Takes Two* adalah pasangan suami dan istri, karena gim ini memiliki cerita mengenai pasangan yang ingin bercerai dan memiliki tujuan untuk menyatukan kedua orang yang ingin bercerai. *Gameplay* dari gim *It Takes Two* ini juga sangat menarik, karena *gameplay* dalam gim ini disesuaikan dengan cerita yang membuat segala interaktivitas dalam gim terlihat masuk akal dan menarik. *Gameplay* gim ini juga bermacam-macam, seperti pada level tupai, *gameplay* yang ditawarkan adalah *third person shooter*. Lalu pada level waktu, *gameplay* yang ditawarkan adalah *platformer* dan *puzzle solving*. Kunci utama dari gim ini adalah kolaborasi dan komunikasi, sehingga pemainnya di paksa untuk saling bekerja sama dan berkomunikasi untuk menyelesaikan gim tersebut.

Gim ini menggunakan *layout split screen*, dimana *screen* akan terbagi menjadi dua dan para pemain akan bermain melalui satu layar. Secara visual gim ini sangat menarik, karena gim ini banyak menggunakan majas pesonifikasi. Gim ini menggunakan benda-benda yang ada dalam kehidupan sehari-hari sebagai karakter tambahan sehingga hal tersebut membuat pemain dapat dengan mudah terbawa dalam dunia gim.

2. Yoshi's Crafted World



Gambar 3.56 Yoshi's Crafted World

Secara visual, *Yoshi Crafted World* menggunakan tema *hand-crafted* yang dibuat oleh anak-anak, sehingga bentuk-bentuk pada gim ini terlihat sederhana, tetapi tetap menarik. Warna yang digunakan juga bermacam-macam dan menggunakan warna yang terang. Gim ini memanfaatkan tekstur dalam setiap assetnya untuk memberi kesan *hand-crafted*.

Icon yang digunakan cukup kompleks, tetapi masih terlihat dengan jelas dan mudah dipahami fungsinya. Jenis *font* yang digunakan oleh gim *Yoshi Crafted World* adalah sans serif, hal tersebut membuat gim ini terasa lebih casual dan tidak menghilangkan unsur *hand-crafted* pada gim. Penggunaan visual dan teks pada setiap tampilannya seimbang dan nyaman untuk dilihat.

3.2 Metode Perancangan

Metode perancangan *mobile games* akan berdasarkan buku *Fundamentals of Game Design Third Edition* yang ditulis oleh Ernest Adams (2014). Berikut adalah proses untuk mendesain sebuah *game*:

3.2.1 The Concept Stage

Dalam merancang sebuah gim harus diawali dengan sebuah ide. Ide ini nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah konsep permainan yang lebih sempurna dan dapat dijadikan sebagai dasar untuk berdiskusi dan

mengembangkan *game* lebih lanjut. Desainer harus memahami mengenai *game* yang diinginkan di rancang dan mampu menjawab pertanyaan penting, seperti *player*, *machine*, dan *target audience*.

3.2.1.1 *Getting a Concept*

Untuk mendapatkan sebuah konsep permainan, desainer harus memiliki ide permainan yang dapat ditemukan dimana saja, seperti mendapatkan ide dari *games* yang sudah ada, *brainstorming*, mengomunikasikan ide kepada orang lain, dan lain-lain.

3.2.1.2 *Defining an Audience*

Setelah mengetahui pengalaman seperti apa yang ingin disajikan, desainer harus memikirkan siapa yang akan menikmati pengalaman tersebut. Namun, desainer juga dapat menentukan target pasar terdahulu, dan kemudian memikirkan sebuah konsep gim.

3.2.1.3 *Determining the Player's Role*

Dalam sebuah *abstract video game*, pemain biasanya tidak tenggelam ke dalam dunia gim sehingga pemain tidak memiliki peran. Pemain hanya bertugas untuk memainkan gim untuk kepentingannya sendiri. Namun dalam *representational game*, pemain akan memainkan peran di dalam gim tersebut dan tenggelam ke dalam dunia gim. Sebagai seorang desainer, menetapkan peran pemain adalah salah satu tugas yang penting agar pemain mendapatkan pengalaman yang luar biasa saat mereka bermain gim.

3.2.1.4 *Fulfilling the Dream*

Setelah menentukan konsep permainan, peran, dan target market, selanjutnya adalah memikirkan bagaimana desainer dapat memenuhi impian pemain melalui gim. Desainer harus mengetahui pengalaman apa yang ditawarkan di dalam gim, jenis tantangan apa yang diharapkan pemain, tindakan apa yang diharapkan pemain, dan lain-lain.

3.2.2 The Elaboration Stage

Setelah menetapkan hal-hal mendasar mengenai permainan yang ingin di ciptakan pada tahapan konsep, desainer harus beralih ke tahap elaborasi. Pada tahap elaborasi, desainer biasanya akan bekerja secara tim bersama tim pengembangan untuk membuat sebuah prototipe. Setelah dasar-dasar *game* sudah terpenuhi, maka desainer dapat mulai mengerjakan tanggung jawabnya sebagai desainer. Proses ini akan melewati proses penyempurnaan berulang kali, sehingga mencapai tujuan untuk membuat dan mengirimkan produk yang sudah jadi kepada tim pengembangan.

3.2.2.1 Prototype

Prototipe adalah gim yang disedarhanakan, tetapi dapat di uji. Desainer membuat prototipe untuk mencoba *fitur game* sebelum mereka menghabiskan waktu dan uang untuk mengimplementasikannya dalam *game* yang sebenarnya. Desainer juga akan melakukan pengujian dengan target market mereka untuk memastikan bahwa permainan yang dirancang menyenangkan. Dalam prototipe desainer tidak harus mengimplentasikan semua aspek gim. Desainer dapat mengimplementasikan bagian dari *user interface* gim. Untuk membuat dan mencoba versi prototipe yang murah dan cepat, desainer juga dapat mempertimbangkan untuk membuat prototipe yang berasal dari kertas atau fisik.

3.2.2.2 Defining the Primary Gameplay Mode

Tugas pertama setelah mengetahui dan menetapkan konsep gim adalah menentukan *gameplay mode* utama dari gim. Contoh *gameplay mode* adalah pada gim balapan mobil, *gameplay mode* yang utama adalah mengendarai mobil, sedangkan menyetel dan memperbaiki mobil di bengkel adalah *secondary mode* dari game. Pada tahapan ini hal utama yang harus dikerjakan adalah komponen yang membentuk *mode*, seperti model interaksi, tantangan yang dihadirkan, dan tindakan apa yang tersedia bagi pemain untuk mengatasi tantangan tersebut.

3.2.2.3 *Defining the Protagonist*

Jika gim ingin memiliki karakter utama protagonis, desainer harus mendesain karakter ini sejak dini. Desainer harus memikirkan bagaimana penampilan dan perilaku karakter tersebut. Karakter tidak harus menarik dalam pengertian menyenangkan untuk dilihat, tetapi karakter harus dibangun dengan kompeten. Berbagai atribut karakter harus bekerja sama secara harmonis untuk mengekspresikan diri dan perannya dengan jelas kepada pemain.

3.2.2.4 *Defining the Game World*

Game world adalah dunia buatan dimana peristiwa gim terjadi. Jika dunia gim didasarkan pada dunia nyata, maka desainer dapat menggunakan foto dan peta di dunia nyata untuk membuat tampilan gim. Namun, apabila dunia yang ingin diciptakan adalah dunia fantasi, maka desainer harus mengandalkan imajinasi dan harus membangun tampilan serta nuansa yang ingin diciptakan. Tujuan dari menciptakan *game world* adalah untuk membuat pemainnya berfantasi dan menikmati pengalaman yang ditawarkan.

3.2.2.5 *Designing the Core Mechanics*

Setelah mengetahui jenis tantangan dan tindakan yang ingin diciptakan dalam permainan, desainer dapat mulai memikirkan bagaimana *core mechanics* menciptakan tindakan tersebut dan menerapkannya. Contohnya, jika desainer berencana untuk menantang pemain untuk mengumpulkan uang, maka desainer harus menentukan dari mana uang tersebut berasal dan apa yang harus dilakukan pemain untuk mendapatkannya. Contoh lainnya, jika desainer menantang pemain untuk bermain olahraga, maka desainer harus memikirkan karakteristik atletik dari pemain, seperti kecepatan kekuatan, akurasi, dan lain-lain yang dibutuhkan dalam olahraga tersebut.

3.2.2.6 *Creating Additional Modes*

Saat memutuskan konsep permainan, mungkin akan ada beberapa tambahan *gameplay mode*, tetapi jangan membuat mode tambahan yang

tidak perlu. Setiap mode tambahan akan membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menyelesaikannya dan akan lebih banyak melakukan pengujian pada permainan, sehingga mode tambahan harus berdasarkan tujuan yang ada dalam gim.

3.2.2.7 *Designing Levels*

Level design adalah sebuah proses dalam membangun pengalaman yang ditawarkan gim secara langsung kepada pemain menggunakan komponen yang disediakan. Pada tahap awal, level pertama adalah level dimana pemain masih belajar memainkan gim dan akan semakin sulit di level-level berikutnya.

3.2.2.8 *Writing the Story*

Desainer gim menambahkan cerita untuk meningkatkan nilai hiburan gim, membuat pemain tetap tertarik pada gim yang panjang, dan membantu dalam penjualan gim kepada calon pelanggan. Dalam menambahkan cerita pada gim, desainer harus mengetahui alasan mengapa cerita tersebut harus diciptakan dan mencari tahu apa yang ingin di capai.

3.2.2.9 *Build, Test and Iterate*

Dalam membuat sebuah gim, setiap ide baru harus dibangun dan dicoba terlebih dahulu. Hal tersebut akan terus terulang hingga menghasilkan gim yang sempurna. Selama tahapan ini, desainer akan bekerja sama dengan tim lainnya dan melakukan apa pun yang diperlukan untuk membantu mereka, seperti menyempurnakan mekanisme permainan, menguji *user interface*, merencanakan level, dan banyak tugas lainnya.

3.2.3 *The Tuning Stage*

Ketika tahap konsep dan elaborasi telah selesai, hingga tidak ada yang harus disempurnakan dari konsep atau menambahkan fitur-fitur baru, maka saatnya masuk ke tahap *tuning*. Pada tahap ini, desainer harus benar-benar mengunci desain yang dianggap sudah lengkap dan harmonis.