



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 V

STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN

5.1 Simpulan

Jumlah peningkatan jumlah perempuan bekerja di Indonesia juga turut serta dalam peningkatan *dual earner family* di Indonesia. Kondisi *dual earner family* membuat sosok ibu dalam keluarga memiliki dilema dan tekanan karena harus mencari nafkah dan mendidik anak. Oleh karena itu, sosok ayah dalam keluarga juga sangat dibutuhkan untuk mengurangi beban dari sosok ibu. Sayangnya, terdapat sebuah survei yang menyatakan bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki kondisi *fatherless* terbesar ketiga.

Berdasarkan dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa ayah sebenarnya sudah terlibat dalam pengasuhan anak tetapi pengasuhan tersebut tidak maksimal dan tidak memiliki kualitas. Ayah menganggap bahwa bersantai bersama anak adalah termasuk kedalam pengasuhan. Saat bersantai dengan anak, ayah tidak memiliki *bonding* atau tidak menjalin sebuah komunikasi dengan anak dan sibuk sendiri-sendiri. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dapat diperoleh bahwa salah satu cara ayah menghabiskan waktu dengan anak adalah mengawasi anak dalam bermain *mobile games*.

Penulis juga melakukan riset menggunakan kuesioner yang diisi oleh 69 responden sesuai dengan target market, yaitu ayah yang memiliki anak usia 1-6 tahun, memiliki istri bekerja, dan berdomisili di Jabodetabek. Berdasarkan hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa ayah kurang terlibat dalam pengasuhan anak. Kurangnya waktu ayah dengan anak disebabkan karena waktu luang atau libur digunakan ayah untuk berbagai hal seperti mengisi waktu dengan hobi, mencari penghasilan tambahan, dan beristirahat. Selain itu, aspek keterlibatan ayah dalam mengasuh anak yang masih kurang adalah *positive engagement activities*, *control*, *indirect care*, dan *process responsibility*.

Dalam menjawab permasalahan yang ada, penulis merancang sebuah *mobile game* untuk membuat ayah dan anak dapat bermain bersama dan

membangun komunikasi serta hubungan yang baik dan sehat. Hal ini didasari dari riset penulis, dimana kebanyakan ayah sudah ingin terlibat dalam pengasuhan anak pada aspek *positive engagement activities*. Gim yang dirancang berjudul SamaPapa dengan jenis permainan *multiplayer*. Pemain dituntut untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang ada. Penulis menggunakan metode perancangan *Game Design* dari Ernest Adams.

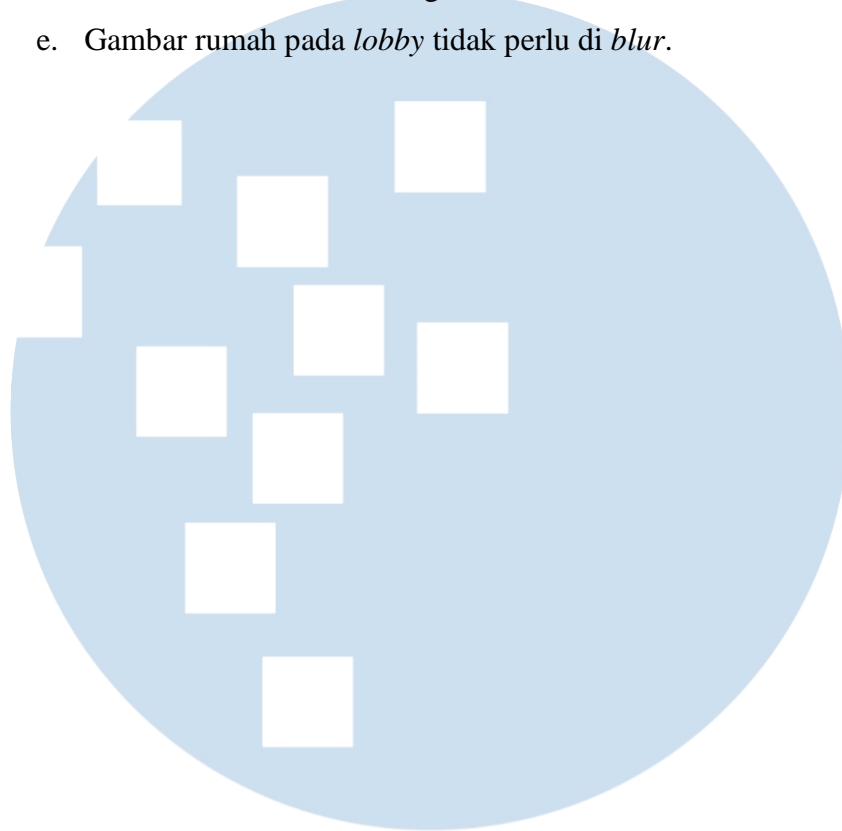
Penulis juga melakukan *alpha test* untuk mendapatkan saran dan kritik mengenai visual dan *gameplay* dari gim SamaPapa. *Alpha test* dilakukan secara daring melalui Zoom. Pada *alpha test* terdapat 28 orang *user* dengan latar belakang desain. Penulis mendapatkan *feedback* yang cukup positif dengan mayoritas responden memilih 3-4 nilai dari 4. Penulis juga mendapatkan cukup banyak saran dari *user* dan melakukan revisi berdasarkan saran yang didapatkan pada saat *alpha test*. Setelah melakukan *alpha test* dan revisi, penulis melakukan *beta test* secara daring pada tanggal 6 – 8 Desember 2021. Peserta *beta test* kali ini adalah ayah yang memiliki 3 – 6 tahun dan memiliki istri bekerja atau anak-anak usia 3-6 tahun yang memiliki orang tua bekerja. Hasil yang didapatkan penulis saat melakukan *beta test* juga positif, mayoritas responden memberi nilai 5 dari 5 untuk visual dan *gameplay* pada gim. Selain itu, penulis juga mendapatkan beberapa saran yang akan berguna untuk perancangan penulis kedepannya.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang penulis dapatkan dalam perancangan gim SamaPapa.

- a. Keterlibatan ayah dalam pengasuhan anak usia dini dengan teori mengenai perkembangan anak usia dini masih belum terimplementasikan.
- b. Membuat mini games berupa aktifitas fisik yang dapat dilakukan ayah bersama anaknya seperti senam, menari, dan lain-lain untuk melatih motorik dan sensorik anak.
- c. Perspektif pada mini gim Pesawat Terbang harus di perbaiki.

- d. Saat masuk ke dalam level berikutnya, background juga harus dimodifikasi atau diubah agar tidak membosankan.
- e. Gambar rumah pada *lobby* tidak perlu di *blur*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA