



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

Pengumpulan data dilakukan dengan metode campuran, yaitu menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengamati populasi dan sampel tertentu, melalui data statistik dengan tujuan menguji hipotesis. Penelitian secara kualitatif berfungsi meneliti kondisi objek dengan peneliti sebagai kunci utamanya, dengan hasil yang lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2017, p. 8-9). Tujuan pengumpulan data campuran ini adalah untuk mendapatkan data pengetahuan masyarakat DKI Jakarta terhadap Pejabat Shelter dan untuk mengetahui kondisi serta masalah yang sedang dihadapi oleh Pejabat Shelter. Data kuantitatif dilakukan dengan kuesioner sedangkan data kualitatif dilakukan dengan wawancara dan observasi.

3.1.1 Wawancara

Pengambilan data kualitatif dilakukan dengan wawancara 3 sumber yaitu pemilik Pejabat Shelter, donatur dan CEO TouchTen Games. Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data untuk peneliti mendalami hal-hal dari responden (Sugiyono, 2017, p. 137). Wawancara menggunakan teknik Wawancara Tidak Terstruktur menurut Sugiyono (2017), yaitu peneliti tidak bergantung pada pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis.

3.1.1.1 Wawancara dengan Pemilik Pejabat Shelter

Susana Somali merupakan pemilik dari Pejabat Shelter. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi *shelter* melalui sudut pandang Susana Somali sebagai pemilik. Wawancara dengan Susana Somali dilakukan di Pejabat Shelter pada Senin, 16 November 2020. Diungkapkan oleh beliau bahwa donasi yang didapatkan

tidak akan pernah mencukupi kebutuhan hewan-hewan yang ada di Pejaten Shelter. Hal tersebut disebabkan karena dibutuhkan uang setidaknya sebesar Rp 250.000,00 untuk mengurus 1 hewan dalam 1 bulan sedangkan, jumlah anjing yang ada di Pejaten Shelter telah mencapai 3000 ekor, belum termasuk jenis hewan lainnya serta hewan-hewan yang membutuhkan perawatan khusus.

Pejaten Shelter memiliki program donasi Rp 10.000,00 yang telah diberlakukan ditambah dengan beberapa program bantuan yang diterima seperti *benihbaik.com*, *Awkarin* melalui *kitabisa.com*, program oleh Binus melalui webinar, serta bantuan dari vendor. Terdapat beberapa perusahaan besar dan donatur rutin memberikan donasi kepada Pejaten Shelter. Menurut beliau, cara tersebut sudah cukup efektif untuk mengumpulkan uang.

Jumlah anjing yang diselamatkan dan yang diadopsi oleh Pejaten Shelter tidak seimbang. Dalam 1 hari setidaknya terdapat 1 hewan yang di selamatkan sedangkan, setidaknya 1 hewan akan diadopsi pada akhir pekan. Hal ini yang menyebabkan jumlah hewan yang ditampung terus bertambah.

3.1.1.2 Wawancara dengan Donatur

Shannon Laura Marchelline merupakan donatur yang rutin memberikan donasi pada salah satu *shelter* di Serpong. Wawancara dilakukan untuk memahami motivasi berdonasi melalui sudut pandang donatur. Wawancara dengan Shannon Laura marchelline dilakukan di Virginia Village, Gading Serpong pada Senin, 16 November 2020. Diungkapkan bahwa motivasi beliau untuk memberikan donasi adalah karena rasa sayang dan ingin membantu hewan-hewan terlantar. Menurut beliau cara yang paling efektif untuk memotivasi orang lain untuk ikut berdonasi adalah dengan menambahkan nilai-nilai agama yaitu saling membantu makhluk hidup.

3.1.1.3 Wawancara dengan CEO TouchTen Games

Rokimas Soeharyo merupakan CEO dan *co-founder* dari TouchTen Games. Wawancara dilakukan kepada ahli dalam bidang pembuatan gim untuk mengetahui pengalaman TouchTen Games mendapatkan keuntungan melalui gim. Wawancara dilakukan secara digital melalui WhatsApp *call* pada Sabtu 20 November 2021. Beliau mengungkapkan bahwa berdasarkan pengalamannya dalam membuat gim, gim tidak dapat digunakan sebagai harapan utama dalam mendapatkan uang. Berdasarkan pengalaman mereka saat berkolaborasi dengan WWF, membuat gim yang bertujuan untuk donasi ternyata mendapatkan hasil yang jauh berbeda dengan harapan. Beliau menyarankan untuk memanfaatkan gim sebagai informasi mengenai Pejaten Shelter. Media berita dapat digunakan untuk membantu gim dapat dikenali oleh lebih banyak orang. Semakin banyak orang yang mengetahui Pejaten Shelter maka semakin banyak juga peluang untuk Pejaten Shelter dapat memperoleh donasi.

3.1.1.4 Kesimpulan Wawancara

Kesimpulan dari wawancara yang telah dilakukan adalah donasi memang sangat dibutuhkan demi kelangsungan hidup hewan-hewan di dalam Pejaten Shelter. Kemudian, gim tidak dapat digunakan sebagai harapan utama untuk memperoleh donasi, namun dapat digunakan dengan tujuan media informasi. Potensi Pejaten Shelter untuk mendapatkan donasi dapat meningkat seiring dengan meningkatnya jumlah orang yang mengetahui Pejaten Shelter.

3.1.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan penulis bertujuan untuk mengetahui pengalaman partisipan dalam bermain gim hingga menimbulkan motivasi mereka untuk mengeluarkan uang dalam gim, perasaan mereka setelah melakukan transaksi itu, serta pendapat mereka jika *developer* game menyatakan bahwa transaksi yang dilakukan akan didonasikan. FGD dilaksanakan dengan partisipan berjumlah 7 orang remaja berusia 21 tahun

yang gemar bermain game dan pernah melakukan transaksi mikro. FGD dilakukan secara daring melalui Google Meet pada hari Senin 6 September 2021.

Seluruh partisipan mengaku bahwa mereka lebih sering bermain gim pada *platform* PC (*Personal Computer*) dan *smartphone*. Semua partisipan setuju bahwa gim pada *smartphone* hanya dimainkan pada waktu senggang saja. Seorang peserta menambahkan, jika ingin benar-benar bermain, dia lebih memilih untuk bermain pada *platform* PC.

Menurut partisipan, gim yang biasa mereka mainkan cenderung berubah-ubah. Tipe gim yang mereka sukai sangat beragam. Mulai dari *first-person shooter* (FPS), *platformer*, *role-playing game* (RPG), aksi, *rhythm*, klasik, *simulation*, hingga *visual novel*. Seorang peserta menambahkan bahwa dia akan merasa lebih cepat bosan jika bermain gim aksi atau FPS seorang diri dan akan bertahan berjam-jam bermain sendiri apabila memainkan gim yang memiliki cerita seperti *visual novel*. Namun, untuk gim pada *smartphone*, mayoritas partisipan menyukai tipe *puzzle* dan *visual novel*.

Seluruh partisipan mengaku pernah melakukan transaksi dalam gim dengan bentuk yang beragam, seperti *skin* senjata, *downloadable content* (DLC), fitur premium, *virtual goods*, *in-game currency*, hingga membeli *route* dalam *visual novel*. Beberapa partisipan memberikan pendapat bahwa menurutnya jika gim menjual *virtual goods* dalam gim, semakin murah harga *virtual goods* maka pemain akan cenderung membelinya. Selain itu, bentuk transaksi pada *visual novel* harus dapat meningkatkan tingkat kesenangan pemain dalam bermain. Pemain tidak perlu dipaksa untuk membeli *service* dalam gim dengan harga yang sangat mahal demi melanjutkan cerita.

Motivasi partisipan dalam melakukan transaksi juga cukup beragam. Mayoritas menjawab untuk menambah kesenangan diri sendiri. Selain itu,

juga untuk memamerkan ke teman, tidak sabar untuk menunggu cerita berlanjut (visual novel), merasa perbandingan nilai dengan harga yang setimpal, dan mengikuti penawaran menarik dari gim seperti mendapat karakter gratis.

Pertanyaan terakhir mengacu kepada reaksi partisipan jika *developer* gim yang mengiklankan bahwa uang hasil transaksi dari gim akan disumbangkan. Seluruh partisipan mengaku bahwa mereka merasa biasa saja. Keputusan mereka untuk membeli atau tidak tetap ada pada nilai barang yang akan mereka beli. Jika uang yang dikeluarkan sebanding dengan *service* atau nilai dari barang, mereka mungkin akan membelinya. Mereka setuju bahwa hasil transaksi yang disumbangkan merupakan nilai tambah untuk *developer* tersebut. Beberapa partisipan menambahkan, dia akan lebih mendukung jika *developer* gim merupakan tim kecil, dan kurang mendukungnya jika *developer* merupakan perusahaan *multibillion dollar*. Selain itu, ada juga yang merasa bahwa hal tersebut merupakan *gimmick* perusahaan untuk meningkatkan pendapatan. Jika memang berniat ingin menyumbang, maka mereka akan lebih memilih untuk memberikan uangnya langsung kepada organisasi atau orang yang membutuhkan.

3.1.3 Observasi

Teknik pengumpulan data observasi tidak dibatasi hanya pada orang saja, tetapi juga obyek-obyek yang ada pada lingkungan sekitar (Sugiyono, 2017, p. 145). Observasi dilakukan melalui 2 sumber yaitu Pejabat Shelter dan media sosial Instagram Pejabat Shelter. Fokus pada observasi Pejabat Shelter adalah untuk mengetahui lingkungan fisik dan rutinitas Pejabat Shelter. Fokus pada observasi media sosial adalah untuk mengetahui kejadian dan masalah yang diberitakan oleh Shelter. Observasi Pejabat Shelter dilakukan pada Senin, 16 November 2020 di Pejabat Shelter. Observasi media sosial dilakukan secara daring pada 20 November 2020.

3.1.3.1 Observasi Pejabat Shelter

Observasi dilakukan untuk menjawab pertanyaan mengenai kondisi lingkungan fisik *shelter*, apakah donasi memang dibutuhkan. Kemudian untuk mengetahui rutinitas sehari-hari dalam *shelter*. Apakah kekurangan orang atau pekerja dalam menjalankan tugas dan aktivitas.

Pencatatan hasil observasi dilakukan menggunakan kerangka AEIOU oleh Robinson yang ditulis dalam EthnoHub (n.d.). Kerangka AEIOU merupakan tahapan pengumpulan data yang dilakukan untuk membantu menginterpretasi pengamatan. Fungsi utama dari kerangka tersebut adalah untuk membuat kode data dan membangun model dengan tujuan membahas tujuan dan masalah. Berikut adalah tabel pencatatan menurut kerangka AEIOU.

Tabel 3.1 kerangka AEIOU

Elemen	Hasil Observasi
<i>Activities</i>	<ol style="list-style-type: none">1) Pekerja dokontrol oleh dr. Susana2) dr. Susana selalu berjalan berkeliling <i>shelter</i> untuk memantau3) Saat siang hari, beberapa pekerja terlihat tidur dan beristirahat4) Pekerja langsung menyiapkan makanan untuk hewan-hewan saat sudah jam makan siang
<i>Environments</i>	<ol style="list-style-type: none">1) Sejumlah anjing memiliki kutu2) Beberapa anjing yang berbulu lebat, memiliki bulu yang gembal dan terlihat tidak terawat3) Tidak semua sudut tempat terlihat bersih4) Beberapa anjing suka bertengkar dan menimbulkan kebisingan5) Pembangunan tempat sudah baik dan cukup luas6) Beberapa anjing memiliki penyakit kulit ringan7) Lahan tanah pada bagian depan kurang atap sehingga

	<p>saat siang beberapa anjing berteduh hingga berdempetan.</p>
<i>Interaction</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pekerja langsung bergerak saat diperintah oleh dr. Susana 2) Saat ada anjing yang sakit dan butuh tindakan, dr. Susana mengkoordinir pekerjanya untuk menyiapkan barang yang dibutuhkan dan melakukan tindakan tertentu hingga anjing dibawa ke klinik 3) Anjing yang bertengkar langsung dileraikan oleh pekerjanya
<i>Objects</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Penggunaan TOA atau <i>voice chat</i> oleh dr. Susana pada aplikasi Whatsapp untuk berkomunikasi dengan pekerjanya yang berada lokasi yang jauh. 2) Hewan-hewan yang ada di <i>shelter</i> 3) Tempat parkir mobil tamu menjadi satu dengan lapangan tempat anjing bermain (di bagian depan) 4) Beberapa kandang terlihat sudah berkarat 5) Donasi makanan hewan ditumpuk pada sebuah saung
<i>Users</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pekerja langsung bergerak saat diberi tugas oleh dr. Susana dan inisiatif melakukan tugasnya 2) Terlihat beberapa tamu yang berkunjung untuk bermain dan membantu kegiatan 3) Pemerintah datang untuk mengontrol 4) Relawan yang datang dengan sukarela saat dibutuhkan bantuan seperti membawa hewan ke klinik

Pejaten Shelter membagi lahannya menjadi beberapa bagian. Ketika memasuki Pejaten Shelter, lahan pada bagian luar tidak memiliki atap. Saat siang hari terasa panas hingga anjing-anjing yang berada pada bagian luar terlihat berkumpul di tempat yang sempit untuk berteduh.



Gambar 3.1 Bagian depan *shelter* tidak memiliki atap

Pada bagian berikutnya, merupakan tempat untuk memisahkan anjing-anjing yang memiliki penyakit.



Gambar 3.2 Tempat kandang untuk memisahkan anjing yang sakit

Anjing-anjing tersebut dimasukkan ke dalam kandang besar yang terlihat sudah berkarat.



Gambar 3.3 Anjing sakit yang dipisahkan

Beberapa sudut bagian terlihat sedikit kotor. Menurut pekerja yang ada di Pejaten Shelter, kebersihan tempat memang tidak akan bisa sepenuhnya terjaga. Hal ini juga disebabkan karena keterbatasan waktu dan tenaga. Namun, mereka mengatakan akan terus berusaha membersihkan bagian yang sangat kotor agar tidak menjadi sumber penyakit.



Gambar 3.4 Bagian sudut yang terlihat sedikit kotor

Kemudian, pada bagian belakang *shelter*, lahan terlihat memiliki atap yang cukup lebar. Sehingga, saat siang hari anjing-anjing tidak terlalu kesempitan saat berteduh.



Gambar 3.5 Bagian belakang *shelter*

Beberapa anjing dalam Pejaten Shelter terlihat memiliki penyakit kulit ringan dan tidak jarang juga ditemukan kutu pada setiap anjing. Anjing-anjing

tersebut tidak dipisahkan pada kandang khusus. Menurut pekerja yang ada disana, mereka ingin agar semua anjing-anjing tersebut dapat dimandikan secara rutin hingga bebas dari kutu dan sembuh dari penyakit kulitnya. Namun, karena keterbatasan waktu dan tenaga, mereka hanya memandikan anjing-anjing tersebut jika memiliki kesempatan.



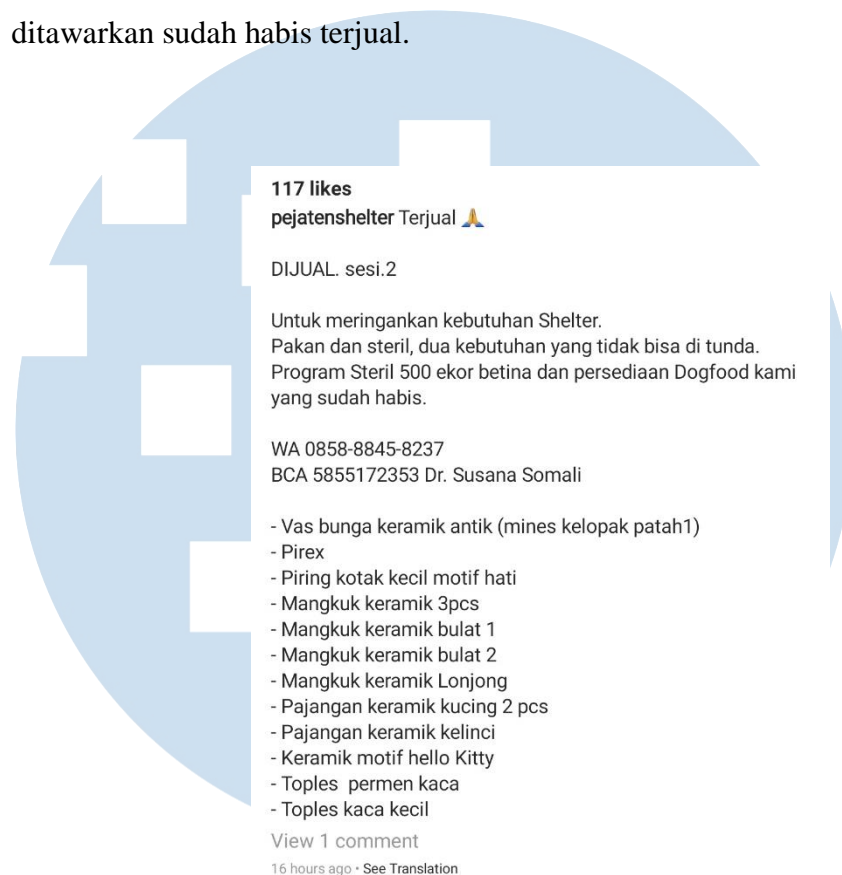
Gambar 3.6 Beberapa anjing terlihat memiliki penyakit kulit ringan

Kesimpulan dari hasil observasi yang dilakukan adalah donasi memang dibutuhkan untuk biaya perawatan hewan serta perawatan kebersihan *shelter*. Jumlah pekerja yang ada pada Pejaten Shelter sudah cukup untuk melakukan kegiatan sehari-hari.

3.1.3.2 Observasi Media Sosial Instagram Pejaten Shelter

Observasi dilakukan untuk memperkuat data hasil wawancara dan observasi tempat melalui berita yang diunggah oleh media sosial Instagram Pejaten Shelter. Akun tersebut memiliki pengikut sebanyak lebih dari 30.000 pengguna. Ditemukan 2 unggahan pada tanggal 18 November 2020 yang berupa penjualan beberapa barang bekas. Uang hasil penjualan barang bekas dikatakan akan digunakan untuk membantu meringankan kebutuhan pakan hewan yang sudah habis. Selain itu, uang hasil penjualan juga akan digunakan untuk meringankan biaya program steril 500 ekor betina. Antusias pengikut akun Instagram Pejaten Shelter sangat bagus. Hal tersebut dibuktikan dengan kata pertama yang ada pada

caption kedua unggahan tersebut menyatakan bahwa semua barang yang ditawarkan sudah habis terjual.



Gambar 3.7 Media Sosial Instagram Pejaten Shelter

Kesimpulan observasi media sosial yang dilakukan adalah uang donasi yang diterima oleh Pejaten Shelter memang tidak akan pernah mencukupi segala kebutuhan hewan-hewan yang ditampung. Hal tersebut disebabkan karena kebutuhan hewan sangat banyak dan jumlah hewan terus bertambah. Selain itu, dibutuhkan uang untuk biaya yang tidak terduga seperti hewan yang sakit yang membutuhkan biaya yang lebih besar.

3.1.4 Kuesioner

Pengambilan data kuantitatif difokuskan terhadap penggunaan uang dalam gim serta pengetahuan dan minat target audiens untuk berdonasi kepada Pejaten Shelter menggunakan kuesioner. Sugiyono (2017) menyatakan, teknik pengumpulan data dengan kuesioner akan efisien jika

peneliti mengetahui variable yang akan diukur dengan pasti (p. 142). Kuesioner disebarakan kepada target sesuai dengan demografis secara daring dan sesuai dengan jumlah sampel.

Kuesioner disebarakan kepada target audiens secara online menggunakan sampel non-random. Berikut adalah penghitungan sampel menggunakan Rumus Slovin dengan derajat ketelitian 10% dan berdasarkan jumlah penduduk DKI Jakarta pada tahun 2018 sebesar 16.598.930 jiwa (Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta, n.d.).

$$S = n / (1 + N \times e^2)$$

$$S = 1.952.342 / (1 + 1.952.342 \times 0,12)$$

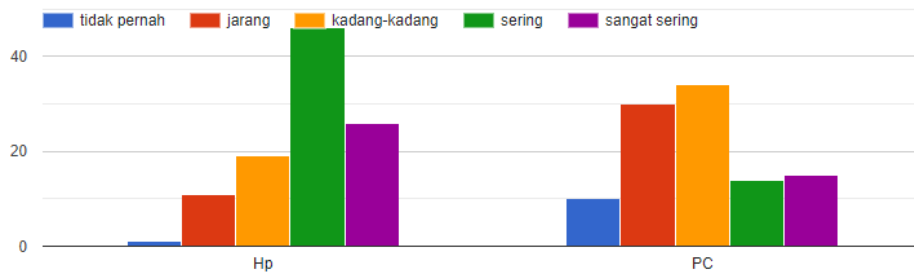
$$S = 100 \text{ sampel.}$$

Hasil perhitungan dibulatkan keatas dan sampel yang digunakan yaitu sebesar 100 sampel.

Kuesioner yang disebarakan telah mendapat responden sebanyak 107 dengan domisili mayoritas adalah penduduk daerah Jakarta sebesar 68,2%, dengan mayoritas berusia 17-25 tahun (80,4%). Mayoritas bekerja sebagai Mahasiswa (72,9%) dengan pendapatan perbulan kurang dari Rp 3.000.000,00 (66,4%). Sebanyak 75,7% responden merupakan pemain gim dan sebanyak 20,6% mengaku pernah bermain gim

Pada pertanyaan pertama, hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 46 responden mengaku sering bermain dengan gim ponsel sedangkan sebanyak 34 mengaku terkadang memainkan game PC. Gaya gim yang disukai merupakan gim kasual dan petualangan namun, visual gim yang disukai oleh responden merupakan gaya ilustrasi vector dan painting. Mayoritas responden mengaku pernah melakukan transaksi dalam gim sebanyak 56,3%.

Platform bermain game yang digunakan



Gambar 3.8 Platform Bermain Gim yang Digunakan

Seluruh responden yang bermain gim mengaku melakukan penawaran yang diberikan oleh gim untuk mendapatkan sumber daya tambahan mayoritas memilih frekuensi jarang sebesar 25,2%. Responden yang menonton iklan untuk mendapatkan penawaran sumber daya tambahan dalam gim mayoritas memilih frekuensi sangat sering sebesar 39,8%. Responden yang pernah melihat pemasangan iklan dalam gim mayoritas memilih frekuensi sering sebesar 23,3%. Responden yang pernah mengikuti penawaran mengundang teman untuk mendapatkan sumber daya tambahan mayoritas memilih frekuensi sangat jarang dan jarang sebesar 52,3%.

Mayoritas responden yang pernah melakukan transaksi dalam gim mayoritas mengaku sangat jarang dalam melakukan transaksi (48 responden). Model transaksi yang dilakukan pada pembelian skin senjata atau karakter gim mayoritas memilih frekuensi sangat jarang yaitu sebesar 50,2%. Model transaksi pembelian sumber daya (mata uang, energi, darah) mayoritas memilih frekuensi sangat jarang sebesar 48,5%. Model transaksi untuk membeli konten dalam gim untuk melanjutkan bermain mayoritas memilih frekuensi sangat jarang sebesar 65%. Model transaksi untuk membayar penawaran dalam gim untuk melanjutkan bermain mayoritas memilih frekuensi sangat jarang sebesar 76,7%. Model transaksi pembelian game untuk menghapus iklan mayoritas memilih frekuensi sangat jarang sebesar 76,7%.

Seluruh responden ditanyakan mengenai ketertarikan terhadap donasi kepada Pejaten Shelter. Pertanyaan pertama mengenai pengetahuan mereka mengenai Pejaten Shelter. Mayoritas responden sebanyak 57,3% menjawab tidak mengetahui apa itu Pejaten Shelter. Namun, mayoritas sebesar 78,6% mengaku tertarik untuk memberikan donasi dengan alasan yang beragam seperti rasa kasihan dan ingin membantu hewan terlantar. Responden yang mengaku mengetahui Pejaten Shelter, paling banyak mengetahuinya melalui platform Instagram dan teman. Selain itu, sebanyak 45,6% tidak pernah melihat sosialisasi berupa ajakan untuk memberikan donasi kepada *shelter*. Bentuk donasi yang disukai oleh responden adalah memberikan uang (86,6%) dan masih ada sebesar 43,2% yang memiliki kendala dalam berdonasi. Kendala yang dialami adalah sering lupa untuk memberikan donasi sebesar 20,5% dan kendala tidak memiliki rekening bank yang sama dengan *shelter* (sehingga harus membayar biaya transfer) sebesar 17,9%, selain itu tidak memercayai platform hingga kesulitan finansial. Terakhir, mayoritas responden mengaku rela mendonasikan uang sebesar Rp 10.000,00 hingga Rp 50.000,00 sebanyak 73,5%.

Kesimpulan dari hasil kuesioner yang dilakukan adalah walaupun pengetahuan masyarakat terhadap Pejaten Shelter masih kurang, namun antusias warga sangat tinggi dalam memberikan donasi. Selain itu, responden yang merasa kesulitan dalam memberikan donasi seperti sering lupa dalam memberikan donasi dapat dipermudah dengan solusi gim ponsel yang sesuai dengan gaya hidup responden. Gim yang disukai oleh responden merupakan gim petualangan dan *role-playing* dengan gaya ilustrasi vector.

3.1.5 Studi Eksisting

Studi referensi dilakukan pada sebuah gim yang pernah diterbitkan dan memiliki tujuan yang sama. Pemilihan gim dilakukan berdasarkan tema dan *gameplay* pada gim. Hasil dari studi referensi akan digunakan sebagai panduan penulis untuk merancang konten cerita, mekanisme, visual,

serta cara gim tersebut melakukan monetisasi. Studi eksisting akan dilakukan pada gim To The Rescue!

3.1.5.1 To The Rescue!

Gim 2D dikembangkan oleh Little Rock Games dengan *genre* simulasi dan kasual pada *platform personal computer* (PC). Gim ini belum diterbitkan dan studi dilakukan pada demo yang diberikan. Gim memiliki tema penampungan anjing yang menceritakan tentang karakter utama yang membuka sebuah tempat penampungan anjing.



Gambar 3.9 Gameplay To The Rescue!

Pemain bermain dengan perspektif orang ketiga sebagai pengurus penampungan. Tujuan utama dalam permainan ini adalah mengurus anjing-anjing hingga anjing tersebut diadopsi. Berikut hasil analisa gim yang dilakukan berdasarkan teori elemen dasar gim menurut Fullerton (2019) dan monetisasi gim menurut Fields (2014).

Tabel 3.2 Studi referensi gim "To The Rescue!"

No	Variabel	Analisa
1	Premis	Pemain adalah pemilik tempat penampungan yang menampung anjing liar untuk dirawat hingga siap untuk diadopsi oleh orang yang mau mengadopsinya
2	Cerita	Cerita dimulai dari karakter utama yang pulang ke

		<p>rumah lamanya, kemudian menemukan seekor anjing liar di halaman rumahnya. Karakter utama ingin memberikan anjing tersebut ke tempat penampungan yang ada di dekat rumahnya bernama Sunny Paws tempat temannya, Quinn, bekerja. Namun, tempat penampungan tersebut sudah penuh. Quinn memberikan opsi untuk menyerahkan anjing tersebut ke tempat penampungan lainnya namun, tempat penampungan tersebut memiliki angka euthanasia yang tinggi. Akhirnya karakter utama memutuskan untuk menaruh anjing tersebut di rumahnya untuk sementara, kemudian menyebarkan poster untuk mencari orang yang berminat untuk mengadopsinya. Setelah ada orang yang berminat untuk mengadopsi, karakter utama mendapat tawaran bekerja di tempat temannya Quinn. Setelah mendapat pengalaman bekerja mengurus tempat penampungan, walikota mengundang karakter utama untuk memimpin sebuah program membuka tempat penampungan di Yawning Falls.</p>
3	Tantangan	<p>Pemain mengatur seluruh kegiatan untuk mengurus penampungan. Pemain merawat anjing dengan memberi makan sesuai dengan kesukaan masing-masing anjing, memberi minum, membersihkan kotoran, mengurus vaksin, dan merawat anjing yang sakit. Membuat anjing-anjing yang ditampung memiliki potensi diadopsi yang tinggi, kemudian menyerahkan kepada orang yang mau mengadopsinya.</p>

4	Visual	Gim menggunakan gaya ilustrasi vektor dengan <i>line-art</i> berwarna biru gelap yang tebal. Pemilihan warna yang cerah memberikan kesan <i>happy</i> . Model kamera atas-bawah.
5	Karakter	<ol style="list-style-type: none"> 1) Karakter utama: pemain dapat merasakan bagaimana rasanya menjadi seorang pengurus tempat penampungan anjing. Selain itu, pemain belajar cara mendasar merawat anjing. 2) Adopter: pemain dapat belajar mengenai kebutuhan dan preferensi orang yang berbeda-beda dalam mengadopsi anjing 3) Anjing: pemain belajar bahwa kebutuhan serta sifat seluruh anjing berbeda-beda dan cara mengurusnya sesuai kebutuhan mereka.
6	Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Promosi bahwa sebagian keuntungan dari pembelian gim akan disumbangkan kepada tempat penampungan hewan setempat. 2) Simulasi cukup imersif 3) Pemilihan warna dan <i>art tyle</i> yang sesuai dengan tema gim 4) Pemain dapat memilih bentuk karakter utama serta anjingnya sesuai preferensi 5) Pemain dapat mengatur letak <i>kennel</i> sendiri. 6) Setiap kontrol terdapat petunjuk tombol keyboard serta pemain dapat menyesuaikan <i>keybind</i> untuk setiap kontrolnya.
7	Kekurangan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Karena gim perlu dibeli sebelum memainkan gim, maka monetisasi hanya terbatas pada penjualan game. Tidak ada tambahan monetisasi lainnya pada dalam gim.

		<p>2) Penjelasan cara menggunakan detail kontrol (pada bagian <i>interact</i>) kurang dijelaskan dengan detail atau tidak diberi contoh.</p> <p>3) Kesulitan dalam melakukan interaksi dengan barang-barang yang letaknya berdekatan.</p>
8	Monetisasi	Gim dijual dengan harga Rp,- pada aplikasi Steam dan tidak memiliki transaksi mikro maupun iklan di dalamnya.

3.1.6 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan pada gim yang pernah diterbitkan. Pemilihan gim dilakukan berdasarkan tema dan *gameplay* pada gim. Hasil dari studi referensi akan digunakan sebagai panduan penulis untuk merancang konten cerita, mekanisme, visual, serta cara gim tersebut melakukan monetisasi. Studi referensi akan dilakukan pada gim *Fall Out Shelter* dan *A Street Cat's Tale*.

3.1.6.1 *Fallout Shelter*

Gim 2D dikembangkan oleh Bethesda Softworks dengan *genre* simulasi dan manajemen pada *platform smartphone*. Gim ini diterbitkan pada 12 Agustus 2015 dan telah melebihi 10 juta unduhan. Gim memiliki tema penampungan bawah tanah yang menceritakan tentang kerusakan bumi mengharuskan manusia untuk hidup di dalam penampungan bawah tanah.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.10 Gameplay Fallout Shelter

Pemain bermain dengan perspektif orang ketiga sebagai pengatur Vault. Tujuan utama dalam permainan ini adalah membangun tempat penampungan bawah tanah dan membahagiakan seluruh penghuninya. Berikut hasil analisa gim yang dilakukan berdasarkan teori unsur dasar gim menurut Fullerton (2019) dan monetisasi gim menurut Fields (2014).

Tabel 3.3 Studi referensi gim "Fallout Shelter"

No	Variabel	Analisa
1	Premis	Pemain berperan sebagai Overseer (pengawas) untuk mengurus sebuah Vault (penampungan bawah tanah).
2	Cerita	Vault-Tec memilih pemain sebagai Overseer (pengawas) sebuah Vault (penampungan bawah tanah) untuk mengamankan orang dari Wasteland. Pekerjaan Overseer adalah mengembangkan dan menjaga penampungan sembari menjaga kebahagiaan Dweller (penghuni).
3	Tantangan	Pemain mengatur semua kegiatan dalam Vault serta mengurus semua Dweller agar tetap sehat dan Bahagia. Setiap ruangan memiliki atribut kemampuan SPECIAL (<i>strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility, luck</i>) serta

		fungsi yang berbeda-beda. Pemain harus menugaskan Dwellers pada ruangan sesuai dengan kemampuan terbaiknya agar dapat menjaga kelangsungan penampungan dan bertahan hidup di dalamnya. Vault-Tec akan memberikan penilaian harian berdasarkan pretasi Vault.
4	Visual	Karakter menggunakan gaya ilustrasi vektor dengan <i>line-art</i> hitam, namun <i>environment</i> menggunakan teknik 3D. Pemilihan warna pada karakter terlihat cerah namun, pada <i>environment</i> warna sedikit terlihat kelam untuk mendukung suasana cerita. Model kamera menggunakan tampilan kamera orang ketiga.
5	Karakter	Tidak memiliki karakter utama sebagai pemain. Pemain mengontrol gim melalui karakter Dwellers pada jumlah yang banyak. 1) Dwellers: pemain mengatur Dweller untuk menghasilkan sumber daya demi kelangsungan Vault dan mempertahankan kebahagiaan mereka. 2) Raider: Memasuki Vault secara paksa dengan tujuan untuk menghancurkan dan menjarah Vault. Dapat dibunuh dengan Dweller yang ada pada ruangan. 3) Monster masuk ke dalam ruangan dan menghancurkan Vault. Dapat dibunuh dengan Dweller yang ada pada ruangan.
6	Kelebihan	1) Kontrol mudah dimengerti. 2) Pemain dapat mengkostumasi letak setiap ruangan. 3) Dapat menambah jumlah Dweller tanpa

		menunggu orang dapat ke Vault yaitu dengan membuat Dweller perempuan hamil.
7	Kekurangan	1) Ukuran karakter sangat kecil saat di <i>zoom out</i> sehingga kesulitan untuk meng-klik dan menempatkan Dweller pada ruangan tertentu. 2) Tidak ada cerita untuk mendukung gim
8	Monetisasi	<i>Pop-up ads</i> dan <i>Sell virtual goods</i> .

3.1.6.2 A Street Cat's Tale

Gim 2D dikembangkan oleh Feemodev dengan *genre* petualangan dan Kasual pada *platform smartphone* namun, gim lebih mengarah pada visual novel. Gim ini belum diterbitkan pada 15 April 2019 dan telah melebihi 1 juta unduhan. Awalnya gim ini dapat dimainkan secara gratis namun, *developer* memutuskan untuk membuatnya jadi gim berbayar. Gim memiliki tema anak kucing yatim piatu yang anak kucing jalanan yang baru saja kehilangan ibunya dan harus bertahan hidup seorang diri.



Gambar 3.11 Gameplay A Street Cat's Tale

Pemain merupakan karakter utama kucing sebagai perspektif orang ketiga. Tujuan utama dalam permainan ini adalah mencari akhir cerita kucing yang dapat berbeda-beda sesuai dengan interaksi karakter NPC (*non-player character*) yang dilakukan. Berikut hasil analisa gim yang

dilakukan berdasarkan teori unsur dasar gim menurut Fullerton (2019) dan monetisasi gim menurut Fields (2014).

Tabel 3.4 Studi referensi gim "A Street Cat's Tale"

No	Variabel	Analisa
1	Premis	Pemain berperan seekor anak kucing yatim piatu yang sedang berusaha untuk bertahan hidup.
2	Cerita	Ibu kucing pergi untuk mencari makanan dan meminta anaknya untuk tetap berada di tempatnya. Saat malam hari, ibu kucing tidak kunjung pulang kemudian anak kucing yang lapar dan bosan memutuskan untuk pergi mencari ibunya. Melihat anaknya berada di seberang jalan, ibu kucing langsung menghampiri anaknya. Namun, tiba-tiba ada mobil melaju dan menabrak ibu kucing. Pengendara mobil marah karena merasa tidak bersalah setelah menabrak kucing dan langsung pergi meninggalkannya. Anak kucing menangis hingga menarik perhatian beberapa orang yang sedang lewat. Orang-orang tersebut membantu ibu kucing membawanya ke dokter hewan dan meninggalkan anak kucing. Keesokan harinya anak kucing bangun dan mulai berjuang untuk hidup mandiri
3	Tantangan	Melaksanakan tantangan yang diberikan, berinteraksi dengan NPC dan menemukan akhir cerita. Terdapat beberapa akhiran cerita. Menjaga kesehatan kucing dengan memperhatikan makanan dan kesehatan serta memperhatikan jalannya waktu untuk istirahat.
4	Visual	Karakter menggunakan gaya ilustrasi pixel. Pemilihan warna terlihat kusam untuk mendukung

		suasana cerita yang sedih. Model kamera menggunakan tampilan kamera isometrik.
5	Karakter	1) Anak kucing: pemain mengatur jalannya cerita dengan mengontrol anak kucing. 2) NPC: setiap NPC memiliki sifat serta memberikan tantangan yang berbeda-beda. Akhir cerita juga dapat ditentukan melalui interaksi dengan NPC.
6	Kelebihan	1) Gim memiliki cerita yang sangat kuat 2) Pemain dapat menentukan jalan ceritanya sendiri 3) Pemain dapat mengontrol anak kucing
7	Kekurangan	1) Karena gim perlu dibeli sebelum memainkan gim, maka monetisasi hanya terbatas pada penjualan game. Tidak ada tambahan monetisasi lainnya pada dalam gim. 2) Awalnya gim dapat dimainkan dengan gratis namun, sekarang harus membayar sebelum di unduh.
8	Monetisasi	Gim dijual dengan harga Rp,32.000,00 pada aplikasi Play Store dan tidak memiliki transaksi mikro maupun iklan di dalamnya.

3.2 Metode Perancangan

Solusi gim dirancang menggunakan metode perancangan menurut Fullerton (2019) meliputi:

1) *Conceptualization*

Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan ide mengenai konsep gim seperti apa yang akan dibuat. Diawali dengan proses *brainstorming* untuk mengumpulkan ide, kemudian dilanjutkan dengan *editing and refining* ide tersebut untuk memilih ide yang layak. Selanjutnya ide

tersebut disusun menjadi satu kesatuan konsep gim dengan mempertimbangkan *formal element* di dalamnya.

2) *Digital Prototyping*

Tahap ini dilakukan untuk menguji coba elemen-elemen dalam gim. Tujuan dari *prototype* ini adalah untuk mencari respon dari pengguna terhadap pertanyaan yang membutuhkan *clarity* dalam desainnya. Proses dalam membuat *prototype* dibagi menjadi empat, yaitu *game mechanics, aesthetics, kinesthetics, and technology*.

3) *Playtesting*

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan *insight* dari pengguna tentang bagaimana pengalaman mereka memainkan *prototype* gim. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari gim. Kemudian mengumpulkan masukan dari *playtester* untuk dikembangkan ke dalam *prototype* dan tahapan ini dapat diulang.

4) *Functionality, Completeness, and Balance*

Tahap ini dilakukan dengan mengolah data hasil *playtesting*. Tujuannya adalah untuk memastikan gim memiliki nilai fungsi, kelengkapan, dan keseimbangan.

5) *Fun and Accessibility*

Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa gim yang dirancang sudah memiliki nilai kesenangan dan mudah untuk digunakan bagi penggunanya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A