

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

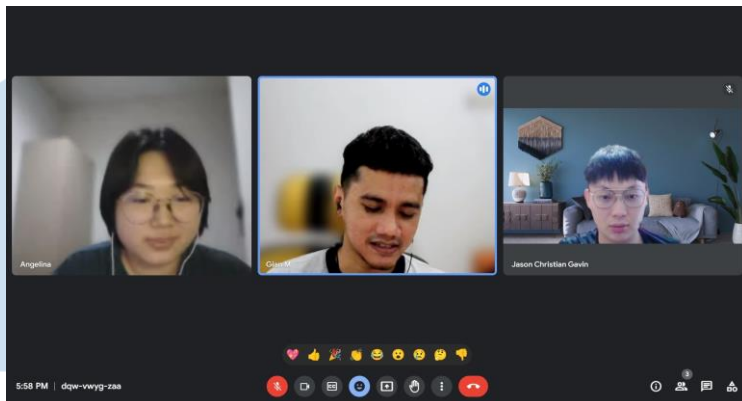
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *mixed method*. *Mixed method* adalah pendekatan penelitian yang mengintegrasikan aspek kualitatif dan kuantitatif untuk menghasilkan data yang lebih lengkap dan dapat diandalkan. Menurut Sugiyono (2011:18), *mixed method* merupakan pendekatan penelitian yang memadukan kedua metode, kualitatif dan kuantitatif, untuk mencapai data yang lebih holistik, valid, dan objektif. Metode kualitatif dalam penelitian ini akan diterapkan oleh penulis dengan cara melakukan wawancara dengan game designer dan juga FGD dengan target user beserta orangtuanya. Sedangkan metode kuantitatif akan diterapkan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada target desain yaitu anak-anak berusia 7-12 tahun.

3.1.1 Metode Kualitatif

Jabarkan secara umum metode kualitatif yang digunakan dalam perancangan ini. Berikan gambaran besar tentang teknik pengumpulan data yang digunakan dan tujuan dari penggunaan teknik pengumpulan data tersebut.

3.1.1.1 Wawancara kepada Game Designer Gambir Studio (Muhammad Gian Muttaqien)

Muhammad Gian Muttaqien adalah seorang programmer/game designer di Gambir Studio. Gambir Studio merupakan game simulation dan action RPG. Peranyaan wawancara yang diberikan dibagi menjadi 3 kategori yaitu umum, simulasi, dan edukasi. Wawancara dengan Muhammad Gian Muttaqien dilakukan pada tanggal 23 Februari 2024, pukul 17:30 WIB hingga pukul 18:30 WIB, melalui platform *Google Meet*.



Gambar 3.1 *Interview* dengan Muhammad Gian Muttaqien

Menurut narasumber, proses pengembangan game melibatkan serangkaian tahapan yang penting untuk menciptakan game yang memuaskan. Tahap pertama adalah ideation, di mana tim pengembang mengumpulkan ide-ide dan merumuskannya menjadi konsep game yang solid. Setelah itu, mereka membuat prototipe game yang merupakan versi awal dari permainan yang akan dibuat. Prototipe ini digunakan untuk menguji gagasan utama dan mendapatkan umpan balik awal. Tahap berikutnya adalah pengujian, di mana prototipe game diuji oleh sejumlah kecil pengguna target atau tim internal.

Data dan umpan balik yang diperoleh dari pengujian digunakan untuk melakukan revisi pada prototipe, mengoptimalkan mekanika permainan, penyesuaian tingkat kesulitan, dan menambahkan fitur baru. Proses revisi ini bersifat iteratif, yang berarti dapat melibatkan serangkaian pengujian dan perbaikan. Terakhir, setelah prototipe telah melewati tahap revisi dan memenuhi standar kualitas yang diinginkan, game siap untuk masuk ke tahap produksi. Tahap produksi melibatkan pengembangan konten game secara menyeluruh, termasuk desain level, grafis, musik, dan elemen gameplay lainnya. Tim pengembang bekerja sama untuk menghasilkan versi final dari game yang siap untuk dirilis kepada publik. Dengan demikian, setiap tahapan dalam proses

pengembangan game merupakan bagian penting dari perjalanan menuju penciptaan game yang sukses dan memuaskan pengguna.

Muhammad Gian juga mengatakan bahwa dalam pembuatan level game, beberapa faktor menjadi perhatian utama, di antaranya adalah tingkat kesulitan dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap level. Kedua faktor ini sangat penting untuk mempertahankan minat dan keterlibatan pemain dalam permainan. Untuk itu, pengujian terhadap hasil desain level dilakukan secara langsung kepada target pasar yang dituju. Waktu penyelesaian level sering kali menjadi tolok ukur keberhasilan suatu permainan. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh tim Gambir Studio ketika mengembangkan game simulation dengan tema masak, menetapkan bahwa durasi optimal untuk memainkan sebuah level yaitu sekitar 2-3 menit.

Jika waktu yang ditetapkan terlalu pendek atau terlalu panjang, hal ini dapat memengaruhi pengalaman bermain pemain. Selain itu, jika tingkat kesulitan suatu level terlalu tinggi atau terlalu rendah, hal itu juga dapat mengurangi kesenangan dan tantangan bermain. Dalam menghadapi situasi seperti ini, penyesuaian tingkat kesulitan level menjadi penting. Tambahkan elemen baru dalam permainan juga bisa menjadi strategi untuk menghindari rasa bosan yang mungkin muncul pada pemain. Namun, penting untuk diingat bahwa perubahan tersebut harus seimbang dan tidak mengganggu keseluruhan alur permainan. Keberhasilan dalam menciptakan level yang menarik terletak pada kemampuan desainer game untuk menghadirkan tantangan yang memikat tanpa meninggalkan rasa frustrasi pada pemain.

Untuk konteks pemilihan format yang tepat terutama dalam game mobile, pemilihan format portrait menjadi pilihan utama karena memudahkan penggunaan perangkat dengan satu tangan, sesuai dengan kebiasaan mayoritas pengguna *handphone*. Namun, ketika

diperlukan penampilan visual yang lebih luas dan detail, seperti untuk menampilkan adegan yang lebih rumit atau mendetail, format landscape bisa menjadi opsi yang tepat. Namun rentang usia pemain juga merupakan poin yang perlu dipertimbangkan ketika merancang sebuah game. Untuk target umur dewasa awal hingga anak-anak masih memungkinkan untuk menggunakan format landscape, tetapi untuk target dewasa akhir ke lansia sebagian besar lebih memilih untuk menggunakan format portrait.

Dalam hal penyesuaian grafis, visual, dan karakter dalam permainan, faktor usia pemain menjadi pertimbangan utama. Anak-anak biasanya lebih tertarik pada warna-warni dan tampilan yang ceria, sedangkan orang tua cenderung menyukai tampilan yang lebih tenang dan detail. Pada pemain dewasa dan remaja, fleksibilitas visual cenderung lebih besar, di mana preferensi tergantung pada genre dan tema permainan yang dihadirkan.

Selain itu, Pencapaian atau achievement dalam dunia permainan bisa menjadi sumber motivasi yang kuat, terutama bagi pemain konsol yang sering kali memberikan prioritas tinggi pada pencapaian tersebut. achievement menjadi hal yang sangat penting dalam pengalaman bermain mereka karena memberikan kepuasan tersendiri bagi user yang berhasil mendapatkannya. Namun, walau dampak achievement yang diberikan kepada user game mobile dan pc tidak sebesar pada platform konsol.

Game simulasi memiliki daya tarik yang luas, dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia, dan tema dari game tersebut memiliki pengaruh yang lebih besar daripada genre. Game yang merefleksikan situasi kehidupan sehari-hari seringkali memotivasi pemain untuk mencoba hal-hal tersebut dalam kehidupan nyata mereka. Kunci keberhasilan sebuah game simulasi tidak bergantung pada tingkat kompleksitasnya, tetapi pada kesan keseluruhan yang berhasil diciptakan oleh permainan tersebut. Hal-

hal kecil namun penting dalam permainan perlu disederhanakan dan diimbangi dengan baik, sehingga pengalaman bermain menjadi lebih menyenangkan dan sesuai dengan apa yang dirasakan ketika sedang melakukan kegiatan tersebut di dunia nyata.

Poin terakhir yang disampaikan oleh narasumber agar dapat mengemas informasi edukatif dalam permainan secara efektif yaitu dengan menggunakan prinsip "show don't tell". Hal ini melibatkan penggunaan dialog, cerita, dan interaksi dalam permainan untuk memungkinkan pemain belajar secara mandiri. Pengukuran pemahaman pemain sering dilakukan melalui sistem gamifikasi dan penilaian berdasarkan pencapaian dalam permainan, bukan melalui kuis atau tes konvensional. Pendekatan ini memungkinkan pemain untuk merasakan prestasi dan kemajuan mereka dalam permainan dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik.

3.1.2 Metode Kuantitatif

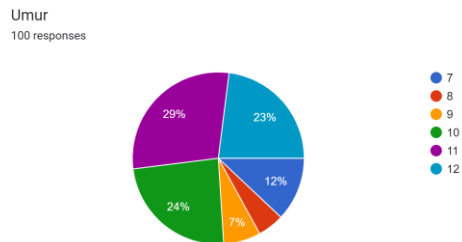
Metode kuantitatif yang digunakan dalam penelitian menggunakan media kuesioner *google form*. Kuisisioner yang dibagi bertujuan untuk mengetahui pemahaman anak-anak usia 7-12 tahun mengenai pertolongan pertama beserta. Kuesioner disebarkan melalui Word of Mouth kepada keluarga besar yang memiliki anak yang masih berpendidikan sekolah dasar, sepupu beserta teman-temannya, grup sekolah minggu, dan teman SMA & teman universitas penulis yang memiliki adik.

3.1.2.1 Kuisisioner

Hasil yang didapatkan melalui kuisisioner ini berhasil mengumpulkan sebanyak 100 responden anak-anak dalam rentang usia 7-12 tahun yang berdomisili di Jabodetabek. Kuisisioner ini terdiri dari beberapa segmen.

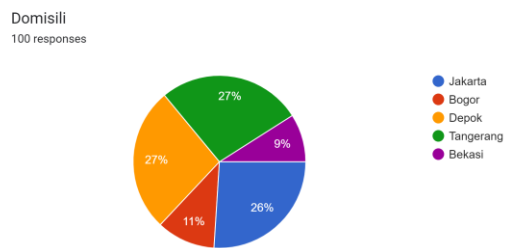
1. Data Diri

Berdasarkan hasil segmen data diri responden, terdapat 23% berumur 7 tahun, 5% berumur 8 tahun, 7% berumur 9 tahun, 24% berumur 10 tahun, 29% berumur 11 tahun dan 23% berumur 12 tahun.



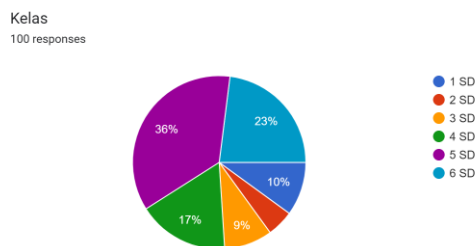
Gambar 3.2 Grafik umur responden

Mayoritas responden berdomisili di Tangerang dan Depok dengan masing-masing memiliki persentase 27%, disusul dengan Jakarta sebanyak 26%, Bogor 11%, dan Bekasi sebesar 4%.



Gambar 3.3 Grafik domisili responden

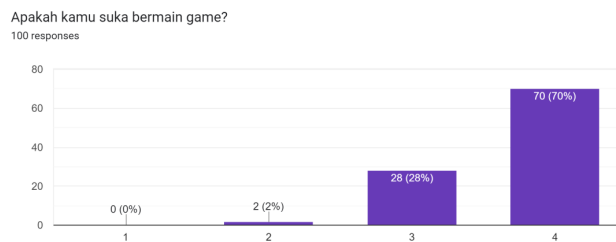
Untuk grafik pendidikan terdapat 10% kelas 1 SD, 5% responden kelas 2 SD, 9% responden kelas 3 SD, 14% responden kelas 4 SD, 36% responden kelas 5 dan 10% kelas 6 SD.



Gambar 3.4 Grafik Pendidikan/kelas Responden

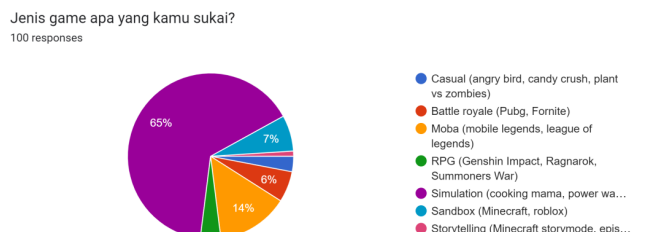
2. Ketertarikan dan Minat Terhadap Game

Berdasarkan hasil dari segmen kedua, 70% responden sangat menyukai bermain game untuk mengisi waktu luangnya. 28% responden menyukai bermain game dan 2% lainnya tidak suka.



Gambar 3.5 Grafik minat bermain game

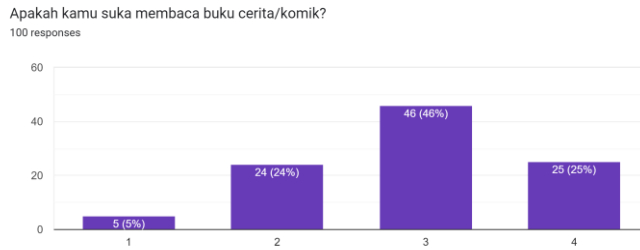
Grafik kedua menunjukkan genre favorit bagi anak-anak usia 7-12 tahun. Dapat disimpulkan bahwa 3 genre yang paling banyak diminati yaitu genre simulasi seperti Minecraft, roblox, flight simulator, cooking simulator dengan persentase peminat sebesar 60%, game moba seperti *mobile legends* dengan persentase peminat sebesar 14% dan casual seperti angry bird, dan plant vs zombie dengan persentase peminat sebesar 7%



Gambar 3.6 Jenis game yang disukai

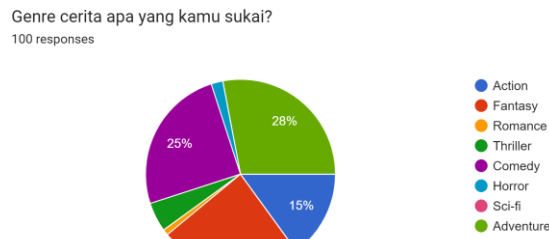
3. Minat Membaca dan Genre Cerita Favorit

Berdasarkan hasil dari segmen ketiga, 25% responden sangat menyukai membaca buku cerita/komik, 46% menyukai. Sedangkan responden lainnya atau sebanyak 29% kurang menyukai dan tidak menyukai membaca buku cerita dan komik



Gambar 3.7 Grafik minat membaca

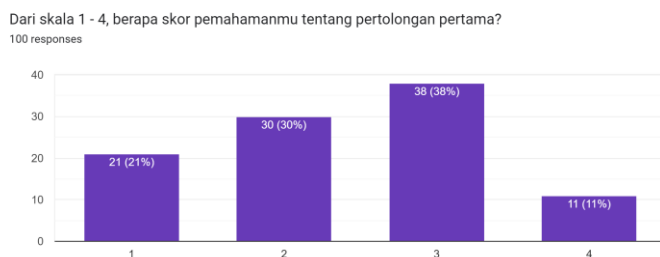
Berdasarkan sejumlah genre cerita yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa 3 genre cerita favorit bagi anak-anak berusia 7-12 tahun yaitu *adventure* dengan presentase sebesar 28%, *comedy* dengan presentase sebesar 25%, dan *fantasy* sebesar 25%



Gambar 3.8 Grafik genre cerita favorit

4. Pemahaman Pertolongan Pertama dan Studi Kasus

\Pada segmen ini penulis ingin meneliti tingkat pemahaman responden tentang topik pertolongan pertama. Pada grafik pertama ingin mengetahui penilaian responden kepada diri sendiri tentang pemahaman pertolongan pertama. 21% responden menyatakan sangat belum paham, 20% responden merasa belum paham, 38% responden merasa sedikit paham dan 11% lainnya merasa sudah sangat paham.

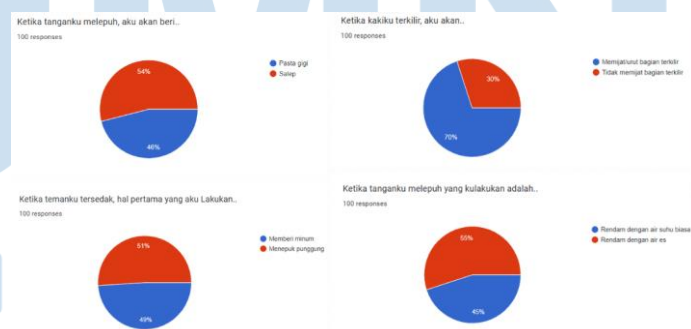


Gambar 3.9 Grafik tingkat pengetahuan tentang pertolongan pertama

Setelah mendapatkan data diatas, penulis ingin memberikan sebuah tes yang dapat mengukur tingkat pemahaman responden secara nyata dengan cara memberikan studi kasus dan mengetahui hal apa yang akan dilakukan oleh responden ketika menghadapi situasi darurat yang membutuhkan pertolongan pertama.

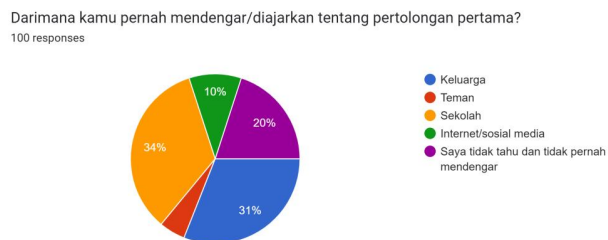
Pertanyaan pertama menanyakan responden darimana mereka mengetahui istilah “Pertolongan Pertama”. Hasil dari grafik yang ditampilkan menyatakan bahwa sebanyak 43% responden masih asing dan ragu tentang arti dari kalimat tersebut. Namun sebanyak 57% responden lainnya sudah pernah mendengar dan diajarkan oleh gurunya di sekolah maupun oleh orangtua.

Pada pertanyaan berikutnya penulis memberikan scenario kepada responden dan menanyakan apa yang mereka akan lakukan ketika menghadapi scenario yang membutuhkan penanganan pertolongan pertama. Skenario yang diberikan yaitu ketika tangan terkena air panas, kaki terkilir, luka terbuka, tersedak. Namun sebagian besar responden tidak tahu langkah pertolongan yang perlu dilakukan sehingga memberi jawaban yang kurang tepat. Pada contoh kasus kaki terkilir, dimana hanya 30% reponden memilih cara penanganan yang tepat sementara 70% responden lainnya memilih solusi yang kurang tepat.



Gambar 3.10 Grafik jawaban scenario studi kasus

Pada pertanyaan terakhir penulis ingin mengetahui darimana responden mendapat informasi tentang pertolongan pertama. Data yang didapatkan menunjukkan bahwa hanya sebesar 34% responden yang mendapatkan edukasi tentang pertolongan pertama dilingkungan sekolahnya. 2 jawaban terbanyak lainnya menyatakan bahwa 31% dari responden mendapatkan informasi tentang pertolongan pertama dari lingkungan keluarga, dan 20% lainnya tidak mengetahui sama sekali tentang pertolongan pertama.



Gambar 3.11 Grafik sumber informasi pertolongan pertama

3.1.3 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan sebagai pengumpulan data tambahan yang dapat membantu perancangan karya dalam segi visual dan konten. Berikut merupakan hasil studi referensi yang telah dilakukan penulis:

3.1.1.1 (UN)TRAFFICKED

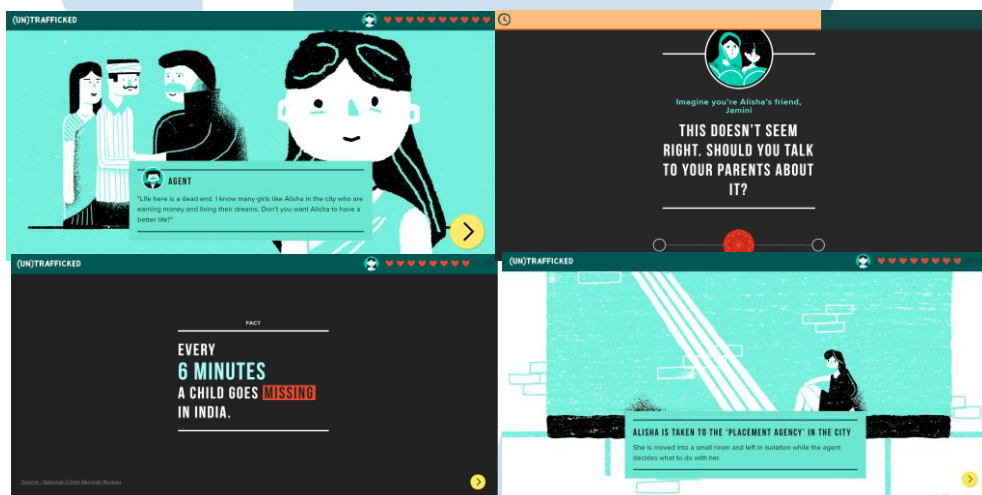


Gambar 3.12 (UN)TRAFFICKED
(Sumber: <http://bharatyatra.online/untrafficked/index.html>)

(UN)Trafficked merupakan website interactive storytelling yang menceritakan tentang bagaimana awal mula seorang gadis yang hidup di

India menjadi korban aksi perdagangan. Melalui berbagai rintangan dan pengalaman yang mengharukan. Cerita ini memperlihatkan perjuangan korban untuk mendapatkan kebebasan dan menyuarakan pesan tentang pentingnya mengakhiri perdagangan manusia.

Melalui narasi yang disajikan, pengguna dapat memahami secara mendalam bagaimana korban perdagangan manusia mengalami penderitaan, kehilangan, dan perjuangan untuk mendapatkan kembali hak-haknya sebagai manusia. Cerita ini juga bertujuan untuk meningkatkan pentingnya kesadaran masyarakat terhadap masalah perdagangan manusia dan mendukung upaya-upaya untuk memberantas aksi perdagangan manusia.



Gambar 3.13 Konten Website (UN)TRAFFICKED
(Sumber: <http://bharatyatra.online/untrafficked/index.html>)

Berikut merupakan hasil analisis SWOT terhadap website (UN)Trafficked:

<p>Strength</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Website ini memiliki ilustrasi yang menarik dan narasi yang mendukung untuk menyampaikan pesan yang kuat tentang perdagangan manusia. • Pengguna dapat berinteraksi dengan elemen-elemen di dalam website, seperti mengklik gambar untuk mengetahui informasi lebih lanjut, memilih jalan
-----------------	--

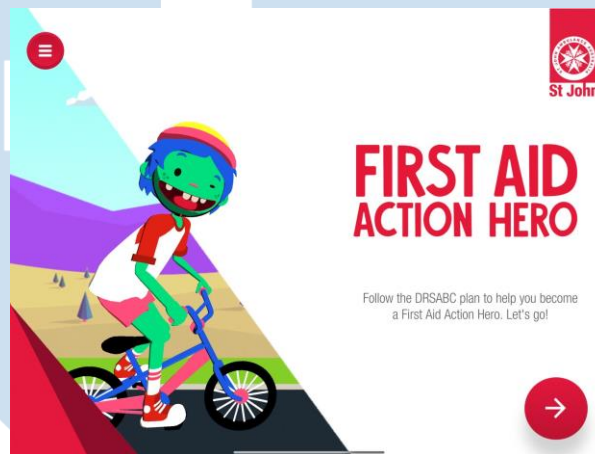
	<p>cerita, yang membuat pengalaman menjadi lebih menarik dan informatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Website ini membantu meningkatkan kesadaran tentang perdagangan manusia dan memberikan informasi yang penting bagi masyarakat.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> • Website ini memiliki keterbatasan informasi tentang solusi atau langkah konkret yang dapat diambil oleh pengguna untuk membantu mengatasi masalah perdagangan manusia. • Setelah pengguna menjelajahi konten, website tidak menyediakan opsi untuk interaksi lanjutan atau aksi yang dapat diambil oleh pengguna.
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> • Website ini dapat menjadi platform untuk menyediakan edukasi lanjutan tentang perdagangan manusia, termasuk tindakan konkrit yang dapat diambil oleh individu untuk membantu membasmi perdagangan manusia. • Dengan menambahkan fitur seperti forum diskusi atau sumber daya tambahan, website ini dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan membangun komunitas yang peduli tentang isu ini.
Threat	<ul style="list-style-type: none"> • Website ini harus bersaing dengan berbagai sumber informasi lainnya tentang perdagangan manusia, termasuk situs web organisasi nirlaba, sumber-sumber media, dan publikasi akademis.

Tabel 3.1 Analisis SWOT (UN)TRAFFICKED

Berdasarkan studi referensi website interaktif (UN)TRAFFICKED, penulis mempelajari dan mengambil aspek penyampaian informasi edukatif yang diberikan ketika pengguna memilih salah satu dari dua pilihan dimana diantaranya merupakan pilihan yang benar dan satu yang lainnya merupakan pilihan yang salah. Dan walaupun pengguna memilih pilihan

yang tepat, website interaktif ini juga memberikan skenario *what if* ketika pengguna memilih pilihan yang salah. Hal ini membuka kesempatan bagi pengguna untuk mencoba berpikir dan melakukan apa yang menurut pengguna merupakan jawaban yang benar lalu memberikan edukasi jika opsi yang dipilih salah.

3.1.1.2 First Aid Action Hero



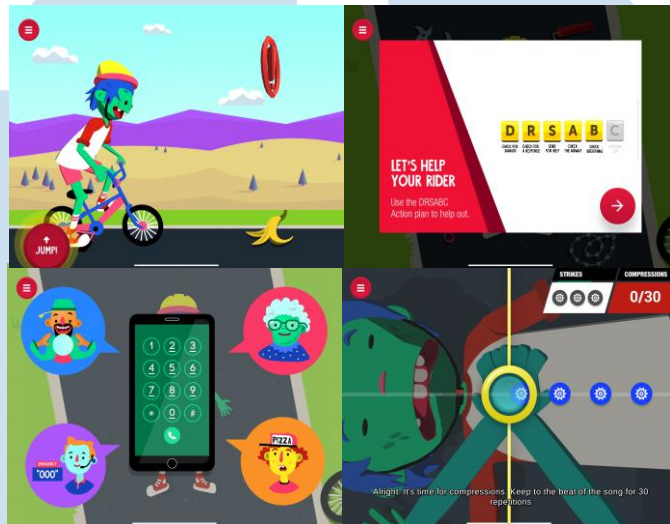
Gambar 3.14 First Aid Action Hero

(Sumber: <https://www.stjohnvic.com.au/community-programs/action-hero/>)

Game First Aid Action Hero merupakan sebuah permainan interaktif yang diselenggarakan oleh St John Ambulance Victoria, Australia, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pertolongan pertama kepada anak berusia 5 tahun keatas. Melalui permainan ini, pengguna diajak untuk belajar bagaimana menyikapi situasi darurat saat terjadi kecelakaan bersepeda.

Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, permainan ini memberikan pengalaman yang mendidik tentang langkah-langkah melakukan pertolongan pertama. Melalui game ini pengguna diedukasi untuk peka terhadap kondisi lingkungan sekitar saat terjadinya kecelakaan, mengidentifikasi status kesadaran korban, bersikap tenang saat memanggil nomor darurat, berbicara dengan benar kepada operator, dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh operator layanan darurat. Selain itu, mereka akan mempelajari bagaimana memeriksa saluran napas korban untuk benda

asing, mengamati, mendengarkan, dan merasakan tanda-tanda pernapasan pada seseorang, serta menempatkan pasien dalam posisi pemulihan yang benar dan aman.



Gambar 3.15 Gameplay First Aid Action Hero

(Sumber: <https://www.stjohnvic.com.au/community-programs/action-hero/>)

Berikut merupakan hasil analisis SWOT terhadap game *First Aid Action Hero*:

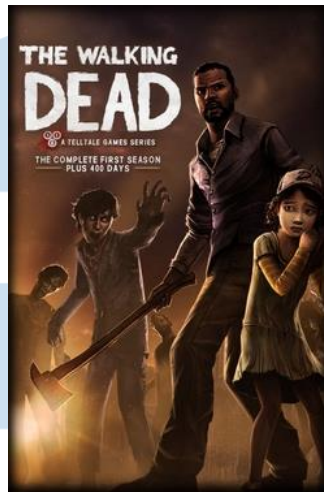
Strength	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan ini menyediakan platform yang interaktif dan mendidik bagi anak-anak untuk belajar tentang pertolongan pertama dengan cara yang menyenangkan. • Melalui tantangan dan interaksi yang menarik, permainan ini dapat mempertahankan minat pengguna dan mendorong mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. • Pelatihan Keterampilan Hidup: Anak-anak dan remaja dapat memperoleh keterampilan penting dalam situasi darurat yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.
----------	--

Weakness	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada penggantian untuk latihan praktis dan pelatihan langsung yang diberikan oleh instruktur yang berpengalaman. • Ketergantungan pada teknologi dapat menjadi hambatan bagi aksesibilitas, terutama bagi mereka yang tidak memiliki akses yang stabil atau terbatas ke perangkat digital.
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang pertolongan pertama di kalangan anak-anak. • Mengembangkan versi permainan yang lebih maju dengan fitur tambahan dan skenario yang lebih kompleks untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengguna.
Threat	<ul style="list-style-type: none"> • Persaingan dengan permainan lain yang menarik perhatian anak-anak dan remaja bisa menjadi ancaman bagi pertumbuhan dan adopsi permainan ini. • Adanya potensi bahwa minat pengguna terhadap permainan ini dapat menurun seiring berjalannya waktu jika tidak ada inovasi atau pembaruan yang dilakukan untuk menjaga ketersediaan konten.

Tabel 2.1 Analisis SWOT First Aid Action Hero

Berdasarkan studi referensi First Aid Action Hero, penulis mempelajari dan mengambil aspek cara memvisualisasikan penanganan pertolongan pertama secara bertahap, jelas, namun singkat. Pada setiap tahap penanganannya juga diberikan interkasi-interaksi kecil seperti melakukan *tap*, *swipe* agar pengguna dapat aktif dan tetap fokus seiring diberikannya materi edukasi tentang pertolongan pertama.

3.1.1.3 Telltale Games : The Walking Dead



Gambar 3.16 The Walking Dead

(Sumber: https://telltalegames.fandom.com/wiki/The_Walking_Dead)

Telltale Games: The Walking Dead adalah sebuah permainan interaktif yang mengangkat tema survival di dunia pasca-apokaliptik yang penuh dengan zombie. Melalui permainan ini, pemain dibawa dalam perjalanan epik yang menguji keputusan moral dan kemampuan bertahan hidup mereka di tengah kekacauan. Dengan cerita yang mendalam dan atmosfer yang mencekam, permainan ini menantang pemain untuk membuat keputusan sulit yang akan memengaruhi alur cerita dan hubungan karakter-karakter utama.

Visual yang disajikan dalam permainan ini sangat kuat, menciptakan suasana yang gelap dan menegangkan yang sesuai dengan tema The Walking Dead. Meskipun gameplay-nya cenderung linear dan terbatas dalam interaksi, keputusan pemain memiliki dampak besar pada perkembangan cerita, memberikan pengalaman yang mendalam dan emosional bagi para pemainnya. Melalui permainan ini, pemain dapat merasakan tekanan dan ketegangan dalam menghadapi situasi darurat, membuat keputusan penting dalam momen-momen kritis, dan menjalin hubungan dengan karakter-karakter yang mereka temui dalam perjalanan mereka melalui dunia yang penuh dengan bahaya dan ketidakpastian.

Berikut merupakan hasil analisis SWOT terhadap Telltale Games: The Walking Dead:



Gambar 3.17 The Walking Dead Gameplay
(Sumber: https://telltalegames.fandom.com/wiki/The_Walking_Dead)

Strength	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Game</i> ini memiliki cerita yang kuat dan mendalam, sehingga dapat dengan mudah menarik pemain ke dalam dunia yang dibangun dengan baik dan menghadirkan pengalaman emosional yang intens. • <i>Game</i> ini memberikan pemain kekuatan untuk membuat keputusan penting yang mempengaruhi alur cerita dan hasil akhirnya, memberikan rasa keterlibatan yang tinggi. • Visual dalam permainan ini dirancang dengan baik, menciptakan atmosfer yang gelap dan mencekam yang sesuai dengan tema The Walking Dead.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> • Gamplay yang dimiliki cenderung linear dan terbatas dalam hal interaksi aktif dengan lingkungan. • Beberapa episode dari Telltale Games sering kali terkena masalah teknis, termasuk bug, penundaan

	<p>rilis, dan masalah performa yang mengganggu pengalaman bermain.</p>
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan alur cerita dan karakter dalam permainan ini melalui tambahan episode atau konten yang dapat diunduh (DLC), memperpanjang waktu permainan dan menjaga minat mereka. • Kemajuan dalam teknologi game membuka peluang untuk meningkatkan interaktivitas, grafis, dan fitur-fitur lain dalam permainan ini, memperkaya pengalaman pemain.
Threat	<ul style="list-style-type: none"> • Kemunculan permainan serupa atau yang menawarkan konsep yang lebih inovatif dapat menggeser minat pemain dari The Walking Dead ke permainan lain • Perubahan dalam preferensi pasar dan tren industri game dapat mengurangi daya tarik permainan ini, terutama jika tidak mampu mengikuti perkembangan dan kebutuhan pasar.

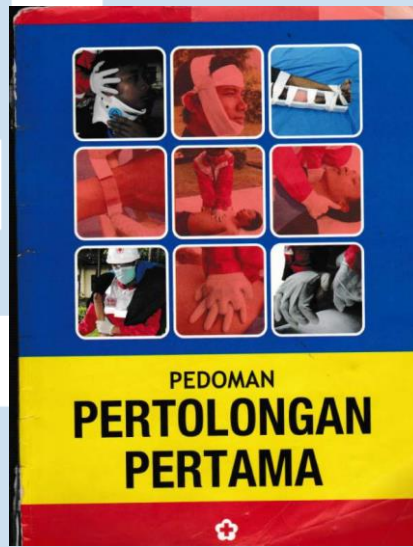
Tabel 3.1 Analisis SWOT Telltale Games: The Walking Dead

Berdasarkan studi referensi Telltale Games: The Walking Dead, penulis mempelajari dan menerapkan bagaimana membuat sebuah cerita menarik dan mendalam yang dapat membuat audiens menjadi tertarik mengikuti alur cerita. Mulai dari *worldbuilding* yang menggambarkan situasi yang sangat berbeda dengan kehidupan nyata yaitu lingkungan pasca-apokaliptik dapat memicu imajinasi pengguna untuk terjun kedalam situasi yang diberikan. Selain itu pembangunan keterikatan dengan karakter juga menjadi catatan yang penting agar dapat mengembangkan hubungan emosional antara pemain dan karakter. Adanya keterikatan tersebut membuat anak-anak dapat merasa lebih terlibat dalam cerita dan lebih mungkin untuk memperhatikan pesan-pesan moral atau pelajaran yang terkandung di dalamnya.

3.1.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan bertujuan untuk pengumpulan data tambahan yang dapat membantu perancangan karya dalam segi visual dan konten. Berikut merupakan hasil studi referensi yang telah dilakukan penulis:

3.1.4.1 Buku Pedoman Pertolongan Pertama



Gambar 3.18 Buku Pedoman Pertolongan Pertama PMI (2009)
(Sumber: <https://ksrpm.uns.ac.id/wp-content/uploads/2019/11/Buku-Pedoman-Pertolongan-Pertama-PMI-2009.pdf>)

Buku Pedoman Pertolongan Pertama PMI 2009 adalah sebuah sumber informasi yang signifikan dalam bidang pertolongan pertama, diterbitkan oleh Palang Merah Indonesia (PMI) dengan tujuan untuk memberikan panduan yang jelas dan terperinci bagi masyarakat umum, tenaga kesehatan, dan siapa pun yang memerlukan pengetahuan dasar tentang pertolongan pertama. Melalui buku ini, pembaca akan dibimbing untuk memahami langkah-langkah yang harus diambil dalam menghadapi berbagai situasi darurat, mulai dari penanganan luka ringan hingga keadaan yang mengancam jiwa. Buku ini memberikan panduan tentang tindakan pertama yang harus dilakukan dalam kecelakaan atau kejadian darurat, termasuk cara menilai kondisi korban, memberikan resusitasi jantung paru, mengatasi pendarahan, serta menangani cedera tulang dan otot.

Selain itu, buku ini juga menyajikan informasi tentang langkah-langkah yang harus diambil dalam situasi darurat tertentu, seperti gigitan hewan berbisa, serangan jantung, atau kejang demam pada anak. Meskipun buku ini menyediakan pedoman yang komprehensif, kelemahan potensialnya mungkin terletak pada kurangnya pembaruan informasi mengenai teknik dan prosedur pertolongan pertama yang lebih baru, serta mungkin kurangnya fokus pada penanganan situasi darurat yang spesifik, seperti keadaan medis yang jarang terjadi. Ancaman terhadap buku ini mungkin meliputi ketidakmampuan untuk memberikan instruksi yang tepat dalam situasi yang berkembang secara cepat, dan juga ketidakterhubungan dengan media atau platform digital yang dapat meningkatkan aksesibilitas dan distribusi informasi pertolongan pertama kepada masyarakat luas.

Berikut merupakan hasil analisis SWOT terhadap Buku pedoman pertolongan pertama PMI 2009:

Strength	<ul style="list-style-type: none"> • Buku ini merupakan panduan resmi yang diterbitkan oleh Palang Merah Indonesia sehingga dianggap sebagai patokan utama dalam pertolongan pertama di Indonesia. • Konten buku mencakup berbagai topik dan situasi darurat yang mungkin dihadapi oleh individu dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari luka ringan hingga keadaan darurat yang lebih serius. • Informasi yang disajikan didasarkan pada pengetahuan medis dan kesehatan yang akurat dan terpercaya.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> • Seiring berjalannya waktu, beberapa informasi mungkin telah berubah atau diperbarui sejak saat itu, terutama dalam hal teknik dan prosedur pertolongan pertama.

	<ul style="list-style-type: none"> • Buku ini hanya tersedia dalam format cetak dan PDF, yang mungkin membatasi aksesibilitasnya bagi individu yang lebih memilih platform digital interaktif atau versi yang diperbarui secara real-time.
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya pertolongan pertama dalam situasi darurat, terdapat peluang untuk lebih menyebarluaskan dan mempromosikan buku ini di kalangan masyarakat luas. • Peluang untuk mengembangkan versi digital dari buku ini atau membuat aplikasi yang terkait untuk memudahkan akses dan penyebaran informasi tentang pertolongan pertama.
Threat	<ul style="list-style-type: none"> • Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membuat beberapa informasi dalam buku ini cepat menjadi usang atau tidak relevan, terutama jika tidak diperbarui secara berkala. • Terdapat banyak sumber informasi tentang pertolongan pertama yang tersedia secara online maupun offline, sehingga buku ini harus bersaing dengan sumber-sumber tersebut untuk mempertahankan relevansinya di kalangan pembaca.

Tabel 3.2 Analisis SWOT Buku Pedoman Pertolongan Pertama PMI 2009

3.2 Metodologi Perancangan

Metode 10-Step Development Checklist dari buku *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, 3rd Edition (Miller, 2014, hlm. 189) yang digunakan dalam merancang media interaktif terdiri dari 10 tahapan yaitu:

3.2.1 *Premise and Purpose*

Menentukan premis media interaktif serta cara media ini akan melibatkan pengguna, sekaligus menetapkan tujuan utama dari dibuatnya karya *interactive storytelling*.

3.2.2 *Audience and Market*

Menganalisis target pengguna media dengan memahami apa yang user inginkan, media seperti apa yang menarik bagi target pengguna. Analisis target divisualisasikan dalam bentuk *user persona*.

3.2.3 *Medium, Platform, and Genre*

Menentukan *device* yang akan digunakan pada karya, jenis platform, serta memilih genre cerita yang sesuai untuk *interactive storytelling*.

3.2.4 *Narrative/Gaming Elements*

Menentukan peristiwa atau tantangan utama dalam narasi, dalam bentuk sinopsi cerita yang mudah dipahami serta menentukan *tone of voice* yang digunakan didalam *storytelling*.

3.2.5 *User's Role and POV*

Menentukan sudut pandang pengguna dalam melihat dunia interaktif agar pengguna dapat berperan serta dalam mempengaruhi jalannya cerita atau hasil yang muncul.

3.2.6 *Character*

Menciptakan karakter yang mendukung *storytelling*/jalannya cerita pada media interaktif. Setiap karakter memiliki peran dalam cerita dan membuat *user* dapat karakter-karakter pada media interaktif.

3.2.7 *Structure & Interface*

Merangkum cerita dan memberikan gambaran interaksi yang terdapat pada media dari awal hingga akhir menggunakan flowchart, wireframe/layout dengan tujuan menciptakan navigasi yang efektif dan mudah digunakan oleh pengguna.

3.2.8 *Storyworld and Sub-settings*

Menentukan lokasi, latar waktu, nuansa cerita, budaya lokal, dan sejarah latar belakang didalam dunia dimana cerita berlangsung termasuk pembagian geografis, kondisi, situasi, tampilan, serta tantangan dan bahaya yang ada.

3.2.9 *User Engagement*

Menentukan macam-macam interaksi dan mekanik yang akan digunakan di dalam *interactive storytelling* yang dapat membuat pengguna terlibat dan tertarik menggunakan media interaktif.

3.2.10 *Overall Look and Sound*

Menentukan dan menyelesaikan tampilan keseluruhan dari karya media interaktif mulai dari ilustrasi karakter, background, logo, ikon, tipografi dan textbox.

3.3 **Mandatori**

Mandatori berfungsi untuk memastikan kualitas keseluruhan elemen dari karya *interactive storytelling*, mulai dari materi edukasi, saluran distribusi, hingga interaksi dengan audiens. Mandatori merupakan hal yang penting untuk dapat membangun kepercayaan dan kredibilitas bagi calon pengguna media interaktif. Dalam menentukan sebuah badan/brand yang dijadikan sebagai mandatori, diperlukan riset untuk memastikan topik dan tema sesuai dari karya memiliki hubungan dan kesesuaian dengan brand tersebut. Setelah riset telah dilakukan, penulis menetapkan Hansaplast sebagai brand mandatori untuk karya *interactive storytelling*.

Hansaplast merupakan brand yang menjual berbagai produk perawatan luka dan kesehatan seperti plester luka, perban, salep/krim, perekat medis, dan lain sebagainya. Dipilihnya Hansaplast sebagai brand mandatori dikarenakan adanya

keselarasan tujuan karya yang sejalan dengan nilai kepedulian yang dianut oleh Hansaplast “Bringing First Aid Home”. Hansaplast mengakui pentingnya berperan aktif dalam meningkatkan kualitas hidup keluarga Indonesia salah satunya dengan mendorong keluarga Indonesia untuk lebih sadar akan pentingnya Pertolongan Pertama. Selain itu, Hansaplast juga telah mengadakan program Anak Siaga Hansaplast dengan tujuan serupa yaitu untuk mengedukasi anak-anak kelas 3-5 SD di 50 Sekolah Dasar DKI Jakarta tentang pengetahuan pertolongan pertama.



Gambar 3.19 Brand Hansaplast

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA