

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada tugas akhir ini, metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis berbentuk kualitatif. Alasan penulis menggunakan metode kualitatif dalam proyek ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai pendapat dan dampak *artificial intelligence* terhadap mahasiswa.

3.1.1 *Mixed Method*

Mixed method adalah metode pengumpulan data yang menggunakan data dari metode kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Metode penelitian tersebut dapat menghasilkan suatu gambaran mengenai fenomena yang diteliti, melalui metode kuantitatif data dapat dikumpulkan dalam bentuk numerik dan statistik, sedangkan metode kualitatif mengumpulkan data dalam bentuk non-numerik untuk memahami fenomena yang diteliti.

3.1.2 Metode Kualitatif

Metode kualitatif adalah metode pengumpulan data dalam bentuk non-numerik, tujuan dari metode kualitatif adalah untuk menggunakan data berbentuk analisis sebagai penggerak suatu naratif. Contoh dari penggunaan metode kualitatif adalah etnografi, studi kasus, studi dokumen, dan observasi.

Pada perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode wawancara, *FGD* (Focus Group Discussion), dan kuesioner. Melalui metode yang digunakan oleh penulis, hasil yang didapatkan datang dalam bentuk kualitatif untuk dapat lebih fokus terhadap topik mengenai dampak *artificial intelligence* terhadap mahasiswa desain dan mendapatkan pendapat masing-masing narasumber.

Berdasarkan informasi yang didapatkan menggunakan metode kualitatif, penulis mendapatkan data yang menjelaskan bahwa banyak dari

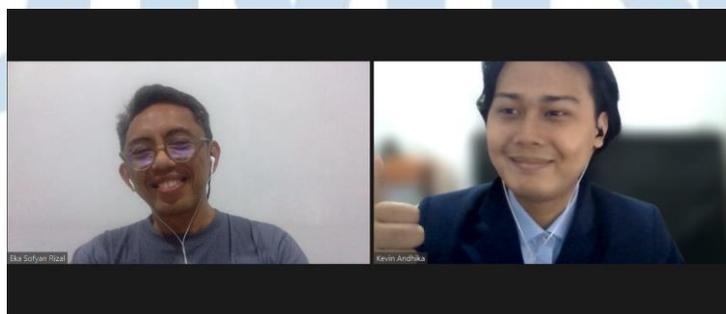
mahasiswa desain memiliki pemahaman yang baik terhadap topik *artificial intelligence*, meskipun memiliki pemahaman dasar mengenai topik tersebut mereka tidak mengetahui hal yang berkaitan dengan peraturan bersifat etis dan non etis dalam penggunaan teknologi tersebut, hal ini dikarenakan tidak terdapat banyak informasi dalam bentuk media informasi interaktif maupun peraturan yang dibuat mengenai penggunaan *artificial intelligence* dalam industri kreatif/ perkuliahan.

3.1.2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Eka Sofyan Rizal, seorang aktivis dalam Forum Desain Grafis Indonesia untuk mendapatkan data mengenai dampak *artificial intelligence* terhadap mahasiswa jurusan desain. Data yang didapatkan oleh narasumber Eka Sofyan Rizal digunakan sebagai basis tugas akhir dari sisi yang berpengalaman dalam industri kreatif. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan zoom pada tanggal 23 Oktober 2023 selama 1 jam.

1) Wawancara Eka Sofyan Rizal

Wawancara yang dilakukan oleh penulis bersama dengan Eka Sofyan Rizal dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2023 membahas mengenai penggunaan etika dalam industri kreatif, pembahasan ini menggunakan pertanyaan yang dibuat untuk mendapatkan informasi dari sisi pekerja dalam industri kreatif dan Desain Grafis Indonesia.



Gambar 3. 1 Wawancara Eka Sofyan Rizal

Pertanyaan yang ditanyakan melalui wawancara ini dibagi menjadi 2 kategori dimana menanyakan mengenai pendapat hingga pengetahuan *artificial intelligence* dan kategori kedua merupakan pertanyaan untuk sisi Desain Grafis Indonesia. Pada bagian pertama, penulis bertanya mengenai pengalaman dalam menggunakan *artificial intelligence* dalam bentuk media apapun, narasumber mengatakan bahwa *artificial intelligence* yang digunakan datang dalam berbagai macam bentuk terutama hal seperti searching seperti google. Beliau memiliki ketertarikan terhadap perkembangan *artificial intelligence* dan menyetujui perkembangannya dalam beberapa aspek, contohnya adalah penggunaan teknologi tersebut dalam membantu mempercepat pengerjaan dalam industri kreatif dalam bentuk proses desain.

Menurut beliau, dampak positif yang muncul dari adanya perkembangan teknologi *artificial intelligence* dalam industri kreatif adalah hal yang dapat membantu dalam mempercepat desain proses, dalam pengerjaan suatu karya yang terdapat dalam industri kreatif membutuhkan beberapa tahapan yang memperkuat dasar dari suatu karya. Dalam proses pengerjaan tersebut dapat terjadi kekurangan kemampuan untuk memvisualisasikan bentuk hasil akhir ataupun gaya dari hal yang ingin dibuat, dari hal tersebut *artificial intelligence* dapat digunakan untuk membuat karya yang penggunaannya sebatas sebagai referensi dan membantu visualisasikan hal yang tidak dapat dibayangkan oleh penulis melalui *image generator*.

Dampak negatif yang dianggap oleh beliau dalam penggunaan *artificial intelligence* adalah penyalahgunaan teknologi tersebut. Dengan adanya perkembangan *artificial intelligence* banyak orang yang menggunakannya sebagai media untuk menghasilkan karya menggunakan desain orang lain dan dijual ataupun dianggap sebagai milik sendiri tanpa adanya izin dari pemiliknya.

. Pertanyaan berikut adalah mengenai apakah adanya peraturan yang membatasi penggunaan *artificial intelligence* dalam industri kreatif, narasumber mengatakan bahwa peraturan regulasi belum dibuat untuk masalah *artificial intelligence* sehingga sebagai cara untuk mendorong penggunaannya yang baik hal yang wajib diperhatikan adalah etika penggunaannya dan etika kreatif. Contoh hal yang dapat dianggap etis dalam menggunakan teknologi tersebut adalah seperti mendapatkan izin penggunaan *artificial intelligence* saat berdiskusi dengan client hingga mencapai persetujuan tertentu.

Dari pihak Desain Grafis Indonesia, peraturan tidak akan datang dalam waktu yang cepat sehingga etika menjadi patokan yang besar, pihak tersebut tidak akan mengeluarkan secara resmi etika apa saja yang harus diperhatikan melainkan melihat informasi tersebut yang sudah terdapat di internet hingga kasus nyata dari bentuk reaksi masyarakat.

3.1.2.2 *Focus Group Discussion*

FGD dilakukan terhadap 6 mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan data mengenai persepsi dampak *artificial intelligence* terhadap mahasiswa jurusan desain. *FGD* ini dilakukan secara online melewati grup discord pada tanggal 18 September 2023.



Gambar 3. 2 *FGD* dengan Mahasiswa

Dalam Focus Group Discussion ini penulis menanyakan pertanyaan mengenai dampak *artificial intelligence* dalam perkuliahan mahasiswa, selain itu penulis mendapatkan informasi mengenai pendapat mahasiswa terhadap perkembangannya *artificial intelligence* dalam industri kreatif. Pertanyaan dari diskusi ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu pengetahuan umum mengenai perkembangan *artificial intelligence*, opini mengenai adanya *artificial intelligence* dalam industri kreatif dan perkuliahan, dan implementasi *artificial intelligence* dalam dunia perkuliahan.

Dalam pertanyaan mengenai pengetahuan mengenai *artificial intelligence*, keenam mahasiswa memiliki pemahaman baik mengenai hal-hal yang dapat dianggap sebagai *artificial intelligence* dan bagaimana pengaplikasiannya dalam industri kreatif. Keenam mahasiswa ini menyetujui informasi yang dibagikan satu sama lain dalam diskusi.

Dalam pertanyaan mengenai opini kemajuan dan adanya *artificial intelligence* dalam industri kreatif, mahasiswa terbagi dalam opini terutama dalam topik apa yang dapat dikatakan etis dan tidak etis. Dalam diskusi ini mahasiswa memiliki opini terhadap baiknya teknologi tersebut dalam mempermudah pekerjaan terutama untuk client yang memilih untuk menggunakan alternatif lebih murah sedangkan ada mahasiswa yang menentang keras keberadaan *artificial intelligence* karena menurunkan kepentingan dari adanya desainer.

Dalam pertanyaan mengenai implementasi *artificial intelligence* dalam industri kreatif (lingkungan kerja dan perkuliahan) penulis mendapatkan jawaban yang tidak jauh bedanya dengan satu sama lain. Mahasiswa berdiskusi mengenai dampak kinerja dan perilaku dalam industri kreatif hingga mencapai persetujuan mengenai adanya perbedaan untuk industri individu dengan yang berbentuk korporat. Hal lain yang dibahas adalah dalam

bisnis individu hal tersebut dapat mengakibatkan dampak positif dimana gaya masing-masing orang akan didorong dan terlihat beda ditengah karya berbentuk *artificial intelligence*, sedangkan untuk dalam bisnis besar akan mengakibatkan dampak yang tercampur aduk karena di satu sisi adanya *artificial intelligence* akan mempermudah pekerjaan tetapi juga menjadi alternatif murah untuk client dibanding dengan bisnis tersebut.

Kesimpulan dari sesi *FGD (Focus Group Discussion)* ini adalah keberadaan dan perkembangan *artificial intelligence* menjadi hal yang meresahkan mahasiswa untuk masuk kedalam industri kreatif, tetapi dengan sikap yang menerima dan berusaha menjadi kreatif *artificial intelligence* tidak akan menggantikan karya hasil manusia.

3.1.3 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif adalah metode pengumpulan data dalam bentuk numerik, tujuan dari metode kuantitatif adalah untuk mendapatkan data berbasis angka dan jumlah. Untuk mendapatkan informasi tersebut, penulis mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan menggunakan *linear scale*.

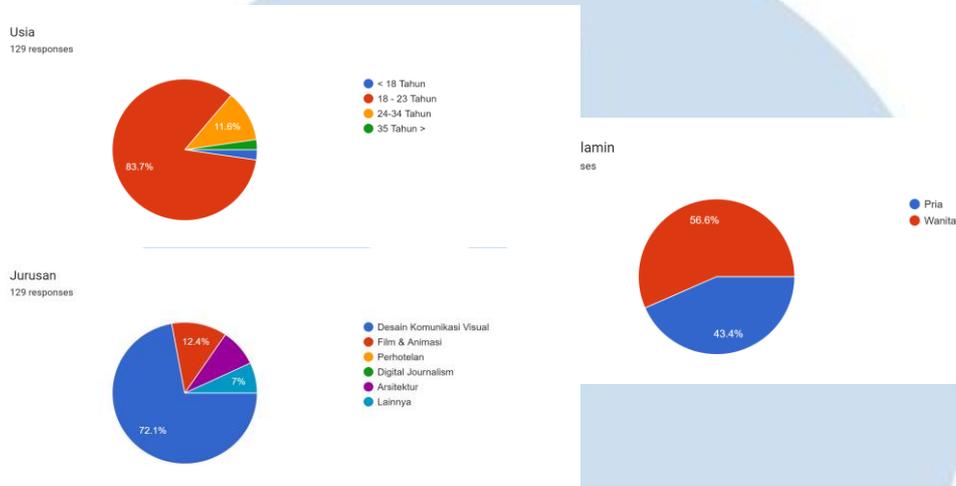
UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

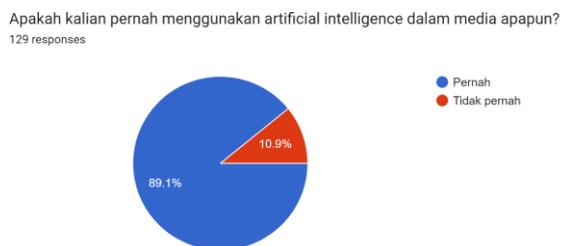
NUSANTARA

3.1.3.1 Kuesioner



Gambar 3. 11 Pertanyaan Data Diri

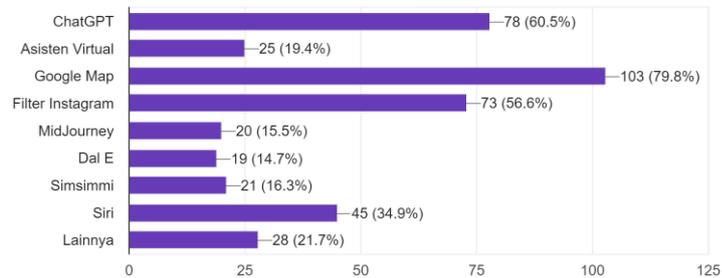
Penulis menggunakan kuesioner untuk menyebarkan pertanyaan bersifat kualitatif kepada mahasiswa jurusan desain (dapat berbentuk desain film, visual, animasi, dll). Melalui kuesioner ini penulis mendapatkan sebanyak 129 responden. Melalui dua pertanyaan awal ini, penulis dapat mendapatkan dan memisah data yang dapat digunakan berdasarkan usia dan jurusan. Batasan yang digunakan oleh penulis dalam perancangan karya adalah usia 18-34 tahun dan jurusan berhubungan dengan desain.



Gambar 3. 12 Pertanyaan Penggunaan Media

Melalui informasi yang dikumpulkan melalui pertanyaan mengenai penggunaan AI dalam media, penulis mendapatkan informasi bahwa mayoritas dari responden pernah menemukan hingga menggunakan teknologi tersebut dalam beragam media.

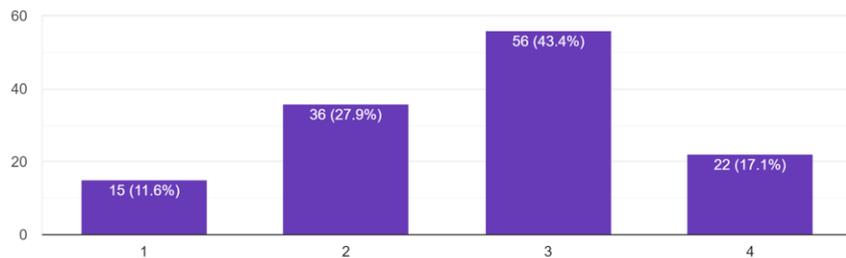
Centangkan aplikasi artificial intelligence yang pernah anda gunakan.
129 responses



Gambar 3. 5 Pertanyaan Aplikasi AI

Pertanyaan mengenai jenis AI yang pernah digunakan oleh responden memiliki beberapa pertanyaan jebakan dimana terdapat beberapa media aplikasi yang tidak merupakan bentuk *artificial intelligence*.

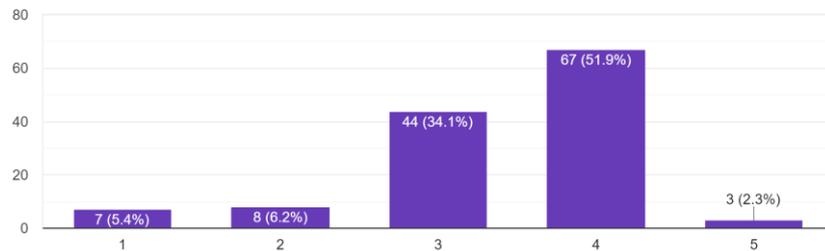
Seberapa setuju anda dengan adanya/berkembangnya artificial intelligence dalam industri kreatif?
129 responses



Gambar 3. 6 Pertanyaan Opini Perkembangan Artificial Intelligence

Pertanyaan berikut mendapatkan informasi mengenai seberapa setuju responden terhadap adanya ataupun berkembangnya *artificial intelligence* dalam industri kreatif., melalui pertanyaan tersebut penulis mendapatkan informasi dimana terlihat bahwa responden dengan jumlah 78 (60,5%) setuju terhadap perkembangan teknologi tersebut.

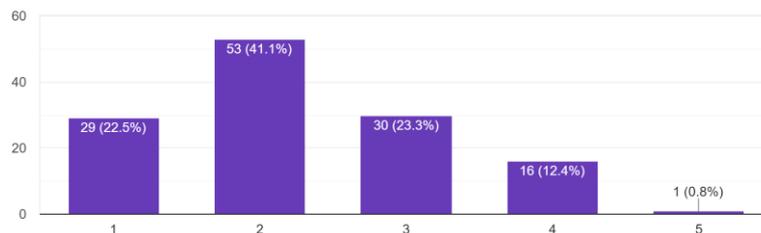
Menurut anda, seberapa besar dampak dari artificial intelligence dalam industri kreatif?
129 responses



Gambar 3. 13 Pertanyaan Opini Dampak *Artificial Intelligence*

Melalui informasi yang didapatkan melalui pertanyaan mengenai pendapat responden terhadap seberapa besarnya dampak teknologi tersebut dalam industri kreatif, penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan adanya *artificial intelligence*, industri kreatif mengalami dampak yang cukup besar hingga dapat mengalami perubahan drastis dalam penggunaan dan kegunaan teknologi ini.

Apakah menurut anda batasan dari penggunaan artificial intelligence secara etis yang digunakan dalam industri kreatif sudah terlihat dengan jelas?
129 responses



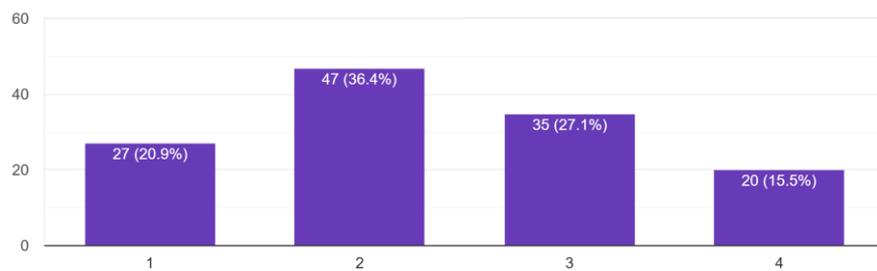
Gambar 3. 8 Pertanyaan Jelasnya Batas Etika Penggunaan *Artificial Intelligence*

Pertanyaan mengenai kejelasan adanya batasan etis penggunaan *artificial intelligence* dalam industri kreatif menunjukkan bahwa responden dengan jumlah 82 orang (63.6%) tidak mengetahui ataupun jelas dengan batasan etika penggunaan *artificial*

intelligence. Melalui informasi ini, penulis dapat merancang media informasi dengan adanya pemikiran dimana pengguna kurang mengetahui hal-hal yang menunjukkan/menginformasikan mengenai etika yang sesuai dalam penggunaan teknologi *artificial intelligence* dalam industri kreatif.

Seberapa seringnya anda menggunakan bantuan artificial intelligence dalam pengerjaan karya desain?

129 responses



Gambar 3. 9 Pertanyaan Penggunaan *Artificial Intelligence*

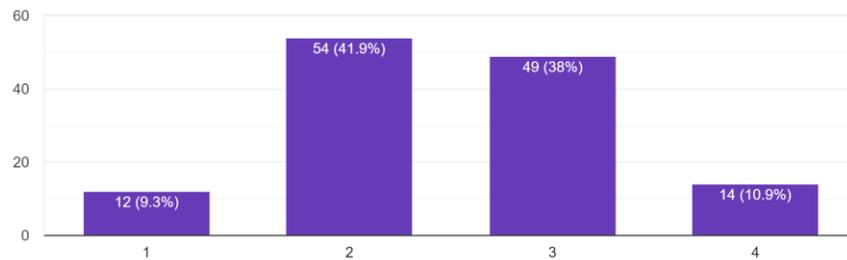
Melalui informasi dari pertanyaan mengenai keseringan penggunaan artificial dalam pengerjaan karya desain, penulis dapat mengambil informasi bahwa responden beragam dalam penggunaan teknologi tersebut dalam penggunaan pengerjaan karya.

Melalui beragamnya jawaban responden dalam penggunaan *artificial intelligence* dalam pengerjaan karya, penulis dapat mengetahui bahwa dalam kasus penggunaan *artificial intelligence* dalam pengerjaan karya masih merupakan hal yang kurang disukai ataupun belum menjadi kebiasaan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Menurut anda, apakah artificial intelligence lebih memiliki dampak negatif atau positif dalam industri kreatif?

129 responses



Gambar 3. 14 Pertanyaan Dampak Positif/Negatif *Artificial Intelligence*

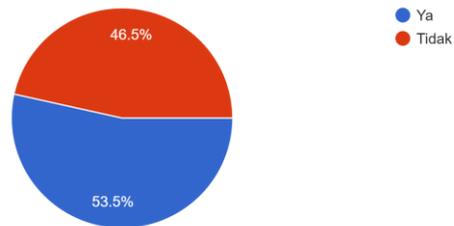
Pertanyaan berikut ini adalah mengenai pendapat responden dalam dampak dari *artificial intelligence* dalam industri kreatif, berdasarkan informasi yang ditunjukkan terlihat bahwa terdapat keseimbangan dalam orang-orang yang berpendapat bahwa *artificial intelligence* memiliki dampak yang positif ataupun negatif. Karena hal tersebut, penulis dapat menarik bahwa untuk sekarang ini *artificial intelligence* masih menjadi hal yang bimbang karena memiliki dampak positif dan negatif dalam industri kreatif tersendiri.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Sebagai orang yang bergerak pada bidang desain, apakah anda diajarkan mengenai penggunaan artificial intelligence dalam industri kreatif?

129 responses

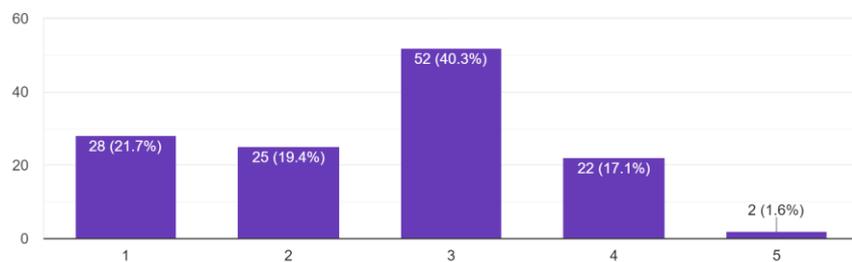


Gambar 3. 15 Pertanyaan Pengajaran *Artificial Intelligence*

Pertanyaan berikut ini mengangkat topik mengenai pembahasan cara penggunaan *artificial intelligence* dalam industri kreatif, berdasarkan data yang dikumpulkan dapat terlihat bahwa masih menjadi angka yang seimbang dalam pengumpulan data. Berdasarkan informasi ini, penulis dapat menarik bahwa karena *artificial intelligence* yang mulai berkembang pada tahun ini masih menjadi topik yang baru, pengajaran mengenai penggunaannya belum diangkat secara sepenuhnya karena data yang belum lengkap.

Saya pernah membaca informasi mengenai artificial intelligence dalam industri kreatif

129 responses



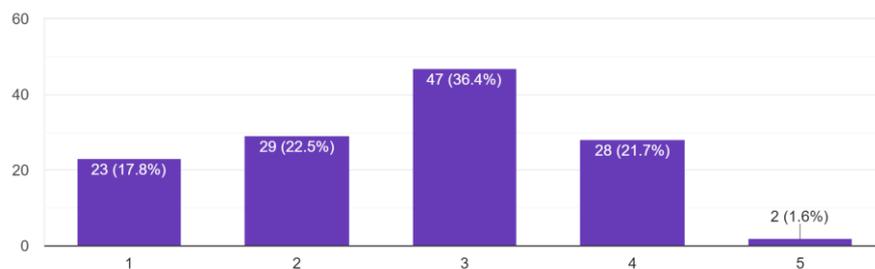
Gambar 3. 16 Pertanyaan Membaca Informasi *Artificial Intelligence*

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

Pertanyaan berikut menanyakan mengenai apakah responden pernah membaca informasi mengenai *artificial intelligence* dalam industri kreatif. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan terlihat bahwa lebih banyak orang pernah membaca informasi tersebut, tetapi tidak sedikitpun yang tidak mendapatkan informasinya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun adanya media yang mengangkat informasi tersebut tidak secara keseluruhan orang mendapat media yang menginformasikan topik mengenai *artificial intelligence* baik karena tidak mengikuti media tersebut ataupun bukan menjadi target sasaran media.

Apakah dalam pengerjaan tugas kuliah peraturan mengenai penggunaan artificial intelligence sudah dijelaskan dengan baik?

129 responses



Gambar 3. 17 Pertanyaan Penjelasan *Artificial Intelligence* Dalam Pengerjaan Tugas

Pertanyaan berikut mengangkat mengenai informasi *artificial intelligence* dalam perkuliahan mengenai penjelasannya. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan oleh penulis, topik mengenai *artificial intelligence* diangkat dalam dunia perkuliahan, tetapi tidak sedikit yang kurang mendapatkan informasi tersebut oleh pihak perkuliahan. Dari hal tersebut, penulis dapat menarik bahwa meskipun topik *artificial intelligence* dijelaskan, banyak informasi yang kurang tepat selain hanya menjadi suatu larangan tertentu.

Jenis media interaktif apa yang sering anda temui?
129 responses

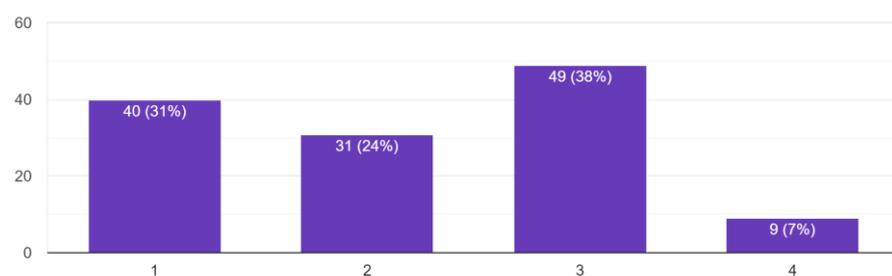


Gambar 3. 18 Pertanyaan Jenis Media Interaktif

Pertanyaan berikut ini dibuat untuk mendapatkan jawaban mengenai media yang digunakan ataupun sering ditemui oleh responden. Berdasarkan informasi yang didapatkan, gim dan website merupakan dua media yang sering ditemui oleh responden, gim memiliki 55.8% sebagai pilihan sedangkan website mendapatkan 34.1% jawaban.

Saya pernah melihat media informasi interaktif bentuk game dengan tema artificial intelligence dalam industri kreatif.

129 responses



Gambar 3. 19 Pertanyaan Media Informasi Dalam Bentuk Gim

Pertanyaan terakhir menanyakan mengenai apakah responden pernah menemukan topik mengenai *artificial intelligence* dalam industri kreatif dengan menggunakan media gim. Berdasarkan

informasi yang didapatkan, 40 responden (31%) sangat tidak pernah melihat gim dengan topik tersebut, 31 responden (24%) jarang melihat gim dengan tema *artificial intelligence* dalam industri kreatif, 49 responden (38%) pernah melihat gim dengan tema tersebut, dan 9 responden (7%) sering melihat topik ini diangkat dalam media gim. Dengan menotalkan jawaban berarah negatif dan positif, lebih banyak responden yang tidak mendapatkan informasi tersebut dari media gim, maka dari itu penulis dapat mengarahkan media informasi menjadi suatu gim.

3.1.4 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah metode pengumpulan data menggunakan informasi yang tersedia dari penelitian yang pernah dilakukan. Berdasarkan metode ini, penulis akan dapat mengaplikasikan penggunaan metode *MDA Gaming Design* melalui projek yang pernah dibuat.

3.1.4.1 MDA Gaming Design

Metode *MDA (Mechanics Dynamics Aesthetics)* adalah metode yang dibuat dengan pendekatan formal dan membuat pemahaman mengenai permainan lebih mudah sehingga dapat menjembatani kesenjangan antara desain, pengembangan game, kritik, dan penelitian permainan teknis (Hunicke, LeBlanc, & Zubek). *MDA* terdiri dari 3 kata yaitu *mechanics*, *dynamics*, dan *aesthetics*, masing-masing dari komponen ini memiliki kegunaannya sendiri. *Mechanics* adalah bagian dimana menunjukkan komponen dalam game yang menjelaskan mengenai gambaran dari permainan pada tingkat representasi data dan algoritma. *Dynamics* adalah bagian yang mendeskripsikan perilaku berdasarkan *mechanics* dan bekerja sesuai dengan masukan pemain, masukan ini akan menjadi output dari waktu ke

waktu. *Aesthetics* adalah komponen yang menggambarkan respons berbentuk emosional yang didapat oleh pemain saat berinteraksi dengan game.

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis akan melakukan perancangan konsep bentuk *mechanics* dan *dynamics* berdasarkan gim lain, hal ini dilakukan karena tugas akhir dijalankan oleh mahasiswa jurusan desain dan memilih untuk fokus terhadap aspek *aesthetics* dari gim yang ingin dirancang. Pada bagian *aesthetics* ini, penulis akan membuat elemen dan aset suatu gim yang memiliki tema mengenai peraturan dan keetisan penggunaan *artificial intelligence* dalam industri kreatif.

3.1.4.1.1 Studi Eksisting Dalam MDA Gaming Theory

Pada pengaplikasian MDA Gaming Theory ini, penulis dapat menggunakan referensi bagaimana gim akan berjalan berdasarkan gim yang sudah dibuat. Referensi studi eksisting ini akan dibagi menjadi tiga bagian yaitu secara mekanik, dinamik, dan estetika.

1. *Mechanics*



Gambar 3. 20 Contoh Gim *Hyper Light Drifter*

Source: <https://attackofthefanboy.com/playstation/hands-preview-hyper-light-drifter/>

Berdasarkan mekanik, penulis mereferensikan gim seri *Sribblenauts*. Gim dengan judul *Hyper Light Drifter*,

gim tersebut adalah karya dari studio Heart Machine, Abylight Studios, dan Abylight Studios S.A. Gim ini memiliki mekanik dari gaya *top-down rouge-like* dimana bergerak dengan menggunakan atas, bawah, kiri, dan kanan.

Hyper Light Drifter memiliki mekanik dimana melakukan misi yang diberikan dari melakukan konversasi dengan *NPC* untuk melanjutkan cerita. Dengan melakukan konverasi dalam area tertentu, pemain akan dapat melanjutkan cerita melalui gambaran kecil yang menggantikan teks. Pemain dalam gim ini bereksplorasi dan memiliki mekanik aksi untuk melawan musuh dan masuk ke area berikutnya, tidak terbatas dengan kombat, terdapat juga puzzle-solving yang digunakan untuk memajukan progress gim.



Gambar 3. 21 Contoh Gim *Tunic*

Source: <https://www.newgamenetwork.com/media/30786/tunic/>

Gim lain yang memiliki mekanik seperti ini adalah *tunic* dan *death's door*. Kedua gim ini memiliki mekanik problem solving yang lebih bervariasi dibanding dengan *Hyper Light Drifter*. Kedua gim ini memiliki cerita utama yang linear dimana dengan melakukan aksi yang ditentukan akan berarah ke akhir cerita dengan adanya konklusi tertentu.

2. *Dynamics*

Dinamik dari gim penulis mereferensikan gim dengan judul *Death's Door* dan *Hyper Light Drifter*, Dinamik yang ditunjukkan dari gim tersebut datang dalam bentuk seperti kontrol, karakter, dan cerita. Kontrol dari gim tersebut datang dari bentuk *top-down rouge-like* dimana menggunakan pergerakan W, A, S, D ataupun atas, bawah, kiri, dan kanan.



Gambar 3. 28 Contoh Gim *Death's Door*

Source: https://store.steampowered.com/app/894020/Deaths_Door/

Dalam gim ini, karakter yang digunakan memiliki gaya yang khas dalam gim indie dimana menggunakan baju dalam bentuk *cloak* sebagai desain utamanya. Selain dari bentuk desain, karakter keduanya memiliki gaya sebagai *silent character* dimana tidak menggunakan dialog melainkan membiarkan karakter lain membawa cerita sehingga pemain bertugas sebagai pendorong majunya cerita tersebut.

Cerita yang ditunjukkan dari kedua gim linear dan pada akhirnya akan mencapai suatu titik akhir, gim ini merupakan *story based* dimana cerita adalah elemen yang penting untuk menyelesaikan gim.

3. *Aesthetics*

Estetika dari gim penulis mereferensikan gim dengan judul *Hyper Light Drifter*. Gim ini memiliki visual yang menggunakan gaya *pixel art*, gaya tersebut adalah salah satu pilihan yang sering digunakan oleh gim indie. Pemilihan gaya tersebut menggunakan 16-bit sehingga dapat menunjukkan detail yang mendalam tanpa kehilangan gaya *pixel*.

Gim tersebut memiliki genre fantasy dengan lingkungan alam yang sangat menonjol dimana karakter dapat bereksplorasi ke daerah dengan situasi yang berbeda. Gim tersebut memiliki desain yang menggunakan indikasi berdasarkan eksplorasi dan observasi pemain terhadap lingkungan disekitarnya baik dalam menemukan jalan ataupun menemukan sinergi pemain dengan objek disekitarnya. Meskipun gim ini memiliki gaya *pixel*, animasi yang ditunjukkan terlihat lancar dan mudah dimengerti dari jarak pemain dengan monitor.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam penelitian laporan ini, penulis menggunakan metode *sprint* untuk pembuatan hasil akhir. Penulis memilih untuk menggunakan metode tersebut karena dapat menghasilkan produk yang sistematis dan lengkap. Tahapan yang dilakukan dalam metode tersebut terdiri dari beberapa bagian yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate*.

Dalam melakukan tahapan *understand*, perancang dapat membayangkan dan mengumpulkan informasi dari hal-hal yang ingin dibentuk, pada tahapan tersebut ide awal dapat dibentuk. Dengan tahapan *diverge*, perancang dapat memilih dari informasi ide awal dan membuat pertanyaan dan kumpulan informasi yang lebih detail sehingga dapat merancang karya dengan basis yang kuat. Pada tahapan *decide*, perancang melakukan pengerjaan aset dan membentuknya berdasarkan informasi yang dikumpulkan pada tahapan *diverge*.

Pada tahapan *prototype*, perancang menggabungkan aset yang dikerjakan pada tahapan *decide* dan menjadikan suatu hal yang berfungsi hingga dapat digunakan untuk kebutuhan karya akhir. Pada tahapan terakhir *validate*, perancang menggunakan hasil *prototype* tersebut untuk melakukan user-testing terhadap target audiens untuk mendapatkan informasi mengenai hal yang bekerja dan kurang tepat dalam desain sehingga dapat diperbaiki berdasarkan opini target.

Pelaksanaan tahapan tersebut dilakukan dalam waktu 5 hari ataupun lebih, dengan adanya waktu pemisahan dalam pengerjaan masing-masing bagian, perancang akan dapat memiliki pengerjaan karya yang sistematis dan tepat.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' above the letters 'N' and 'N'.

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