

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada penelitian mengenai bahaya *overwork* bagi pekerja kreatif, penulis menggunakan metodologi penelitian *hybrid* yang mana penulis menggunakan wawancara, studi eksisting, dan studi referensi sebagai metode kualitatif, dan kuesioner sebagai metode kuantitatif untuk mengumpulkan data sekunder. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data primer dari sejumlah ahli kesehatan, psikolog, hingga para pegiat *overwork* itu sendiri untuk mendapatkan data sekunder.

3.1.1 Metode Kualitatif

Penulis melakukan metode kualitatif dengan tujuan untuk mengumpulkan data primer yang penulis gunakan ke dalam perancangan. Metode kualitatif merupakan metode yang dapat menghasilkan data yang bersifat terbuka seperti wawancara (Creswell & Creswell 2018).

3.1.1.1 Interview

Interview atau wawancara dilakukan kepada sejumlah narasumber untuk mendapatkan *insight* yang lebih mengenai latar belakang *overwork*, alasan dilakukannya *overwork*, dampak nyata yang ada hingga kepada apa penanganan yang sebaiknya dilakukan untuk mencegah dampak buruk ini terjadi pada kesehatan.

Penulis melakukan wawancara yang berkelanjutan kepada beberapa narasumber seperti para pekerja kreatif yang melakukan praktik *overwork*, dan terkena dampak buruk *overwork* dengan tujuan untuk mendapatkan *insight* mengenai alasan dilakukannya *overwork*, dampak yang dirasakan hingga solusi dari permasalahan yang mereka hadapi. Penulis juga melakukan wawancara kepada dokter untuk mendapatkan data mengenai masalah kesehatan yang bisa timbul

diakibatkan oleh *overwork*, dan penulis melakukan wawancara pada psikolog agar penulis bisa memperoleh data mengenai sifat, dan perilaku seseorang yang melakukan *overwork* hingga dampak *overwork* itu sendiri bagi kesehatan mental.

1) Interview kepada Fiona Valentina Damanik, M.Psi

Wawancara dilakukan kepada Fiona Valentina Damanik, M.Psi sebagai psikolog klinis yang sudah bekerja 5 tahun lebih di Student Support UMN. Wawancara dilakukan pada tanggal 27 Februari 2024, dan dilakukan secara *onsite*. Beliau sudah melakukan kerja praktik di UMN Student Support selama 5 tahun lebih.

Menurut beliau, pemicu terjadinya *overwork* adalah karena adanya pekerjaan yang mengharuskan untuk memenuhi kebutuhan finansial, tugas-tugas seperti *project*, dan aktivitas-aktivitas lainnya. Akibatnya muncul gaya hidup seperti tidak tidur selama dua hari, konsumsi kopi terus menerus, sampai di satu titik pegiat *overwork* itu mengalami stress yang berlebihan. Seringkali alasan yang menjadi penyebab *overwork* adalah sebagai pelarian karena seseorang merasa tidak kuat dengan kondisi emosionalnya.

Produktivitas pada *overwork* itu benar adanya apabila *overwork* tersebut dilakukan pada saat-saat diperlukan saja atau ada kebutuhan yang sangat *urgent* sehingga dilakukan *overwork*. Namun terkadang pekerja muda lebih gampang terjerumus ke dalam budaya *overwork* dikarenakan adiksi, dan normalisasi dari praktik *overwork* itu sendiri. Hal tersebut dikarenakan adanya kebanggaan dalam menyelesaikan tantangan yang sulit. Karena dipandangan pelaku *overwork*, tanpa adanya kerja keras yang maksimal tidak akan bisa sukses.

Beliau juga menyatakan bahwa tanpa adanya istirahat, banyak gangguan psikis yang terjadi. Beberapa gangguan pada mental dapat

terjadi hingga menyebabkan tendensi untuk melakukan bunuh diri. Tahapan seseorang memiliki pemikiran untuk bunuh diri dapat disebabkan *overwork*. Setelah pekerja mengalami *overwork*, ia akan mengalami *burnout*, emosional yang tidak stabil, stress yang berkepanjangan. Apabila seseorang mendendam perasaannya itu bisa berujung pada depresi sedangkan apabila seseorang mengkhawatirkan pekerjaannya itu akan menjadi gangguan kecemasan. Inilah yang menimbulkan adanya rasa untuk melakukan bunuh diri.



Gambar 3.1. Wawancara Dengan Fiona Valentina Damanik, M.Psi

2) **Interview kepada Chlalissa Michele, M.Psi., Psikolog**

Wawancara dilakukan kepada Chlalissa Michele, M.Psi., Psikolog sebagai seorang psikologi klinis yang bekerja di Psychology 911. Wawancara dilakukan pada tanggal 5 April 2024. Wawancara ini bertujuan untuk memperlengkap data yang berkaitan dengan *work-life balance*.

Menurut beliau, *work-life balance* yang baik adalah ketika seseorang mencapai keseimbangan yang baik dalam kehidupan

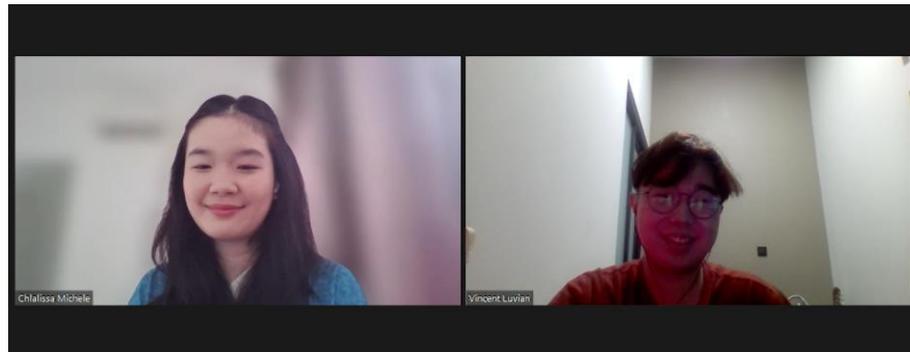
professionalnya seperti pekerjaan dengan kehidupan personalnya seperti melakukan hobi, atau hubungan individu dengan orang lain.

Untuk menciptakan keseimbangan tersebut seseorang harus paham dulu *work-life balance* yang baik. Pentingnya perencanaan, dan kesadaran yang ada untuk mendapatkan *work-life balance* yang baik bagi pekerja kreatif yang *overwork*. Namun yang pertama harus dibentuk adalah kesadaran. Seseorang harus bisa sadar terlebih dahulu adanya kehidupan diluar dari kehidupan professional.

Sebuah kesadaran dapat ditumbuhkan melalui edukasi yang tepat kepada individu. Menurut beliau, kesadaran mengenai *work-life balance* itu penting, dan definisi mengenai *work-life balance* yang baik itu memerlukan waktu. Kesadaran seseorang juga bisa ditumbuhkan melalui perasaan membutuhkan *work-life balance* yang baik pada hidup seseorang.

Menurut beliau, ada beberapa perencanaan yang baik adalah memikirkan dengan memikirkan terlebih dahulu, dan mencatat sebuah *list* untuk beberapa proses yang akan dilakukan. Karena pada pekerjaan kreatif memerlukan banyak proses, dan langkah-langkah. Pekerja juga harus tahu berapa lama waktu yang dibutuhkan pada tiap proses kreatif yang dilakukan. Alokasi waktu, dan prioritas juga penting sebagai perencanaan yang baik.

Burnout sendiri pasti terjadi pada setiap individu karena terlalu lama dalam melakukan aktivitas yang sama secara berulang. Seseorang yang memiliki *work-life balance* yang baik dapat mencegah *burnout* pada diri seseorang.



Gambar 3.2. Wawancara Dengan Chhalissa Michele, M.Psi., Psikolog

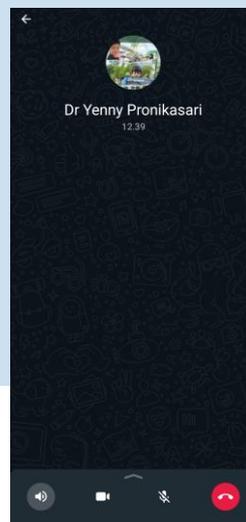
3) **Interview kepada dr. Yenny Pronikasari**

Wawancara dijadwalkan pada hari Kamis, 29 Februari 2024. Wawancara ditujukan kepada seorang dr. Yenny Pronikasari sebagai dokter umum dengan tujuan untuk mengumpulkan data atau *insight* mengenai masalah kesehatan yang bisa terjadi apabila kegiatan *overwork* ini berjalan secara terus menerus.

Menurut beliau, *overwork* dapat dibagi menjadi beberapa klasifikasi sesuai dengan usia. *Overwork* sendiri seringkali terjadi di usia produktif yang dimulai dari usia 17 tahun. Fenomena *burnout* dapat terjadi dikarenakan seseorang melakukan *overwork* secara kronis karena terlalu lama berada di lingkungan yang sama tanpa adanya perubahan. Di dalam dunia medis, *burnout* dapat menimbulkan kelelahan fisik, emosional, dan mental.

Menurut beliau, di usia 18-25 tahun, sel-sel tubuh pada usia tersebut dapat dikatakan sehat, jadi ketika seseorang pada rentang usia tersebut bergadang dikarenakan *overwork*, kesehatan mental yang lebih mudah terganggu. Selain itu, konsumsi kafein yang berlebihan dapat mengganggu hormon prostaglandin. Hormon prostaglandin ini sendiri dapat meningkatkan asam lambung pada tubuh, dan meningkatkan hormon kortisol, yang mana hormon kortisol yang berlebihan dapat menyebabkan sakit kepala.

Menurut beliau untuk mengimbangi gaya hidup yang *overwork* para pekerja usia muda sebaiknya menjadi kesehatan tubuh, dan mentalnya. Salah satu yang menjadi saran beliau ialah dengan memperbanyak waktu untuk istirahat. Dikarenakan tubuh memerlukan metaplasia. Sehingga sel tersebut dapat memperlambat pekerjaan organ tubuh seperti ginjal, dan lambung. Beliau juga menyarankan untuk menghindari konsumsi kafein yang berlebihan dikarenakan kafein yang berlebihan dapat mengganggu fungsi kerja lambung.



Gambar 3.3. Wawancara Dengan dr. Yenny Pronikasari

4) **Interview kepada Michael Christian, S.Ds**

Wawancara dilakukan kepada salah satu pekerja kreatif yang pernah mengalami budaya *overwork* di dalam lingkungan pekerjaannya sebagai salah satu *user*. Wawancara dilakukan pada hari Senin, 26 Februari 2024. Michael memiliki beberapa pengalaman sebagai arsitektur yang bekerja sebagai pegawai pada sebuah agensi studio, perusahaan korporat hingga *freelancer*.

Menurut Michael, terdapat perbedaan ketika adanya sebuah fleksibilitas dalam pekerjaan. Ketika ada sebuah fleksibilitas yang ada pada seorang pekerja kreatif, fleksibilitias itu dapat menjadi pedang bermata dua, yang mana walaupun fleksibilitas ini tidak

terikat dengan peraturan, namun fleksibilitas ini sendiri bisa menciptakan tertumpuknya *project-project*, dan revisi yang ada dalam jumlah yang banyak.

Aspek-aspek lain yang mempengaruhi *overwork* pada lingkungan kerja ialah ekspektasi yang ada pada tiap-tiap pekerja kreatif sendiri. Karena tidak bisa dipungkiri bahwa *goals*, dan ekspektasi tiap-tiap individu tidak bisa disamakan. Sekalipun seorang pekerja kreatif yang memiliki kemampuan yang hebat, atau pengalaman yang banyak, itu semua tidak menutup kemungkinan bahwa timbulnya *overwork* pada pekerja kreatif.

Sebagai seorang yang pernah melakukan *overwork*, Michale mengakui bahwa ia melakukan *overwork* dikarenakan rasa kepercayaan diri, dan keoptimisan dari anak muda yang menganggap bahwa pekerjaan itu dikerjakan semaksimal mungkin. Michael merasakan dampak buruk yang disebabkan oleh *overwork* seperti pola tidur yang berantakan, kesehatan mental yang makin menurun, sampai dengan merasakan gejala tipis diakibatkan tidak tidur dua hari. Michael juga mengaku bahwa budaya *overwork* ini menyebabkan ia menjadi gampang cepat lelah, komplikasi penyakit seperti tekanan darah tinggi, dan pola makan yang terganggu.

Hasil akhir dari wawancara dengan target yang pernah mengalami *overwork* ialah diperlukannya peningkatan kesadarannya mengenai bahwa budaya *overwork* tidak sepatutnya diglorifikasi. Dengan adanya edukasi mengenai *work-life balance* sehingga dapat mengimbangi gaya hidup *overwork* yang ada pada pekerja kreatif.



Gambar 3.4. Wawancara Dengan Michael Christian

3.1.1.2 *Focus Group Discussion*

Focus group discussion dilakukan kepada beberapa pekerja industri kreatif lepas seperti *illustrator*, dan desainer grafis (PM, AB, HM, AM, dan VN) pada tanggal 10 Maret 2024 yang dilakukan secara *online* melalui Google Meet. Tujuan *Focus group discussion* adalah untuk memperoleh *insight* lebih dalam mengenai gaya hidup, dan pola kerja dari sejumlah pekerja kreatif.

Sejumlah peserta mengaku bahwa ketika mereka sedang mengejar sebuah *deadline* pekerjaan, mereka cenderung menahan rasa kantuk dengan minum minuman yang berkafein. Akan tetapi, beberapa peserta tidak meminum minuman berkafein dikarenakan kondisi fisik yang ada.

Dari *focus group discussion* yang dilakukan, proses desain yang paling memakan waktu, dan menyebabkan *burnout* pada peserta terdapat pada tahapan revisi, dan eksplorasi visual. Menurut sejumlah peserta, tahapan eksplorasi visual memakan waktu yang sangat banyak dikarenakan diperlukan pembelajaran fundamental kembali yang diperlukan pada visual yang diminta klien.

Seluruh peserta belum tahu bagaimana *work-life balance* yang baik, dan benar sehingga mereka merasa kesusahan dalam

memanajemen waktu, dan *project* dengan baik sehingga tidak jarang mereka melakukan praktik *overwork*.



Gambar 3.5. *Focus Group Discussion*

3.1.1.3 Kesimpulan

Dengan adanya sifat seperti kepercayaan diri, dan glorifikasi *overwork*, hal tersebut mempengaruhi seseorang untuk melakukan *overwork*. Beberapa gaya hidup tidak sehat yang diakibatkan oleh *overwork* dapat timbul seperti sering bergadang, dan konsumsi minuman kafein yang berlebih hingga dapat mempengaruhi kesehatan tubuh.

Overwork lebih berdampak pada kesehatan mental apabila dilakukan di usia muda. Kondisi-kondisi mental seperti depresi, kecemasan, dan emosional yang tidak stabil dapat terjadi pada seseorang. Tidak jarang seseorang bisa saja memiliki pemikiran untuk melakukan aksi bunuh diri.

Berdasarkan *focus group discussion*, dan wawancara dengan psikologi klinis yang dilakukan, beberapa peserta mengakui bahwa mereka kesulitan melakukan manajemen waktu yang baik dikarenakan proses kreatif yang memakan waktu.

Solusi yang dihasilkan dari hasil wawancara dengan psikologi klinis ialah *work-life balance* yang baik melalui perencanaan, atau penjadwalan waktu, prioritas, dan pekerjaan yang baik sehingga terciptanya keseimbangan antara kehidupan personal,

dan professional. Maka dari itu penulis menyesuaikan perancangan media informasi interaktif yang dapat melatih, dan mengenalkan pekerja kreatif dengan *work-life balance* yang baik.

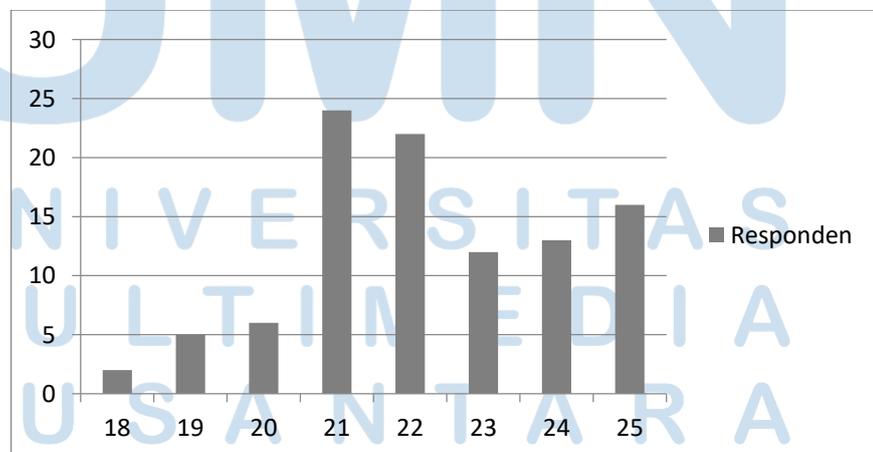
3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif penulis gunakan untuk mendapatkan data sekunder dalam jumlah yang banyak sehingga penulis dapat mengetahui *behavior* dari target perancangan penulis. Metode kuantitatif merupakan metode yang menghasilkan data yang bersifat tertutup, dan dapat ditemukan pada kuesioner (Creswell & Creswell, 2018).

3.1.2.1 Kuesioner

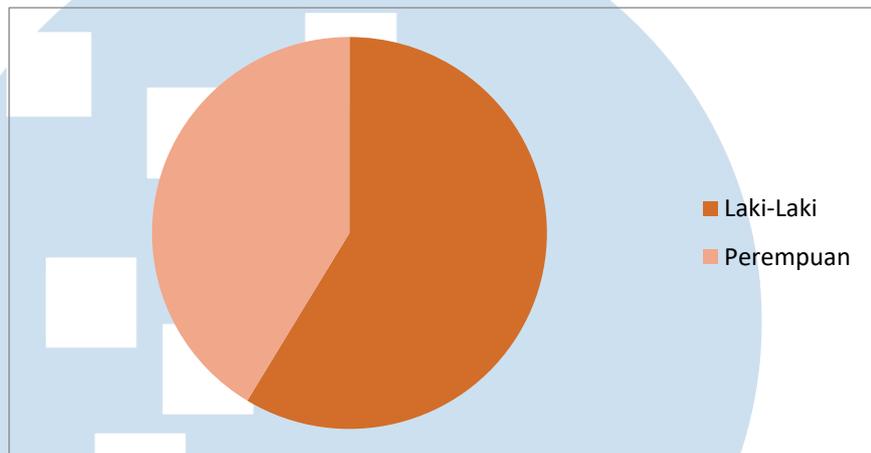
Metode pengumpulan data kuesioner digunakan dengan tujuan untuk mengumpulkan data sekunder mengenai *behaviour* target audiens, alasan target audiens, hingga kesadaran target audiens yakni pekerja kreatif yang berusia 18-25 tahun mengenai bahaya *overwork*. Penulis melakukan kuesioner dengan menyebarkan kepada sejumlah orang secara acak sesuai dengan batasan masalah yang telah ditetapkan penulis.

Pengumpulan data kuesioner yang dilakukan penulis mendapatkan 100 responden dengan persentase umur tertinggi pada umur 21 tahun yakni sebanyak 24% responden, dengan umur 22 sebanyak 22%.



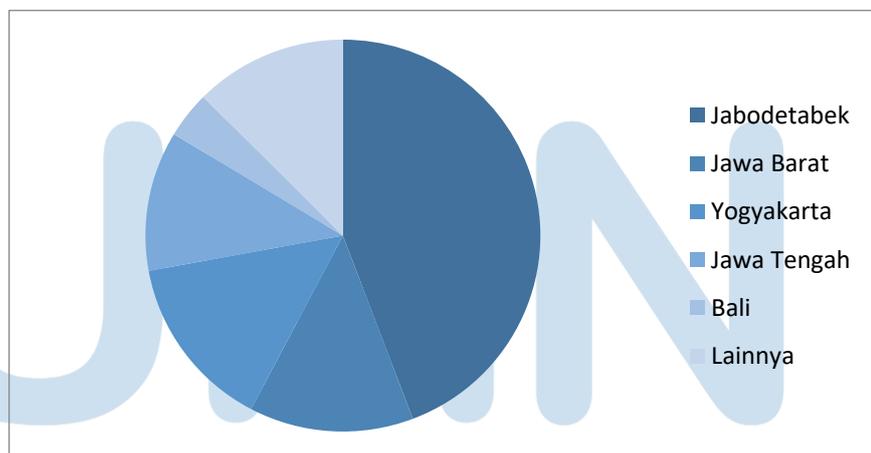
Gambar 3.6 Jumlah Responden Berdasarkan Umur

Jenis kelamin responden yang dominan adalah pria dengan persentase 58%, dan perempuan 42%.



Gambar 3.7. Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

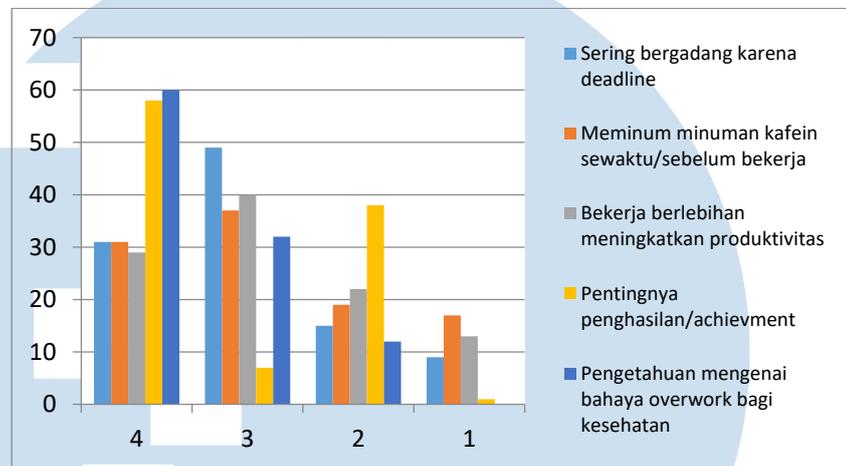
Domisili responden bervariasi, namun pada wilayah primer yakni Jabodetabek, terdapat sebesar 45% responden, dan Yogyakarta sebagai wilayah sekunder yang memiliki jumlah kedua terbesar yakni 15%.



Gambar 3.8. Jumlah Responden Berdasarkan Domisili

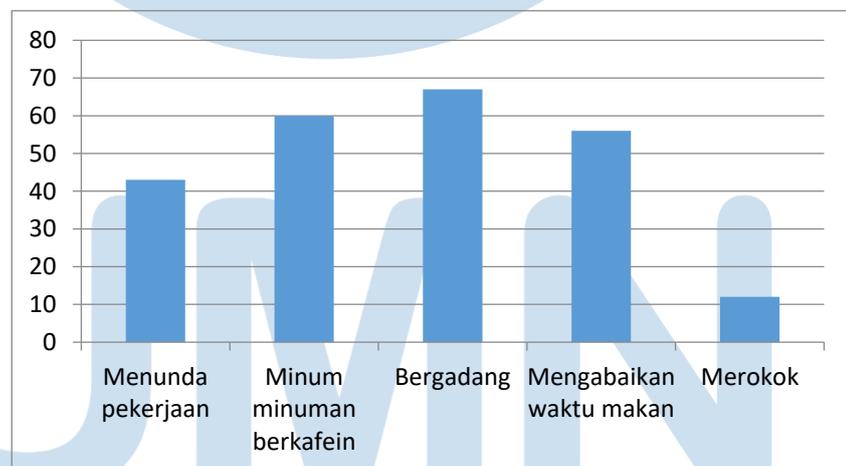
Sebanyak 77 responden menjawab bahwa mereka sering bergadang untuk mengejar *deadline* suatu pekerjaan, atau tugas. Sebanyak 66 responden sering mengonsumsi minuman berkafein sewaktu atau sebelum melakukan kegiatan pekerjaan. Sebanyak 68

responden berpendapat bahwa bekerja berlebihan itu meningkatkan produktivitas.



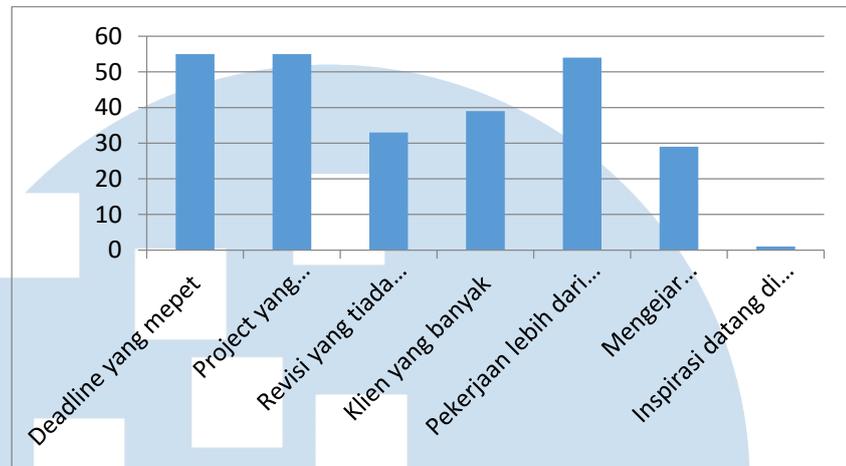
Gambar 3.9. Pola Pikir Responden

Rutinitas yang paling sering dilakukan responden ialah bergadang (63 responden), meminum-minuman berkafein (59 responden), dan mengabaikan waktu makan (54 responden).



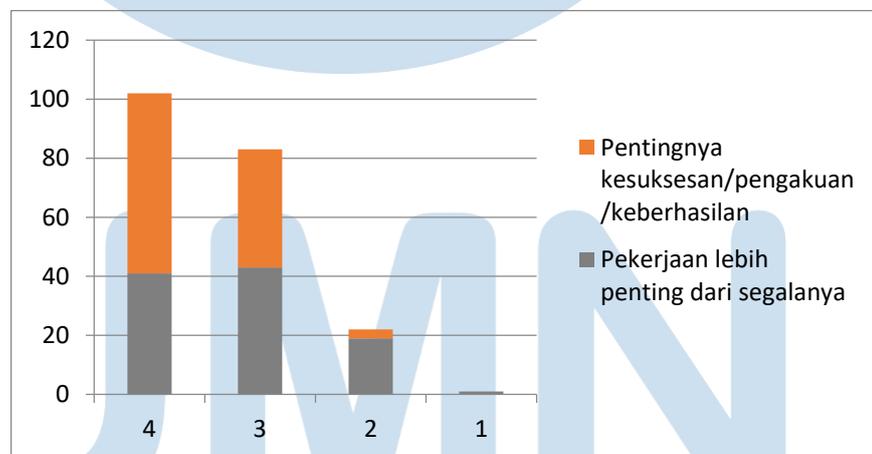
Gambar 3.10. Perilaku Responden

Sedangkan beberapa hal yang menjadi alasan seseorang melakukan *overwork* dikarenakan *deadline* yang mepet (51 responden), tertumpuknya sebuah *project* (54 responden), dan memiliki pekerjaan yang lebih dari satu (53 responden).



Gambar 3.11. Alasan Responden

Sebanyak 81 responden berpendapat bahwa pekerjaan itu lebih penting dari segalanya dengan kesuksesan serta keberhasilan itu juga sangatlah penting bagi mereka (100 responden), dan hanya sekitar 19 responden saja yang menilai bahwa kesuksesan itu kurang penting bagi mereka.



Gambar 3.12. Prioritas Responden

3.1.2.2 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting terhadap beberapa media yang membahas tentang permasalahan *overwork*. Dengan adanya studi eksisting ini, penulis bisa mendapat *insight* tentang apa yang dibutuhkan dalam perancangan yang penulis lakukan. Penulis

menggunakan teknik analisis SWOT untuk menganalisis *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threats* dari media-media terdahulu.

a) **TEST TEST TEST**



Gambar 3.13. TEST TEST TEST

Sumber:

https://store.steampowered.com/app/2667690/TEST_TEST_TEST/

TEST TEST TEST merupakan sebuah *game puzzle* yang dikembangkan oleh Mojiken, dan Toge Production. TEST TEST TEST merupakan salah satu *game* yang mengangkat isu *overwork*. *Game* TEST TEST TEST dipublikasikan pada tanggal 18 Januari 2024.

Tabel 3.1 Tabel SWOT TEST TEST TEST

Strength	Weakness
Mampu mengkaji pesan mengenai <i>overwork</i> ke dalam satu alur <i>gameplay</i> , dan cerita.	Beberapa interaksi membingungkan karena ada yang tidak menggunakan <i>visual cue</i> secara jelas.
Opportunity	Threats
Cerita dari <i>game</i> ini dapat dikembangkan menjadi lebih imersif.	Beberapa kompetisi yang ada di bidang <i>game puzzle</i> yang lebih imersif terhadap <i>worldbuilding</i> .

b) Overworked



Gambar 3.14. Overworked

Sumber : <https://itch.io/jam/gmtk-2020/rate/698707>

Overworked merupakan sebuah *game* 2D dengan mengangkat isu *overwork* di dunia kerja. *Game* ini dikembangkan oleh LilNarwhal. *Gameplay* yang disajikan pada *game* ini sendiri berupa sebuah manajemen waktu, dan prioritas pada seorang pekerja. Yang mana pekerja tidak bisa terlalu lama meninggalkan pekerjaannya.

Penulis melakukan analisis SWOT terhadap *game* Overworked. Penulis menarik kesimpulan bahwa *game* Overworked menyajikan kesan imersif kepada *user* sehingga *user* diberikan pilihan, dan interaksi untuk bisa melakukan manajemen kerja mereka pada *game* ini. Namun kelemahan, dan ancaman *game* ini terletak pada aset visual yang kurang memberikan *appeal* pada *game* tersebut.

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

Tabel 3.2 Tabel SWOT Overworked

Strength	Weakness
<i>Gameplay</i> yang relevan, dan merepresentasikan dengan situasi pekerja yang <i>overwork</i> .	Aset visual yang <i>pre-made</i> sehingga membuat aset visual kurang <i>appealing</i> .
Opportunity	Threats
Beberapa interaksi masih bisa ditambahkan, seperti beberapa <i>in game events</i> .	Tidak adanya alur cerita yang jelas pada <i>game</i> membuat adanya kompetisi dengan beberapa karya serupa dengan cerita yang menarik.

3.1.2.3 Studi Referensi

Penulis juga melakukan studi referensi terhadap sejumlah karya untuk memperoleh sejumlah referensi mekanisme *gameplay*, dan gaya visual yang ada sebagai referensi perancangan *game* yang akan dilakukan penulis.

a) A Space For The Unbound



Gambar 3.15. A Space For The Unbound

Sumber :

https://store.steampowered.com/app/1201270/A_Space_for_the_Unbound/

Penulis menggunakan *game* A Space For The Unbound yang dikembangkan oleh Mojiken Studio, dan Toge Productions. *Game* A Space For The Unbound sendiri merupakan *game* dengan *genre* 2D *side scrolling* dengan gaya visual *pixel art*.

Penulis juga melakukan analisis SWOT kepada *game* A Space For The Unbound untuk menyesuaikan referensi dengan perancangan yang akan dilakukan oleh penulis. Penulis ingin menggunakan gaya visual, dan narasi *storyline* yang ada pada *game* ini ke dalam perancangan *game* yang akan dirancang.

Tabel 3.3 Tabel SWOT A Space For The Unbound

Strength	Weakness
Gaya visual <i>pixel art</i> yang menarik, dan narasi yang memiliki pesan mendalam.	Pesan yang disampaikan terlalu lama untuk dimengerti <i>user</i> .
Opportunity	Threats
Beberapa interaksi pada objek bisa dikembangkan sehingga lebih <i>diverse</i> , dan <i>immerse</i> .	Game-game yang memiliki grafik, dan gaya visual yang bukan <i>pixel art</i> karena mempengaruhi selera <i>user</i> .

b) Cookie Clicker



Gambar 3.16. Cookie Clicker

Sumber : https://store.steampowered.com/app/1454400/Cookie_Clicker/

Penulis menggunakan *game* Cookie Clicker yang dikembangkan oleh Orteil, dan DashNet sebagai referensi mekanisme fitur *gameplay* seperti penambahan poin, dan

upgradable yang akan penulis gunakan pada *game* yang akan dirancang.

Tabel 3.4 Tabel SWOT Cookie Clicker

Strength	Weakness
Mekanisme yang menarik, yang mana adanya fitur <i>upgradable</i> .	Aset visual yang digunakan masih bisa dikembangkan, dan kurangnya narasi.
Opportunity	Threats
<i>Lore</i> , dan narasi pada <i>game</i> bisa lebih dikembangkan secara luas sehingga menambahkan <i>point of interest</i> pada <i>game</i> .	Beberapa <i>game</i> yang memiliki interaksi yang lebih menarik ketimbang mengklik objek.

c) Dinner Dash : Hometown Hero



Gambar 3.17. Dinner Dash Hometown Hero

Sumber :

https://store.steampowered.com/app/37240/Diner_Dash_Hometown_Hero/

Penulis menggunakan mekanisme sistem *gameplay* yang menyerupai Dinner Dash : Hometown Hero. Penulis menggunakan mekanisme yang mana *user* akan berjalan untuk melakukan interaksi pada objek. Setiap objek memberikan penambahan poin, dan pada *game* ini juga terdapat *time limit*.

Tabel 3.5 Tabel SWOT Dinner Dash Hometown Hero

Strength	Weakness
<i>Gameplay</i> yang berhubungan dengan <i>time management</i> .	Banyaknya <i>bug</i> yang ada pada <i>game</i> ini membuat <i>user experience</i> buruk.
Opportunity	Threats
<i>Game</i> bisa dikembangkan dari segi narasi, interaksi, dan visual.	Karena adanya perkembangan pada industri <i>game</i> , relevansi <i>game</i> terhadap <i>user</i> mulai menurun dari waktu ke waktu

3.2 Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan metodologi perancangan *Human-Centered Design* dengan tujuan untuk melakukan perancangan berdasarkan latar masalah yang ada di masyarakat (IDEO, 2015). Tahapan metodologi perancangan berdasarkan *Human-Centered Design* antara lain:

a) *Inspiration*

Pada tahapan ini penulis memahami dengan melakukan pengumpulan data mengenai masalah *overwork*, dan siapa saja yang terdampak, beserta alasan kenapa dilakukannya *overwork* tersebut. Dengan mengumpulkan data mengenai masalah yang ada, penulis melakukan analisis terhadap kebutuhan, dan solusi terhadap masalah tersebut.

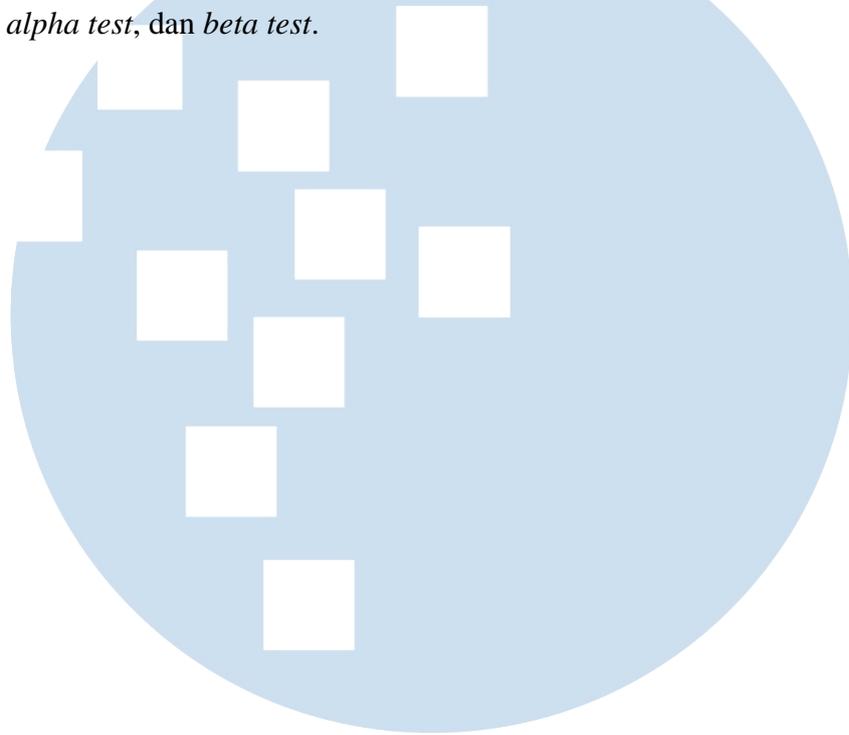
b) *Ideation*

Pada tahapan ini penulis menghasilkan ide-ide, dan konsep berdasarkan masalah, dan data yang telah dikumpulkan. Ide, dan konsep ini berbentuk *mindmap*, *moodboard*, *bid idea*, dan sketsa visual untuk aset-aset visual yang digunakan dalam perancangan nantinya.

c) *Implementation*

Pada tahapan ini penulis melakukan perancangan desain *game* dengan melakukan perancangan desain berdasarkan ide-ide yang telah dihasilkan penulis. Pada tahapan ini penulis juga merancang mekanisme interaksi

yang ada pada media perancangan, desain karakter, alur cerita, dan aset-aset pada media yang penulis rancang. Setelah itu melakukan *prototyping*, penulis melakukan evaluasi, dan *test* terhadap perancangan *game* melalui *alpha test*, dan *beta test*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA