

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan, terdapat beberapa batasan topik berupa subjek perancangan. Hal ini dilakukan agar pembahasan perancangan menjadi lebih terarah dan relevan dengan subjek, serta sesuai dengan tujuan perancangan. Berikut merupakan subjek yang akan digunakan dalam perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - b. Usia : 18-25 tahun

Dewasa awal menurut Santrock, (2019, h.402) merupakan masa transisi pertumbuhan dari remaja ke dewasa yang terjadi pada usia 18-25 tahun. Pada masa ini, dewasa muda cenderung memiliki karakteristik yang suka bereksperimen dan eksplorasi. Salah satu media yang dapat memenuhi keinginan tersebut adalah *game*. Pada usia dewasa awal (mahasiswa), diketahui bahwa mereka merupakan kelompok yang peka terhadap perkembangan teknologi seperti *game* (Mubarok, 2021). Oleh sebab itu kemungkinan bermain *game* lebih besar didapatkan dari kelompok usia dewasa awal. Menurut (Fauzan, 2024, h.2), diketahui bahwa pada usia dewasa awal, mereka lebih terdorong untuk melakukan pembelian dalam *game* dan rela mengeluarkan uang lebih untuk membeli *item* dalam *game*. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa usia dewasa awal lebih tertarik bermain *game* hingga membeli *item* dalam *game* dikarenakan karakteristik mereka yang suka mengekspresikan diri.

- c. Pendidikan : SMA/K Sederajat, D3, dan S1

d. SES :

AB dan B (Primer)

Menurut Mubarok (2021, h.69), diketahui bahwa pemain *game* berbayar di Indonesia diprediksi mencapai 19,9 juta orang dan rata-rata mengeluarkan uang sekitar 130.000 rupiah. Namun perlu diketahui bahwa penentuan SES AB dan B ini dikaitkan berdasarkan tingkat pendidikan pada usia 18-25 tahun yang umumnya masih di jenjang pendidikan SMA/K sederajat, D3, dan S1 yang biasanya masih tinggal dengan orang tua ataupun masih dibiayai oleh orang tua. Oleh sebab itu, penulis menargetkan subjek perancangan dengan SES AB dan B.

A (Sekunder)

Target sekunder ditujukan kepada investor dan donatur agar mendapatkan pemahaman dan kesadaran terhadap Kampung Bekelir melalui perancangan *game*, bahwa adanya Kampung Bekelir yang membutuhkan bantuan pendanaan untuk pemeliharannya.

2. Geografis

Tangerang

Berdasarkan objek perancangannya, pemilihan domisili Tangerang ini didasari pada Kampung Bekelir yang terletak di Kota Tangerang. Menurut Lubis (2022, h.8), diketahui bahwa terdapat banyaknya jumlah masyarakat yang sering bertransaksi secara digital di Kota Tangerang. Hal ini membuktikan bahwa banyaknya masyarakat di Kota Tangerang memiliki tingkat pemahaman teknologi yang baik termasuk *game*.

3. Psikografis

- a. Dewasa muda yang suka bermain *game*
- b. Dewasa muda yang pernah/suka membeli *item* dalam *game*
- c. Dewasa muda yang peduli dan memiliki keinginan berdonasi untuk memberikan dampak sosial

Berdasarkan subjek perancangan ini, penulis menargetkan subjek perancangan berusia 18-25 di Kota Tangerang dengan SES AB – B dengan mempertimbangkan faktor usia dan pendidikannya. Usia 18-25 merupakan usia tertarik untuk bermain *game*, hingga lebih rela untuk membeli *item* dalam *game*. Dengan subjek perancangan ini penulis dapat membatasi perancangan agar dapat mencapai tujuan perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode yang digunakan penulis dalam perancangan karya merupakan metode perancangan *game* dari buku *Game Design Workshop* karya Fullerton (2019). Metode perancangan ini digunakan karena menggunakan struktur tahapan perancangan *game* yang jelas dan praktis dari konsep awal hingga pengujian, kemudian perancangan ini juga berfokus untuk membuat perancangan berdasarkan pemahaman terhadap pemain dan pengalaman bermain yang diciptakan agar menarik dan efektif. Dalam buku *Game Design Workshop*, Fullerton membagi tahapan perancangan *game* menjadi lima bagian utama, yaitu:

3.2.1 Inspiration

Pada tahapan ini penulis mencari ide dan referensi untuk perancangan *game* yang ditemukan dengan melakukan berbagai riset terlebih dahulu seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan wawancara kolektif yang berfungsi untuk memahami lebih dalam mengenai Kampung Bekelir sebagai objek perancangan dan ketertarikan masyarakat terhadap *game* yang berfungsi sebagai media mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan Kampung Bekelir. Dalam tahap perancangan ini penulis mencari berbagai studi referensi untuk memahami bagaimana penelitian sebelumnya merancang *game* yang menarik dengan menggunakan teori perancangan *game* Fullerton ataupun beberapa contoh *game* yang sudah ada sebagai referensi dan menambah wawasan penulis dalam merancang *game* yang akan dibuat. Sementara itu studi eksisting dilakukan untuk mengetahui beberapa *game* yang sudah ada dan menggunakan *gamenya* sebagai media mengumpulkan penggalangan dana untuk

memberikan bantuan terhadap berbagai masalah sosial. Tahapan ini bertujuan agar perancangan *game* dapat menyelesaikan masalah sosial yang terjadi dan sesuai dengan tujuan perancangan.

3.2.2 Conceptualization

Pada tahapan ini penulis mengembangkan ide yang ditemui dari tahap *inspiration* untuk menentukan konsep *game*. Dalam tahapan ini penulis membuat *user persona*, *mind map*, *brainstorm*, *big idea*, *tone of voice*. Penulis juga menentukan *mood board*, *reference*, *typography*, *color palette*, *key visual*, *story background*, *character*, dan elemen formal menurut Fullerton dalam perancangan *game*. Tahapan ini bertujuan untuk memberikan kejelasan dalam proses perancangan *game*.

3.2.3 Prototyping

Pada tahapan ini penulis membuat *prototype*/model awal *game* berdasarkan konsep yang sudah ditentukan pada tahapan sebelumnya. Tahapan ini bertujuan untuk mengembangkan *game* agar mekanisme pendanaan dalam *game* dapat mengatasi permasalahan kurangnya pemeliharaan pada Kampung Bekelir.

3.2.4 Playtesting

Pada tahapan ini penulis menguji *prototype* yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan atau permasalahan pada *prototype game*, dan memastikan bahwa *game* sesuai, menarik, dan efektif untuk pemain. Selain itu tahapan ini juga berfungsi agar mengetahui bagian yang perlu ditingkatkan dalam *game*. Tahapan ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan kuesioner untuk memberikan *feedback* dari pemain terhadap *prototype game*.

3.2.5 Iteration

Pada tahapan ini penulis memperbaiki *prototype game* berdasarkan *feedback* yang diperoleh dari tahapan sebelumnya. Dalam tahapan ini penulis berfokus untuk meningkatkan *game* baik secara mekanisme ataupun visual,

agar *game* menjadi lebih menarik untuk pemain dan efektif untuk menyelesaikan permasalahan sosial.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memahami Kampung Bekelir dan kondisinya secara mendalam. Sementara itu, kuesioner dan wawancara lainnya dilakukan untuk memahami pemahaman masyarakat mengenai ketertarikan mereka terhadap penggunaan *game* sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan Kampung Bekelir.

3.3.1 Observasi

Menurut Hardani et al., (2020, h.125), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis baik secara langsung ataupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Observasi langsung merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung. Sementara itu, observasi tidak langsung merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap subjek yang diobservasi melalui alat/media. Observasi ini dilakukan terhadap Kampung Bekelir untuk mengetahui kondisi lingkungan saat ini yang sedang dialami oleh Kampung Bekelir dan dilakukan pada tanggal 26 Februari 2025. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap foto Kampung Bekelir pada saat awal peresmiannya untuk mengetahui perbandingan perubahan kondisi lingkungan. Oleh sebab itu, berdasarkan jenisnya observasi yang dilakukan oleh penulis merupakan observasi langsung dan tidak langsung, observasi non partisipatif, dan observasi tidak terstruktur.

1. Observasi langsung, penulis mengunjungi dan mengamati kondisi lingkungan Kampung Bekelir secara langsung, seperti kondisi cat dan mural pada saat ini.
2. Observasi tidak langsung, penulis melakukan pengamatan melalui foto yang didapatkan dari sosial media melalui RT 01 Kampung

Bekelir untuk mengetahui perbandingan Kampung Bekelir pada saat awal peresmiannya.

3. Observasi non-partisipatif, pengamatan dilakukan oleh penulis tanpa terlibat dalam aktivitas yang terjadi/dilakukan dalam Kampung Bekelir.
4. Observasi tidak terstruktur, pengamatan dilakukan tanpa panduan khusus dan mengobservasi Kampung Bekelir secara fleksibel.

3.3.2 Wawancara

Menurut (Hardani et al., 2020, h.137), wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan antara dua orang atau lebih yaitu pewawancara untuk mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai untuk memberikan jawaban dengan tujuan tertentu. Wawancara ini dilakukan terhadap narasumber yang sudah ditentukan untuk menjawab sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian (Sahir, 2021). Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai Kampung Bekelir dan juga pemahaman dan ketertarikan terhadap penggunaan *Game* sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan Kampung Bekelir. Dalam pengumpulan data ini, penulis melakukan pengambilan data melalui perekaman suara.

1. Wawancara dengan Pengelola Kampung Bekelir

Wawancara dilakukan terhadap pengelola Kampung Bekelir yaitu Heru selaku Ketua RT 01 Babakan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai awal mula dibentuknya Kampung Bekelir, tantangan yang dihadapi, hingga kondisi pemeliharaan Kampung Bekelir saat ini. Melalui wawancara, informasi yang didapatkan akan bermanfaat untuk membuat solusi perancangan *game* yang sesuai dengan kondisi nyata yang dialami Kampung Bekelir. Berikut merupakan pertanyaan terhadap pengelola Kampung Bekelir:

- a. Bisa diceritakan bagaimana kondisi awal kampung sebelum menjadi kampung bekelir?

- b. Apa faktor utama yang mendorong perubahan dari kampung kumuh menjadi kampung wisata?
- c. Bagaimana kondisi Kampung Bekelir saat ini setelah menjadi kampung wisata? Apakah lebih rapi atau ceria?
- d. Apa tantangan terbesar yang dihadapi saat mengubah kampung menjadi kampung bekelir?
- e. Bagaimana tanggapan masyarakat setempat terhadap perubahan ini? Apakah ada kendala dalam keterlibatan mereka? Atau sudah baik?
- f. Dari perubahan ini apakah ada manfaat yang telah dirasakan oleh masyarakat setelah transformasi ini?
- g. Apakah ada perubahan dalam jumlah wisatawan yang berkunjung dalam beberapa tahun terakhir? Jika ada, bagaimana?
- h. Apa saja kendala yang dihadapi dalam mempertahankan daya tarik kampung wisata agar tetap menarik bagi pengunjung?
- i. Bagaimana pengelolaan yang dilakukan untuk fasilitas dan infrastruktur kampung wisata sejauh ini?
- j. Bagaimana cara kampung mendapatkan dana untuk perawatan dan pengembangan fasilitas wisata? Apakah ada dari pihak swasta atau pemerintah? Bagaimana efektivitasnya?
- k. Bagaimana kalau dari warga? Apakah warga juga ikut mengumpulkan dana untuk pemeliharaan kampung bekelir?
- l. Berapa perkiraan penghasilan yang didapatkan oleh warga setempat dari wisata Kampung ini? Dengan Range.
- m. Penghasilan tersebut sebenarnya lebih digunakan untuk apa? (Apakah untuk keberlanjutan warganya atau untuk pemeliharaan kampung?)
- n. Apakah dana yang terkumpul/penghasilan dari warga selama ini cukup untuk melakukan pemeliharaan kampung? Jika tidak, apa alternatif yang pernah dicoba?
- o. Bagaimana keterlibatan wisatawan atau pengunjung dalam mendukung kampung, baik secara finansial maupun non-finansial?

- p. Apakah pernah mempertimbangkan mekanisme pendanaan alternatif, seperti *crowdfunding* atau program sponsor?
- q. Apa harapan dan rencana ke depan untuk keberlanjutan kampung wisata ini?
- r. Apakah terdapat ide fasilitas baru untuk semakin membuat kampung bekelir menjadi lebih menarik?
- s. Apa yang bisa dilakukan oleh masyarakat, pengelola, atau pihak lain untuk mendukung keberlanjutan pendanaan kampung wisata?

2. Wawancara dengan Gamer

Wawancara dilakukan terhadap tiga pemain *game* untuk mengetahui pendapat mereka sebagai seseorang yang menyukai *game*. Melalui wawancara, informasi yang didapatkan akan bermanfaat untuk membuat solusi perancangan *game* yang sesuai dengan minat dan ketertarikan *gamer* terhadap konsep *game* sebagai mekanisme pendanaan untuk Kampung Bekelir. Berikut merupakan pertanyaan terhadap pemain *game*:

- a. Bisa ceritakan sedikit tentang kebiasaan Anda bermain *game*? (jenis *game* yang sering dimainkan, durasi bermain, dan platform yang digunakan)
- b. Apa yang biasanya membuat Anda tertarik untuk mencoba *game* baru?
- c. Apakah Anda tertarik dengan *game* yang memiliki karakter dengan *skin* yang menarik? Kira kira apa yang membuat Anda tertarik/tidak?
- d. Apakah Anda sering/pernah melakukan pembelian dalam *game*? Apa yang biasanya membuat Anda melakukan pembelian?
- e. Dalam sebuah *game*, apa yang biasanya membuat Anda tertarik untuk melakukan pembelian dalam *game*?
- f. Apakah Anda pernah bermain *game* yang mengandung unsur donasi atau kontribusi sosial? Jika iya, bagaimana pengalaman Anda? Jika tidak, lanjut pertanyaan berikutnya
- g. Jika ada sebuah *game* digital yang dibuat dengan konsep mendukung pemeliharaan tempat wisata melalui pembelian *item* dalam *game*, jadi

seperti pengumpulan donasi, apakah Anda tertarik untuk mencobanya?
Kalau iya/tidak tolong jelaskan alasannya

- h. Menurut Anda, apakah konsep *game* seperti ini dapat menarik perhatian dan minat *gamer* lain? Mengapa menurut anda seperti itu?
- i. Menurut Anda, apakah konsep *game* seperti ini efektif untuk mengumpulkan pendanaan/donasi?
- j. Seberapa penting bagi Anda transparansi dalam pendanaan melalui *game*? Apakah Anda ingin melihat laporan atau dampak langsung dari kontribusi dalam *game*?

3.3.3 Kuesioner

Menurut (Sahir, 2021), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan susunan serangkaian instrumen pertanyaan. Kuesioner ini merupakan teknik pengumpulan data yang efisien, sebab responden hanya perlu memilih jawaban sesuai dengan yang sudah disediakan oleh peneliti. Kuesioner ini dilakukan terhadap masyarakat, terutama untuk responden yang berada di Tangerang dengan usia 18-25 tahun. Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pemahaman responden mengenai Kampung Bekelir dan ketertarikan serta preferensi mereka terhadap konsep penggunaan *game* sebagai media yang digunakan sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan Kampung Bekelir. Dalam pengumpulan data kuesioner ini, penulis menggunakan *Google Form* sebagai media untuk melaksanakan kuesioner. Pada bagian awal kuesioner ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai data diri dan dilanjutkan dengan pertanyaan ketertarikan dan preferensi responden. Berikut merupakan pertanyaan kuesioner beserta pilihan jawabannya:

- a. Apakah Anda mengetahui tentang Kampung Bekelir? (Ya / Tidak)
- b. Jika ya, bagaimana Anda pertama kali mengetahui Kampung Bekelir? (Media Sosial / Teman atau Keluarga / Sekolah / Pernah berkunjung langsung / Tidak tahu / Lainnya)
- c. Apakah Anda pernah mengunjungi Kampung Bekelir? (Ya / Tidak)

- d. Jika Anda pernah berkunjung/sekedar melewati Kampung Bekelir, menurut Anda bagaimana kondisinya dibandingkan tahun 2017-2018? (Sama saja / Kurang menarik dibandingkan dulu / Tidak tahu, tidak pernah berkunjung atau melewati Kampung Bekelir / Lainnya)
- e. Menurut Anda, bagaimana kondisi Kampung Bekelir saat ini sebagai destinasi wisata? (Masih menarik dan layak dikunjungi / Perlu beberapa perbaikan / Sudah kurang menarik dibandingkan sebelumnya / Tidak tahu atau tidak pernah mendengar / lainnya)
- f. Apakah Anda pernah berdonasi untuk proyek sosial atau lingkungan? (Ya / Tidak)
- g. Jika ya, melalui platform apa Anda pernah berdonasi? (bisa pilih lebih dari 1) (Platform *crowdfunding* / *Event* amal / Donasi melalui *game* / Donasi langsung / Belum pernah berdonasi / Lainnya)
- h. Seberapa sering anda berdonasi? Skala Likert 1 (Tidak pernah / Sangat jarang) – 4 (Sangat sering)
- i. Apakah Anda tertarik dengan konsep berdonasi melalui permainan digital (*game*)? Skala Likert 1 (Tidak tertarik) – 4 (Sangat tertarik)
- j. Jika ya, apa alasan utama yang membuat Anda tertarik? (bisa pilih lebih dari 1) (Saya suka bermain *game* / Saya ingin berkontribusi untuk tujuan sosial / Saya merasa lebih termotivasi berdonasi jika mendapatkan sesuatu dalam *game* / Menurut saya, *game* dapat menjadi sarana efektif untuk memberikan dampak ekonomi dan sosial / Saya lebih tertarik pada *game* yang memiliki nilai lebih daripada sekadar hiburan / Saya kurang tertarik / lainnya)
- k. Hal apa yang dapat membuat Anda lebih tertarik untuk berdonasi melalui *game*? (bisa pilih lebih dari 1) (*Gameplay* atau cerita yang menarik dan menyenangkan / Hadiah atau produk dalam permainan / Dampak sosial yang nyata / Transparasi penggunaan dana / Kemudahan dalam berdonasi / Lainnya)
- l. Jenis *game* apa yang paling sering Anda mainkan atau tertarik untuk dimainkan? (bisa pilih lebih dari 1) (*Clicker* atau *Idle game* / *Endless*

runner atau *Side-Scroller* / *Interactive story game* / *Puzzle game* / lainnya)

- m. Seberapa sering Anda membeli *item* atau melakukan transaksi dalam *game*? (Sering / Kadang-kadang / Jarang / Tidak pernah membeli *item* dalam *game* / Lainnya)
- n. Jika Anda bermain *game*, jenis *item* apa yang paling sering atau paling ingin Anda beli? (bisa pilih lebih dari 1) (*Skin* atau kostum karakter / *Item* kosmetik lainnya / *Item* yang meningkatkan atau melanjutkan *gameplay* / Akses fitur eksklusif / Kurang tertarik membeli *item game* / Lainnya)
- o. Hal apa yang membuat Anda tertarik untuk membeli *item* dalam *game*? (bisa pilih lebih dari 1) (Untuk mempercantik karakter atau avatar dalam *game* / Agar lebih unggul dalam permainan / Sebagai koleksi pribadi / Mendukung pengembang *game* / Karena ada manfaat sosial / Kurang tertarik membeli *item game* / Lainnya)
- p. Seberapa tertarik Anda dengan *game* yang dapat memberikan dampak sosial positif bagi lingkungan dan masyarakat? Skala Likert 1 (Tidak tertarik) – 4 (Sangat tertarik)
- q. Jika terdapat *game* yang dapat memberikan dampak sosial positif bagi lingkungan dan masyarakat, seperti untuk keberlanjutan Kampung Bekelir, apakah anda akan lebih tertarik untuk membeli *item game* dengan tujuan berdonasi? Skala Likert 1 (Tidak tertarik) – 4 (Sangat tertarik)
- r. Jika pilihan Anda ya/tidak, mengapa? (bisa pilih lebih dari 1) (Ya, saya ingin berkontribusi untuk keberlanjutan Kampung Bekelir / Ya, saya suka konsep *game* yang berdampak sosial positif / Ya, saya sering membeli *item* dalam *game*, jadi sekalian berdonasi / Ya, saya suka bermain *game* / Ya, saya percaya bahwa dana akan digunakan dengan baik / Tidak, saya lebih memilih berdonasi langsung daripada melalui *game* / Tidak, saya jarang/tidak pernah membeli *item* dalam *game* / Tidak, saya kurang tertarik dengan konsep tersebut / Lainnya)

3.3.4 Wawancara Kolektif

Wawancara kolektif dilakukan kepada tiga pemain *game* untuk mengetahui pendapat mereka sebagai seseorang yang menyukai *game* dari aspek *gameplay*, fitur, dan visual yang disukai oleh pemain dalam *game*.. Melalui wawancara kolektif, informasi yang didapatkan akan bermanfaat untuk menentukan konsep perancangan *game* yang sesuai dengan minat dan ketertarikan *gamer*. Berikut merupakan pertanyaan terhadap pengelola Kampung Bekelir:

- a. Biasanya kalian main *game* seperti apa? Bisa berupa *game* yang akhir-akhir ini sedang dimainkan.
- b. Kalau dari cara bermain, kalian termasuk tipe pemain *game* yang seperti apa? (Suka mengumpulkan item atau hadiah sebanyak-banyaknya (*collector*) / Suka melewati tantangan dan naik level (*Achiever*) / Atau tipe lain seperti *Competitor*, *Explorer*, *Storyteller*, *Socializer*, *Crafter*, *Jokester*, *Director*)
- c. Apakah kalian pernah main *game puzzle* sebelumnya?
- d. Jika ya, kalian biasanya lebih suka *game puzzle* seperti apa? (Cuma teka-teki saja / Ada cerita yang membuat kalian ingin lanjut terus ceritanya)
- e. Apakah kalian suka kalau ada elemen dekorasi pada *game* seperti ganti *outfit* karakter atau dekorasi tempat? Mengapa kalian suka atau tidak suka?
- f. Menurut kalian lebih seru *game* seperti apa? (Dapat item lewat sistem *gacha* / Kumpulan poin untuk ditukar dengan *item* yang diinginkan)
- g. Dari segi tampilan *game*, kalian lebih tertarik visual yang seperti apa? (*Cute Cartoon* / Ilustrasi / *Cut-Out Illustration* / Cartoon biasa)

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk menganalisis media *game* yang relevan dengan perancangan yang akan dilakukan dalam penelitian. Studi referensi ini bertujuan untuk memahami aspek desain, visual, *gameplay*, dan cerita yang digunakan dalam beberapa *game* tersebut. Hal ini dapat digunakan sebagai referensi dalam perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai

mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan. Dalam studi referensi ini, penulis akan menggunakan *game June's Journey*, *Layton's Mystery Journey*, dan *Honkai Star Rail*.

3.3.6 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk menganalisis berbagai *game* yang menggunakan konsep pembelian dalam *game* sebagai mekanisme pengumpulan pendanaan yang efektif. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana beberapa *game* tersebut menerapkan konsep pembelian dalam *game* untuk mendukung berbagai inisiatif sosial. Dalam studi eksisting ini, penulis akan menggunakan *game Valorant* dalam *event Give Back Bundle*, *Overwatch* dalam *event Pink Mercy Skin*, dan *Warframe* dalam *event Quest to Conquer Cancer*.

