

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam perancangan *game* ini, terdapat subjek yang akan menjadi fokus atau sasaran utama penelitian. Hal ini bertujuan agar proses perancangan dapat dikembangkan berdasarkan hasil penelitian subjek tersebut. Design Thinking, yang pada salah satu tahapnya yaitu *empathize* yang telah menegaskan bahwa pemahaman yang mendalam terhadap target pengguna perancangan akan menghasilkan berbagai solusi yang relevan serta efektif. Berikut merupakan subjek perancangan *game* tentang kehidupan prasejahtera dalam upaya mengurangi konflik horizontal untuk dewasa muda:

1. Demografis
 - a. Kepada jenis kelamin pria dan wanita,
 - b. Berpendidikan SMA hingga kuliah,
 - c. Usia 18 – 24 tahun,

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *EggBit Games*, mayoritas pemain *game* survival adalah usia 18 – 24 tahun (40%), kemudian kelompok usia 25 – 34 (39%), juga 35 – 44 tahun (10%), sementara untuk 18 tahun ke bawah yaitu 7% dan 4% berusia 45 tahun ke atas (*EggBit Games*, n.d.). Kemudian ditemukan bahwa kasus konflik tawuran yang sering terjadi di Jakarta yaitu usia remaja hingga dewasa, sehingga usia remaja terakhir hingga dewasa muda (18 – 24) digunakan sebagai target perancangan (Ramadayanti, 2024, h. 48 – 49).

- d. SES A – B
- Klasifikasi ini merujuk kepada masyarakat dengan status ekonomi menengah hingga atas. Secara umum, mereka merupakan kelas yang sejahtera dan mampu dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sedangkan kelas prasejahtera tidak dapat menjadi target karena tantangan dan kebutuhan dasar yang belum terpenuhi membuat fokus

mereka dalam memenuhi kebutuhan tersebut sebelum memikirkan citacita sosial lain seperti pendidikan non-formal. Kondisi mereka secara umum kurang ideal sebagai target yang dapat terlibat secara aktif. Menurut Purnamasari (2019), klasifikasi SES – B (KS III) hingga SES – A (KS III Plus) merupakan kelas yang sudah memenuhi kebutuhan dasar dan sosial psikologisnya, sehingga mampu untuk memberi bantuan dan berkontribusi terhadap kepentingan sosial dan masyarakat (h. 481). Fokus pada SES A dan B memungkinkan penelitian ini untuk mengamati perbedaan pola pikir dan respons sosial terhadap masalah kesenjangan sosial yang berperan sebagai dasar dari konflik horizontal.

2. Geografis

Target geografis dari perancangan ini yaitu daerah Jabodetabek. Karena menurut BPS (2024), meskipun terjadi penurunan dalam angka kemiskinan di DKI Jakarta dalam beberapa tahun terakhir, jumlah penduduk yang miskin masih tinggi. Pada Maret 2024, penduduk yang masih dalam kondisi kemiskinan mencapai hingga 464.930 orang atau 4,30% dari total penduduk Indonesia. Jumlah penduduk dalam kondisi miskin yang masih tinggi tersebut menunjukkan bahwa pengentasan kemiskinan di Jakarta masih belum teratasi (Goodstats, 2024).

3. Psikografis

- a. Sikap: Memiliki empati terhadap kondisi sosial, tertarik dengan isu kesenjangan ekonomi dan kemiskinan, kritis terhadap ketimpangan sosial, serta optimis terhadap perubahan.
- b. Perilaku: Sering mengonsumsi konten bertemakan sosial, memiliki kesenangan terhadap *game* dengan narasi yang mendalam, sering *relate* terhadap karakter pada *game* yang dimainkan, suka memilih media digital untuk belajar, serta menyukai *game* simulasi maupun RPG.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Design Thinking merupakan metode yang menggunakan pendekatan iteratif dan berfokus pada pengguna untuk menyelesaikan masalah serta

mengembangkan suatu desain atau produk, termasuk halnya *game*. Metode ini berfokus terhadap pemahaman yang mendalam dengan sasaran pemain, serta eksplorasi solusi kreatif melalui iterasi yang berkelanjutan. Model metode ini terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

1. *Empathize*

- a) Pada tahap ini, dilakukannya pengumpulan informasi yang menjelaskan tentang kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui wawancara, kuesioner, focus group discussion, hingga studi eksisting dan referensi.
- b) Dilakukannya analisa pola perilaku dan preferensi dari pengguna yang ditargetkan.
- c) Menggunakan teknik tertentu seperti pembuatan user motivation menggunakan website *Quantic Foundry* untuk menentukan perspektif pengguna dengan lebih dalam.

2. *Define*

- a) Pada tahap ini, dilakukan pengolahan data yang telah didapatkan serta dikumpulkan untuk mengidentifikasi inti dari permasalahan topik serta desain yang perlu diselesaikan.
- b) Membentuk rumusan pernyataan secara spesifik dan berorientasi terhadap kebutuhan pengguna.
- c) Kemudian memastikan bahwa pernyataan masalah tersebut sudah dapat dijawab dengan solusi desain.

3. *Ideate*

- a) Dalam proses ini, dilakukannya sesi brainstorming agar dapat menghasilkan berbagai solusi.
- b) Dengan metode mindmapping untuk menjabarkan semua data topik hingga desain yang telah diketahui.
- c) Memilih ide terbaik dengan menentukan keyword serta big idea dari perancangan solusinya.

- d) Menggunakan metode moodboard untuk mengumpulkan referensi solusi desain untuk menghindari plagiarisme serta memberi ide visual yang telah didasarkan oleh big idea.

4. *Prototype*

- a) Pada tahap *prototype*, dilakukan perancangan awal dari solusi ke dalam bentuk konsep seperti sketsa, *wireframe*, *storyboard*.
- b) Kemudian menyelesaikan *prototype* dalam bentuk *low-fidelity* (*game* dengan mekanisme awal yang simpel), untuk memfokuskan fungsi terlebih dahulu sebelum melanjutkan hingga *high-fidelity*.
- c) Menggunakan *prototype* tersebut untuk diuji secara mandiri maupun kepada pengguna umum sebelum diujikan kepada target pengguna.

5. *Test*

- a) Hasil *prototype* yang sudah layak diujikan akan disebarluaskan kepada target pengguna untuk mendapatkan data atau *feedback*.
- b) Melakukan evaluasi terhadap kelemahan dan kekuatan dari *prototype* tersebut dengan data yang didapat dari target pengguna.
- c) Melakukan iterasi dan menyempurnakan desain berdasarkan hasil uji.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

John W. Creswell (2022) pada bukunya *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* edisi ke-6, telah menjelaskan bahwa pengumpulan data dalam penelitian memiliki teknik-teknik tertentu dan dapat dikelompokkan menjadi tiga pendekatan utama, yaitu: kualitatif, kuantitatif, dan metode campuran (*mixed methods*). Tiap metode memiliki cara yang spesifik untuk digunakan sesuai dengan tujuan penelitiannya. Kali ini, pendekatan yang digunakan yaitu melalui metode kualitatif dan kuantitatif, melalui wawancara, *focused group discussion*, kuesioner, serta studi referensi dan eksisting (h. 5).

Penelitian dengan metode tersebut ditujukan agar dapat mengembangi pemahaman terhadap topik konflik horizontal dasar kesenjangan ekonomi, serta pemahaman solusi desainnya. Dengan mengetahui secara mendalam tentang konflik horizontal dasar kesenjangan ekonomi, penulis dapat menentukan

pendekatan solusi desain yang tepat berdasarkan fakta. Selain itu juga dapat membantu penulis dalam menentukan solusi desain itu sendiri dengan mengetahui preferensi pengguna terhadap bentuk *output*-nya seperti dari medianya, hingga ke elemen desainnya yang spesifik.

3.3.1 Wawancara

Creswell (2022) mengatakan bahwa wawancara adalah salah satu metode dari pendekatan penelitian kualitatif. Menggunakan teknik ini, penulis dapat menggali lebih dalam informasi yang dibutuhkan secara interaksi langsung kepada ahli maupun target perancangan. Kemudian jelaskan juga bahwa wawancara memiliki tiga jenis yang berbeda, yaitu wawancara terstruktur, semi-terstruktur, serta tidak terstruktur. Penulis menggunakan jenis wawancara yang lebih fleksibel, menggunakan pertanyaan-pertanyaan utama yang disediakan, namun mengembangkan pertanyaan melalui hasil jawaban yang diberikan narasumber.

1. Wawancara Peneliti Sosiolog

Data tentang topik konflik horizontal merupakan salah satu data yang krusial untuk diperoleh. Sehingga diperlukan wawancara terhadap peneliti sosiologi. Wawancara dapat dilaksanakan secara *online* seperti melalui aplikasi Zoom, maupun secara fisik, serta menggunakan aplikasi *chatting* seperti WhatsApp chat. Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam tentang faktor pemicu konflik horizontal, serta peran kesenjangan ekonomi dalam meningkatkan potensi konflik tersebut.

Sebelum wawancara, telah disiapkan beberapa pertanyaan yang dimulai dari topik, sub topik, fenomena, data, serta hubungan perancangan dengan topik. Struktur pertanyaan tersebut ditujukan agar penulis dapat memastikan akurasi pemahaman penulis terhadap topik dan fenomena yang terjadi, pembuktian data berbasis kasus, juga efektivitas media atau perancangan terhadap topik tersebut secara menyeluruh. Di bawah ini merupakan tabel pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan.

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Peneliti Sosiolog

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana Anda mendefinisikan konflik horizontal dalam konteks sosial di Indonesia?
2	Apa saja faktor utama yang menyebabkan konflik horizontal antar kelompok remaja?
3	Seberapa besar peran kesenjangan sosial-ekonomi dalam memicu konflik antar remaja?
4	Apakah kurangnya keadilan dalam layanan masyarakat kepada kelas ekonomi prasejahtera/ses C menjadi salah satu contoh dari pemicunya? Apakah ada contoh lain?
5	Apakah perbedaan ekonomi sering menyebabkan ketegangan dalam lingkungan sekolah?
6	Bagaimana kesenjangan ekonomi dapat memengaruhi pola pikir remaja?
7	Apakah SARA sering dijadikan alasan oleh individu prasejahtera untuk menyalahkan kondisi ekonomi mereka?
8	Seberapa umum segregasi kelompok pertemanan berdasarkan ekonomi atau etnis di sekolah?
9	Apakah ada kasus nyata yang menunjukkan konflik antar kelompok remaja akibat perbedaan sosial ekonomi atau etnis?
10	Bagaimana remaja cenderung merespons konflik berbasis kesenjangan sosial?
11	Apakah dengan pemahaman kelompok sejahtera kepada prasejahtera dapat mengurangi konflik horizontal untuk mengurangi perselisihan akibat kesenjangan ekonomi?

12	Apakah ada penelitian yang menunjukkan bahwa <i>game</i> atau permainan dapat mempengaruhi pola pikir atau sikap sosial seseorang?
13	Menurut Anda, apakah <i>game</i> edukatif untuk memberi pemahaman tentang kesenjangan ekonomi dapat berperan dalam mengurangi konflik horizontal?

2. Wawancara dengan *Game Developer* (Ken Natasha Violeta)

Selanjutnya, terdapat wawancara kepada salah satu *game* developer dari Asosiasi *Game* Indonesia yaitu Ken Natasha Violeta. Wawancara ini dilakukan secara daring melalui Zoom pada tanggal 28 Februari 2025. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami secara lebih dalam lagi terhadap media output yang perlu penulis rancang, serta efektivitas output *game* itu sendiri sebagai penyampaian pesan edukatif yang interaktif.

Penulis mengumpulkan atau menyusun pertanyaan sebelum wawancara dilaksanakan. Pertanyaan kali ini disusun dari topik penentuan target pengguna, pendalaman terhadap jenis-jenis *game* dan keutamaannya, pemahaman fungsi desain tertentu pada *game*, serta menggali tentang perancangan *game* terhadap topik itu sendiri. Di bawah ini merupakan tabel pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara kepada *Game Developer*

No.	Pertanyaan
1	Selain untuk hiburan, <i>value</i> apa saja yang dapat disajikan dalam <i>game</i> ?
2	Bagaimana cara menentukan <i>behavior user</i> ? Seperti pengguna Hay Day itu seperti apa, The Last of Us, Grand Theft Auto, Resident Evil, dll.

3	Dari genre-genre <i>game</i> yang ada seperti RPG, Action, dll, mana yang paling efektif dalam menyampaikan suatu pesan/agenda khusus?
4	Kemudian aspek apa saja yang perlu diperhatikan dalam mendorong pesan/agenda tersebut?
5	Apa yang harus dipikirkan saat memilih bentuk 3D atau 2D <i>game</i> ? Apakah genre berkaitan dengan pemilihan tersebut?
6	Jenis-jenis <i>game</i> naratif ada naratif <i>emergen</i> , naratif lingkungan, dan naratif emosi, bagaimana cara menentukan naratif yang akan digunakan?
7	Apabila berdasarkan popularitas, yang mana yang paling menarik <i>gamer</i> ?
8	Bagaimana menentukan suatu <i>tone</i> yang akan disajikan pada <i>game</i> yang akan dirancang? Seperti contohnya <i>game</i> Little Misfortune yang memiliki cerita serius namun disajikan dengan sarkasme.
9	Di antara tabletop, board <i>game</i> , card <i>game</i> , hingga digital <i>game</i> , yang mana yang paling populer di Indonesia?
10	Apakah <i>game</i> yang membahas atau menceritakan tentang kesenjangan sosial sudah banyak di Indonesia?
11	Menurut Anda, bagaimana cara merancang <i>game</i> edukatif yang efektif untuk mengurangi perselisihan kesenjangan sosial?

3.3.2 Focus Group Discussion (FGD)

Saat penulis memerlukan data yang lebih detail dan fokus terhadap preferensi target perancangan, penulis dapat memanfaatkan *focus group discussion* sebagai metodenya. Dalam metode ini, penulis akan mengumpulkan beberapa individu (3-5 orang) dengan kriteria yang sesuai dari subjek perancangan. Kemudian penulis akan memberikan pertanyaan-pertanyaan utama yang akan didiskusikan secara bersama namun tetap dimoderator oleh

penulis. Sistem moderator pada *focus group discussion* dapat menghasilkan sebuah data yang mengerucut dan spesifik hasil keputusan atau kesepakatan target perancangan secara bersamaan. Sehingga data tersebut merupakan salah satu data yang dapat dijadikan salah satu landasan perancangan.

Dalam melaksanakan FGD, penulis juga menyiapkan beberapa pertanyaan yang terstruktur dari pertanyaan dasar *behavior*, preferensi *game*, pengalaman negatif bermain *game* dan keluh kesahnya, pengalaman positifnya, dan yang terakhir yaitu ketertarikan mereka terhadap *game* yang akan dirancang oleh penulis. Berikut merupakan tabel pertanyaannya.

Tabel 3.3 Pertanyaan Focus Group Discussion

Behavior Pemain	
No.	Pertanyaan
1	Seberapa sering Anda bermain <i>game</i> dalam seminggu?
2	Berapa jam sehari Anda bermain <i>game</i> ?
3	Genre <i>game</i> apa yang kalian suka? Mengapa?
Preferensi <i>Game</i>	
4	Apa yang biasanya membuat Anda tertarik dengan <i>game</i> baru?
5	Saat bermain <i>game</i> , suka sendiri atau bersama teman?
6	<i>Game</i> apa sih yang menu, HUD, atau UI/UX secara keseluruhannya menurut kalian bagus? Nah, menurut kalian itu penting tidak?
7	Apakah Anda suka <i>game</i> yang berfokus pada cerita atau <i>gameplay</i> ?
8	Apa yang biasanya membuat Anda betah pada suatu <i>game</i> ?
9	Saat mencari <i>game</i> , apa yang dicari di awal? Apakah <i>gameplay</i> -nya, visual, atau narasinya, dll?
Pengalaman Negatif Bermain <i>Game</i>	
10	Apa kendala terbesar yang kalian hadapi saat bermain <i>game</i> ? (misal kontrol yang sulit, menu yang bikin bingung navigasinya, <i>writing</i> narasi yang kurang, dll.)

11	Pernah tidak, frustrasi akibat suatu desain di dalam <i>game</i> ? Mungkin berikan contohnya?
12	Apakah pernah kalian berhenti bermain <i>game</i> karena hal tertentu? Bisa berikan contohnya apa dan kenapa?
Pengalaman Positif Bermain <i>Game</i>	
13	Apakah ada karakter <i>game</i> yang kalian obsesikan? Contohnya?
14	Dari karakter itu, apa sih yang dilihat? Desainnya (seperti bentuk, warna, pakaian, dll), atau sikap dan perilakunya?
Ketertarikan Terhadap <i>Game</i> yang akan Dirancang	
15	Jika Anda melihat <i>game</i> yang menceritakan tentang seseorang dalam hidup kemiskinan, apakah Anda akan tertarik?
16	Kalau tertarik, apa yang diharapkan pada <i>gameplay</i> -nya saat berpikir tentang <i>game</i> tersebut?
17	Apakah Anda lebih tertarik dengan sistem pilihan moral, atau lebih kepada sistem simulasi/survival (dengan status <i>hunger</i> , <i>thirst</i> , <i>hygiene</i> , <i>morale</i> , manajemen keuangan, dll.)?
18	Kalau <i>game</i> -nya berbasis naratif, kalian lebih suka karakter yang bisa dibikin sendiri, atau karakter yang sudah ditentukan?
19	Jika Anda saat ini bisa merancang <i>game</i> , seperti apa <i>game</i> tersebut?

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner atau *Survey Research* menurut Creswell (2022) merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif yang digunakan untuk memperoleh informasi berdasarkan data bersifat angka dari suatu bagian dari populasi tertentu. Beliau mengutip Fowler bahwa metode ini dapat menyajikan informasi seperti tren, perilaku dan sikap, serta opini. *Survey Research* dilakukan melalui pembagian kuesioner.

Sebelum menuliskan pertanyaan-pertanyaan ke dalam form yang akan dibikin, penulis menentukan data-data yang perlu didapat melalui kuesioner tersebut. Selanjutnya penulis membuat beberapa bagian atau *section*

utama pada kuesioner, serta beberapa pertanyaan-pertanyaan pada tiap bagian tersebut. Berikut merupakan tabel pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Tabel 3.4 Pertanyaan Kuesioner

SECTION 1: Biodata		Goal: <i>mencari tahu target audiens perancangan</i>
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
1. Umur	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - 10 – 15 - 16 – 21 - 22 – 27 - 27 keatas
2. Domisili	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Jakarta - Bogor - Depok - Tangerang - Bekasi
3. Pekerjaan	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - SMP - SMA/SMK - Mahasiswa
4. Berapa pendapatan anda atau keluarga anda?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Rp1.000.000 – Rp3.000.000 - Rp4.000.000 – Rp5.000.000 - Rp6.000.000 – Rp10.000.000 - Lebih dari Rp10.000.000
SECTION 2: Kebiasaan Bermain dan Topik Konflik Horizontal		Goal: <i>mencari data penyuka game beserta pemahaman mereka terhadap konflik</i>

5. Seberapa suka anda dalam bermain <i>game</i> ?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat Tidak Suka - Tidak Suka - Suka - Sangat Suka
6. Berapa lama rata-rata anda bermain <i>game</i> dalam sehari?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Kurang dari 30 menit - 30 menit – 1 jam - 1 – 3 jam - 3 – 5 jam - Lebih dari 5 jam
7. Apakah pernah anda bersimpati kepada karakter pada suatu <i>game</i> karena memahami kondisinya?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Ya - Tidak - Mungkin
8. Apakah anda paham tentang konflik horizontal?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Ya - Tidak - Mungkin
9. Apakah menurut anda perbedaan status ekonomi dapat menyebabkan perselisihan?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Ya - Tidak - Mungkin
10. Apakah anda tertarik terhadap permainan yang dapat menceritakan tentang kondisi kehidupan ekonomi tertentu?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Ya - Tidak - Mungkin

SECTION 3: Pertanyaan Desain	Goal: <i>mengetahui minat publik terhadap genre dan do and donts' pada game development</i>	
11. Jam berapa biasanya bermain <i>game</i> ?	Multiple Choice (Single Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Pagi (06:00 – 12:00) - Siang (12:00 – 18:00) - Malam (18:00 – 00:00) - Dini hari (00:00 – 06:00) - Tidak Menentu/Kalau Lagi Bebas Aja
12. Apa yang biasa mengganggu anda saat bermain?	Multiple Choice (Multiple Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Pekerjaan - Tugas sekolah/kampus - Pacar - Mati listrik - Koneksi - Lingkungan berisik - Tidak ada yang mengganggu - Lainnya (isi sendiri)
13. Apa yang dibenci dari suatu <i>game</i> ?	Multiple Choice (Multiple Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gameplay</i> yang repetitif - Kontrol yang sulit atau tidak responsif - Cerita atau karakter yang tidak menarik - Pay-to-win - Cerita yang emosional - Tidak ada yang dibenci - Lainnya (isi sendiri)
14. Apa yang disukai dari suatu <i>game</i> ?	Multiple Choice (Multiple Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Grafik/gambar - Alur cerita - Cerita yang emosional - Mode multiplayer

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gameplay</i> yang menantang atau adiktif - Musik dan suara yang mendukung suasana <i>game</i> - Tidak ada preferensi tertentu - Lainnya (isi sendiri)
15. <i>Genre game</i> apa saja yang kamu suka?	Multiple Choice (Multiple Ans)	<ul style="list-style-type: none"> - Roleplay (MMORPG, Action RPG, dll.) - Action (<i>Shooter, Fighting, Platformer</i>, dll.) - Adventure (<i>Detroit Become Human, Life is Strange, The Walking Dead, Survival Games</i>, dll.) - Simulation (<i>The Sims, Rollercoaster Tycoon, Farmer Simulation</i>, dll.) - Strategy (MOBA, <i>StarCraft, Age of Empires, Plants vs. Zombies</i>, dll.) - Sports and Racing (<i>FIFA, NBA, Gran Turismo, Steep</i>, dll.) - Horror - Sandbox & Open World (<i>Minecraft, Roblox, GTA 5, Red Dead Redemption</i>, dll.)

Pada bagian *section 1* di tabel tersebut, pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun untuk mengetahui dasar informasi terkait responden yang mengisi kuesioner tersebut, seperti halnya kelamin, usia, pendapatan, pekerjaan, hingga domisili. Dengan data ini, penulis dapat memahami tren atau suatu *pattern* yang di dasari oleh dasar informasi tersebut.

Kemudian pada *section 2*, pertanyaan tentang perilaku pemain *game* serta topik dari perancangan disajikan. Pada bagian ini, penulis ingin memahami sedikit kaitan pemain *game*, dengan pemahaman mereka dengan konflik horizontal serta pemicunya. Pada bagian akhir di bagian tersebut, penulis juga menanyakan ketertarikan mereka secara umum.

Pada bagian terakhir atau *section 3*, pertanyaan-pertanyaan ditujukan untuk membantu penulis memilih atau mencari pendekatan dalam sisi desain. Seperti menentukan apakah desain *game* tersebut akan nyaman untuk dinikmati di jam-jam tertentu, teknologi 2D atau 3D, berdurasi panjang atau mendukung permainan ulang (*replayability*), dan bagaimana mekanisme *game*-nya secara keseluruhan.

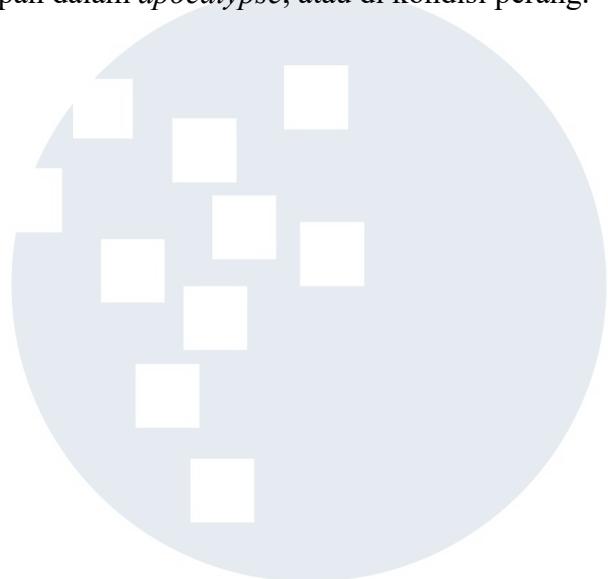
Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut, penulis berharap untuk mendapat *insight* atau menemukan suatu *pattern* dari pemain. Sehingga penulis dapat menentukan hasil akhir dari perancangan ini dengan efektif, serta menyelesaiannya dengan efisien.

3.3.4 Studi Eksisting

Menurut Creswell (2022), salah satu metode dalam penelitian kualitatif adalah analisis dokumen. Teknik ini berhubungan dengan pengumpulan dan mengkaji dokumen tertulis, gambar atau materi visual lainnya untuk memahami fenomena tertentu. Pada metode studi eksisting, penulis akan mencari suatu perancangan dengan topik yang sama, yaitu *game* yang membahas tentang kemiskinan. Tujuan penggunaan metode ini yaitu untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan suatu *game* dengan pembahasan yang terstruktur berdasarkan teori-teori literatur yang digunakan.

3.3.5 Studi Referensi

Pada metode studi referensi, penulis akan mencari perancangan *game* yang mirip dengan kondisi atau preferensi berdasarkan data yang didapat dari hasil penelitian lain. Tetapi tidak juga menutup kemungkinan untuk menggunakan *game* yang memiliki tema mirip seperti kemiskinan, contohnya tema kehidupan dalam *apocalypse*, atau di kondisi perang.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA