

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Penulis menggunakan metode penelitian mix-methods yakni gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Dalam Buku *Research Design* edisi ke enam oleh John W. Creswell dan David J. Creswell (2022), penggunaan mix-methods memungkinkan untuk memperluas insight dan filosofi atau pandangan baru terkait sebuah penelitian desain dengan memadukan dua bentuk data yang berbeda. Dalam mix-methods, metode kualitatif digunakan untuk menghasilkan pendekatan secara data untuk mengeksplorasi dan memahami sebuah masalah secara mendalam dan bersifat dinamis atau deskriptif. Sedangkan, metode kuantitatif dilakukan untuk melakukan pendekatan secara numerik untuk mengukur sebuah objek dan mendapatkan statistiknya.

Selanjutnya, subjek perancangan yang dituju adalah para pemilik kelinci atau mereka yang tertarik untuk memelihara kelinci. Target secara spesifiknya, adalah para generasi muda atau (gen Z) yang berumur berusia 18-24 tahun (*young-adults*), SES A-B, pendidikan minimal SMA, dan berdomisili di Tangerang Selatan. Dengan spesifikasi para pemilik kelinci sebagai target primer dan mereka yang memiliki ketertarikan untuk memelihara kelinci sebagai target sekunder. Berikut merupakan penjabaran lebih lanjut akan demografi, psikografi, dan geografi subjek perancangan yang dituju:

1. Demografi,
  - a. Usia: 18-24 tahun
  - b. Jenis kelamin: Perempuan dan laki-laki
  - c. Pekerjaan: Mahasiswa
  - d. SES: A-B

Subjek perancangan yang dipilih adalah generasi muda berusia 18-24 tahun dipilih dengan landasan menurut data dari TGM Research tahun 2023 bahwa sebanyak 31% generasi muda atau *young-adults* dengan

kisaran usia 18-24 tahun menyukai hewan peliharaan dan 63% nya menyukai hewan peliharaan secara spesifik. Dilanjutkan dengan riset yang sama oleh TGM Research *Pet Care Insight in Indonesia*, menyatakan bahwa sebanyak 7% dan 13% responden dari 61% dengan usia 18-24 tahun (TGM Research, 2023). Selain itu, generasi muda dituju lantaran dari pemeliharaan kelinci yang populer dikalangan mereka karena ukurannya yang kecil, sikap kelinci yang dianggap menggemaskan, dan perawatan yang dianggap mudah (Susetyo, 2025).

2. Psikografi,

- a. Memiliki kelinci peliharaan (primer)
- b. Tertarik untuk memelihara kelinci (sekunder)
- c. Menyukai hewan sebagai *emotional support*
- d. Menyukai media interaktif atau permainan (*games*)
- e. Tertarik akan *animal welfare* hewan peliharaan

Melalui data statistic dari goodstats.id (Marsa, 2025), generasi muda atau gen z khususnya berusia 18-24 tahun (*young-adults*) memiliki hewan peliharaan sebagai bentuk *emotional support*. Data lain dilakukan pada Januari 2021 oleh Rakuten Insight, di Indonesia dan negara asia lainnya, terdapat dua alasan utama seseorang memilih untuk memiliki binatang peliharaan. Sebanyak 41% memilih untuk mengurangi rasa sedih dan stress dan sebanyak 36% untuk mengatasi kesepian (memiliki teman).

Dalam buku *Ferrets, Rabbits, and Rodents Third Edition* (Quesenberry dan Carpenter, 2004, h. 545), kelinci memiliki sebuah sifat sosial secara alamiah. Kelinci terbiasa berada dalam lingkungan berkelompok di alam bebas, sifat tersebut membuat mereka dapat membangun ikatan kuat (*bonding*) dengan manusia (pemiliknya), atau bahkan hewan lain yang bersahabat. Alasan tersebut lah yang membuat kelinci menjadi hewan yang cocok untuk dipelihara karena sifat sosial dan menggemaskan yang dapat mengatasi rasa stress atau kesepian pemiliknya.

3. Geografi,

- a. Domisili: Jabodetabek

Melalui riset hasil kuesioner dan data yang telah penulis lakukan, para pemilik kelinci di Indonesia dominan berada pada kota-kota besar seperti Tangerang Selatan, Jakarta, dan Bandung. Kota-kota tersebut memiliki akses penjualan kelinci hias, wisata hiburan bermain dengan kelinci, hingga tempat atau media perawatan kelinci seperti penjualan makanan dan rumah sakit yang menangani kelinci peliharaan atau hewan eksotis yang memadai daripada kota-kota lainnya. Kemudian, dalam konteks hewan peliharaan kelinci, pemilik kelinci peliharaan di Indonesia masih terbelang minoritas daripada hewan lainnya seperti anjing dan kucing. Kemudian, melalui data Peluang Bisnis Hewan Peliharaan di Indonesia (Kompas, 2023), terdapat 5% pemilik kelinci di Indonesia dari 525 responden di wilayah Jabodetabek.

### **3.2 Metode dan Prosedur Perancangan**

Dalam perancangan penulis menggunakan metode perancangan milik Tracy Fullerton dalam buku *Game Design Workshop 5<sup>th</sup> Edition* (2024). Didalamnya terdapat 4 tahapan perancangan dimulai pada tahap pembenaman ide-ide (tahapan *ideation*), tahap pembuatan sketsa dan visualisasi ide awal (*prototyping*), tahap pembuatan aset digital (*digital prototyping*), hingga tahap uji coba *game* atau permainan (*play testing*). Berikut merupakan penjelasan dan pengimplementasian tiap tahapan dalam perancangan *game*;

#### **3.2.1 Ideation**

Tahapan *Ideation* merupakan tahapan dilakukannya proses inkubasi ide. Inkubasi ide yang dimaksud adalah untuk mengolah isu atau topik *animal welfare* pada kelinci peliharaan agar menjadi permainan menyenangkan sehingga informasi dapat tersampaikan secara tidak langsung melalui proses permainan. Tahapan ini dilakukan dengan riset atau pengumpulan data yang lalu dilanjut dengan brainstorming ide. Ide yang dimaksud adalah visualisasi juga dengan mekanisme *game* agar tetap menyenangkan untuk dimainkan namun tidak melupakan tujuan atau goals utama tentang topik *animal welfare* pada kelinci peliharaan itu sendiri.

### 3.2.2 Prototyping

Tahapan *Prototyping* merupakan segala proses penggemabaran atau memvisualisasikan ide maupun informasi pada tahapan sebelumnya. Tahapan Prototyping diterapkan penulis dengan dilakukannya pembuatan sketsa aset. Tahapan ini menghasilkan sketsa terdiri dari rancangan awal permainan serta aset-aset visual dalam game nantinya. Prototyping dilakukan baik secara pen & paper maupun secara digital seperti pembuatan ilustrasi visual, UI/UX game, dan elemen game lainnya.

### 3.2.3 Digital Prototyping

Tahapan *Digital Prototyping* merupakan tahapan memasukkan aset visual yang telah dimiliki kedalam media digital. Tahapan ini diterpkan dengan memasukkan aset-aset seperti ilustrasi karakter, tempat, dan objek kedalam sebuah software digital. Tahapan masuk pada dimulainya perancangan game mulai dari tampilan visual game, penempatan aset/layoutting aset dan UI hingga alur (*flow*) game. Tahapan ini memindahkan aset atau elemen visual yang ada kedalam sebuah sistem untuk diperasikan atau dimainkan.

### 3.2.4 Playtesting

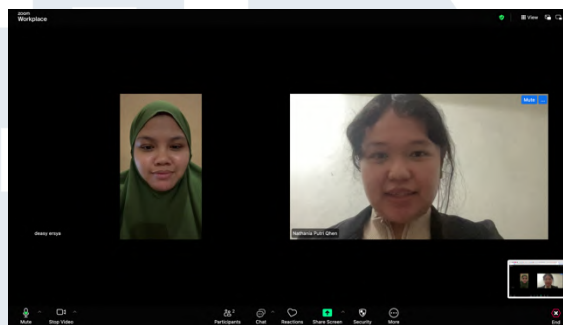
Tahapan *Playtesting* merupakan uji coba terkait perancangan yang telah dilakukan. Tahapan ini dilakukan dengan uji coba game melalui *Alpha test* dan *Beta test*. *Aplha test* dilakukan pada teman, keluarga, atau pihak terdekat lainnya untuk menguji tampilan, *flow*, dan pemaparan konten sebelum sampai target asli perancangan. *Beta test* akan dilakukan pada target perancangan yakni para pemilik kelinci atau mereka yang memiliki ketertarikan untuk memelihara kelinci.

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penulis gunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan teknik wawancara. Penulis melakukan wawancara dengan dokter kelinci atau hewan eksotis untuk mendapatkan data akan informasi dan wawasan akan cara perawatan dan penanganan kelinci peliharaan. Selanjutnya, metode kuantitatif dilakukan dengan teknik kuesioner guna memvalidasi

ketertarikan responden dalam mempelajari *animal welfare* kelinci peliharaan, mengukur seberapa jauh dan tepatnya pemahaman responden, juga mengetahui preferensi media dan visual yang mereka gemari. Kuesioner disebar dengan target responden berupa para pemilik kelinci peliharaan atau mereka yang tertarik untuk memelihara kelinci peliharaan. Berikut merupakan penjabaran teknik yang penulis lakukan;

### 3.3.1 Wawancara bersama Dokter Kelinci/Hewan Eksotis



Gambar 3.1 Wawancara lewat Zoom

Wawancara dilakukan kepada Drh. Deasy Andini Ersya Putri selaku dokter hewan eksotis yang memahami gizi dan cara pemeliharaan kelinci. Wawancara digunakan penulis untuk mendapatkan informasi dari ahli terkait cara perawatan kebutuhan pokok kelinci peliharaan yang sesuai dengan prinsip *Animal Welfare* dan pencegahan sakit penyakit pada kelinci. Wawancara tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mendapat wawasan perawatan kelinci yang sesuai dengan prinsip-prinsip *Animal Welfare*, juga dengan fungsi sebagai bahan dasar/ konten mekanisme permainan dalam perancangan game nantinya. Berikut merupakan daftar pertanyaannya;

1. Apa saja kebutuhan pokok atau utama kelinci peliharaan?
2. Bagaimana cara menghindari sakit penyakit pada kelinci, baik secara fisik ataupun emosional kelinci?
3. Gizi atau nutrisi apa yang dibutuhkan oleh kelinci? Dan makanan jenis apa saja yang dapat dikonsumsi kelinci secara berkala?
4. Apa cara terbaik untuk memastikan kondisi kesehatan kelinci? Apakah ada indikator tertentu untuk segera melakukan penanganannya?

5. Apa yang perlu pemilik kelinci lakukan untuk mencegah kelinci peliharaan terkena stress?
6. Kondisi rumah (kandang) yang seperti apa idealnya untuk kelinci agar hidup dan kesejahteraannya terjamin?
7. Apa saja yang hal-hal yang harus dilakukan atau dihindari untuk menjamin kesejahteraan kelinci peliharaan?
8. Kapan waktu yang tepat untuk memandikan kelinci, sebab kelinci sendiri hewan yang mampu membersihkan dirinya sendiri?
9. Apakah kelinci dapat memberikan tanda atau gelagat jika mereka merasa tidak nyaman atau sakit?
10. Bagaimana pemenuhan animal welfare kelinci dapat dilakukan di Indonesia? (Terkait bebas dari malnutrisi, stress atau rasa takut, sakit penyakit, rasa tidak nyaman, dan rasa terkekang).

### 3.3.2 Wawancara bersama Pemilik Kelinci



Gambar 3.2 Wawancara lewat Zoom

Wawancara bersama dengan pemilik kelinci dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui *animal welfare* dan pengetahuan pemeliharaan kelinci pada pemilik kelinci serta kendala yang mereka miliki dalam merawat kelinci mereka. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk menanyakan terkait apa saja kendala akan media informasi akan pemeliharaan kelinci yang saat ini ada. Berikut merupakan daftar pertanyaannya;

1	Sebagai pemilik kelinci peliharaan, kenapa sih kamu memutuskan untuk memelihara kelinci? Apa ada alasan spesifik kenapa kamu memilih peliharaan kelinci dibanding hewan lainn?
2	Sebagai pemilik kelinci apa kamu tahu kebutuhan pokok apa saja yang kelinci peliharaan butuhkan?
3	Bagaimana kondisi peliharaan kelinci kamu? Apakah sehat, senang atau sering berinteraksi dengan kamu sebagai pemiliknya?
4	Apakah kamu tahu apa itu animal welfare?
5	Apakah kamu pernah merasakan sebuah kendala saat memelihara kelinci, misalnya kesulitan akan hal tertentu atau bahkan merasa melakukan kekeliruan saat memelihara kelinci?
6	Apakah kamu mengetahui beberapa hal tentang pemeliharaan kelinci seperti berikut, menjaga kontak area sensitif kelinci, memberikan teman sepermainan, tidak memandikan kelinci dengan air secara rutin, dan pemberian makan hay dengan cukup?
7	Menurut kamu apakah mudah dalam mencari informasi akan penanganan kelinci yang tepat? Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam mencari atau memahami media informasi yang sejauh ini ada terkait pemeliharaan kelinci?
8	Menurut kamu, apakah media media yang kamu pernah gunakan cukup efektif dalam perawatan kelinci atau justru masih memberikan dampak negatif, misalnya ribet karena harus mengaksesnya, kurang jelas, atau terlalu bertele-tele sehingga bosan dan sulit memahaminya?
9	Apakah menurut kamu media informasi yang ada sejauh ini memiliki kekurangan? Dari segi visualisasi, konten ataupun penyajiannya?
10	Menurut kamu, apakah cukup atau mampu sebuah media interaktif seperti game dapat memberikan informasi atau edukasi akan perawatan kelinci dengan efektif?

### 3.3.3 Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mendapat data secara Kualitatif (deskriptif) dengan target responden berupa para pemilik kelinci atau yang memiliki minat atau tertarik untuk memelihara kelinci berusia 18-24 tahun (Dewasa awal), SES A-B dan berdomisili Tangerang Selatan. Kuesioner dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengetahuan masyarakat akan pemeliharaan kelinci peliharaan dan mendeteksi persepsi yang salah akan perawatan kelinci di mata masyarakat, terlebih para pemilik kelinci. Selain itu, kuesioner dilakukan dengan fungsi untuk mendapatkan



preferensi visual dan gaya permainan yang diminati oleh target, serta sebagai bahan konten permainan untuk membenarkan kekeliruan yang ada dari hasil kuesioner. Berikut beberapa sample pertanyaan kuesioner;

Tabel 3.1 Tabel Kusioner Data Diri

Tentang Data Diri			
No	Pertanyaan	Jenis Jawaban	Pilihan Jawaban
1.	Nama responden	Short answer	Nama
2.	Berapa usia anda	Option	a. 18-20 tahun b. 21-25 tahun
3.	Jenis Kelamin	Option	a. Perempuan b. Laki-laki
4.	Domisili/tempat tinggal	Option	a. Tangerang b. Jakarta c. Bandung d. Luar Jabodetabek

Bagian pertama kuesioner dimulai dengan berisikan pertanyaan mengenai data diri responden. Bagian ini dilakukan guna mendapatkan usia target, mengetahui gender pemilik kelinci yang dominan, serta mengetahui domisili dominan dari para responden kuesioner. Hasil kuesioner bagian ini digunakan untuk memvalidasi target perancangan.

Tabel 3.2 Tabel Kusioner terkait Kelinci Peliharaan

Tentang Kelinci Peliharaan			
No	Pertanyaan	Jenis Jawaban	Pilihan Jawaban
5.	Apakah anda pemilik kelinci peliharaan? Atau tertarik untuk memelihara kelinci?	Option	a. Ya b. Tidak
6.	Jika anda memiliki atau tertarik untuk memelihara kelinci, apa alasannya?	Multiple Option	a. Karena menggemaskan b. Sebagai emotional support c. Mudah merawatnya d. Murah harganya
7.	Dari skala 1-5 seberapa dalam tingkat pengetahuan anda akan pemeliharaan kelinci?	Skala	1= kurang mengetahui 2= lumayan mengetahui 3= Mengetahui dasar-dasarnya 4= Mengetahui banyak hal 5= Sangat mengetahui
8.	Apa saja yang anda ketahui tentang kebutuhan kelinci dalam pemeliharaannya?	Multiple Option	a. Makanan bergizi b. Ukuran kandang yang sesuai c. Teman sepermainan d. Air bersih e. Memandikan kelinci secara rutin f. Mengajak kelinci bermain g. Menghindari kontak area sensitif kelinci



9.	Apakah anda mengetahui mana yang salah terkait pemeliharaan kelinci?	Multiple Option	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pemberian makan pellet kelinci</li> <li>b. Pemberian makan kangkung</li> <li>c. Satu kelinci dalam satu kandang</li> <li>d. Mengajak bermain kelinci</li> </ul>
10.	Tekait pemeliharaan kelinci, hal manakah dibawah ini yang anda telah terapkan?	Multiple Option	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyediakan kandang sesuai ukuran kelinci</li> <li>b. Memberikan teman sekandang untuk kelinci</li> <li>c. Menjaga kebersihan kandang kelinci dengan rutin</li> <li>d. Mencuci tangan sebelum bermain dengan kelinci</li> <li>e. Belum menyediakan/menyiapkan</li> </ul>
11.	Berapa banyak pengeluaran yang anda miliki atau siapkan untuk pemeliharaan kelinci peliharaan?	Option	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Rp100.000 – Rp300.000</li> <li>b. Rp300.000 – Rp700.000</li> <li>c. Rp700.000 – Rp1.500.000</li> <li>d. &gt; Rp1.500.000</li> </ul>

Bagian kedua kuesioner dilakukan untuk mendapatkan insight akan seberapa dalam pengetahuan responden akan pemeliharaan kelinci peliharaan. Pertanyaan kuesioner pada bagian ini memiliki opsi ganda yang digunakan untuk mengetahui seberapa tepat pengetahuan akan pemeliharaan kelinci dikarenakan masih banyaknya kekeliruan yang terjadi dalam pemeliharaan kelinci peliharaan. Terakhir, pertanyaan kuesioner mengenai budget atau pengeluaran yang dilakukan untuk mengetahui SES responden dari budget yang telah disiapkan atau dimiliki terkait pemeliharaan kelinci peliharaan.

Tabel 3.3 Tabel Kusioner terkait *Animal Welfare*

Tentang Animal Welfare			
No	Pertanyaan	Jenis Jawaban	Pilihan Jawaban
12.	Dari skala 1-5 seberapa familiarnya anda tentang <i>Animal Welfare</i> pada hewan peliharaan?	Skala	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 1= kurang mengetahui</li> <li>b. 2= lumayan mengetahui</li> <li>c. 3= Mengetahui</li> <li>d. 4= Mengetahui banyak hal</li> <li>e. 5= Sangat mengetahui</li> </ul>
13.	Apakah anda mengetahui nutrisi apa yang kelinci butuhkan dalam makanannya?	Option	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ya</li> <li>b. Tidak</li> </ul>

14.	Apakah anda mengetahui bahwa kelinci membutuhkan teman sepermainannya?	Option	a. Ya b. Tidak
15.	Apakah anda mengenali apabila kelinci anda merasa tidak nyaman atau menunjukkan tanda terjangkit sebuah penyakit?	Option	a. Ya b. Tidak
16.	Dalam skala 1-5, seberapa bersih kandang atau rumah kelinci anda?	Skala	a. 1= kotor b. 2= kurang bersih c. 3= lumayan bersih d. 4= bersih e. 5= sangat bersih
17.	Apakah anda meluangkan waktu setiap harinya untuk mengajak kelinci anda bermain?	Option	a. Ya b. Tidak c. Terkadang, jika sempat
18.	Menurut anda, seberapa sulitnya penerapan Animal Welfare kelinci peliharaan di Indonesia sendiri?	Option	a. Ya b. Tidak
19.	Apakah anda setuju bahwa banyak yang masih keliru dalam memelihara kelinci?	Option	a. Ya b. Tidak
20.	Melalui pengalaman anda, apakah anda setuju masih banyak yang menganggap kelinci peliharaan sebagai hewan ternak?	Option	a. Ya b. Tidak
21.	Apakah anda tertarik untuk mempelajari animal welfare dalam menjaga hewan peliharaan?	Option	a. Ya b. Tidak

Bagian ketiga kuesioner dilakukan untuk mengetahui apakah para responden mengetahui apa itu animal welfare dan mengetahui penerapannya pada kelinci peliharaan. Bagian ini digunakan juga untuk mengetahui padangan para responden akan *animal welfare* kelinci peliharaan dan seberapa tertariknya mereka untuk dapat mempelajari *animal welfare* kelinci peliharaan lebih lanjut. Bagian ini menanyakan hal mendasar dalam lingkup animal welfare kelinci, juga berhubungan dengan section atau bagian sebelumnya.

Tabel 3.4 Tabel Kusioner terkait Media Desain

Tentang Media Desain			
No	Pertanyaan	Jenis Jawaban	Pilihan Jawaban
21.	Media apa yang selama ini anda gunakan untuk mencari konten berisikan tata cara pemeliharaan kelinci atau animal welfare kelinci?	Multiple Option	a. Buku b. Website c. Sosial media d. Games
22.	Apakah anda mengalami kesulitan atau keresahan seperti dibawah ini dalam media informasi akan pemeliharaan kelinci yang ada saat ini?	Multiple Option	a. Informasi terlalu padat (dominan teks saja) b. Sulit memahami informasi (tidak adanya visualisasi) c. Ribet karena informasi yang terpecah sehingga harus mengecek banyak sumber d. Tidak tahu harus mengecek dimana
23.	Apakah anda akan tertarik untuk mencoba media interaktif seperti permainan atau game mengenai pemeliharaan kelinci?	Option	a. Ya b. Tidak
24.	Genre atau jenis permainan apa yang sesuai dengan preferensi anda terkait topik <i>Animal Welfare</i> kelinci peliharaan?	Option	a. Casual b. Simulation c. Children d. Adventure
25.	Preferensi visual seperti apa yang anda gemari?	Multiple Option	a. Sederhana b. Menggemaskan c. Detail d. Menantang

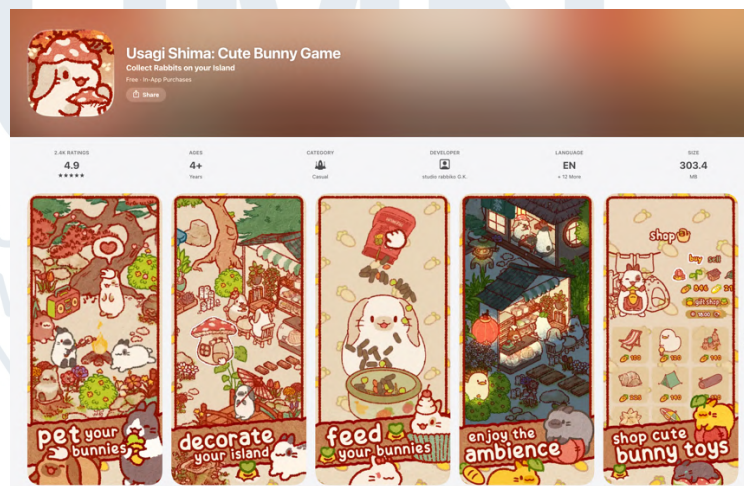
Bagian terakhir kuesioner dilakukan untuk mendapatkan insight akan media apa yang selama ini responden gunakan dan tertarik gunakan. Dalam bagian ini juga ditanyakan kesulitan dari media sebelumnya yang para responden alami dalam mengulik data terkait animal welfare kelinci. Pada bagian ini terdapat pertanyaan yang juga menanyakan preferensi responden akan media interaktif dan juga mengarah pada seberapa tertariknya responden pada perancangan game terkait *animal welfare* kelinci peliharaan.

### 3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan dengan melihat beberapa game serupa seperti game bertemakan *virtual pet*, game 2d dan game relaksasi dengan genre *casual* atau *cozy games*. Studi referensi dilakukan untuk menjadi panduan atau acuan contoh dalam perancangan yang penulis lakukan. Berikut merupakan 3 *games* yang menjadi studi referensi penulis, yakni;

1. Usagi Shima: Cute Bunny Game (Studio Rabbiko)

*Game* Usagi Shima mengambil tema tentang simulasi pemeliharaan kelinci dengan unsur mekanisme *collecting items game*. Dalam game, pemain berperan sebagai seorang pengurus island yang nantinya akan ditempati beragam macam kelinci. Keseharian pemain dalam game adalah membuat rumah atau tempat yang nyaman bagi kelinci dengan cara mendekorasi rumah/ island kelinci, merawat kelinci dengan berinteraksi dan memberi makan mereka, dan juga mengumpulkan koin atau wortel untuk membangun island dan merawat kelinci. *Game* Usagi Shima memiliki gaya seni 2D menggemaskan dengan unsur ilustrasi dengan gaya outline atau guratan pensil tiap objeknya. Game ini juga memiliki penggunaan color palette warna hangat untuk memberikan ambience atau suasana pulau yang hangat dan menenangkan bagi pemainnya.



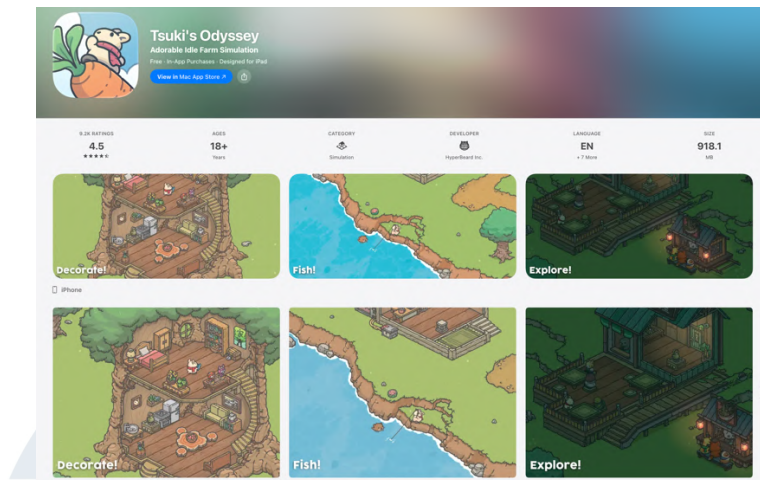
Gambar 3.2 Gambar *Game* Usagi Shima

Kelebihan (*strength*) game Usagi Shima adalah visualisasi dengan karakter kelinci dan pewarnaan yang khas. Selain itu terdapat

ambience atau suasana yang memang ditekankan untuk pemain dapatkan dalam membangun island mereka. Kekurangan (*weakness*) game ini adalah tidak adanya pengajaran pemeliharaan kelinci dikarenakan fokus untuk menghias *island* dalam game. Peluang (*opportunity*) dalam game adalah pengembangan fitur atau interaktivitas yang semakin mendukung pemain untuk merasakan efek mental yang menangkan dalam game. Ancaman (*threat*) dalam game ini adalah terlalu lama nya *progression* dari *review* pemain lainnya sehingga dapat terasa monoton di beberapa waktu.

## 2. Tsuki Adventure (HyperBeard)

*Game* Tsuki Adventure mengambil tema seekor kelinci yang berpetualang dari satu desa ke desa lainnya. Dalam game, pemain berperan sebagai Tsuki, seekor kelinci yang berprofesi sebagai *traveler*. Dalam game, pemain akan berinteraksi dengan beragam tokoh atau karakter hewan lainnya. Interaksi yang terjadi adalah mengobrol atau memberikan item tertentu dengan karakter hewan lain untuk menambah *interest* atau level kedekatan dengan karakter lain. Dalam game ini juga memiliki mekanisme mengumpulkan item untuk mendapatkan achievement atau *diary entry* tsuki (catatan petualangan Tsuki). Game ini memiliki gaya seni 2D yang cukup detail namun menggemaskan. Suasana dalam game menonjolkan suasana daerah pedesaan yang memiliki suasana nya menenangkan dengan penggunaan warna-warna cerah dalam game nya.



Gambar 3.3 Gambar *Game* Tsuki Adventure

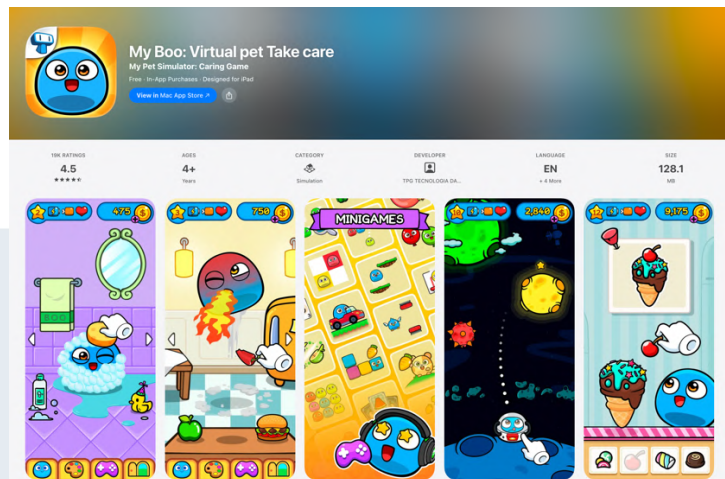
Kelebihan (*strength*) game ini adalah visualisasi pedesaan yang membangun suasana menangkan ditambah dengan music yang mendukung. Selain itu terdapat interaksi unik dengan tiap karakter membuatnya menyenangkan. Kekurangan (*weakness*) game ini adalah tidak adanya pengajaran pemeliharaan kelinci dikarenakan fokus untuk berinteraksi dengan NPC, selain itu kurang adanya tutorial yang dapat membuat pemain bingung diawal permainan. Peluang (*opportunity*) dalam game adalah perluasan map atau interaktivitas dari fitur yang ada. Ancaman (*threat*) dalam game ini adalah tidak adanya informasi lanjutan akan bagaimana pemain dapat memainkan game dalam jangka panjang.

### 3. My Boo: Virtual Pet (Tapps Games)

*Game* My Boo: Virtual Pet mengambil tema pemeliharaan hewan peliharaan virtual. Dalam game ini pemain akan mengurus sebuah makhluk bulat bernama Boo. Pemain harus merawat Boo dari kecil hingga bertumbuh dengan memperhatikan indikator perawatannya. Dalam game, pemain memberi makan, memandikan, mengajak bermain, dan juga memberikan aksesoris tambahan atau ruangan baru untuk Boo. Dalam *game* terdapat *mini games* yang juga dapat pemain gunakan untuk menghasilkan uang untuk membeli makanan untuk Boo. *Game* My Boo: Virtual Pet merupakan game 2D yang



ditujukan untuk anak-anak dengan warna atau visual yang mencolok. Gaya seni yang digunakan dalam permainan juga adalah *cartoon style* yang sesuai dengan selera anak-anak. Penggunaan warna didalamnya juga memberikan kesan keceriaan bagi para pemain.



Gambar 3.4 Gambar Game My Boo

Kelebihan (*strength*) game ini adalah mekanisme yang mudah sebagai game hiburan. Kekurangan (*weakness*) game ini adalah tidak adanya tutorial atau arahan untuk pemain. Peluang (*opportunity*) dalam game adalah penambahan level atau tingkat perawatan untuk Boo. Ancaman (*threat*) dalam game ini adalah tidak adanya tantangan lanjutan sehingga dapat menimbulkan kebosanan.

### 3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan dengan melihat beberapa perancangan media yang telah ada dengan topik serupa yakni pemeliharaan kelinci. Studi eksisting dilakukan untuk melakukan perbandingan dengan media yang telah ada sebelumnya, sehingga dapat menciptakan sebuah kebaruan dari perancangan yang telah ada sebelumnya. Studi eksisting dilakukan media 3 berikut, yakni;



1. Buku Ilustrasi BUN-NEED oleh Elsha Danielle.

Buku ini memberikan sebuah informasi mengenai jenis kelinci, makanan, lingkungan dan juga tata cara perawatannya dengan visualisasi buku ilustrasi. Buku ini membantu memberikan informasi untuk mencegah kesalahan fatal terkait cara pemeliharaan kelinci. Buku ini menggunakan gaya ilustrasi yang semi realistis dengan gaya pewarnaan water color atau cat air. Buku ini menggunakan color palette pastel yang memberikan kesan lembut dan menggemaskan.



Gambar 3.5 Gambar Buku Ilustrasi Bun-Need  
Sumber: <https://dkv.binus.ac.id/2022/10/16/perancangan...>

Kelebihan (*strength*) buku ini adalah visualisasi yang kuat dan penggambaran penanganan kelinci yang jelas dan realistis. Kekurangan (*weakness*) game ini adalah tidak adanya interaktivitas kepada pembaca sehingga informasi disampaikan dengan teks biasa, juga ukuran teks yang bisa terlihat terlalu kecil untuk beberapa orang. Peluang (*opportunity*) dalam buku ini adalah penambahan interaktivitas. Ancaman (*threat*) dalam game ini adalah tidak adanya interaktivitas sehingga membuat informasi kurang tercerna.

2. Buku Aku Sayang Kelinci oleh Dian K. dan DRH. Sabrina.

Buku ini mengajarkan cara untuk merawat kelinci peliharaan untuk anak-anak. Buku Aku Sayang Kelinci juga mengajarkan untuk

menumbuhkan rasa peduli anak-anak terhadap hewan peliharaannya. Buku ini memiliki beberapa series dengan beragam binatang peliharaan lainnya, namun pada series khusus kelinci ini terdapat fakta-fakta menarik tentang kelinci yang diselipkan dalam konten dan ilustrasi buku. Buku ini menggunakan gaya ilustrasi buku cerita anak yang menggemaskan dengan penggunaan tekstur crayon. Konten informasi didalamnya juga dominan visual dan minim teks sebagaimana target buku yang ditujukan untuk anak-anak.



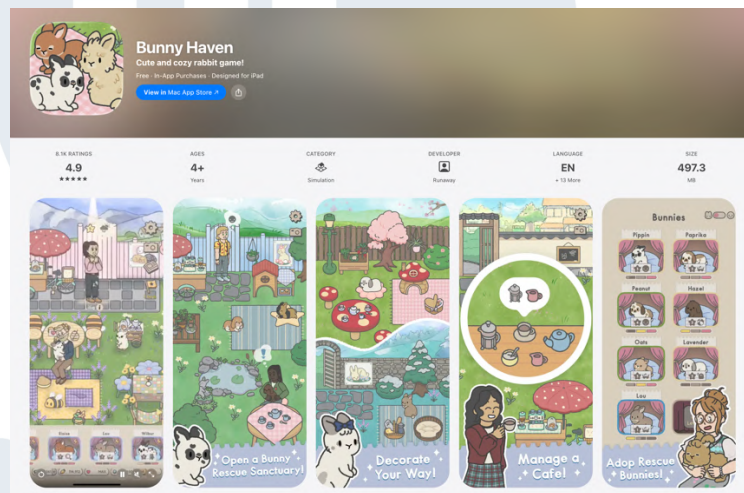
Gambar 3.6 Gambar Buku Aku Sayang Kelinci Peliharaanku  
Sumber: <https://share.google/images/pBmoc2JjTqr4zN4BC>

Kelebihan (*strength*) buku ini adalah visualisasi yang penuh dan berwarna sehingga menarik tiap halamannya. Kekurangan (*weakness*) buku ini adalah tidak adanya interaktivitas kepada pembaca juga kurang lengkapnya konten animal welfare atau kebutuhan pemeliharaan kelinci. Peluang (*opportunity*) dalam buku ini adalah penambahan interaktivitas atau teks sehingga konten dapat lebih berkesan. Ancaman (*threat*) dalam game ini adalah tidak adanya interaktivitas sehingga membuat informasi kurang tercerna.

### 3. Game Bunny Haven oleh Runaway

*Game* Bunny Haven merupakan game tentang pembuatan peternakan atau *shelter* (berlindung) tempat tinggal untuk kelinci. *Game* ini dikemas dengan gaya 2d yang membebaskan pemainnya menghias area peternakan dan memperluas area mereka untuk dapat

menambah koleksi kelinci. Dalam game ini, pemain juga dapat merawat, bermain, dan menjalankan misi kecil untuk dapat membangun peternakan dan menjaga kelinci mereka. Game ini juga memungkinkan pemain untuk mengunjungi peternakan pemain dan berinteraksi sosial serta mengoleksi *achievement* penghargaan dari mengumpulkan kelinci langka. *Game Bunny Haven* menggunakan jenis gaya visual yang chibi dan toony untuk menimbulkan kesan menggemaskan dan latar belakang yang memberikan kesan bersih dan nyaman. Game ini juga memberikan fitur kustomisasi bagi pemainnya dalam mendekorasi peternakan kelinci mereka.



Gambar 3.7 Gambar *Game Bunny Haven*

Kelebihan (*strength*) game ini adalah visualisasi menarik dan penuh objek yang bervariasi sehingga menyenangkan untuk dikumpulkan. Kekurangan (*weakness*) game ini adalah terlalu padatnya konten atau objek permainan sehingga membuat pemain terlalu padat akan informasi. Peluang (*opportunity*) dalam buku ini adalah penambahan fitur terkait ruang dalam permainan. Ancaman (*threat*) dalam game ini adalah tidak adanya informasi animal welfare yang realistis.