

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**PENGUJIAN GAME “REINHART AND THE GREAT GATE”
KARYA KELOMPOK “BeforeTeam”
DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN***



PENGUSUL :

- 1. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. (Ketua)**
NIP. 197601232009122003 / NIDN. 0023017613
- 2. Yuliyanto Prasetyawan (Anggota)**
NIM.1700211033

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2019
Nomor: DIPA-042.01.2.400980/2019 tanggal 5 Desember 2018
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 228/KEP/2019 Tanggal 20 Mei 2019
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan
Nomor: 5757/IT4/LT/2019 tanggal 23 Mei 2019**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2019**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Kegiatan : **PENGUJIAN GAME "REINHART AND THE GREAT GATE"
KARYA KELOMPOK "BeforeTeam"
DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 197601232009122003
NIDN : 0023017613
Jab. Fungsional : Asisten Ahli
Jurusan : D3 Animasi
Fakultas : FSMR
Nomor HP : 081380915096
Alamat Email : agneskarina@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 8.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2019

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Yuliyanto Prasetyawan
NIM : 1700211033
Jurusan : ANIMASI
Fakultas : SENI MEDIA REKAM

Mengetahui
Dekan Fakultas FSMR

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 196107101987031002



Yogyakarta, 29 November 2019
Ketua Peneliti


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIP 197601232009122003

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Nur Sahid, M.Hum
NIP 196202081989031001

RINGKASAN

Sebuah produk pasti memerlukan pengujian untuk mencapai kualitas produk sehingga layak untuk dipasarkan. Game sebagai produk digital, sebelum dapat dipasarkan tentu harus diuji dahulu. Ada banyak metode pengujian game yang dapat dilakukan. Dalam penelitian ini, *Game Reinhart and The Great Gate* akan diuji menggunakan konsep *User Centered Design (UCD)* dengan pendekatan metode *playability testing*.

Konsep UCD dipilih untuk mengetahui apakah mengetahui kualitas dari game yang berfokus pada user. *Playability testing* dipilih sebagai bentuk pendekatannya karena aplikasi yang diuji merupakan game dan sangat erat kaitannya dengan kemudahannya untuk dimainkan. Pengambilan data menggunakan kuesioner dengan 4 kelompok pertanyaan yang menggambarkan mengenai *playability testing* yaitu *gameplay*, *usability*, *mobility* dan *game story*.

Kuesioner akan disebar ke 25 responden dengan kriteria siswa SD kelas 5-6, Siswa SMP, Siswa SMA dan Karyawan. Hasil kuesioner ini nantinya akan diolah untuk kemudian disajikan dalam bentuk Bar Diagram dalam bentuk prosentase. Dari hasil prosentase kuesioner yang disajikan, akan ditemukan hasil, apakah game tersebut memenuhi kriteria sebagai *game* yang baik sesuai metode *UCD* dengan pendekatan *playability testing*.

Kata Kunci: *UCD (User Centered Design)*, *playability*, *game*, *testing*, pengujian.

PRAKATA

Syukur pada Allah untuk menyelesaikan laporan kemajuan penelitian dosen ISI Yogyakarta skema Dosen Pemula tahun anggaran 2019 ini. Hasil penelitian ini saya persembahkan untuk perkembangan perkuliahan game animasi khususnya dan perkembangan dunia pikir pada umumnya, ditengah laju kemanusiaan mengaktualkan diri demi perkembangan dan peradaban manusia.

Game animasi berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi Informasi (TI). Game animasi ikut memberikan sumbangan penting di dalamnya. Dalam keseharian game animasi sudah sangat mempengaruhi manusia dalam mengaktualkan diri (baik dalam hal pemakaian, maupun pengembangan teknologinya sendiri) jauh melampaui dimensi yang ada. Dengan demikian TI memiliki tugas mulia yaitu menjadi jembatan utama penghubung antar peradaban guna mempersempit kesenjangan yang ada.

Saya sungguh meyakini bahwa laporan kemajuan penelitian ini bukan barang sakral yang tidak boleh digugat kebenarannya, dengan demikian secara terbuka percikan kecil api ilmiah ini sangat saya perbolehkan untuk ditinjau ulang di masa yang akan datang.

Sebagai ucapan Syukur perkenankan pada kesempatan ini saya menaruh hormat, simpati, dan merasa “berhutang budi” kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Pembantu Rektor I Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. St. Hanggar Budi Prasetya, M.Si.
3. Ketua Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Nur Sahid, M.Hum
4. Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Marsudi, S.Kar., M.Hum.
5. Ketua Jurusan Televisi/Prodi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
6. Ketua Prodi D3 Animasi FSMR ISI Yogyakarta, Tanto Harthoko, M.Sn.

7. Yuliyanto Prasetyawan, mahasiswa prodi D3 Animasi angkatan 2017 yang telah bersedia menjadi anggota penelitian.
8. Segenap mahasiswa prodi D3 Animasi atas dukungan moral maupun material.

Semoga laporan kemajuan penelitian dosen ISI Yogyakarta skema dosen pemula tahun anggaran 2019 ini tidak menjadi sekedar persyaratan pemenuhan kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi, akan tetapi mampu memberikan kontribusi positif bagi peneliti khususnya, civitas akademika Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan masyarakat pada umumnya. Amin. Masih ada tanggung jawab moral saya untuk selalu berusaha mengembangkan ilmu, kepada semua saja saya mohon untuk selalu mengingatkannya.



Yogyakarta, November 2019
Agnes Karina Pritha Atmani

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengertian Game	3
B. Jenis Jenis Game	3
C. Genre Game	4
D. Komponen Komponen Game	5
E. Game 3D	6
F. <i>User Centered Design (UCD)</i>	7
G. Instrumen Pengumpulan Data dengan Angket (<i>Questionnaire</i>).....	8
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	9
BAB IV METODE PENELITIAN	10
BAB V HASIL YANG DICAPAI	12
A. Game Reinhart and The Great Gate.....	12
a. Deskripsi Game	12
b. Sinopsis Game	12
c. Spesifikasi Media Game	13
d. Tujuan Game	13
e. Target Pengguna Game	13
f. <i>Background Game</i>	13
g. <i>Intellectual Property Characters Game</i>	14
h. <i>Asset Game dan Environment</i>	16
i. <i>Game Play</i> atau Cara Memainkan	17
j. Pembagian Level Game	18
B. Analisis Game Reinhart and The Great Gate.....	19
a. Deskripsi, Sinopsis, dan Tujuan Game.....	19
b. <i>Game Story</i>	20
c. <i>Gameplay</i>	21
d. <i>Usability</i>	26
e. <i>Mobility</i>	29

C. Playtesting.....	29
D. Analisa Hasil.....	31
BAB VI KESIMPULAN.....	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN.....	40



DAFTAR TABEL

Tabel 5.1	<i>IP Characters Slime/musuh</i>	15
Tabel 5.2	Asset dan Environment Game.....	16
Tabel 5.3	Pembagian Level Game.....	18
Tabel 5.4	Tabel Kuesioner	30
Tabel 5.5	Pengelompokan Daftar Pertanyaan dalam Kuesioner.....	32
Tabel 5.6	Hasil Pertanyaan dalam Kuesioner - <i>Gameplay</i>	33
Tabel 5.7	Hasil Pertanyaan dalam Kuesioner - <i>Gamestory</i>	34
Tabel 5.8	Hasil Pertanyaan dalam Kuesioner - <i>Usability</i>	35
Tabel 5.9	Hasil Pertanyaan dalam Kuesioner - <i>Mobility</i>	35
Tabel 5.10	Hasil Pengujian Game.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1	Background	14
Gambar 5.2	IP Character Siluman Rubah.....	14
Gambar 5.3	IP Characters Slime (musuh) tanpa Senjata	15
Gambar 5.4	IP Characters Slime (musuh) dengan Senjata	15
Gambar 5.5	3D Environment Pohon Cemara	17
Gambar 5.6	Poster Game Reinhardt and The Great Gate	20
Gambar 5.7	<i>Gameplay</i> level 1 – <i>Start</i>	22
Gambar 5.8	<i>Gameplay</i> level 1 – Menembak.....	22
Gambar 5.9	<i>Gameplay</i> level 1 – Diserang Musuh	23
Gambar 5.10	<i>Gameplay</i> level 1 – Mati/Kalah	23
Gambar 5.11	<i>Gameplay</i> level 2 – Diserang musuh dengan <i>slash/hack</i>	23
Gambar 5.12	<i>Gameplay</i> level 2 – Siluman dan tambahan Nyawa.....	24
Gambar 5.13	<i>Gameplay</i> level 3 – Siluman dan musuh Slime biru	24
Gambar 5.14	<i>Gameplay</i> - Siluman dan Great Gate.....	24
Gambar 5.15	<i>Gameplay Error</i> 1 – Pintu antar level yang tidak bekerja.....	25
Gambar 5.16	<i>Gameplay Error</i> 2 – Musuh Slime yang tidak mati ditembak	25
Gambar 5.17	<i>Gameplay Error</i> 3 – Musuh Slime Oranye terjebak di jembatan	25
Gambar 5.18	<i>Gameplay</i> – <i>Game Over</i>	25
Gambar 5.19	<i>Main Menu Game Reinhart and The Great Gate</i>	27
Gambar 5.20	<i>Feedback Resume Game Reinhart and The Great Gate</i>	27
Gambar 5.21	<i>Menu Option Game Reinhart and The Great Gate</i>	28
Gambar 5.22	<i>How to Play Menu Game Reinhart and The Great Gate</i>	28

DAFTAR LAMPIRAN

1. Artikel Jurnal dengan judul *User Centered Design* dalam Evaluasi Game “Reinhart and The Great Gate”
2. *Letter of Acceptance* Artikel di Jurnal Teknik, IKADO, Surabaya untuk Volume 9 No.1 Tahun 2020 bulan Juli 2020
3. Sertifikat Kekayaan Intelektual
4. Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja
5. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran Belanja 70%
6. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran Belanja 30%



BAB I

PENDAHULUAN

Sebuah game sebelum dipasarkan ke publik, terlebih dahulu dilakukan pengujian atau *testing*. Pengujian game dilakukan oleh seorang *tester* dan *user*. Seorang *tester* yang mengetahui tentang pengoperasian *coding*, mengujikan pada keseluruhan sistem, sedangkan seorang *user* tidak perlu mengetahui tentang pengoperasian *coding*, menguji dengan memainkan game tersebut. Pengujian sistem dilakukan bertujuan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian tersebut dimaksudkan untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak.

Game “Reinhart and the great Gate” adalah kategori game adventure atau game petualangan, game yang lebih menekankan pada jalan ceritanya. Game jenis ini membuat kita ataupun anak-anak mampu berpikir bagaimana menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter bahkan sampai penggunaan benda-benda yang ada di sekitarnya. Game seperti ini bisa membuat kita untuk lebih tekun dan berkonsentrasi dalam melihat situasi sekitar. Selain itu kita dituntut untuk terus membaca petunjuk yang ada, hal ini akan membuat kita memiliki kedisiplinan untuk bidang yang kita tekuni.

Game “Reinhart and the great Gate” bercerita tentang sosok siluman sebagai karakter utama yang merasa terganggu karena ada suara yang aneh dari hutan belakang rumahnya. Siluman sebagai karakter utama tersebut kemudian menghampiri asal suara di hutan, dan ternyata ada segerombolan *slime* keluar dari sebuah batu nisan menuju rumahnya dan menghancurkan rumah. Pada kesempatan yang sama juga, tiba tiba terdapat batu nisan yang berubah menjadi sebuah pintu besar, sehingga siluman terkaget kaget ketika dari pintu besar tersebut keluar monster besar, raja dari para *slime*.

Metode *User Centered Design (UCD)* akan digunakan untuk proses pengujian game “Reinhart and the great Gate”. Metode *UCD* dengan pendekatan

Playability Testing, menjadikan pengguna akhir (*end user*; orang yang akan menggunakan sistem) sebagai pusat dari proses pengujian dan pengembangan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna. Kuesioner akan dibagikan kepada para pengguna untuk menguji kemampuan Game “Reinhart and the great Gate”, menggunakan metode User Centered Design (pengujian yang berfokus pada user), dengan pendekatan *Playability Testing*. Hasil kuesioner dengan pendekatan *Playability testing* terbagi dalam empat kriteria, yaitu *GameStory*, *gameplay*/cara bermain, *Usability*/kegunaan; dan *Mobility*. Keempat pengelompokan dalam kuesioner tersebut kemudian diprosentase untuk mengukur keberhasilan game tersebut dibuat.

