

RANCANG BANGUN GAME STRATEGI KEPEMIMPINAN KEPALA DAERAH BERBASIS ANDROID

Hanif Jabbar Ilmi Sumitra¹⁾, Muhamad Firdaus²⁾, Heru Siswanto³⁾
Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya¹⁾
Dosen Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya²⁾
Dosen Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya³⁾

*Email : jabb.boolean@gmail.com¹⁾, firdaus@untag-sby.ac.id²⁾,
herusiswanto@unesa.ac.id³⁾

ABSTRAK

Perancangan game 3D strategi kepemimpinan kepala daerah yang bisa mengidentifikasi gaya kepemimpinan otoriter atau demokrasi dan alur cerita berkiblat gaya kepemimpinan demokrasi. Game strategi kepemimpinan sudah banyak beredar di pasar game namun untuk mengidentifikasi gaya kepemimpinan berbasis 3D masih belum ditemukan. Sehingga membuat penelitian ini demi meningkatnya game berbasis kepemimpinan. Perancangan game strategi kepemimpinan ini menggunakan metode GDD (*Game Design Document*) dan di uji menggunakan metode GEQ (*Game Experience Questionnaire*). Sistem penting dalam game strategi kepemimpinan ini adalah membangun gedung, membangun SDM, mengembangkan SDA, strategi keuangan dalam kepemimpinan desa, papan peringkat secara online, kuis untuk identifikasi gaya kepemimpinan otoriter atau demokrasi dan tantangan untuk player. Hasil pengujian GEQ pada 30 responden menunjukkan bahwa perancangan game ini minim tekanan, efek negative dan tidak membuat kelelahan dengan nilai Tingkat Capaian Responden (tension 50.44%, negative affect 53.5%, negative feelings 54.26%, negative experience 44.44% dan tiredness 45.3%). Game ini cukup membuat responden mendalami game, memahami alur game, cukup menantang dan memiliki efek positif dengan nilai TCR (competence 64.93%, immersion 73.55%, flow 68.4%, challenge 61.86%, positif affect 69.33%, empathy 75.33%, 62.66%, positif affect 75% dan returning to reality 64.44%).

Kata-kata kunci: Game Strategi, Gaya Kepemimpinan, Politik, Game Design Document, Game Experience Questionnaire.

ABSTRACT

Designing a 3D game of regional head leadership strategies that can identify authoritarian or democratic leadership styles and storylines based on democratic leadership styles. Leadership strategy games are already widely circulated in the gaming market but to identify 3D-based leadership styles is still undiscovered. So that makes this research for the sake of increasing leadership-based games. The design of this leadership strategy game uses the GDD (Game Design Document) method and is tested using the GEQ (Game Experience Questionnaire) method. The important systems in this leadership strategy game are building buildings, building human resources, developing natural resources, financial strategies in village leadership, online leaderboards, quizzes for the identification of authoritarian or democratic leadership styles and challenges for players. The results of GEQ testing on 30 respondents showed that the design of this game had minimal pressure, negative effects and did not create fatigue with the values of the Respondent's Achievement Level (tension 50.44%, negative affect 53.5%, negative feelings 54.26%, negative experience 44.44% and tiredness 45.3%). This game is enough to make respondents explore games, understand the gameplay, is quite challenging and has a positive effect with TCR values (competence 64.93%, immersion 73.55%, flow 68.4%, challenge 61.86%, positive affect 69.33%, empathy 75.33%, 62.66%, positive affect 75% and returning to reality 64.44%).

Keywords: Strategy Game, Leadership Style, Politics, Game Design Document, Game Experience Questionnaire.

RANCANG BANGUN GAME STRATEGI KEPEMIMPINAN KEPALA...

Pendahuluan

Game kepemimpinan berfungsi untuk menyampaikan informasi dan memberi pengalaman pemain untuk menjadi pemimpin di sebuah daerah. Keberhasilan sebuah komunitas baik swasta maupun komunitas pemerintah baik pada level pusat maupun daerah sangat ditentukan oleh kemampuan seorang pemimpin dalam memberikan motivasi kepada bawahannya untuk bekerja secara maksimal guna mencapai tujuan dari komunitas. Peran Pimpinan sangat penting dalam sebuah komunitas dalam memberikan petunjuk, arahan dan motivasi kepada bawahannya untuk dapat melaksanakan berbagai petunjuk dan arahan dalam bentuk tindakan-tindakan untuk pengembangan komunitas (Alaslan, 2020).

Tujuan penelitian ini untuk membuat game yang dapat membangun sebuah pemerintahan daerah yang maju dari permasalahan-permasalahan yang terjadi pada daerah, dapat membangun Sumber Daya manusia warga dalam game yang sudah dibangun, dapat mempelajari bagaimana ekonomi daerah berkembang dan dapat mempelajari bagaimana sistem daerah yang dibangun. Sehingga menghasilkan manfaat memudahkan player untuk belajar dalam membangun desa, membuka lebar pengetahuan dalam permasalahan yang sering terjadi dalam pembangunan daerah, agar tidak mudah menilai buruk pada pemimpin daerah dan dapat membantu perkembangan daerah melalui permainan kepala daerah ini. Dalam penelitian ini membutuhkan seorang praktisi yang ahli dalam bidang kepemimpinan, psikologi dan sosiologi.

Pada penelitian pertama dilakukan oleh (Lucat and Haahr, 2015) Game Tropic 4 memberikan banyak opsi bagi El Presidente untuk menjadi tiran, terutama dalam bentuk dekrit yang, misalnya, mengizinkan penindasan kebebasan atau penegakan doktrin agama, perhatian utama pemain yang dipandu oleh parameter permainan adalah dengan memenangkan permainan. Tentang perancangan board game sang pemimpin yang memiliki tujuan untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada anak remaja, board game ini nantinya selain mengkomunikasikan pesan nilai-nilai kepemimpinan, tetapi tidak lupa untuk menampilkan karakter-karakter bergaya kepemimpinan otoriter, demokratis, kharismatik dan liberal (Jamal *et al.*, 2015). Bagaimana penggunaan video game Empire Earth telah berkontribusi pada proses sosialisasi pengetahuan tentang masalah-masalah Ilmu Sosial untuk kelas 9 di Institut Teknik Industri Pilot, memahami bahwa teknologi ini secara tradisional dikaitkan dengan bidang hiburan dan kesenangan (Historia and Investigación, 2018).

Metode

1. Product Spesifications.

Judul game yang akan dirancang adalah Stile di Leadership. Stile di Leadership diambil dari bahasa italia. Kata “Stile” artinya gaya, “di” artinya asal atau dalam bahasa inggris seperti “of” dan “Leadership” artinya kepemimpinan. Jika digabungkan arti dari judul game tersebut artinya gaya kepemimpinan.

2. Story Board.

Story dan Narative Game, Ada sebuah desa dengan warga desa yang sangat ramah kepada

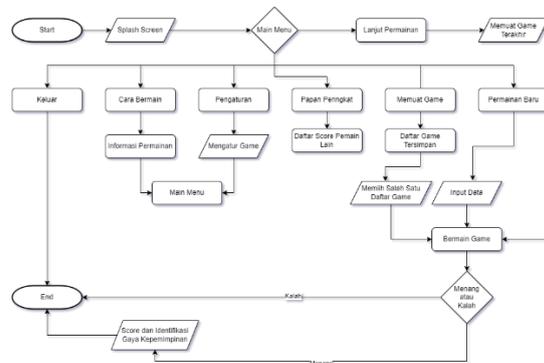
sesama warga dan orang asing yang berkunjung. Namun desa tersebut masih belum berkembang 15 secara ekonomi, pendidikan, kesehatan dan keamanan desa. Sehingga ada warga yang dulu warga tersebut selesai sekolah selama 10 tahun diluar desa. Setelah sekolah diluar desa dia berencana membantu warga untuk menyelesaikan tugas tugasnya. Bantuannya berimbas berkembangnya ekonomi sehingga warga merekomendasikan dia untuk menjadi kepala desa. Anak tersebut menjadi kepala desa dengan jalur demokrasi. Sehingga warga desa berharap anak tersebut mampu memimpin desa dengan gaya pemimpin otoriter atau demokratis yang mampu mengelola sumber daya desa agar desa tersebut berkembang untuk memajukan ekonomi, pendidikan, kesehatan dan keamanan desa. Desa tersebut juga belum memiliki nama, maka yang akan menjadi pemimpin nanti harus memberi nama dahulu untuk bisa memulai memajukan desa. Warga desa hanya bisa mengelola pertanian, pepohonan untuk dijadikan kayu dan menangkap ikan dilaut. Tantangan untuk pemimpin desa adalah mengelola sumber daya yang ada di desa tersebut seperti pertanian, kayu, perikanan agar desa semakin berkembang dan maju. Namun bukan hanya sekedar mengelola sumber daya alam saja tapi juga membangun keamanan, pendidikan, kesehatan, keagamaan dan memmanagement ekonomi desa tersebut. Warga desa sangat berharap memiliki pemimpin yang jujur dan kompeten menjalankan tugasnya Demi kelancaran perkembangan desa. Warga desa memberi tenggang waktu untuk mencapai beberapa pembangunan jika dalam tenggang waktu tersebut pemimpin tidak dapat menyelesaikannya maka warga desa menuntut kepala desa untuk mengundurkan diri dan harus diganti pemimpin yang baru.

3. Game Overview

Untuk game overview pada perancangan game Stile di Leadership bagian platform game, genre game, target audience dan game objectives akan dijelaskan melalui pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Game Overview.

Platform Game	Minimal versi android 6.0 marsmallow
Genre Game	Real-time strategy and tactics sebagai sub genre dari game strategi dan di mix dengan genre simulasi dan edukasi.
Target Audience	Diatas umur 15 tahun



Gambar1. State Diagram Gameflow.

Pada gambar 1 adalah saat pertama game dibuka akan keluar splash screen sebagai awalmula game siap digunakan. Setelah itu langsung muncul halaman awal berupa Menu-menu awal game seperti lanjut game, game baru, memuat game, papan peringkat, menang kalah

RANCANG BANGUN GAME STRATEGI KEPEMIMPINAN KEPALA...

pengaturan, cara bermain dan keluar game. Untuk menu “Lanjut game” adalah menu dimana player akan memainkan game terakhir yang dia mainkan. Untuk menu “Game baru” adalah berfungsi untuk membuat game baru dengan membuat nama desa baru dan nama kepala desa yang baru. Lalu untuk menu “Memuat game” untuk menampilkan game yang tersimpan seperti nama-nama desa yang telah dia buat. Setelah menu memuat game adalah menu “Papan peringkat”, yaitu berfungsi untuk melihat score tertinggi para pemain lain. Menu berikutnya adalah menu “Pengaturan” yang berfungsi untuk mengatur kebutuhan gameplay. Dan setelah itu menu “Cara bermain” dimana disana untuk membantu pemain baru mengetahui cara memainkan game “Stile di leadership”. Setelah membahas bagian halaman menu maka setelah itu jika user menekan tombol “Lanjut” atau “Game baru” atau “Memuat 17 game”, player akan langsung menuju permainan dan jika user memenangkan permainan akan muncul score dan identifikasi gaya pemimpin akan muncul. Dan terakhir jika user ingin keluar dari game maka game selesai.

4. Assets yang digunakan

Assets 3d untuk karakter utama atau kepala desa yang akan digunakan dalam game download dari link website (Unity Store Taichi, 2018) Secara gratis. Assets 3D untuk karakter pendukung/NPC seperti asisten kepala desa, warga desa biasa berjumlah 4, petani, staff distribusi export sumberdaya alam, penebang kayu, administrasi kepala desa, polisi, dokter dan kontruksi untuk membangun gedung di desa download gratis dari (Mixamo, 2008). Assets gedung yang akan digunakan untuk kebutuhan di download dari (Unity Assets Polylisted, 2018) secara gratis. Balaikota, rumah warga, Gudang pertanian, tanki air/sumur air, gudang tambang, gudang kayu, kantor polisi, tempat ibadah, rumah sakit, sekolah, restaurant dan lain-lainnya. Assets audio yang akan digunakan untuk kebutuhan perancangan game di download dari (Pixabay, 2022) secara gratis. Terdapat suara-suara yang akan digunakan seperti suara background musik, klik button, suara alam, suara manusia dll.

5. Gameplay dan Mechanic

Untuk kondisi menang player harus menyelesaikan misi mengobrol dengan 10 warga, semua gedung telah dibangun, dan interest warga diatas 40%. Untuk kondisi kalah jika player tidak menyelesaikan hingga membuat interest warga mencapai 40% kebawah. Lalu untuk control game Touchzone untuk mengarahkan jalannya player dan dapat menggerakkan 360 derajat kamera mengarah ke karakter utama, Tombol run untuk berlari, Tombol jump untuk melompat, Ikon tombol tertentu untuk menampilkan menu-menu tertentu. Challenge/misi pada game Stile di Leadership, Membangun desa menjadi lebih baik, dari anggaran desa sedikit menjadi lebih banyak. Mengatur perekonomian, mengatur perekonomian dari export sumber daya alam untuk pemasukkan desa dan membangun gedung untuk pengeluaran desa. Semua diatur dengan teliti agar warga desa senang untuk bisa menambah interest warga ke kepala desa. Berkomunikasi dengan masyarakat, terdapat 10 komunikasi yang harus dilakukan kepala desa untuk bisa menyelesaikan misi game Stile. Komunikasi tersebut juga cara game Stile mengidentifikasi gaya kepemimpinan player. Mempertahankan tenaga/health poin dengan mengatur aktifitas roamed, setiap player berjalan maka tenaga akan otomatis berkurang sampai nol maka pemain tidak bisa berjalan lagi. Yang harus dilakukan player harus berdiam sejenak sampai tenaga lebih dari 20 poin health untuk bisa berjalan lagi. Mempertahankan poin interest warga kepala kepala desa, salah satu tantangan yang

sangat seru pada game Stile adalah mempertahankan interest warga. Setiap player berhasil membangun gedung dan memberikan hasil sumber daya alam kepada masyarakat maka interest warga akan bertambah. Namun jika player tidak melakukan apa-apa dan mengexport sumber daya alam terlalu banyak menyebabkan warga tidak bisa merasakan hasil sumber daya alam desa maka interest warga akan berkurang. Mengejar score tertinggi untuk bisa menjadi desa terbaik di papan peringkat, papan peringkat sebagai indikator desa siapa yang terbaik diantara desa lainnya. Sehingga sebagai salah satu keseruan pada game Stile agar bisa memamerkan kepada teman-teman bahwa desa player tersebut masuk dalam 10 besar desa terbaik. Export sumber daya alam desa, tantangan yang ini yang harus diperhatikan player agar perekonomian desa bisa stabil dan meningkat. Karena tantangan ini bisa mengurangi interest warga dan bisa menambah interest warga secara berkala.

6. Mengidentifikasi Gaya Kepemimpinan Otoriter dan Demokrasi

Untuk dapat mengidentifikasi gaya kepemimpinan di game tersebut membutuhkan quest-quest untuk bisa mengidentifikasi gaya kepemimpinan. Maka akan dirangkum dalam tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Quest identifikasi gaya kepemimpinan

Pertanyaan	Jawaban Otoriter	Jawaban Demokratis
Apakah pak Kepala desa lebih suka menjaga jarak dengan anggota atau lebih suka di dekat anggota pak kades ?	<i>Saya menjaga jarak dengan para anggota untuk menjaga wibawa sebagai sosok pemimpin.</i>	<i>Saya lebih menyukai anggota yang menganggap saya sebagai rekan, dibanding sebagai pemimpin. Agar selalu bisa dekat mereka.</i>
Apakah anggota perangkat desa selalu patuh dengan perintah pak kades ?	<i>Saya berusaha membuat anggota patuh kepada saya.</i>	<i>Saya akan membuat kesepakatan bersama anggota mengenai hak dan kewajiban antara pimpinan dan anggota. Agar mereka lebih patuh dengan kesepakatan mereka sendiri.</i>
Saya harap pak kepala desa selalu mendengar usulan masyarakat meski pak kades tidak menyukainya.	<i>Saya merasa tidak nyaman apabila ada orang lain menyanggah atau mendebat pendapat saya.</i>	<i>saya akan melaksanakan usulan anggota yang didukung banyak orang, meskipun saya tidak menyukainya.</i>
kemarin ada anggota bapak belum bisa menyelesaikan tugas dengan baik. apakah bapak bisa menghukumnya ?	<i>Saya bisa memberikan hukuman kepada anggota yang tidak menyelesaikan tugasnya dengan baik.</i>	<i>Hukuman tidak menyelesaikan masalah. Menurut saya, kemampuan terpenting seorang pemimpin adalah menyemangati anggota kelompoknya.</i>
Bapak kades pernahkah merasakan kesulitan membuat keputusan ?	<i>Saya mampu membuat keputusan sendiri. saya tidak perlu meminta masukan anggota dalam membuat keputusan.</i>	<i>Saya bisa membuat keputusan sendiri. Namun saya berharap anggota mampu mengusulkan ide baru yang bisa diterapkan oleh kelompok.</i>
Apakah pak kades tidak pernah mempertimbangkan pendapat anggotamu ?	<i>Saya tidak terlalu mempertimbangkan pendapat anggota. Karena saya sudah yakin dengan tujuan saya.</i>	<i>Saya perlu mendapatkan persetujuan dari anggota dalam membuat keputusan penting.</i>
Apakah pak kades bisa membuat anggota percaya bahwa mereka mampu mencapai target yang telah ditetapkan ?	<i>Ya, Tentu</i>	<i>Ya, dengan kerja sama pasti akan selesai</i>
Bisakah pak kades	<i>Ya, Tentu</i>	<i>Ya, kita sudah berdiskusi tentang itu</i>

RANCANG BANGUN GAME STRATEGI KEPEMIMPINAN KEPALA...

memastikan anggota menjalankan tugas sesuai rencana ?		
Jika anggota menjalankan tugasnya tidak baik anda bisa marah, apakah akan bersikap baik jika anggota menjalani tugasnya dengan baik ?	<i>Ya, Tentu</i>	<i>Tidak, setuju. Karena saya selalu bersikap baik apapun hasil kerjanya.</i>
Pak kades bisakah membuat anggota melakukan sesuatu secara sukarela ?	<i>Ya, Tentu</i>	<i>Tidak, saya tidak suka memaksa.</i>
Pak kades pasti merasa tidak nyaman jika harus menolak pendapat atau usulan anggota ?	<i>Tidak, saya nyaman meski sudah menolak usulan anggota</i>	<i>Ya, Tentu</i>
Benarkah keputusan berdasarkan pemungutan suara (voting) lebih baik dibandingkan keputusan yang anda ambil secara pribadi ?	<i>Tidak, keputusanku selalu tepat sasaran.</i>	<i>Ya, Tentu</i>
Apakah pak kades selalu memberikan kesempatan kepada anggota untuk menyampaikan pendapatnya ?	<i>Tidak, itu akan membuang waktu saya.</i>	<i>Ya, Tentu</i>
Saya mendengar bahwa pak kepala desa mengutamakan diskusi bersama anggota untuk mengambil sebuah keputusan penting ?	<i>Tidak, siapa yang mengatakannya</i>	<i>Ya, Tentu</i>

Metode pengujian Game Experience Questionnaire Lengkap dalam proses-proses pengujian yang dimulai dari awal masuk permainan Stile di leadership sehingga tingkat yang sudah ditentukan dan terstruktur didalam konteks pengujian tanpa ada proses yang boleh dilewati karena alur awal sampai akhirnya sudah.ditentukan, jika salah satu.proses terlewati maka semua proses harus kembali ke tahap awalmula (Rizky Akbar *et al.*, 2018). (Sarwodi, Wardhono and Akbar, 2020) Game Experience Questionnaire memiliki struktur yang modular, yang bisa dilihat pada Tabel 3 hingga Tabel 4.

Tabel 3. Komponen Core Modul dan Social Presence Module

No. Core Modul	No. Core Modul	No. Social Presence Module
1 Saya merasa puas	18 Saya merasa imajinatif	1 Saya berempati dengan yang lain
2 Saya merasa terampil	19 Saya merasa bahwa saya dapat menjelajahi berbagai hal	2 Tindakan saya bergantung pada tindakan orang lain
3 Saya tertarik dengan cerita game ini	20 Saya menikmatinya	3 Tindakan orang lain tergantung pada tindakan saya
4 Saya pikir itu menyenangkan	21 Saya cepat dalam mencapai target permainan	4 Saya merasa terhubung dengan yang lain

5	Saya sepenuhnya sibuk dengan game ini	22	Saya merasa kesal	5	Yang lain memperhatikan saya
6	Saya merasa bahagia	23	Saya merasa tertekan	6	Saya memperhatikan yang lain
7	itu memberi saya suasana hati yang buruk	24	Saya merasa mudah tersinggung	7	Saya merasa cemburu dengan yang lain
8	Saya memikirkan hal-hal lain	25	Saya kehilangan jejak waktu	8	Saya merasa menyenangkan berada bersama yang lain
9	Saya merasa melelahkan	26	Saya merasa tertantang	9	Ketika saya bahagia, yang lain (adalah) bahagia
10	Saya merasa kompeten	27	Saya merasa itu mengesankan	10	Ketika yang lain (sedang) bahagia, saya bahagia
11	Saya pikir itu sulit	28	Saya sangat terkonsentrasi dalam permainan	11	Saya memengaruhi suasana hati orang lain
12	Itu menyenangkan secara estetika	29	Saya merasa frustrasi	12	Saya dipengaruhi oleh suasana hati orang lain
13	Saya lupa semua yang ada di sekitar saya	30	Rasanya seperti pengalaman yang kaya	13	Saya mengagumi yang lain
14	Saya merasa baik	31	Saya kehilangan koneksi dengan dunia luar	14	Apa yang dilakukan orang lain memengaruhi apa yang saya lakukan
15	Saya pandai dalam hal itu	32	Saya merasakan tekanan waktu	15	Apa yang saya lakukan memengaruhi apa yang dilakukan orang lain
16	Saya merasa bosan	33	Saya harus berusaha keras untuk itu	16	Saya merasa balas dendam
17	Saya merasa berhasil			17	Saya merasa kesenangan jahat

Tabel 4. GEQ Post game module.

No	Pernyataan
1	Saya merasa dihidupkan kembali
2	Saya merasa tidak enak
3	Saya merasa sulit untuk kembali ke kenyataan
4	Saya merasa bersalah
5	Rasanya seperti kemenangan
6	Saya merasa membuang-buang waktu
7	Saya merasa berenergi
8	Saya merasa puas
9	Saya merasa bingung
10	Saya merasa lelah
11	Saya merasa bahwa saya dapat melakukan hal-hal yang lebih berguna

RANCANG BANGUN GAME STRATEGI KEPEMIMPINAN KEPALA...

12	Saya merasa kuat
13	Saya merasa lelah
14	Saya merasa menyesal
15	Saya merasa malu
16	Saya merasa bangga
17	Saya memiliki perasaan bahwa saya telah kembali dari sebuah perjalanan

Core Questionnaire mengukur Game Experience yang dirasakan pemain saat mereka sedang bermain ke dalam beberapa komponen yang bisa dilihat pada Tabel 8.

Tabel 5. Komponen Core Modul

No	Komponen	Pernyataan
1	Competence	21, 17, 15, 10, 2
2	Immersion	30, 27, 19, 18, 12, 3
3	Flow	31, 28, 25, 13, 5
4	Tension	29, 24, 22
5	Challenge	33, 32, 26, 23, 11
6	Negative affect	16, 9, 8, 7

Social Presence Module menguji aktivitas interaksi dan psikologi pemain dengan entitas sosial lain yang terdapat didalam game. Entitas tersebut bisa jadi Virtual (in-game character), berhubungan secara global atau lokal. Hasil interaksi tersebut dinilai dalam 3 komponen, yang bisa dilihat pada Tabel 9.

Tabel 7. Komponen Social Presence Module

No	Komponen	Pernyataan
1	Empathy	13, 10, 9, 8, 4, 1
2	Negative Feelings	17, 16, 12, 11, 7
3	Behavioural Involvement	15, 14, 6, 5, 3, 2

Post-Game Module menganalisis apa yang dirasakan oleh pemain setelah dia memainkan game tersebut, yang kemudian dinilai ke dalam 4 komponen, yang bisa dilihat pada Tabel 10.

Tabel 8. Komponen Post Game Module

No	Komponen	Pernyataan
1	Competence	21, 17, 15, 10, 2
2	Immersion	30, 27, 19, 18, 12, 3
3	Flow	31, 28, 25, 13, 5
4	Tension	29, 24, 22
5	Challenge	33, 32, 26, 23, 11
6	Negative affect	16, 9, 8, 7

Perhitungan bobot penilaian kuisioner kepuasan responden menggunakan skala likert positif dari sangat tidak setuju ber skor 1 sampai dengan sangat setuju berskor 5. Hasil pekerjaan responden akan diolah sampai menemukan nilai tingkat capaian responden (TCR). Total capaian responden merupakan suatu ukuran untuk menghitung masing-masing kategori jawaban dari deskriptif variabel, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumusan $TCR = \text{Average Answer Score} / 5 \times 100$. TCR = Tingkat Capaian Responden Untuk menginterpretasikan jawaban responden terhadap pertanyaan yang

diajukan, sebagai acuannya tabel kriteria pengklasifikasikan rata-rata jawaban responden 81-100% adalah sangat baik, 61-80% adalah baik, 41-60% adalah kurang baik, 21-40% adalah tidak baik dan <20% adalah sangat tidak baik.

Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan perancangan UI UX maka tahap berikutnya membuat desain untuk tampilan pada game. Sehingga hasil user interface dan hasil penjelasan tampilan game pada gambar 2 sampai gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 2. Tampilan memilih gedung.

Terdapat list-list gedung yang akan dibangun pada gambar 1 sesuai uang desa jika cukup untuk gedung tertentu tombol akan menyala.



Gambar 3. Tampilan meletakkan gedung.

Pada gambar 3 terdapat dua tombol, tombol berbentuk ikon rumah untuk memunculkan gedung dan tombol batal untuk membatalkan membangun gedung. Dan terdapat touchzone untuk menggeser sudut pandang camera rotasi atau position. Setelah drag n drop tombol ikon rumah gedung akan muncul.



Gambar 4. Tampilan komunikasi.

Pada gambar 4 adalah saat player memulai percakapan bersama warga untuk menyelesaikan misi percakapan dengan warga dan untuk mengidentifikasi gaya kepemimpinan dia.



Gambar 5. Mengatur pengeksporan sumber daya alam.

Pada gambar 5 adalah tampilan setelah player menekan ikon list pada sebelah ikon gedung. Pada tampilan ini adalah untuk mengatur jumlah export sumber daya alam melalui tombol slider di masing-masing Sumber daya seperti pertanian, kayu dan perikanan. Pada gambar 5 sebagai strategi pada game ini untuk bisa mengatur keuangan desa. Karena jika salah langkah seperti terlalu banyak jumlah export maka bisa terjadi warga tidak bisa kebagian hasil sumber daya alam desa.

RANCANG BANGUN GAME STRATEGI KEPEMIMPINAN KEPALA...



Gambar 7. Game over.

Pada gambar 7 adalah tampilan saat player mengalami kekalahan. Jabatan player sebagai kepala desa di cabut dan terdapat penjelasan mengapa dia kalah dengan menunjukkan misi yang tidak diselesaikan.



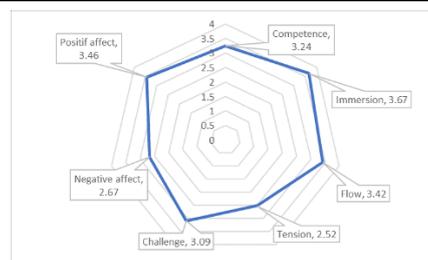
Gambar 8. Game finish.

Pada gambar 8 ini adalah Menampilkan hasil permainan dari score dan gaya kepemimpinan. Score tersebut diperoleh dari hp, koin emas, populasi dan interest dibagi 4 sehingga ketemu nilai rata2. Jika player menekan tombol “Finish” maka nama desa, gaya kepemimpinan dan score terupload ke server web untuk bisa muncul di papan peringkat.

Pengujian Game Experience Questionnaire Setelah jawaban 30 responden dari umur 15 tahun sampai dengan 28 tahun yang didapat dari proses pengujian selesai diolah, hasil tersebut ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram untuk memudahkan proses selanjutnya. Core Module berfungsi untuk mengetahui pengalaman responden saat memainkan game. Berikut hasil berupa tabel TCR dan gambar statistik rata-rata core module.

Tabel 9. Komponen Post Game Module

Komponen	Nilai TCR(%)	Hasil
Competence	64.93%	Baik
Immersion	73.55%	Baik
Flow	68.4%	Baik
Tension	50.44%	Kurang Baik
Challenge	61.86%	Baik
Negative affect	53.5%	Kurang Baik
Positif affect	69.33%	Baik



Gambar 9. Hasil Statistik core module.

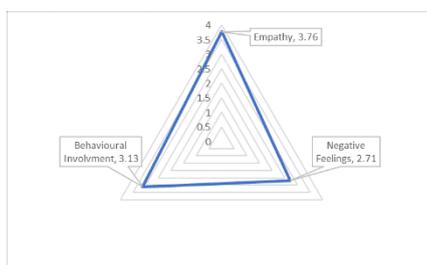
Pada tabel 9 dan gambar 9 hasil rata-rata pada perhitungan SPSS bahwa Aspek Negative affect dan Tension memiliki nilai yang rendah karena aspek tersebut memang akan semakin bagus jika nilainya semakin sedikit. Sehingga mendapatkan hasil bahwa

responden tidak mendapatkan tekanan dan efek negatif pada game masih minim.

Social presence module berfungsi untuk mengetahui pengalaman responden saat berinteraksi dengan warga di dalam game. Berikut hasil berupa tabel TCR dan gambar statistik rata-rata social Presence Module.

Tabel 10. Aspek Social presence module

Komponen	Nilai TCR(%)	Hasil
Empathy	75.33%	Baik
Negative Feelings	54.26%	Kurang Baik
Behavioural Involvement	62.66%	Baik



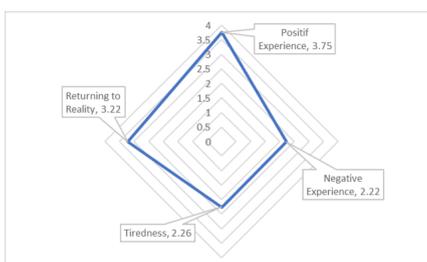
Gambar 10. Hasil Statistik social presence module.

Pada gambar 10 hasil rata-rata pada perhitungan SPSS bahwa Aspek Negative feelings memiliki nilai yang rendah karena aspek tersebut memang akan semakin baik jika nilainya semakin rendah. Sehingga mendapatkan hasil bahwa responden tidak mendapatkan menerima perasaan negative pada game Stile. Aspek Empathy paling tinggi disebabkan adanya asisten kepala desa yang selalu mengikuti player dimana saja dan terdapat misi mengobrol dengan warga. Karena itulah responden bersimpati pada warga di desa.

Post-Game Module menganalisis apa yang dirasakan oleh pemain setelah dia memainkan game Stile tersebut. Berikut hasil berupa tabel TCR dan gambar statistik rata-rata Post-Game Module:

Tabel 11. Aspek Post Game Module

Komponen	Nilai TCR(%)	Hasil
Positif Experience	75%	Baik
Negative Experience	44,44%	Kurang Baik
Tiredness	45,3%	Kurang Baik
Returning to Reality	64,44%	Baik



Gambar 11. Hasil Statistik post game module.

Pada gambar 11 hasil rata-rata pada perhitungan SPSS bahwa Aspek Tiredness dan Negative Experience merupakan aspek yang akan semakin baik jika nilainya semakin

RANCANG BANGUN GAME STRATEGI KEPEMIMPINAN KEPALA...

rendah. Sehingga mendapatkan hasil bahwa responden tidak mendapatkan menerima perasaan negative dan kelelahan setelah memainkan game Stile. Aspek Positif experience paling tinggi disebabkan alur cerita game sebagai pemimpin desa dan responden bisa mengetahui gaya kepemimpinan mereka. Karena itulah responden merasa mendapatkan pengalaman positif setelah memainkan game tersebut. Pada aspek returning to reality berada di posisi kedua setelah aspek positif experience, hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa responden masih bisa merasakan sensasi game Stile di leadership meski sudah tidak memainkannya.

Kesimpulan

Hasil dari pengujian Game Experience Questionnaire dari modul core terdapat nilai rata-rata dari pertanyaan positif lainnya dari dari aspek immersion mendapatkan nilai 3,67 sebagai nilai tertinggi di modul tersebut yang menunjukkan bahwa responden telah mendalami permainan. aspek challenge mendapatkan nilai 3,09 yang menunjukkan bahwa tantangan di game tersebut cukup menantang sehingga berakibat pada aspek tension yang menunjukkan bahwa pemain tidak tertekan. Dalam aspek negative affect mendapatkan nilai 2.67 dan tension mendapatkan nilai 2.52 memiliki hasil terkecil dari modul core maka semakin baik karena pemain tidak mengalami tekanan dan efek negatif dari game karena aspek tersebut mengandung pertanyaan negatif. Hasil dari pengujian Game Experience Questionnaire dari modul sosial presence terdapat nilai tertinggi dari pertanyaan positif di kuesioner mendapatkan nilai 3,76 dari aspek empathy yang menunjukkan bahwa responden merasa bersimpati kepada warga sehingga game Stile dapat menimbulkan rasa simpati. Nilai terendah di modul sosial presence adalah aspek negatif feelings mendapatkan nilai 2.72 namun itu lebih baik karena pada aspek tersebut mengandung pertanyaan negatif sehingga responden masih minim menerima perasaan negatif setelah memainkan game Stile. Hasil dari pengujian Game Experience Questionnaire dari modul post-game terdapat nilai tertinggi dari pertanyaan positif di kuesioner mendapatkan nilai 3,75 dari aspek positif experience yang menunjukkan bahwa responden mendapatkan pengalaman positif setelah memainkan game Stile. Nilai terendah di modul post-game adalah aspek negatif experience dengan nilai 2,22 dan tiredness dengan nilai 2,26 namun itu lebih baik karena pada aspek tersebut mengandung pertanyaan negatif sehingga responden tidak mendapatkan pengalaman negatif dan tidak merasa kelelahan setelah memainkan game Stile.

Daftar Pustaka

- Alaslan, A. (2020) 'Gaya Kepemimpinan Dan Pembangunan Desa', *Journal AdBisPower* -, 1(1), pp. 97–111.
- Historia, G.D.I. and Investigación, R. De (2018) 'Revista Cambios y Permanencias', 9, pp. 472–495.
- Jamal, J.N. *et al.* (2015) 'JURNAL PERANCANGAN BOARD GAME SANG PEMIMPIN UNTUK MEMUNCULKAN NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN PADA', 2(1), pp. 76–83.
- Lucat, B. and Haahr, M. (2015) 'Ideological narratives of play in Tropic 4 and Crusader Kings II', *DiGRA 2015 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference: Diversity of Play* [Preprint], (May).
- Mixamo (2008) *Assets 3D Animations*. Available at: www.mixamo.com.
- Pixabay (2022) *Sound Effects*. Available at: <https://pixabay.com/id/sound-effects/>.
- Rahayu, S.L. and Fujiati, F. (2018) 'Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), p. 341. doi:10.25126/jtiik.201853694.
- Rizky Akbar, N. *et al.* (2018) 'Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12), pp. 7551–7558. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Sarwodi, S.S., Wardhono, W.S. and Akbar, M.A. (2020) 'Penerapan Multiplayer Pada Gim Tower Defense Menggunakan Photon Unity', 4(9).
- Unity Assets Polylisted, S. (2018) *Polylisted - Medieval Desert City, Assets Store Unity*. Available at: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/historic/polylisted-medieval-desert-city-94557>.
- Unity Store Taichi, A. (2018) *Taichi Character Pack, Assets Store Unity*. Available at: assetstore.unity.com/packages/3d/characters/taichi-character-pack-15667.