

Analisis Komparasi Game Sejenis

PERTEMUAN 02/03

NextMars/Shutterstock.com



KEGUNAAN ANALISIS KOMPARASI

1. Mengidentifikasi dan memahami permasalahan terkait
2. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan karya/riset terdahulu.
3. Mengadopsi metode yang paling sesuai
4. Mengukur batasan riset/studi
5. Menetapkan standar & goal baru

OBJEK PERBANDINGAN

1. Karya/Artefak
2. Riset terdahulu
3. Teori sejenis

CARA MELAKUKAN KOMPARASI

1. Menentukan fokus perbandingan
2. Menetapkan faktor pembandingan
3. Menentukan objek perbandingan
4. Menganalisis data perbandingan
5. Membuat rekomendasi berdasarkan analisis

I. MENENTUKAN FOKUS

1. Apa yang ingin diketahui? (rumusan masalah)
2. Berhubungan dengan konsep, konten/ media, dan target

Misal:

- Aplikasi: Faktor pendukung usabilitas
- Eksplorasi material: Material sejenis yang sudah pernah dipakai sebelumnya

2. MENETAPKAN FAKTOR PEMBANDING

1. Teori apa yang melandasi faktor pembanding?
2. Alasan perbandingan? (Penggunaan dalam kajian Anda)
3. Item pembanding dapat berbeda pada tiap kajian sesuai dengan teori yang digunakan.

Misal:

- Aplikasi: menggunakan elemen-elemen *usability*
- Eksplorasi material: menggunakan teori pengukuran kekuatan material

3. MENENTUKAN OBJEK PERBANDINGAN

1. Hubungan objek perbandingan dengan fokus studi perbandingan & kajian Anda
2. Kevalidan objek perbandingan
3. Keseimbangan/ kesetaraan antar objek perbandingan

Misal:

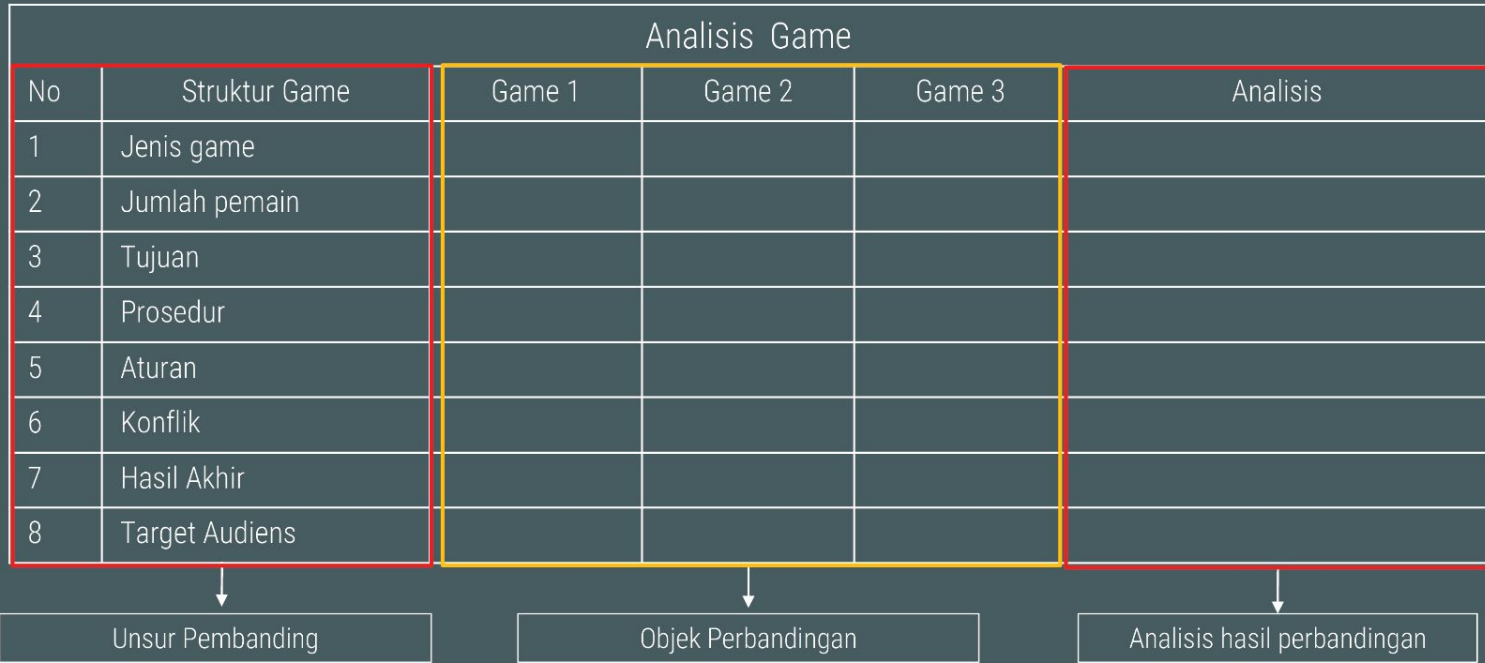
Aplikasi yang mendapat review terbaik, animasi yang memenangkan banyak penghargaan, dll

4. MENGANALISIS DATA PERBANDINGAN

1. Kelebihan & kelemahan produk terdahulu
2. Potensi pengembangan
3. Positioning
4. Potensi yang belum ada dari produk terdahulu
5. Siapa yang menganalisis? Ekspert di bidangnya
6. Berapa orang? 3 - 5 orang

5. MEMBUAT REKOMENDASI BERDASARKAN ANALISIS

1. Berhubungan dengan kajian
2. Berupa rekomendasi desain dan tidak hanya sekedar teknis
3. Kesimpulan menyeluruh



Contoh

+

ANALISIS GAME					
NO	STRUKTUR GAME	GAME 1 : Minecraft	GAME 2 : Roblok	GAME 3 : Terraria	ANALISIS
1	Jenis Game	Survival, creative, adventure, hardcore, spectator	Permainan peran, medan pertempuran, horor, simulator, dan balapan.	Aksi, petualangan, RPG, Sandbox, platformer	Ketiga game memiliki kesamaan yaitu adventur dan keunikan tersendiri diantaranya minecraft spectator, roblok, horor, terraria platformer.
2	Jumlah Pemain Aktif	738 Juta	45,5 Juta	20.210	Dari ketiga game, Jumlah pemain terbanyak Minecraft, kedua roblok, dan ketiga terraria
3	Tujuan	memberikan pemain kebebasan untuk berkreasi, menjelajah, dan bertahan hidup di dunia virtual.	Memungkinkan penggunanya untuk mendesain permainan mereka sendiri dan memainkan kreasi dari pemain lainnya.	Menjelajahi dunia, membangun, bertarung, dan bertahan hidup	Minecraft dan Terraria diberi kebebasan dalam berkreasi dan menjelajahi dunia virtual namun harus bertahan hidup dan bertarung.

(Tugas)

- Silahkan Analisa Jenis Game Sejenis dari rencana game yang anda akan buat
- Lampirkan hasil analisis melalui power point / Ms word / dll dan upload di Google Drive.

Deadline (Pertemuan 3) Senin 16 Maret 2026

(Petunjuk)

- Buatlah Komparasi 3 objek karya sejenis yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan game anda
- Komparasi tersebut bisa berfokus pada karakter game, alur game, teknik pengerjaan, media, dan sebagainya yang dipandang bisa memperkuat dan menajamkan proses perancangan game anda

(Teknik Pengerjaan)

- **Halaman Judul Berisi :** (Judul Komparasi, Nama, NPM, & Nama Matakuliah)
- **Halaman Isi :**
 - **Pertanyaan & Tujuan Studi Komparasi**
 - **Objek perbandingan** (berikan deskripsi mengenai objek tersebut dan alasan memilih objek tersebut)
 - **Analisis Komparasi Berbentuk Tabel**
 - **Kesimpulan** (berupa rekomendasi yang berkaitan dengan perancangan game anda

(Pengumpulan)

- Lampirkan hasil analisis melalui power point / Ms word / dll dan upload di Google Drive.

Deadline (Pertemuan 3) Senin 16 Maret 2026