

LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN PEMULA



INTERAKTIVITAS DESAIN PERMAINAN DIGITAL  
*4<sup>TH</sup> PERSON PUZZLE GAME “PAVILION”*

TIM PENGUSUL

Dini Faisal, S.Ds., M.Ds	NIDN 0009098407
San Ahdi, S.Sn., M.Ds	NIDN 0016127903
Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn	NIDN 0001047713

JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul : Interaktivitas Desain Permainan Digital 4th Person Puzzle Game "Pavilion"

**Peneliti/Pelaksana**

Nama Lengkap : Dini Faisal, S.Ds, M.Ds  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Padang  
NIDN : 0009098407  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Unit : FBS - Jurusan Seniorupa  
Nomor HP : 081320582048  
Alamat surel (e-mail) : dinifaisal09@gmail.com

**Anggota Peneliti**

NO	Nama	NIDN	Jabatan
1	San Abdi, S.Sn, M.Ds	0016127903	Anggota Pengusul 1
2	Hendra Afriwan, S.Sn	0001047713	Anggota Pengusul 2

**Anggota Peneliti Mahasiswa**

NO	Nama	NIM/TM	Prodi
1	Andre Aryen Sirkmajas	15027024/2015	Desain Komunikasi Visual

Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun  
Biaya Tahun Berjalan : Rp 17.000.000,00  
Biaya Keseluruhan : Rp 17.000.000,00



Mengetahui,  
Dekan FBS

(Prof. Dr. R. Zalm, M.Hum.)  
NIP/NIK 196703211986021001

Padang, 5 Desember 2018  
Ketua,

(Dini Faisal, S.Ds, M.Ds)  
NIP/NIK 198409092014042003



Menyetujui,  
Ketua L2M UNP

(Prof. Dr. Ruzhmal, M.Pd)  
NIP/NIK 196303201988031002

## RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami tentang desain interaktivitas game, *environment game*, serta penggunaan karakter dalam *4<sup>th</sup> person puzzle game* “Pavilion”. *4<sup>th</sup> person puzzle game* bisa disebut sebagai *point of view (pov) game* yang baru jika dibandingkan dengan game lainnya seperti *1<sup>st</sup> person* dan *3<sup>rd</sup> person*, dan sejauh ini belum tercantum sebagai bagian dari *pov game*. Melalui identifikasi ini peneliti akan memahami lebih lanjut mengenai *4<sup>th</sup> person pov* serta bagaimana desain interaktivitasnya dalam bentuk penggambaran karakter, *gameplay* dan *environment game*.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dimana peneliti akan melakukan uji coba pada game serta studi pustaka untuk mendapatkan data-data mengenai *4<sup>th</sup> person puzzle game*. Selain itu peneliti akan melakukan wawancara kepada informan yaitu dosen di bidang ilmu *game design*, praktisi di bidang *game design*, dan pemain game untuk memperkuat hasil penelitian ini.

Luaran dari penelitian ini yaitu artikel ilmiah di jurnal nasional tidak terakreditasi dan sebagai pemakalah di temu ilmiah seminar internasional.

Kata kunci: interaktifitas desain, *4<sup>th</sup> person puzzle game*