

ABSTRAK

Sebelum merancang ataupun mengembangkan *game*, Para pengembang *game* perlu melakukan pengumpulan informasi terkait bagaimana cara membuat *game* yang berkualitas dan menarik perhatian para calon konsumennya, tidak hanya itu para pengembang *game* juga perlu mengetahui apa yang menjadi pertimbangan dan motivasi bagi para pemainnya dalam memainkan *game* tersebut.

Flow state merupakan keadaan dimana manusia berada dalam fokus yang ekstrem dimana semua tugas disingkirkan kecuali tugas yang sedang fokus dikerjakan, salah satu hal yang dapat digunakan untuk dapat masuk ke dalam *flow state* tanpa membuat pemain bosan dan cemas saat bermain *game* yaitu *game* tersebut harus memiliki kerangka waktu dan mekanisme pemberian *reward* yang diberikan kepada pemainnya (*Reward scheduling*), Mekanisme *reward* yang dirancang baik dapat mempertahankan pengalaman positif, rasa puas dan menyenangkan selama bermain *game*.

Hasil pengerjaan tugas akhir ini adalah berupa rancangan usulan *Reward Scheduling* yang didapatkan dari hasil pengumpulan informasi dan eksplorasi *game* yang ada dipasaran. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian lain yaitu melanjutkan eksplorasi lebih detail atau mencoba mengimplementasi hasil rancangan usulan *reward scheduling* pada *game* yang akan dibuat atau dikembangkan.

Kata Kunci: Pengembangan *game*, *flow state*, motivasi, *reward*, *reward scheduling*.

ABSTRACT

Game developers need to gather information on how to create good quality games and how to attract the attention of potential customers. Before game developers start to design or develop games, game developers must know on what the consideration and motivation for the players in keep playing the game.

Flow state is a situation where human beings are in extreme focus where all tasks are removed except the task being focused on, one of the things that can be used to get into the flow state without making players bored and anxious when playing games is, the game must have time frame and good reward mechanism given to the player (Reward scheduling), well designed reward mechanisms can maintain a positive experience, satisfaction and fun during game play.

The results of this final task is a design proposal of Reward Scheduling, obtained from the results of information collection and game exploration in the market. This research can be developed for other research that is continuing the exploration in more detail or try to implement the result of proposal of reward schedule in games that will be made or developed.

Keyword: Game developed, flow state, motivation, reward, reward scheduling