

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah anak-anak penyandang *Asperger's Syndrome* melalui terapis yang mendampingi anak-anak penyandang *Asperger's Syndrome*.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan melihat pada rumusan permasalahan, adalah metode kualitatif. Metode kualitatif menurut Creswell(2014) adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral[13]. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas, dalam metode kualitatif tidak ada standar berapa banyak partisipan yang harus diambil karena yang harus digaris bawahi adalah kredibilitas partisipan, tetapi tidak disarankan untuk mengambil banyak partisipan karena akan menjadikan informasi yang tumpang tindih dan akan menimbulkan masalah[14].

3.3 Metode Pengembangan Game

Dengan menggunakan software Unity, pengembangan game akan menggunakan metode waterfall, yaitu metode pengembangan game yang melalui serangkaian tahapan, setiap tahapan mengarah ke tahapan selanjutnya yang lebih kompleks. Tahap pertama dimulai dari penentuan ide kemudian beralih ke tahap selanjutnya. Berikut adalah tahapan dalam metode waterfall, yaitu [15]:

1. Pre-production
2. Design
3. Implementation
4. Test
5. Release

