

PERANCANGAN GAME EDUKASI UNTUK PROSES PEMBELAJARAN (STUDI KASUS ANAK USIA 6 TAHUN)

Rahmania
Universitas Aisyah Bandung
rahmania@unisa-bandung.ac.id

ABSTRAK

Game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan (Wahono, 2006). Ketika seseorang bermain game maka orang tersebut menjalankan peran, mengambil keputusan, melakukan aktifitas, dan mengalami akibat dari aktifitas tersebut. Studi tentang game merupakan medan baru dalam pendidikan dan penelitian, dan memungkinkan banyak disiplin ilmu lain terlibat didalamnya. Tema binatang merupakan salah satu tema yang ada pada pendidikan anak usia dini, yang dalam penyampaian bisa melakukan media pembelajaran seperti game edukasi yang diharapkan bisa lebih efektif dan mudah di mengerti. Pendidikan anak usia dini harus dilakukan di usia se dini mungkin, karena pengetahuan tentang sains harus sudah mulai di terapkan pada anak-anak.

Katakunci : Game Edukasi; Pendidikan Anak Usia Dini; Media Pembelajaran;

ABSTRACT

Games are structured or semi-structured activities that usually aim for entertainment and can sometimes be used as a means of education (Wahono, 2006). When someone plays a game, that person plays a role, makes decisions, carries out activities, and experiences the consequences of these activities. The study of games is a new field in education and research, and allows many other disciplines to be involved in it. The theme of animals is one of the themes in early childhood education, which in its delivery can carry out learning media such as educational games which are expected to be more effective and easier to understand. Early childhood education must be carried out at the earliest possible age, because knowledge of science must have begun to be applied to children.

Keywords: Educational Games; Early Childhood Education; Learning Media;

1. PENDAHULUAN

Hasrat akan kehadiran seni, baik untuk tujuan dinikmati atau sebagai pemenuhan harapan agar segala sesuatu berubah menjadi tampak serba indah dan bernilai seni adalah dambaan manusia pada umumnya, bahkan sebelum istilah sejarah dan seni itu sendiri dikenal orang. Demikian halnya yang terjadi dengan Desain Komunikasi Visual, salah satu bentuk seni yang berkembang pesat dimasyarakat saat ini.

Menurut Umar Hadi dalam buku Irama Visual menyebutkan bahwa Desain Komunikasi Visual menempatkan seni sebagai keunikan sekaligus kekuatankhas yang dapat mendatangkan nilai nilai

pengalaman tersendiri (seperti unik, nyaman, surprise, dsb) bagi khalayak pengguna atau penikmatnya. Ia hadir didalam satu paket layanan fungsional komunikasi berwujud produk maupun jasa. Salah satu bentuk produk Desain Komunikasi Visual adalah Game Edukasi.

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan, ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salahsatu kelebihan dari game edukasi adalah pemain dituntut untuk belajar terlebih dahulu untuk bisa menyelesaikan Quiz yang tersedia pada menudi game edukasi.

Pendidikan anak usia dini merupakan pijakan awal anak memperoleh pembinaan untuk mengoptimalkan potensi diri yang dimiliki, mengeksplorasi berbagai hal belajar memperoleh ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna bagi kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan potensi dan semua aspek perkembangan anak, yaitu aspek perkembangan kognitif, Bahasa, fisik motorik motorik kasar dan halus), sosial emosial, nilai moral dan agama.

Salah satu pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak yaitu dengan kegiatan pengenalan sains sederhana. Dalam perkembangannya sains semakin memerankan peran penting dalam kurikulum pendidikan Taman kanak kanak. Menurut Morisson (2012 : 270) sains merupakan sarana ideal untuk mengembangkan pikiran anak-anak guna bertanya tentang dunia alam, sains mengajari anak untuk mengapresiasi keragaman kehidupan dan saling keterkaitannya. Tahapan pembelajaran sains sederhana dimulai dengan mengeksplorasi hal paling terdekat dengan dirinya, makanan, minuman, kegemaran, semua aktifitas tentang dirinya dengan bermain yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Di era digital sekarang ini penggunaan teknologi sudah menjadi sebuah kebutuhan yang harus terpenuhi dari mulai kebutuhan perkantoran, untuk lembaga pemerintahan bahkan lembaga pendidikan juga tidak terlepas dari penggunaan teknologi. Media merupakan suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan pada pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi yang aktif antara siswa dan pengajar.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru PAUD di SPS Taman Posyandu Mawar di dapatkan data bahwa metode belajar yang diterapkan pada anak usia dini adalah metode belajar sambil bermain jadi setiap tema materi yang akan diberikan biasanya digabungkan kedalam sebuah permainan dan hal itu membuat anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu, melihat dari fenomena yang ada penulis berpikir untuk membuat media pembelajaran tentang “mengenal Binatang” dalam bentuk Game Edukasi untuk pendidikan anak usia dini dengan menggunakan software Adobe Flash CS6, media pembelajaran seperti ini diharapkan bisa lebih efektif jika digunakan dilembaga pendidikan sebagai salah satu sarana atau media pembelajaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam kajian ilmiah terkait dengan metodologi pembelajaran, Ifenthaler, Eseryel dan Ge (2012) menekankan perlunya pembeda antara konsep game dan play. Dalam pengertian modern, game terutama untuk kepentingan kependidikan, sementara play berfungsi utama untuk memberikan kesenangan kepada pemain.

Terkait dengan aspek kependidikan, McGonigal (2011) merumuskan empat fitur utama dari sebuah game, yaitu adanya tujuan, aturan, feedback system, dan voluntary participation. Setiap game mengandung keempat fitur tersebut. Fitur pertama adalah tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game.

Sebuah tujuan yang menjadi bagian dari rancangandari game akan membuat peserta memiliki sebuah sense of purpose. Fitur yang kedua, yaitu aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game.

Adanya aturan mendorong pemain untuk menggali berbagai cara yang dimungkinkan untuk mewujudkan tujuannya. Karena itu aturan di dalam sebuah game pada dasarnya akan memacu kreativitas dan strategic thinkingpemain.

Fitur berikutnya, feedback system, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih didalam permainan. Bentuk-bentuk feedback systems misalnya adalah poin, level (tingkatan), score (nilai), atau progress bar.

Feedback yang diberikan secara realtime berfungsi sebagai sebuah janji bagi pemain bahwa tujuan yang diinginkan pasti bisa dicapai. Karena itu feedback system pada hakikatnya memberi kepada peserta motivasi untuk tetap bermain. Fitur yang terakhir adalah voluntary participation.

Setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya goals, rules, dan feedback system yang sudah ditetapkan. Voluntary participation merupakan landasan dasar dari kesediaan sejumlah orang untuk bermain bersama.

Kebebasan untuk memasuki dan keluar dari sebuah permainan akan menjamin bahwa aktivitas yang stressful dan menantang dilakukan di dalam permainan akan dirasakan sebagai sesuatu yang aman dan menyenangkan. Selain keempat fitur ini, games memiliki sejumlah fitur yang lain.

Di antara fitur-fitur tersebut adalah media yang beragam (multimedia), sifat yang realistik (realism), tampilan gambar, tantangan untuk beraktivitas di dalamnya, adaptivitas, feedback, interaktivitas, modeling, kolaborasi, kompetisi, refleksi, fantasi, dan narasi (Graesser, 2017).

Fitur-fitur tersebut terutama banyak ditemukan didalam digital games. Namun McGonigal (2011) memandang bahwa fitur-fitur tersebut sekedar sebagai tambahan dari empat fitur pokok yang diuraikan di atas. Fitur tambahan berfungsi untuk mendorong dan meneguhkan keempat fitur dasar yang telah diuraikan diatas.

Schrader dan McCreery (2012) menawarkan tiga cara pandang terhadap games. Pertama, games as intervention, dimana games dipandang sebagai a delivery mechanism untuk intervensi yang dimaksudkan untuk mengubah melalui proses belajar pemain.

Perubahan terjadi sebagai hasil langsung dari pengalaman di dalam game. Hasil dari intervensi dapat bersifat positif, misalnya meningkatkan motivasi, abilitas spasial, dan perkembangan keterampilanmotorikyang kompleks.

Perubahan dapat pula bersifat negatif, misalnya agresi dan adiksi. Kedua, games sebagai interactive tools. Dalam hal ini games berfungsi sebagai simulasi dan model yang menghadirkan pengalaman yang bermakna, yang memungkinkan pemain untuk mencapaisebuah tugas.

Dengan demikian games berperan sebagai sebuah pendamping dari proses kognitif yang menghasilkan perubahan pada pemain. Ketiga, games sebagai lingkungan yang mampu memberikan berbagai aktivitas yang berguna dan bermakna dari aspek pembelajaran.

Dalam sudut pandang ini belajar dimaknai sebagai aktivitas yang terjadi di dalam sebuah sistem. Pemain dapat belajar dari sistem, atau dari elemen-elemen lain yang terdapat di dalam games. Apa pun sudut pandangnya, pembelajaran melalui games memerlukan proses impersion,yakni keterlibatan secara langsung dan menyeluruh dari pembelajar dalam berinteraksi dengan sistem yang terdapat di dalam rancang bangun games.

2.1. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan pijakan awal anak memperoleh pembinaan untuk mengoptimalkan potensi diri yang dimiliki, mengeksplorasi berbagai hal di lingkungan sekitar dan aktif melakukakn kegiatan yang memotivasi untuk terus belajar memperoleh ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna di kehidupan pada masa yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting untuk mengembangkan potensi dan semua aspek perkembangan anak, yaitu aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik (motorik kasar dan halus), sosial emosial, nilai moral dan agama.

Salah satu pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak yaitu kegiatan pengenalan sains sederhana. Dalam

perkembangannya, sains semakin memerankan peran penting pada kurikulum Taman Kanak-kanak. Menurut Morisson (2012:270) Sains merupakan sarana ideal untuk mengembangkan pikiran anak-anak guna bertanya tentang dunia alam, sains mengajari anak mengapresiasi keragaman kehidupan dan saling terkaitannya.

Tahapan pembelajaran sains sederhana untuk anak usia dini dimulai dengan mengeksplorasi hal paling terdekat dengan dirinya, makanan, minuman, kegemaran, semua aktifitas tentang dirinya dengan bermain yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Berdasarkan pendapat tersebut mengungkapkan pentingnya perkembangan sains bagi anak usia dini yang merupakan bagian dari lingkup perkembangan kognitif yang mengkaji bagaimana anak belajar, apa yang dipelajari dan memungkinkan anak untuk memproses informasi baru melalui pengalaman konkret, mengeksplorasi, mengklasifikasi, merangsang rasa ingintahu, menemukan berbagai hal, menjelaskan, mengelaborasi, dan mengevaluasi, sehingga anak dapat belajar tentang dunia disekitar mereka.

ImageAspek pekembangan lain yang penting untuk distimulasi yaitu perkembangan bahasa. Pengembangan bahasa diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata. Seefeld dan N. Barbour (dalam Sutama, 2010:15) mengemukakan terdapat enam keterampilan dasar berbahasa yang perlu mendapatkan perhatian untuk dikembangkan yaitu berbicara, menyimak, pramembaca, pramenulis, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa yang berkembang setelah kemampuan mendengar ialah kemampuan berbicara.

Pentingnya anak mengembangkan kemampuan dalam berbicara secara benar dan jelas agar dapat berinteraksi dan dapat dipahami oleh lingkungannya. Anak memerlukan pengalaman berkomunikasi dengan orang lain, dan melakukan interaksi sosial sementaraorang dewasa disekitarnya menjadi model, pendengar, dan teman berbicara yang baik.perkembangan sains dan perkembangan berbicara anak sangat penting untuk diberikan stimulasi agar berkembang dengan optimal.

Kedua perkembangan tersebut dapat dikembangkan secara bersama melalui berbagai macam model pembelajaran dengan prinsipbelajar sambil bermain. Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada anak ialah model pembelajaran sentra. Model pembelajaran sentra memberi keleluasaan kepada anak- anak untuk bebas bermain disentra-sentra yang sudah disiapkan melalui empat pijakan main yang saling berhubungan.

Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain, yaitu bermain sensorimotor, bermain peran, dan bermain

konstruktivistik. Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak yang menggunakan model pembelajaran sentra dapat dikatakan sudah cukup baik, namun dalam menstimulasi perkembangan sains pendidik masih kurang kreatif dalam merancang kegiatan bermain aktif dan eksploratif, pembelajaran sains masih banyak berupa konsep dan hafalan sehingga kurang melakukan berbagai macam percobaan sains sederhana, serta kurangnya menggunakan metode bermain yang memanfaatkan alat atau bahan alam sebagai sumber belajar. Begitu pula dalam menstimulasi kemampuan berbicara, anak kurang memperoleh kesempatan bertanya, mengungkapkan pendapat tentang apa yang telah dilakukan secara aktif dan interaktif. Dalam mengembangkan kemampuan sains dan berbicara anak di Taman kanak-kanak dengan memanfaatkan bahan alam sebagai sumber belajar dapat dilakukan dalam model

Image pembelajaran sentra bahan alam.

Sentra bahan alam adalah tempat anak melakukan kegiatan dengan berbagai alat yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak yang terdiri dari alat/bahan kering dan alat/bahan yang menggunakan air (Sujiono & Sujiono, 2010:85). Salah satu kegiatan pembelajaran sains di sentra bahan alam yang dapat dikembangkan ialah dengan berperan menjadi penjual dan pembeli berbagai macam es,.

Hal ini dikarenakan bermain menggunakan media air sangat menyenangkan bagi anak, anak memperoleh pengetahuan umum dan sains tentang bahan-bahan alami dari alam yang dapat digunakan sebagai perasa manis, pewarna alami, dan alat yang digunakan selain itu anak dapat mengeksplorasi, mengobservasi dan melakukan percobaan sederhana dengan membuatnya sendiri.

Dengan menjadi penjual es buah, anak dapat menuangkan air ke dalam gelas, mengamati perubahan warna dari campuran santan, gula, susu, berbagai macam potongan buah yang semakin membuat menarik dan memberikan campuran es tubegar es buah yang dijual terasa lebih segar.

Selain itu anak dapat juga memerasakan suhu dingin pada es dan mengamati perubahan es menjadi cair. Pada umumnya kegiatan pembelajaran yang menstimulasi kemampuan sains dan berbicara anak dapat dikembangkan di semua sentra, sesuai dengan kebutuhan anak dan tujuan pembelajaran.

Melalui kegiatan menjadi penjual dan pembeli es buah akan memberi kesempatan anak aktif bermain, mengkonstruksikan pemikirannya melalui pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, lebih mengeksplorasi kemampuan anak dalam berbicara, melakukan percobaan, mengamati, mengenal berbagai bahan alam yang dapat dimanfaatkan dan memberikan pengalaman belajar secara langsung.

2.2. Belajar dan Pembelajaran

Secara umum Imron (1996:2), belajar adalah suatu upaya yang dimaksudkan untuk menguasai / mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang dikenal dengan guru atau sumber-sumber lain karena guru sekarang ini bukan merupakan satu-satunya sumber belajar.

Dalam belajar, pengetahuan tersebut dikumpulkan sedikit demi sedikit hingga akhirnya menjadi banyak. Orang yang banyak pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang banyak belajar, sementara orang yang sedikit pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang sedikit belajar dan orang yang tidak berpengetahuan dipandang sebagai orang yang tidak belajar.

Orang dikatakan belajar manakala, sedang membaca bacaan, membaca buku pelajaran, mengerjakan tugas-tugas dan lain-lain. Menurut psikologi belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang relatif menetap sebagai hasil dari sebuah pengalaman.

Contoh: belajar membaca berarti individu mendapat pengalaman, dan terjadi perubahan dalam 3 ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pakar psikologi menjelaskan bahwa perilaku belajar sebagai proses psikologis, individu dalam interaksinya dengan lingkungan secara alami (Imron, 1996:3).

3. METODE PENELITIAN

Teknik Pengumpulan Data

3.1. Observasi

Observasi dilakukan terhadap situasi sebenarnya yang wajar, tanpa dipersiapkan, diubah atau dipersiapkan untuk penelitian. Observasi dilakukan pada objek sebagai sumber data dalam keadaan asli atau sebagaimana keadaan sehari-hari.

Dalam penciptaan karya ini penulis melakukan observasi secara langsung di SPS Taman Posyandu Mawar, guna mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan. Segmentasi : Anak Usia 5-6 Tahun Targeting : Anak Usia Dini. Positioning : PAUD SPS Taman Posyandu Mawar.

3.2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab. Dalam penciptaan karya ini penulis melakukan wawancara dengan salah satu guru PAUD SPS Taman Posyandu Mawar yang ada di Desa Berekah mengenai Materi, dan Media Pembelajarannya, untuk list wawancara terlampir di lampiran 1.

3.3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data data yang diperlukan dalam penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian. Dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah berupa draf RPP PAUD SPS Taman Posyandu Mawar, RPPM.

3.4. Metode Perancangan

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancangan dalam pengembangan ide rancangan. Metode yang dilakukan harus disesuaikan dengan kebutuhannya.

a. Ide

Beberapa faktor dapat mempengaruhi sebagian karya dari ide yang dihasilkan. Faktor tersebut bisa datang dari luar ataupun dari dalam yang menjadikan motivasi bagi penulis. Setelah melakukan proses wawancara dengan salah satu guru PAUD dan mengetahui tentang beberapa kesulitan yang dihadapi ibu Pipih dalam menyampaikan materi, penulis tergugah untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran.

b. Tahap kontemplasi

Ini merupakan tahap yang harus dilalui oleh setiap orang dalam membuat sebuah karya, dimana didalamnya terjadi proses kepekaan, kepedulian dan aksi. Melalui proses kontemplasi ini bisa menambahkan keyakinan dan juga gambaran kasar tentang karya yang akan dibuat. Dalam proses perenungan ini, penulis memutuskan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk game edukasi yang didalamnya terdapat menu materi dan quiz dengan tema yang akan diambil adalah mengenai binatang, karena sesuai dengan kebutuhan.

c. Stimulasi

Dalam proses pembuatan karya, tahap stimulasi adalah tahap dimana penulis mulai mengumpulkan dasar dasar penciptaan, Pada tahap ini penulis mulai mencari banyak referensi tentang game edukasi, baik dari buku ataupun media digital, dan juga teori-teori pendukung lainnya.

d. Proses Penciptaan

Pada tahap ini penulis mulai mengumpulkan alat dan bahan, membuat icon-icon yang dibutuhkan, merekam audio, hingga pada tahap proses produksi terakhir.

e. Hasil karya

Setelah semua proses dilalui akhirnya penulis bisa membuat sebuah karya visual game edukasi untuk

proses pembelajaran dengan studi kasusnya adalah anak usia dini yaitu usia 6 tahun.

Media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu bentuk media komunikasi dalam bentuk game edukasi, yang pada umumnya sebagai sarana hiburan tapi game dalam hal ini dijadikan sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat lebih mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mudah diterima oleh anak-anak. Materi yang diambil dalam game edukasi ini yaitu mengenai tema binatang, yang merupakan salah satu tema yang ada dalam kurikulum PAUD.

4. DATA, DISKUSI & HASIL TEMUAN

Tema yang diambil hanya tema binatang, ada beberapa hal yang mendasari pengambilan tema tersebut, yang pertama setelah dilakukannya proses wawancara dengan salah satu guru di Paud SPS Taman Posyandu Mawar dengan nama Ibu Pipih Sopiah beliau menyebutkan bahwa ada beberapa tema yang diajarkan dalam ranah pendidikan anak usia dini salah satunya yaitu tema mengenai binatang, pada awalnya penulis akan mengambil tema tentang Diriku, akan tetapi setelah di bicarakan dengan Ibu pipih sopiah, beliau lebih menginginkan, tema tentang binatang yang dibuatkan media pembelajarannya karena selain bisa mengenalkan gambar, dan nama binatang dalam media pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan bagaimana suara binatang tersebut dengan lebih jelas. selain itu tema binatang juga sudah tercantum dalam Indikator pembelajaran pendidikan anak usia dini.

Dalam menganalisis game edukasi yang telah dirancang, penulis akan menganalisis berdasarkan sinematografi dan juga prinsip-prinsip desain komunikasi visual seperti keseimbangan, kesatuan, ritme dan penekanan yang terkandung dalam elemen desain komunikasi visual seperti warna, ilustrasi dan typografi pada game edukasi yang dibuat. Penulis akan menganalisis pada beberapa scene saja yang dipilih secara random diantaranya.



Gambar 1. Potongan Kepala Binatang
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 2. Warna dan kode warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi

TYPOGRAFI			
Font	P+	Jenis Font	Posisi
	36	Copper Std	Center
Keterangan : Font yang digunakan dalam game edukasi ini sudah memenuhi syarat keterbacaan dan kejelasan, dengan tanpa banyak dekorasi akan terlihat lebih formal.			

Tabel 2. Analisis Tipografi scene 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan tentang “Penciptaan Konsep Visual Game Edukasi Untuk Proses Pembelajaran (Anak Usia Dini, Usia 6 Tahun)”, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses perancangan dibuat melalui tahapan-tahapan proses produksi diantaranya pra produksi, yang meliputi penciptaan ide dan pembuatan konsep. Lalu dilanjutkan ke tahap produksi dimana penulis mengolah apa yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya.

2. Konsep visual pada perancangan game edukasi ini dibuat berdasarkan ilmu desain komunikasi visual dan untuk menjadikan karya ini lebih efektif penulis menganalisis game edukasi yang sudah dibuat melalui pendekatan ilmu desain komunikasi visual berdasarkan elemen-elemen desain yang meliputi warna, tipografi, ilustrasi, dan sinematografi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Darmaprawira, Sulasmi. Warna. Bandung: ITB, 2002.
- [2]. Sutrisno, Widiyatmoko. Irama Visual. Yogyakarta : Jalasutra, 2007.
- [3]. Slameto, Belajar dan Pembelajaran diakses dalam <http://idr.uinantasari.ac.id/7286/5/BAB%20II.pdf> pukul 10 : 30 WIB.