

Petunjuk !

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Kerjakan soal yang mudah terlebih dahulu

Kerjakan Salah Satu Soal Berikut (masing-masing soal bobotnya 15) :

1. Menurut Shneiderman : ada 8 Golden Rules untuk merancang user interface game.

1. Konsistensi
2. Penggunaan Shortcut
3. Feedback yang informatif
4. Merancang dialog
5. Penanganan Error
6. Mudah Kembali ke Tindakan Sebelumnya
7. Mendukung User sebagai pengendali
8. Mengurangi beban ingatan jangka pendek

Jelaskan 8 Golden Rules di atas dan berikan contohnya.

2. Jelaskan Hal-hal Berikut :

- a. Mengapa manusia begitu penting dalam IMK
- b. Dalam IMK penggunaan warna memiliki beberapa aspek penting, yaitu aspek psikologi, aspek persepsi, aspek kognitif.
- c. Apabila saudara membangun aplikasi game, salah satu faktor yang penting diperhatikan adalah rancangan antarmuka pemakai (User Interface) . Hal-hal apa saja yang harus Saudara siapkan / diperhatikan, apabila aplikasi game tersebut disiapkan untuk digunakan oleh user novice (first-time user).

Kerjakan Salah Satu Soal Berikut (masing-masing soal bobotnya 10) :

3. Di dalam game dikenal adanya genre game. Sebut dan jelaskan 5 genre game dan berikan contoh game nya.

4. Di dalam game dikenal adanya platform game. Sebut dan jelaskan masing-masing platform tersebut.

Kerjakan Salah Satu Soal Berikut (masing-masing soal bobotnya 10) :

5. Dalam mendesain suatu ICONS terdapat berbagai jenis icons antara lain picons dan micons. Jelaskan masing-masing icons tersebut dan apa kelebihan dan kekurangannya.
6. Dalam tulisan user interface design for games David Kieras, perbedaan games dengan software lain adalah "software for work and software for fun". Jelaskan maksud dari pernyataan tersebut.

Kerjakan Salah Satu Soal Berikut (masing-masing soal bobotnya 15) :

7. Untuk merancang antarmuka game yang dijalankan di web seperti studi kasus pada paper "Desain dan Implementasi Antarmuka Game Bendoro Tengkulak (SNATI 2010)", diperlukan beberapa tahapan desain. Sebut dan uraikan masing-masing tahapan tersebut.
8. Dalam desain antarmuka game di video game terdapat 4 elemen, yaitu Diegetic, Meta, Spatial dan Non-Diegetic. Jelaskan masing-masing elemen tersebut dan berikan contoh game yang menggunakan masing-masing elemen tersebut.

Kerjakan semua soal berikut :

9. Untuk mengevaluasi Desain User Interface untuk Game, terdapat dua methodology, yaitu :

- a. User Testing Methodology
- b. Analytic Model Methodology

Jelaskan masing-masing methodology tersebut.

(nilai 20)

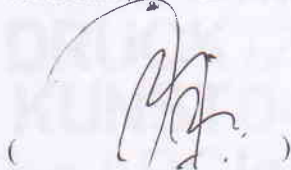
10. Pertanyaan ini berkaitan dengan paper yang di baca masing-masing mahasiswa.

- a. Sebutkan judul paper, tahun penulisan dan nama penulis.
- b. Uraikan analisis Saudara mengenai paper tersebut yang berkaitan dengan Desain Antarmuka Game.
- c. Uraikan kemungkinan pengembangan penelitian dari paper tersebut.
- d. Gambarkan kerangka berfikir pengembangan penelitian tersebut.

(nilai 30)

Ooo Semoga Berhasil ooo

Koordinator Matakuliah



Ketua Program Studi

