

Petunjuk :

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

Kerjakan 3 soal dari 5 soal (Soal no. 1 s.d. 5) dan soal no. 6 wajib dikerjakan.

(Jumlah soal yang dikerjakan berjumlah 4 soal dan masing-masing soal bobotnya 25) :

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 pendekJelaskan 8 Golden Rules di atas dan berikan contohnya.
2. 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.
3. A. Dalam mengembangkan game, perancangan interface merupakan satu langkah yang sangat penting, mengapa demikian?
B. Dalam merancang sebuah halaman interface game, beberapa bagian layar dapat berisi informasi-informasi : logo pengembang, logo publisher, player editor dan lain-lain. Sebutkan paling tidak 10 bagian layar yang harus ada dan uraikan isi / informasi yang tertera pada masing-masing bagian layar tersebut.
4. Perhatikan dua layar menu berikut :

a.

(1a)

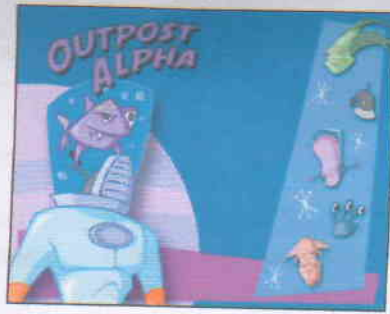


(1b)

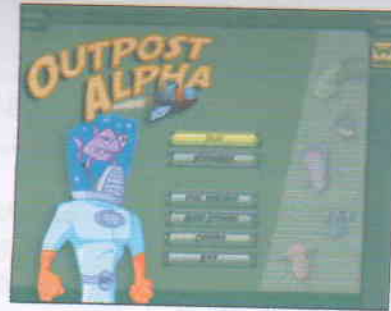


b.

(2a)



(2b)



Uraikan evaluasi Saudara terhadap dua bentuk layar di atas.

5. A. Sebutkan minimal 8 jenis (genre) game dan berikan contoh game-game yang termasuk dalam masing-masing genre tersebut.
B. Sebutkan dan jelaskan 5 (lima) komponen penting dalam sebuah game.
6. Gambarkan diagram hubungan menu (menu chart) dari kasus rancangan interface game seperti pada tugas akhir mata kuliah ini. Berikan gambaran menu dan isi dari setiap halaman menu tersebut.

Ooo Semoga Berhasil ooO