

Analisis Gim Edukasi Menggunakan Pendekatan *Playcentric approach*

Asrullah Ahmad

¹⁾ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia

Diterima: 30 Juni 2021 / Disetujui 7 Juli 2021

ABSTRACT

Game have become very popular among the wider community, especially for users of smart phone devices. Game on a smart device are also often used as an effective aid for children's learning processes, of course with parental assistance and guidance. This should be seen as a potential that can be utilized by a gim developer in designing a gim. Therefore, in this study, educational game that are successful in the market are structurally dissected using the gim design method, namely the *Playcentric Approach*, which is then juxtaposed with the *MDA Framework* gim design method. The research was conducted in a descriptive qualitative form which then resulted in an analysis that described the standard structure of an educational gim which would certainly be very useful for the purposes of gim studies and educational gim design.

Keywords: Educational Gim, MDA Framework, *Playcentric*

ABSTRAK

Gim telah menjadi sangat populer di kalangan masyarakat luas utamanya bagi pengguna perangkat ponsel pintar. Gim pada pada sebuah perangkat pintar juga seringkali dimanfaatkan sebagai bantuan yang efektif untuk proses belajar anak-anak, tentunya dengan pendampingan dan bimbingan orang tua. Hal ini harusnya bisa dilihat sebagai potensi yang mampu dimanfaatkan oleh sebuah *gim developer* dalam merancang sebuah gim. Oleh karena itu, pada penelitian ini gim edukasi yang sukses di pasaran dibedah secara struktur menggunakan metode desain gim yaitu *Playcentric Approach*, yang kemudian disandingkan dengan metode perancangan gim *MDA Framework*. Penelitian dilakukan dalam bentuk kualitatif deskriptif yang kemudian menghasilkan Analisa yang menguraikan struktur baku dari sebuah gim edukasi yang tentunya akan sangat berguna untuk kepentingan gim studies dan perancangan gim edukasi

Kata Kunci: Gim Edukasi, *MDA Framework*, *Playcentric*

PENDAHULUAN

Posisi Gim sebagai sebuah media alternatif yang pada umumnya digunakan sebagai media hiburan kini cukup populer di kalangan masyarakat, mulai dari kalangan menengah hingga ke kalangan atas. Kegiatan bermain gim seringkali dilakukan untuk mengisi waktu luang di tengah jam istirahat bekerja, belajar dan kegiatan lainnya. Gim dipercaya oleh sebagian besar orang sebagai media hiburan yang efektif untuk menghilangkan penat dan stress

sejenak karena mobile gim bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun, seorang pemain juga bisa merasakan berbagai pengalaman yang dihasilkan dari interaksi mereka dan gim yang dimainkan.

Gim kemudian mengalami penambahan fungsi selain sebagai media hiburan semata, gim saat ini seringkali digunakan sebagai media alternatif dalam menyampaikan informasi dan juga sebagai media alternative dalam belajar, konten pelajaran

*email: Asrullahmanyala@gmail.com

serta tradisi dan budaya saat ini seringkali dimasukkan dalam berbagai genre berbentuk casual gim, konten tersebut kemudian dikemas dalam visual yang menarik seperti ilustrasi karakter kartun, penciptaan karakter superhero, flora dan fauna dan sebagainya yang saat ini memang disukai oleh anak-anak. Bentuk visual seperti itu pun saat ini dipercaya mampu untuk meningkatkan kualitas dan minat anak-anak pada sebuah gim, yang tentunya membuat interaksi mereka dengan *mobile gim* yang berkonten pelajaran yang biasanya kaku menjadi lebih menyenangkan. Jika interaksi yang terjalin antara pemain dan gim berjalan dengan baik maka penyampaian pesan dan konten tentu akan menjadi lebih baik dan maksimal juga.

Salah satu contoh adalah *ABC Kids – Tracing and Phonics*, gim ini adalah gim dengan tema edukasi yang cukup berhasil dan telah diunduh hingga menyentuh angka jutaan pada tahun 2017, gim ini di produksi oleh RV *AppStudios* yang tidak hanya ditujukan untuk balita, namun untuk anak usia pra sekolah dan taman kanak-kanak. Gim ini telah mencapai rating 4,4 bintang dalam rentang skala tertinggi yaitu 5 bintang, dengan jumlah reviewer sebanyak 49.000 orang di playstore. Hal tersebut cukup menunjukkan bahwa gim edukasi ini mampu bersaing dan dianggap baik oleh user dengan gadget platform android. Fenomena seperti ini sudah seharusnya memunculkan pertanyaan terkait bagaimana gim ini menjadi begitu menarik dengan tetap mengedepankan konsep edukasi. Bagaimana susunan struktur dari sebuah gim edukasi sehingga bisa memunculkan respon positif dari pengguna gim tersebut. Beberapa pertanyaan ini sebenarnya sudah coba dijawab oleh Rahmasari dan Yanuarsari pada penelitiannya terkait kajian usability dalam konsep pada gim “ABC Kids-Tracing and Phonics” sebagai Media Edukasi Universal untuk Anak pada tahun 2017. Penelitian ini telah menemukan hasil berupa analisis terkait usability dan

pengalaman pengguna yang meliputi, *learnability, efficiency, memorability, errors* dan *satisfaction*. Gim ini dibedah menggunakan teori usability dan konsep dasar User Experience dari beberapa ahli diantaranya adalah Jacob Nielsen dan Alben. Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa dalam penelitian ini lebih aktif mengkaji tentang usability, namun belum dilakukan pengkajian dan analisis terkait struktur dari gim itu sendiri baik ditinjau dari visual ataupun sistem yang bersifat mekanis.

Dalam keperluan analisis sebuah struktur gim yang baik tentu membutuhkan metode khusus, rekomendasi dan referensi yang didapatkan menuju pada beberapa metode perancangan gim yang ternyata selain digunakan untuk keperluan perancangan juga bisa digunakan sebagai metode pembacaan dan pembedahan struktur. Beberapa diantaranya adalah *MDA Frameworks* dan *Playcentric approach*. sebelumnya telah dilakukan oleh (Senoprabowo, 2015), yang berjudul Analisis Gim Genre *Virtual Pet*. Dalam penelitian ini telah menghasilkan studi komparasi antar gim yang sejenis dan menghasilkan rekomendasi untuk pembuatan gim yang bergenre virtual pet. Dalam penelitian ini (Senoprabowo, 2015), menggunakan metode *playcentric* hanya sebatas pada elemen formal saja belum dilakukan analisis yang juga menyertakan elemen dramatis serta pembacaan dari sisi pemain dan pengalaman bermain.

Temuan-temuan pada penelitian terdahulu sangat mendukung dan bisa dijadikan sebagai titik tolak untuk dilakukannya analisis struktur yang masih belum dilakukan, pada penelitian ini telah dilakukan analisis terkait struktur gim *ABC Kids tracing and Phonics* dengan menggunakan metode *Playcentric approach* yang kemudian dibaca dengan menggunakan menggunakan *MDA frameworks*. Penelitian ini diharapkan mampu atau bisa membantu developer gim terutama gim yang bergenre edukasi untuk

mengetahui bagaimana model struktur dari sebuah gim edukasi sehingga bisa dirancang dengan baik dan bisa bersaing dengan gim edukasi lainnya.

METODE PENELITIAN

Pengembangan Instrument

Tahap pertama penelitian akan dilakukan dengan terlebih dahulu mengembangkan instrument penelitian meliputi wawancara responden, pengkajian teori serta pendekatan yang digunakan dalam mendesain sebuah gim. Responden yang dimaksud dalam hal ini adalah pemain serta orang tua dari pemain, berhubung gim yang akan diteliti adalah gim yang didesain untuk usia tujuh tahun kebawah. Lalu untuk kepentingan penelitian kemudian dilakukan pembacaan sejumlah artikel, buku dan literatur lainnya untuk memahami teori apa saja yang digunakan dalam penelitian ini. Pada proses penelitian ini diputuskan untuk menggunakan *MDA framework* sebagai teori dasar dan *Playcentric approach* sebagai pendekatan pendukung.

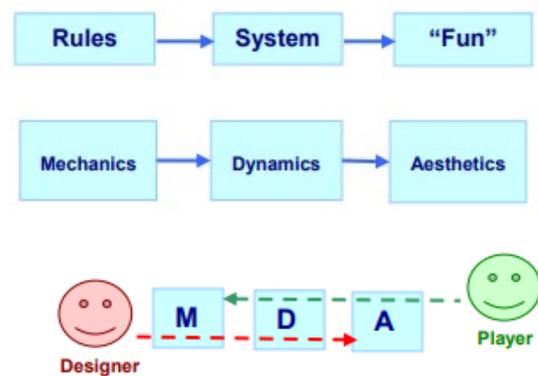
Teknik Analisis Data

Data yang ditemukan dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Moleong dalam Wibawanto & Nugrahani (2018) mengatakan bahwa kualitatif adalah teknik analisis yang focus pada kejadian dan peristiwa, sejalan dengan penelitian ini yang melakukan observasi pada pemain yang memainkan gim edukasi. Bentuk data yang ditemukan pada penelitian ini adalah data yang bentuknya deskriptif, oleh karena itu Metode analisis kualitatif deskriptif kemudian dinilai sangat pantas diterapkan untuk kepentingan analisis.

MDA Framework

MDA adalah sebuah kerangka kerja yang merupakan singkatan dari *Mechanics*, *Dynamics* dan *Aesthetics*. *Mechanics* adalah hal yang meliputi teknis, data, algoritma dan sistem serta aturan formal yang digunakan dalam sebuah gim. *Dynamics* adalah bentuk atau hasil yang muncul oleh interaksi antara pemain dan gim, Sementara

Aesthetics Hal yang meliputi emosi pemain saat melakukan interaksi dengan gim. Model ini dijelaskan oleh (Hunicke dalam Tresnadi dan Sachari, 2015), sebagai elemen yang ditujukan untuk membentuk gim berbasis tingkat intelektualitas dan perkembangan teknologi. Model ini menyajikan perancangan sebuah gim dengan menggunakan dua sudut perspektif yaitu perspektif gim desainer dan perspektif pemain.



Gambar 2 MDA framework. (Sumber: Hunicke, 2004)

Pada penelitian ini akan MDA akan digunakan dimulai dengan perspektif pemain terlebih dahulu, hal ini dilandasi oleh gagasan (Hunicke, 2004) yang menyatakan bahwa sudut pandang pemain akan memberikan acuan sebuah desain gim yang berdasar dan dipacu oleh pengalaman bermain. Hal ini dirasa tepat karena dalam sebuah gim yang merasakan langsung pengalaman bermain adalah pemain.

Playcentric approach

Playcentric approach adalah sebuah pendekatan yang digunakan untuk mendesain sebuah *gim* yang berfokus pada *goals* pemain terlebih dahulu (Fullerton, 2019). Yang dimaksud dalam hal ini adalah sebelum mendesain sebuah gim terlebih dulu harus diketahui apa yang menjadi *goals* dari seorang pemain saat memainkan sebuah gim. (Agustin, 2017) menyebutkan bahwa, Desainer memandang sebuah gim sebagai susunan dari elemen-elemen tertentu, elemen yang ada pada gim berdiri

ibarat komposisi warna bagi seorang pelukis yang digunakan sebagai alat pencipta permainan. Pada model ini terdapat dua elemen yang sangat fundamental untuk merancang sebuah gim yaitu elemen formal, dan elemen dramatis.

Tabel 1 Tabel Elemen Formal & Elemen Dramatis *Playcentric approach*.

ELEMEN FORMAL	ELEMEN DRAMATIS
Pemain: Posisi Pemain, Jumlah Pemain dan Pola Interaksi	Tantangan: Bentuk tantangan yang bisa ditemukan dalam gim
Tujuan: Capture, Chase, Race, Alignment, Rescue or Escape, Forbidden Act, Construction, Exploration, Solution, Outwit	Permainan: Bentuk permainan dalam gim, kompetisi, eksplorasi, kreasi dan lain sebagainya
Prosedur: Tata cara bermain	Premis/Motif: Konsep dan gambaran cerita secara garis besar
Aturan: Aturan yang mengatur gim, larangan, hukuman dan sebagainya	Karakter: What does the character want?, What does the character need?, What does the audience/player hope?, What does the audience/player fear?
Sumber Daya: Modal, Asset yang bisa digunakan, dicari dan didapatkan dalam gim seperti nyawa, uang,	Cerita: Jalan Cerita Gim, Satu gim, Satu babak, Satu stage, satu

nilai, point, bonus dan lain sebagainya	pertandingan dan lain sebagainya
Konflik: Obstakel, Opponents dan dilema	Dunia yang Dibangun: Gambaran Dunia yang dibangun
Batasan: Batasan dalam gim	Busur Dramatis: Cara Menyusun dinamika konflik
Hasil dan Akibat: Hasil yang didapatkan dalam gim	

Model ini dinilai sangat sesuai disandingkan dengan MDA *framework* karena Elemen *mechanics* pada MDA isi dan pembahasannya sama seperti elemen formal, dan *Aesthetics* juga sesuai dengan elemen dramatis yang disusun oleh *Playcentric approach*. Model ini juga dinilai sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini karena menggunakan perspektif berdasarkan *goals* pemain. Hal ini tentu sesuai dengan perspektif model MDA yang sebelumnya telah diputuskan untuk di Analisa berdasarkan pada sudut pandang pemain terlebih dahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gim ini adalah gim edukasi yang berfokus seperti pada judulnya *tracing dan Phonics* pada mengenal huruf dan kata, beberapa mode permainan yang terdapat pada gim ini dibawakan dengan ringan dan sangat mudah untuk dimengerti, namun kadar materi yang ringan pada gim ini telah dikemas dengan sangat baik sehingga setiap level dan stagenya bisa tetap terasa tantangannya oleh pemain utamanya anak-anak dalam kategori PAUD. Dalam gim ini

terdapat empat jenis permainan yaitu tracing huruf capital, huruf kecil, menebak huruf berdasarkan perintah, dan mencocokkan huruf.



Gambar 3 Halaman main menu ABC Kids – Tracing and Phonics, Sumber (Pribadi, 2021)

Gim ABC Kids ini menampilkan ilustrasi bertema kartun dengan gaya yang sederhana, sangat memungkinkan untuk mudah dimengerti oleh anak-anak. Bisa dilihat pada tampilan main menu diatas ditampilkan logo atau judul dari gim yaitu ABC Kids dengan nuansa yang playful, penggunaan warna cerah serta tak lupa menyertakan gambar toga sebagai tanda edukasi. Lalu dibawahnya terdapat gambar tampilan UI menu list yang cukup unik karena di kemas dalam bentuk kereta yang berjalan dan dikendarai oleh karakter utama dalam gim. Lalu ada tombol our story yang akan mengarahkan pemain kedalam cerita tentang studio dan developer gim tersebut, sementara more apps adalah beberapa aplikasi lain yang telah dibuat oleh studio pembuat gim ABC Kids ini. Terakhir ada tombol untuk masuk ke pengaturan seperti yang bisa ditemukan pada gim lain umumnya.



Gambar 4 Karakter Lucas, Sumber (Pribadi, 2021)

Karakter Lucas adalah karakter singa berjenis kelamin laki-laki yang di tampilan fisik menyerupai anak kecil yang sangat senang bermain dan juga belajar, ada beberapa action yang ditampilkan lucas

pada gim ini. Pada setiap ending dari level lucas akan melakukan berbagai action untuk mengantarkan pemain menuju level selanjutnya seperti terbang dengan baling, atau bermain skateboard. Hal ini tentu menarik karena karakter lucas bisa terkesan sangat aktif melakukan interaksi pada pemain dalam hal ini anak-anak.



Gambar 5 Karakter Ruby, Sumber (Pribadi, 2021)

Ruby adalah karakter kelinci perempuan yang setia mendampingi lucas, dalam pertemanan mereka selalu memberikan semangat dan dukungan pada pemain untuk menyelesaikan tantangan demi tantangan di gim ini. Perawakan Ruby dibuat seperti anak perempuan yang cantik, lucu dan senang belajar menggunakan baju dan pita warna pink, warna yang pada umumnya disukai oleh anak perempuan. Strategi dari karakter Ruby memiliki peran sebagai narrator di gim ini, ketika pemain melakukan interaksi di tiap level Ruby akan memberikan respon, seakan dia sedang berinteraksi langsung dengan *action* yang dilakukan oleh pemain.



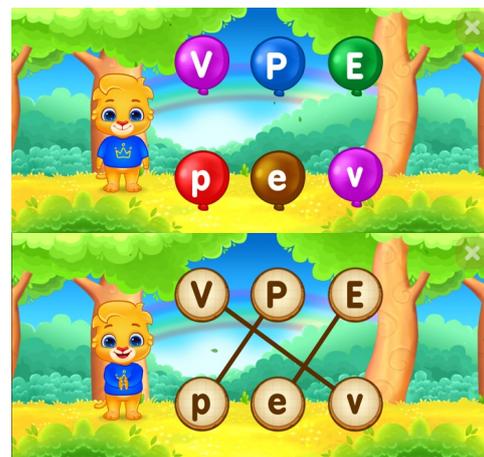
Gambar 6 Mode permainan *tracing uppercase* dan *lowercase*, Sumber (Pribadi, 2021)

Pada mode ini pemain akan diarahkan untuk melakukan *tracing* dengan cara slide kearah yang telah ditentukan. Untuk melakukan tersebut pemain akan di bimbing oleh lucas dan ketika sudah melakukan slide dengan benar Ruby akan memberikan respon yang berupa dukungan seperti “amazing”, “good job” dan lain sebagainya. Selain merasa senang karena ditemani Lucas dan Ruby tentunya pemain akan mendapatkan pengalaman baru belajar huruf yaitu pengalaman bermain sambil belajar.



Gambar 7 Mode permainan *touch the ballon*, Sumber (Pribadi, 2021)

Mode ini adalah mode bermain untuk melakukan tapping pada huruf ballon yang sesuai dengan instruksi suara, masih sama dengan model sebelumnya dalam mode ini akan ditemani lucas dan Ruby. Jika melakukan tap misalnya pada huruf “U” aka nada animasi balon meletus dan mengeluarkan frame yang bergambar Unicorn, hewan fantasi yang inisial huruf pertamanya sesuai dengan huruf yang di tap oleh pemain.



Gambar 8 Mode permainan *Matching*, Sumber (Pribadi, 2021)

Pada mode ini pemain dituntut untuk melakukan pencocokan pada huruf yang sama strategi yang digunakan hamper sama saja dengan mode sebelumnya yaitu dengan dukungan dua karakter utama yang sangat

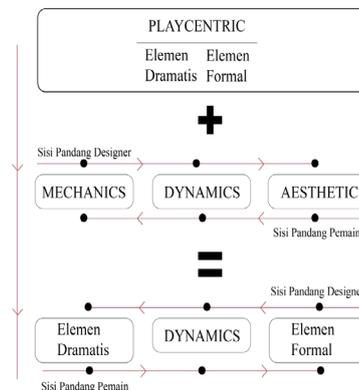
interaktif yaitu Lucas dan Ruby. Setelah melalui level pada mode ini pemain akan mendapatkan reward berupa stiker koleksi.

ABC Kids *Tracing and Phonics* adalah gim edukasi yang memiliki strategi yang baik, mereka cenderung pandai dalam menenamkan gimmick yang disukai anak-anak. Pada gim ini bisa dilihat bahwa gim ini sangat menjunjung tinggi nilai interaktif, karakter yang ada dalam gim seakan tak pernah membiarkan pemain lepas dari interaksi dengan mereka hal ini tentu baik agar pemain merasa terhubung dengan gim. Hal ini akan diurai lebih lanjut dalam sub bab selanjutnya dengan lebih mendetail dan jelas.

Model pembacaan Struktur Gim ABC Kids *Tracing and Phonics*

Uraian terkait gim ABC Kids *Tracing and Phonics* sudah cukup dijelaskan sebelumnya, pada bagian ini telah dilakukan pembedahan struktur yang lebih baku dan mendalam terkait gim tersebut dengan menggunakan metode *Playcentric approach* yang membagi gim kedalam dua bentuk elemen utama yaitu elemen formal dan elemen dramatis. Hasil dari analisis ini nantinya diharapkan akan memberikan pengetahuan terkait apa saja yang membangun struktur dari gim ini.

Pada bagian ini perlu dijelaskan terlebih dahulu pola pembacaan yang digunakan, sehubungan dengan tidak ditemukannya runutan yang konkrit pada pendekatan *Playcentric approach* dari tracy fullerton. *Playcentric approach* pada penelitian ini akan di bantu dengan menggunakan MDA framework yang arahnya lebih gampang untuk diketahui dan lebih fleksibel MDA sendiri berarti *Mechanics*, *Dynamics* dan *Aesthetics*.



Gambar 8 Metode Pembacaan struktur gim hasil penggabungan dari *Playcentric* dan *MDA Frameworks* , Sumber (Pribadi, 2021)

Mekanik yang dimaksud dalam MDA adalah aturan-aturan baku berupa rules program, code yang kompleks dan sebagainya, sementara dynamic adalah dampak dan hasil interaksi dari pertemuan *mechanics* dan *aesthetics*. Sementara aesthetic adalah bentuk kepuasan yang dirasakan oleh pemain seperti pengalaman, visual, kesan dan sebagainya. Dalam penerapannya elemen formal yang ada pada *playcentric* terletak pada sisi *mechanics* di MDA, sementara elemen dramatis berada pada sisi *aesthetics* dari MDA, pertemuan antara elemen formal dan elemen dramatis nantinya akan menghasilkan *dynamics* atau dalam *playcentric* biasa disebut dengan pengalaman bermain dan kesatuan dari semua inilah yang disebut dengan struktur gim. Berhubung *Playcentric approach* adalah metode yang cara kerjanya dimulai dari *players goals* terlebih dahulu maka pada penelitian ini cara pandang MDA dibalik dari sisi pemain terlebih dahulu lalu ke sisi designer.

Hasil Pembacaan Struktur Gim ABC Kids *Tracing and Phonics*

Elemen Dramatis

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa *playcentric* adalah metode yang cara kerjanya dimulai dari player goals terlebih

dahulu, oleh karena itu elemen gim ABC *Kids Tracing and Phonics* yang akan dibahas pertama adalah elemen dramatis, berikut pembahasannya.

Tabel 1. Elemen Dramatis

Elemen dramatis	Konsep
a. Tantangan	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan tracing yang akurat Menghapal bentuk huruf Menghapal bunyi huruf Bisa menulis huruf
b. Permainan	<ol style="list-style-type: none"> Tap and touch play Bernuansa Fantasi (<i>make believe play</i>) Stage Level <i>Play and learn</i>
c. Premis/motif	<ol style="list-style-type: none"> Lucas dan Ruby adalah dua sahabat yang tinggal di hutan, mereka senang untuk belajar. Mereka suka berpetualang untuk menemukan teman baru dan belajar bersama.
d. Karakter	<ol style="list-style-type: none"> Lucas (Anak singa yang aktif dan senang belajar) Ruby (Anak Kelinci yang lucu dan pintar)
e. Cerita	<p>Lucas dan Ruby adalah anak singa dan kelinci yang baik, mereka selalu belajar untuk menambah ilmu pengetahuan mereka. Tidak puas hanya di hutan mereka pun bertualang menyusuri daerah lain untuk mencari teman dan belajar bersama.</p>

f. Dunia Yang Dibangun	<ol style="list-style-type: none"> Dunia fantasi Fauna Hutan Penggunaan kartun
g. Busur Dramatis	<p>Pemain harus menyelesaikan level demi level dari gim ini, ukuran kesuksesannya bukan pada seberapa jauh level kita, tapi seberapa banyak pengetahuan yang kita dapat.</p>

Tantangan

Dalam sebuah gim edukasi baiknya selalu memperhatikan tingkat konten yang dimasukkan seperti yang terlihat pada gim ABC Kids ini mengusung konten yang meskipun sebenarnya sangat ringan tapi dibawakan dengan cukup fun dan menantang. Hal tersebut yang kemudian ditenggarai menjadi alasan mengapa gim ini begitu digemari dan dianggap efektif membantu anak dalam belajar.

Permainan

Tipe permainan dengan tap and touch memudahkan pengguna untuk melakukan interaksi jadi aksi yang digunakan tidak terlalu susah, sehingga pikiran pemain bisa fokus pada konten yang disajikan dalam gim dalam hal ini konten mengenal huruf, menghapal huruf, menulis huruf, mengingat bunyi huruf dan asosiasi benda yang sesuai dengan huruf.

Premis

Gim ini adalah gim yang tidak bertipe *storytelling* namun, tetap mengandung premis, premis menjadi penting dalam sebuah gim edukasi karena dengan hal tersebut gim bisa menjadi lebih terarah. Seperti pada gim ABC Kids ini premis yang terbaca adalah dua sosok hewan dengan perawakan lucu dan berumur masih sangat muda, namun senang belajar. Hal seperti ini tentunya akan menjadi pemicu untuk anak

juga senang untuk belajar apalagi dengan bantuan arahan orang tuanya. Membahas tentang bantuan orang tua untuk memahami konten edukasi dari sebuah gim, posisi premis bisa sangat mempermudah hal tersebut, bahkan seringkali pendamping pemain atau dalam hal ini orang tua dari anak yang bermain gim ABC Kids ini menciptakan premis sendiri untuk membuat anaknya mengerti konten pelajaran yang terkandung dalam gim. Oleh karena itu dalam setiap gim diperlukan kemungkinan untuk sebuah premise.

Karakter

Abc Kids menyajikan karakter Lucas dan Ruby yaitu, seekor anak snga yang aktif dan lincah, serta Ruby yang pintar dan lucu. Penggambaran karakter seperti ini tentu tidak muncul dengan sendirinya, di taksir ada riset panjang dibalik ini semua, jika coba digambarkan dari yang terlihat maka dapat disimpulkan bahwa RV AppStudios membuat karakter ini dengan sedemikian lucu dan digemari anak agar anak-anak mau untuk menerima konten edukasi yang ada dibalik karakter tersebut. Keberadaan karakter Lucas dan Ruby disini sangat membantu dalam gim, bahkan kemungkinan tak jarang justru peran merekalah yang membuat pemain untuk betah berlama-lama memainkan gim ini, dampaknya tentu saja makin banyak pengetahuan akan huruf yang didapatkan.

Cerita

Seperti yang dibahas pada bagian premis sebelumnya, gim ini adalah bukan gim yang bertipe cerita, namun bukan berarti tidak memiliki cerita, secara eksplisit mungkin tidak digambarkan sebuah cerita dalam gim ini, namun jika diperhatikan lagi dalam gim ini ada dua karakter hewan yang modern dengan gadget yang lumayan mutakhir, kemudian di setiap akhir level selalu ada aksi dan pergerakan mereka berpindah tempat. Dari hal tersebut bisa disimpulkan bahwa meskipun implisit namun tetap ada cerita petualangan yang terkandung dalam gim ABC Kids ini.

Dunia yang dibangun

Dalam bagian ini, RV AppStudios membuat setting gim ABC Kids ini dengan tema hutan, terlihat jelas juga dari karakter yang mendukung yaitu singa dan kelinci kedua hewan tersebut tentu bisa ditemukan di hutan belantara, jauh dari kesan belantan nan gelap, hutan dalam gim ini dikemas dengan lebih fun. Hal ini diperkirakan bertujuan agar pemain bisa merasakan atmosfer hutan dengan nuansa dan kesan yang berbeda biar bisa lebih fun.

Dramatic arc

Tujuan gim ini bukan untuk mieninggikan level dalam gim, dampak yang diharapkan yang lebih nyata yaitu pengetahuan untuk pemain, dalam gim ini pemain juga bisa merasakan kegagalan jika salah langkah, oleh karena itu pemain juga harus memperhatikan petunjuk yang diberikan agar tidak salah langkah dan mendapatkan pengetahuan secara maksimal.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat dikatakan bahwa elemen dramatis merupakan bagian struktur gim yang lebih mengarah kepada hal yang bersifat visual fisik gim dan *gim experience*. Hal ini pada umumnya juga ada pada gim bergenre lain namun dengan porsi yang masing-masing berbeda, pada gim edukasi yang ditonjolkan adalah interaktivitas dan konten edukasi yang disampaikan melalui karakter-karakter yang dibuat sesuai dengan target pengguna. Sementara gim pada umumnya ada yang menonjolkan cerita, action bahkan sampai ke reward. Oleh karena itu dalam hal membuat gim edukasi yang paling penting untuk ditonjolkan adalah sisi interaksi gim dengan pemain dan juga cara penyampaian konten edukasinya.

Tabel 2. Elemen Formal

Elemen Formal	Struktur
a. Pemain	Anak-anak usia PAUD
Posisi Pemain	POV

Jumlah Pemain	1		yang diminta oleh gim dengan cara slide.
Pola Interaksi	Pemain tunggal VS gim		
b. Objektif/Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Tracing</i> 2. <i>Guessing</i> 3. <i>Matching</i> 		<ol style="list-style-type: none"> 2. Tap pada bagian yang diminta oleh gim. 3. Mencocokkan huruf yang sama dengan cara Slide and drag
c. Prosedur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain terlebih dahulu masuk ke aplikasi dengan cara tap pada icon apps. 2. Pemain kemudian melanjutkan dengan tombol untuk masuk ke halaman menu utama. 3. Pemain memilih 1 dari 4 jenis gim. 4. Pemain memainkan gim tracing sesuai arahan huruf kapital dan huruf kecil. 5. Pemain melakukan tap pada balon yang berisi huruf. 6. Pemain mencocokkan huruf kapital dan huruf kecil. 	e. Sumber Daya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar hewan koleksi 2. Sticker koleksi 3. Huruf-huruf
		f. Konflik	Kompleksnya arah garis pada huruf, kecepatan mengingat petunjuk dan berkompetisi dengan waktu
		g. Batasan	Hanya terbatas dalam area gim yang ditentukan saja. Dan gim hanya dapat dimainkan pada perangkat handphone yang berbasis android.
		h. Hasil	Reward berupa koleksi dan pengetahuan akan huruf
d. Aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lakukan tracing sesuai dengan arahan 	<p>Pemain Pemain pada gim ini adalah anak anak usia PAUD dengan pengawasan orang tua, kemudian jumlah pemain satu orang. Pemain yang memainkan gim ini adalah pemain yang mempunyai perangkat</p>	

android, yang jika dilihat dari sisi golongan ekonomi termasuk dalam kategori menengah ke atas.

Objektif/tujuan

Tujuan dari gim ini adalah untuk melakukan tracing huruf, menebak huruf, dan mencocokkan huruf. Cara bermain yang sangat mudah dan cepat untuk mengatur sistem dan konten edukasi yang lumayan banyak pada setiap levelnya.

Prosedur

Gim ini memiliki prosedur yang pada umumnya sama dengan gim lain, masuk ke halaman menu, pilih gim, pilih level dan mendapatkan hadiah. Bagian ini tentu harus menjadi fokus bagi developer gim karena prosedur yang susah cenderung membuat pemain bosan dan enggan untuk berlama-lama, oleh sebab itulah pada gim ABC Kids ini pihak RV AppStudios membuat prosedur yang sangat simple untuk dimengerti.

Aturan

Aturan pada gim ini cukup mudah hanya mengikuti petunjuk dan arahan yang diberikan oleh gim, petunjuk untuk tracing biasanya berupa arah panah, untuk tap balon biasanya highlight lingkaran, sementara untuk matching petunjuknya berupa arah panah juga. Aturan seperti ini penting untuk diterapkan biar pemain tidak kebingungan dan bisa menemukan pola permainan dengan baik. Hal tersebut kemudian menjadi alasan mengapa aturan penting dalam sebuah struktur gim.

Sumber Daya

Dalam gim ini Pemain mempunyai modal waktu, kesempatan menjawab dan mencoba serta beberapa rewards yang akan didapatkan ketika berhasil menjawab semua tantangan yang diberikan oleh gim. Dalam sebuah gim edukasi pemain harus tau apa saja yang dimilikinya dalam dunia gim yang dimainkan, jadi bisa dimaksimalkan saat bermain.

Konflik

Konflik pada gim ini mungkin tidak berupa konflik yang heboh seperti pada gim action, namun konflik pada gim ini disajikan dengan bentuk yang lain. Seperti contoh ketika tidak mampu menjawab soal, akan ada ekspresi kecewa dari karakter Lucas dan Ruby. Oleh karena itu pemain yang dasarnya adalah anak-anak tidak akan membuat karakter dalam gim bersedih sehingga mereka akan menaklukkan tantangan gim dengan serius. Posisi Konflik dalam struktur gim sebenarnya sangat vital utamanya di gim bergenre action karena memang hal inilah yang dijual, pertentangan, sementara untuk gim edukasi konflik sebisa mungkin dibuat terselubung dan terkesan tipis saja karena hal yang harusnya ditonjolkan adalah konten edukasinya.

Batasan

Batasan dalam struktur gim berperan sebagai pagar yang membatasi dunia nyata dan dunia gim. Gim ini sebenarnya bisa sampai praktik di dunia luar gim hanya saja untuk sistem dan pengalaman yang sama pemain harus memainkan gim ini pada perangkat android saja. Dampaknya tidak bisa dibatasi pada dunia gim saja karena pengetahuan yang mereka dapatkan dari gim ini adalah pengetahuan global yang baik oleh karena itu dalam hal pembatasan dirasa tidak masalah jika pembatasan tidak hanya habis pada perangkat saja.

Hasil

Hasil Dalam ABC Kids yang paling bisa dinikmati secara nyata adalah pengetahuan akan huruf, pengetahuan akan bunyi huruf yang didapatkan oleh pemain dalam hal ini anak-anak. Bedanya gim edukasi dengan gim bergenre lain adalah pada gim edukasi dampak nyata yang berbentuk pengetahuan sangat memungkinkan untuk didapatkan sementara dalam gim lain pada umumnya hanya bisa digunakan dalam dunia gim itu saja.

Uraian elemen formal di atas memberi kesimpulan bahwa selain elemen yang terkait pengalaman visual dan bermain

pemain, sebuah gim edukasi juga penting untuk merancang aturan-aturan yang bersifat baku dan teknis. Hal ini bertujuan untuk mengatur gim agar berjalan dengan semestinya namun tetap bisa dinikmati pemain dan menghindari hal yang bersifat subjektif. Jika di analogikan Secara struktur posisi elemen formal seperti dinding koridor, sementara elemen dramatis adalah situasi dalam koridor tersebut.

Dua elemen yang terdapat pada metode perancangan gim *Playcentric approach* ini menegaskan bahwa metode ini memang sangat layak digunakan untuk membedah dan mengurai sebuah struktur untuk sebuah gim edukasi, baik untuk kepentingan perancangan dan gim studi

KESIMPULAN

Dalam Penelitian ini telah ditemukan beberapa hasil yang membangun sebuah struktur berdasarkan metode *playcentric*, salah satu yang terpenting adalah tingkat interaksi dan kadar dari konten edukasi yang tersaji dalam gim. Gim ABC Kids memiliki tingkat interaksi antara gim dan pemain yang intens serta konten yang disajikan juga tidak terlalu berat namun tetap memiliki rasa tantangan bagi pemain dalam hal ini anak-anak usia PAUD.

Cara bermain dengan sistem *tap and touch* serta *slide and drag* merupakan cara yang terbaik untuk mode gim edukasi bertipe pengenalan huruf dan tulisan jika diukur berdasarkan barometer *ABC Kids tracing and Phonics*. Dengan cara bermain demikian gim ini bisa mengemas konten pengenalan huruf dengan sangat simple jadinya pemain tidak lagi terganggu dengan cara bermain yang sulit dan akan fokus dengan apa yang dipelajari.

Secara baku, elemen formal dan elemen dramatis yang diusung dalam metode *Playcentric Approach* mampu membedah struktur dari sebuah gim dengan detail yang baik. Tidak hanya pada sistem atau mekanik namun juga pada sisi pengalaman pemain yaitu *aesthetics*. Dengan begitu

maka metode ini dianggap cukup baik dan berhasil untuk membedah sebuah gim edukasi, terlebih jika dibantu dengan pembacaan gim dengan menggunakan model *MDA frameworks*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R.D. (2017). *Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Gim. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Jitter, Vol 3, Jurnal (2), 86-95*
- Fullerton, T. (2019): *Gim Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Game*. CRC press, Taylor & Francis Group, New York.
- Hunicke, R, dkk. (2004). *MDA: A Formal Approach to Gim Design and Gim Research, paper in Present the MDA Framework (Standing for Mechanics, Dynamics, and Aesthetics)*. San Jose: *Gim Design and Turning Workshop at the Gim Developers Conference*
- Senoprabowo, Abi. (2015). *Analisis Gimplay Gim Genre Virtual Pet. Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Andharupa, Vol 1, Jurnal (1), 33-34*
- Tresnadi, C. & Sachari, A. (2015). *Estetika Interaksi: Pendekatan MDA pada Gim Nitiki. Jurnal Seni Budaya Mudra, Vol 30, Jurnal (2), 238-246*
- Wibawanto, W. & Nugrahani, R. (2018). *Desain Antarmuka (User Interface) Pada Gim Edukasi. Jurnal Seni Imajinasi, Vol 12, Jurnal (2), 133-140*