

ABSTRACTION

The development of information and communication technology is now a major effect on many aspects of life. One example is the use of technology in the learning process. By designing learning educational game to load one of the charms of student learning. The design of this educational game design with variable resonance techniques to improve the aesthetic value and imaginative students study science subjects, social studies and English. Designing games IPA loaded with a background in the classroom by making answers in a database class this case involves mental stimulation and physical that requires a tactic and a vision that is very keen to win the game with there are targets to be achieved performer, agility intellectual, on completing matter, is a measure of the extent to which this game can be won. For each subject there are different techniques in the game IPS with background room that answer is supervised by a dog. In the English game development of this game in the form of conversational English. This game has a greater focus on what is going on around this game improve visual skills (or vision). A variety of tasks / quests that are in the game (for example to detect the enemy, keep track of the answers, avoiding the attack) can train different aspects of the visualization capabilities user.

Keywords: Game, engineering, education, visual, subjects



ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan teknologi pada proses belajar. Dengan merancang *game* edukasi pembelajaran memuat salah satu daya tarik belajar siswa. Perancangan *game* edukasi ini desain dengan teknik bervariasi untuk meningkatkan nilai estetika dan imajinatif siswa mempelajari pelajaran IPA, IPS dan Bahasa Inggris. Perancangan *game* IPA dimuat dengan latar belakang ruang kelas dengan membuat jawaban pada sebuah database kelas hal ini melibatkan stimulasi mental dan fisik yang memerlukan suatu taktik dan penglihatan yang sangat jeli dalam memenangkan *game* dengan ada target-target yang ingin dicapai pemain, kelincahan intelektual, pada menyelesaikan soal, merupakan ukuran sejauh mana *game* ini dapat dimenangkan. Pada setiap mata pelajaran terdapat teknik yang berbeda dalam memenangkannya pada *game* IPS memiliki latar belakang ruangan yang jawabannya sudah diawasi oleh anjing. Pada *game* bahasa Inggris disulitkan pengembangannya berupa percakapan. *Game* ini memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya untuk meningkatkan *visual skill* (atau penglihatan). Berbagai macam tugas/*quest* yang terdapat dalam *game* (misalnya mendeteksi musuh, melacak jawaban, menghindari serangan) dapat melatih berbagai aspek dari kemampuan visualisasi pengguna.

Kata Kunci : *Game*, teknik, edukasi, visual, mata pelajaran

UNIVERSITAS
MERCU BUANA