

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
1	<i>The Lens of Emotion</i>	<p>Artinya dalam pembuatan <i>game</i> harus memperhatikan bagaimana perasaan dari pemain yang memainkan <i>game</i> yang sudah di rancang. Perancang <i>game</i> harus dapat menyesuaikan perasaan dari pemain dan apa yang pembuat ingin sampaikan.</p> <p>Contoh : Jika perancang <i>game</i> membuat <i>game</i> dengan tema salju, maka perancang <i>game</i> bisa membuat efek karakter menggigil dan kedinginan. Ini dapat mempengaruhi emosi pemain agar benar-benar berasa di musim salju.</p>
2	<i>The Lens of Essential Experience</i>	<p>Artinya dalam pembuatan <i>game</i> harus berhenti berpikiran mengenai <i>game</i> apa yang akan kamu buat melainkan mulai memikirkan pengalaman yang harus diperoleh oleh pemain <i>game</i> yang di rancang. Perancang <i>game</i> harus memikirkan pengalaman apa yang ingin pemain dapatkan, apa yang diperlukan untuk membuat pengalaman tersebut dan apa inti dari <i>Game</i> yang ingin di sampaikan.</p> <p>Contoh : Dalam permainan <i>Baseball</i> yang ada pada <i>Console Wii Sport</i>. Pemain benar-benar mendapat pengalaman bermain baseball dengan menggunakan alat controller seperti pemukul yang sebenarnya.</p>
3	<i>The Lens of the Venue</i>	<p>Artinya perancang <i>game</i> harus memperhatikan lingkungan dari pemain <i>game</i>. Perancang <i>game</i></p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>harus memperhatikan jenis lingkungan yang sesuai dengan <i>game</i> yang perancang <i>game</i> buat, perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan elemen-elemen yang lain dari <i>game</i> agar sesuai dengan lingkungan.</p> <p>Contoh: Target dari <i>game</i> yang perancang <i>game</i> kembangkan banyak terdapat di daerah bali, maka dari itu perancang <i>game</i> dapat mendesain <i>game</i> agar memiliki suasana bali.</p>
4	<i>The Lens of Surprise</i>	<p>Kejutan merupakan hal dasar yang dapat digunakan agar <i>game</i> yang di kembangkan menjadi lebih menarik. Perancang <i>game</i> harus memperhatikan kejutan apa yang pemain dapatkan setelah memainkan. Perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan bagaimana pemain itu akan mendapatkan kejutan.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambahkan seperti peti di lokasi-lokasi tertentu pada tiap <i>game</i>. Isi dari peti ini dapat berupa berbagai hal yang bersangkutan dengan <i>game</i>. Lokasi dari peti tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit ditemukan</p>
5	<i>The Lens of Fun</i>	<p>Membuat pemain senang akan hal yang paling penting dalam membuat <i>game</i>, maka dari itu perancang <i>game</i> harus memperhatikan bagian mana dari <i>game</i> yang harus membuat pemain senang.</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>Contoh: Ketika <i>game</i> memiliki kondisi dimana pemain mendapat kepuasan atau kenikmatan saat memainkan <i>game</i> maka pemain akan senang bermain <i>game</i> tersebut.</p>
6	<i>The Lens of CurIOsity</i>	<p>Untuk merancang sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> tidak boleh hanya memikirkan <i>game</i> yang akan perancang <i>game</i> buat, tapi perancang <i>game</i> harus memperhatikan pemain yang akan memainkan <i>game</i>. Perancang <i>game</i> harus membuat pemain penasaran akan <i>game</i> yang akan dimainkannya nanti. Perancang <i>game</i> harus membuat pemain memainkan <i>game</i> karena rasa penasaran tersebut. Jika diperlukan, perancang <i>game</i> harus membuat pemain semakin penasaran dan terus memainkan <i>game</i>.</p> <p>Contoh: Perancang <i>game</i> dapat membuat agar tiap <i>pertarungan</i> memiliki kisah yang berlanjut, sehingga nantinya pemain akan lebih penasaran akan akhir cerita dari <i>game</i>. Menambahkan peti-peti rahasia juga dapat menambah rasa penasaran dari pemain.</p>
7	<i>The Lens of Endogenous Value</i>	<p>Dalam merancang sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus membuat elemen-elemen yang ada pada <i>game</i> terlihat penting. Artinya perancang <i>game</i> harus membuat agar pemain <i>Game</i> lebih tertarik akan elemen di <i>Game</i> seperti item, skor dan yang lainnya. Dengan memperhatikan hal</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>tersebut, perancang <i>game</i> dapat membuat pemain lebih termotivasi dalam mendapatkan elemen <i>game</i> tersebut.</p> <p>Contoh : Dalam sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus memperhatikan tiap elemen yang ada pada <i>game</i>, seperti tujuan, konflik, peraturan dan yang lainnya.</p>
8	<i>The Lens of Problem Solving</i>	<p>Dalam merancang <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus membuat sebuah permasalahan yang harus diselesaikan oleh pemain <i>game</i>. Permasalahan ini menimbulkan permasalahan lain sehingga pemain terus berusaha untuk memecahkan masalah di yang ada dalam <i>game</i>.</p> <p>Contoh: Perancang <i>game</i> dapat menambahkan sebuah misi di dalam <i>game</i>. Misi harus diselesaikan oleh pemain sebelum dapat melanjutkan permainan.</p>
9	<i>The Lens of the Elemental Tetrad</i>	<p>Dalam merancang <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus tahu elemen-elemen yang ada pada <i>game</i>. Terdapat empat elemen yang ada yaitu <i>technology, mechanics, story, and aesthetics.</i>, untuk membuat sebuah <i>game</i> yang lebih baik, pembuat <i>game</i> dapat mengembangkan <i>game</i> berdasarkan salah satu atau lebih elemen yang ada. Perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan agar tiap elemen bekerja bersama.</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		Contoh : beberapa <i>game</i> yang bertemakan sejarah lebih menekankan pada elemen story.
10	<i>The Lens of Holographic Design</i>	<p>Dalam perancangan sebuah <i>game</i>, pembuat <i>game</i> harus memperhatikan keempat elemen dan pengalaman pemain secara sekaligus. Perancang <i>game</i> harus melihat elemen mana yang akan membuat pengalaman pemain lebih menarik atau kurang menarik. Dari hal tersebut, pembuat <i>game</i> dapat mengembangkan elemen yang kurang menarik dari sebuah <i>game</i>, menjadi lebih baik.</p> <p>Contoh : Dalam <i>game</i> bersejarah lebih condong ke elemen story dan kurang akan elemen technology, maka ada <i>game</i> sejarah yang memanfaatkan teknologi yang lebih maju seperti <i>augmented reality</i>.</p>
11	<i>The Lens of Unification</i>	<p>Dalam menggunakan <i>lenses</i> ini perancang <i>game</i> harus mengetahui apa tema dari sebuah <i>game</i> yang mau di rancang. Perspektif ini sangat berhubungan dengan <i>lenses</i> elemental sebelumnya. Perancang <i>game</i> dapat memisahkan <i>game</i> berdasarkan elemen yang ada, lalu mempelajari elemen-elemen tersebut lebih dalam dan mengembangkannya sesuai tema dari <i>game</i> yang di rancang.</p>

No	<i>Lenses Theory</i> Desain Permainan	Keterangan
		Contoh : Dalam sebuah <i>game</i> yang berjudul <i>God Of War</i> yang mengambil tema dewa-dewi Yunani.
12	<i>The Lens of Resonance</i>	<p>Dalam merancang <i>Game</i>, perancang <i>game</i> harus memperhatikan seberapa istimewa/kuat <i>game</i> yang dirancang terhadap pemain. Apa yang membuat <i>game</i> menarik untuk dimainkan. Jika <i>game</i> tidak memiliki sesuatu hal yang khusus, apa yang dapat membuat pemain tetap memainkan <i>game</i> tersebut. Maka dari itu <i>lenses</i> ini sangat penting untuk dapat mendengar orang lain untuk membuat sebuah <i>game</i> semakin baik.</p> <p>Contoh : Dalam <i>game</i> yang berjudul <i>Towntoon Online</i> yang memiliki kelebihan seperti dapat bermain bersama teman, mampu untuk membuat pemain <i>game</i> melupakan realita dari <i>game</i> yang sederhana.</p>
13	<i>The Lens of Infinite Inspiration</i>	<p>Dalam <i>lenses</i> ini perancang <i>game</i> harus berhenti memikirkan tentang <i>game</i>, melainkan pembuat <i>game</i> harus melihat lingkungan di sekitar. Perancang <i>game</i> dapat menggunakan pengalaman hidup si pembuat <i>game</i> lalu si perancang <i>game</i> tuangkan dalam <i>game</i> yang tengah dirancang untuk dibagikan kepada pemain <i>game</i>.</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>Contoh : Dalam perancangan <i>game</i>, perancang bisa belajar kepemimpinan seperti pada <i>game</i> yang berjudul <i>football Manager</i>.</p>
14	<i>The Lens of the Problem Statement</i>	<p>Dalam merancang sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan tujuan dari <i>game</i> yang tengah di rancang. Apakah <i>game</i> yang tengah di rancang dapat menjadi solusi pada masalah yang ada? Maka dari itu perancang <i>game</i> harus menentukan apakah <i>game</i> dapat membantu pemain dalam memecahkan masalahnya. Menentukan batasan dan tujuan dari <i>game</i>. perancang <i>game</i> sebagai sebuah solusi dalam membuat <i>game</i> dengan lebih mudah dan cepat.</p> <p>Contoh : Dalam <i>game</i> pembelajaran bahasa inggris, <i>game</i> ini dirancang agar memiliki tujuan untuk membantu orang yang ingin belajar berbahasa inggris.</p>
15	<i>The Lens of the Eight Filters</i>	<p>Dalam merancang sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus memperhatikan delapan hal dalam sebuah <i>game</i> yang tengah di rancang. bisa dianggap selesai ketika <i>game</i> dapat memenuhi delapan persyaratan ini tanpa perubahan. Delapan syarat itu adalah <i>game</i> yang sudah benar, banyaknya pemain yang menyukai <i>game</i> yang di buat, perencanaan <i>game</i> yang baik, sesuatu yang baru, dapatkah <i>game</i> ini dijual,</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>memungkinkan <i>game</i> ini dibuat, <i>game</i> sesuai dengan lingkungan social dan pencoba <i>game</i> menyukai <i>game</i> ini. Selain delapan hal tersebut, Contoh : Mungkin saja ada syarat lain seperti pada <i>game</i> edukasi perancang <i>game</i> harus mengetahui apakah <i>game</i> yang di buat dapat mengajarkan pemain dengan baik.</p>
16	<i>The Lens of Risk Mitigation</i>	<p>Dalam merancang sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> juga harus memikirkan masalah-masalah yang akan ditimbulkan nantinya. Perancang <i>game</i> juga harus sudah dapat mengatasi masalah tersebut sebelum muncul. Dengan memperhatikan dan memecahkan masalah tersebut, perancang <i>game</i> akan membuat <i>game</i> yang lebih baik.</p> <p>Contoh : Dalam beberapa <i>Developer game</i> menunda jadwal rilis dari <i>gamenya</i> karena merasa terdapat masalah atau <i>bug</i> pada <i>game</i> nya. Ini akan mengurangi ancaman-ancaman yang akan terjadi jika <i>game</i> tetap dirilis.</p>
17	<i>The Lens of the Toy</i>	<p>Dalam merancang <i>game</i>, terkadang pembuat <i>game</i> harus berhenti memikirkan tentang membuat <i>game</i> yang menyenangkan melainkan perancang <i>game</i> harus memikirkan apakah <i>game</i> mau di rancang menyenangkan untuk dimainkan. Pembuat <i>game</i> harus mengetahui apakah <i>game</i> menyenangkan untuk dimainkan</p>

No	<i>Lenses Theory</i> Desain Permainan	Keterangan
		<p>oleh pemain, jika tidak, perancang <i>game</i> harus membuat <i>game</i> agar pemain senang memainkan <i>game</i> yang mau di rancang.</p> <p>Contoh : Dalam <i>game</i> yang berjudul <i>Grand Theft Auto</i>. Pada awalnya <i>game</i> ini dirancang agar pemain dapat bersenang-senang di tengah-tengah kota. Setelah itu pengembang <i>game</i> baru merancang bagaimana tujuan dan <i>rule</i> dari <i>game</i> ini.</p>
18	<i>The Lens of Passion</i>	<p>Perancang <i>game</i> tidak boleh hanya memikirkan bagaimana perencanaan <i>game</i> yang tengah di buat, namun pembuat <i>game</i> juga harus memperhatikan perasaan terhadap <i>game</i> yang mau di buat. Perancang <i>game</i> harus menanyakan pada diri pembuat <i>game</i> sendiri apakah <i>game</i> akan menjadi sebuah <i>game</i> yang baik. Ketika sedang mengembangkan sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus memperhatikan perasaan pembuat <i>game</i> tersebut. Terkadang perancang <i>game</i> dapat mengetahui <i>game</i> ini berada di jalur yang salah atau <i>game</i> ini akan kurang menarik, dengan mengetahui hal tersebut perancang <i>game</i> dapat mengatasi suatu hal yang tidak diinginkan.</p> <p>Contoh : Dalam <i>game</i> yang berjudul <i>Halo</i> yang awalnya dirancang untuk <i>machintos</i> lalu ke pc dan <i>xbox</i>. Pengembangan <i>game</i> halo harus</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		memiliki waktu dan hasrat yang kuat agar kualitas <i>game</i> tetap sama.
19	<i>The Lens of the Player</i>	<p>Untuk menggunakan <i>lenses</i> ini, perancang <i>game</i> harus berhenti memikirkan tentang <i>gamedan</i> mulai memikirkan tentang pemain <i>game</i>. Perancang <i>game</i> harus tau apa yang disukai dan tidak disukai pemain dan apa yang ingin dilihat dari <i>game</i> tersebut. Perancangan <i>game</i> yang baik selalu memikirkan pemainnya. Memikirkan tentang pemain memang sangat penting, namun melihat mereka memainkan <i>game</i> yang perancang buat akan lebih penting. Maksudnya semakin banyak perancang <i>game</i> mengetahui bagaimana orang memainkan <i>game</i> maka perancang <i>game</i> semakin mengetahui apa yang akan perancang <i>game</i> lakukan terhadap <i>game</i> yang akan di buat agar pemain semakin senang memainkannya.</p> <p>Contoh : Dalam <i>game</i> khusus wanita seperti <i>Game Make Up</i> atau <i>game</i> masak, perancang <i>game</i> harus tahu apa saja yang wanita inginkan dalam <i>Video Game</i>.</p>
20	<i>The Lens of Pleasure</i>	Dalam merancang <i>game</i> , perancang <i>game</i> harus memperhatikan kesenangan yang akan di sediakan. Pembuat <i>game</i> harus mengetahui kesenangan apa yang akan di dapatkan pemain dan bagaimana cara mengembangkan

No	<i>Lenses Theory</i> Desain Permainan	Keterangan
		<p>kesenangan tersebut. Berdasarkan pengalaman, kesenangan apa yang belum ada pada <i>game</i> dan bagaimana perancang <i>game</i> bisa menambahkannya. Tujuan utama <i>game</i> adalah memberikan kesenangan pada pemainnya.</p> <p>Contoh : Dalam <i>game</i> yang bertemakan anjing yang tujuan utamanya adalah untuk menyenangkan para pecinta anjing. Begitu juga dengan <i>game</i> lain yang memiliki tujuan untuk menyenangkan kelompok tertentu.</p>
21	<i>The Lens of Flow</i>	<p>Perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan alur dari perancangan <i>game</i>. Apakah <i>game</i> yang dirancang sudah memiliki tujuan yang jelas. Perancang <i>game</i> juga dapat mengatasi/mengurangi masalah-masalah yang akan membuat pemain tidak menyelesaikan tujuan utama dari <i>game</i>. Jika harus mengetahui alur dari <i>game</i> akan semakin sulit atau berjalan normal. Jika permainan akan semakin sulit, perancang <i>game</i> harus memastikan pemain agar dapat meningkatkan skillnya.</p> <p>Contoh: Dalam permainan menembak. Awalnya perancang <i>game</i> harus menembak musuh selama tiga kali untuk mengalahkannya, namun pada alur cerita tertentu perancang <i>game</i> akan mendapat senjata baru yang memungkinkan perancang <i>game</i> hanya butuh menembak 1 atau</p>

No	<i>Lenses Theory</i> Desain Permainan	Keterangan
		2 kali untuk mengalahkan musuh. Alur akan terus berkembang seperti pemain <i>game</i> akan menemukan musuh yang harus ditembak 4 kali atau lebih untuk mengalahkannya, walaupun dengan senjata baru.
22	<i>The Lens of Needs</i>	<p>Perancang <i>game</i> harus mengetahui kebutuhan utama manusia dalam membuat <i>game</i>. Tiap pemain memiliki kebutuhan <i>game</i> yang berbeda-beda. Ketika pemain merasakan tidak cocok dengan <i>game</i>, maka dia akan berpindah pada <i>game</i> lain. Oleh sebab itu perancang <i>game</i> harus mengetahui kebutuhan dasar manusia, dan menerapkannya agar <i>game</i> semakin baik.</p> <p>Contoh: Dalam <i>Game Minecraft</i>. <i>Game Minecraft</i> telah memenuhi tiap kebutuhan berdasarkan piramid kebutuhan manusia (<i>Maslow Hierarchy</i>). Fantasi pada <i>game</i> ini telah memenuhi dua <i>level</i> paling bawah dari pyramid kebutuhan, dan sebagai <i>game multiplayer</i>, <i>minecraft</i> telah memenuhi 3 <i>level</i> pyramid di atasnya.</p>
23	<i>The Lens of Motivation</i>	Tiap <i>game</i> dimainkan dengan motivasi yang berbeda-beda. Perancang <i>game</i> harus mengetahui apa motivasi pemain dalam memainkan <i>game</i> . Terdapat beberapa motivasi yang dimiliki pemain, seperti motivasi untuk menghindari hukuman, motivasi untuk maju,

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>motivasi untuk menghindari rasa malu dan motivasi hanya untuk kesenangan. Dari motivasi yang ada perancang <i>game</i> harus tau mana motivasi yang digunakan untuk memainkan <i>game</i> pembuat <i>game</i>. Perancang <i>game</i> juga harus bagaimana motivasi-motivasi tersebut saling berkaitan.</p> <p>Contoh : Dalam <i>Game world of Warcraft</i>. <i>Game</i> ini sangat menyenangkan sehingga pemain termotivasi untuk memainkannya kembali.</p>
24	<i>The Lens of Novelty</i>	<p>Hal yang berbeda tidak selalu yang terbaik, namun yang terbaik pasti adalah sesuatu yang berbeda. Artinya dalam merancang sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus mempunyai hal baru apa yang ada pada <i>game</i> yang mau di buat, Perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan, jika nantinya <i>game</i> yang dibuat akan sama saja seperti <i>game</i> lain apakah pemain akan tetap memainkan <i>game</i>.</p> <p>Contoh : Dalam <i>Game Portal</i>. <i>Game portal</i> mengenalkan konsep <i>game</i> yang baru dan memungkinkan banyak kemungkinan.</p>
25	<i>The Lens of Judgment</i>	<p>Dalam merancang <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus mengetahui bagaimana menilai pemain. Perancang <i>game</i> harus mengetahui apa yang harus dinilai dari pemain <i>game</i>, dan perancang <i>game</i> harus pastikan penilaian itu adil. Dengan</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>penilaian tersebut, diharapkan pemain akan mengembangkan skillnya untuk dapat penilaian yang lebih baik</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambahkan berapa penilaian seperti bintang yang didapat di tiap <i>pertarungan</i>. Perancang <i>game</i> dapat membuat tiap <i>pertarungan</i> dapat mendapat maksimal 3 bintang. Bintang yang didapat sesuai dengan bagaimana pemain menyelesaikan <i>game</i> seperti poin yang didapat dll.</p>
26	<i>The Lens of Functional Space</i>	<p>Dalam merancang sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus mengetahui seberapa besar ruang lingkup dari <i>game</i>. Perancang <i>game</i> juga harus mengetahui batasan ruang lingkup perancang <i>game</i> dan mengetahui hubungan antar ruang lingkup yang ada antar <i>game</i>.</p> <p>Contoh : Dalam beberapa <i>game</i> membuat versi 3D dari <i>game</i> 2D yang sudah ada. Ini akan membuat cakupan <i>game</i> menjadi lebih luas.</p>
27	<i>The Lens of Time</i>	<p>Dalam merancang <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus memperhatikan penerapan waktu. Perancang <i>game</i> harus mengetahui apakah <i>game</i> perancang <i>game</i> terlalu pendek, terlalu panjang, berjalan terlalu cepat ataupun lambat. Perancang <i>game</i> harus mengetahui cara mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan waktu <i>Game</i>. Dalam membuat <i>game</i> jika terlalu singkat, perancang</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p><i>game</i> dapat menambahkan jalur cerita lainnya. Perancang <i>game</i> harus dapat memanfaatkan waktu dalam <i>game</i>, seperti penambahan batas waktu untuk menambah alur cerita semakin menegangkan dan yang lainnya.</p> <p>Contoh: Dalam beberapa <i>pertarungan</i> perancang <i>game</i> dapat menambah batas waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan <i>pertarungan</i>. Jika batas waktu habis maka pemain kalah dan harus mengulang dari <i>checkpoint</i> terakhir.</p>
28	<i>The Lens of the State Machine</i>	<p>Mekanisme dalam sebuah <i>game</i> adalah suatu hal yang sangat penting, perancang <i>game</i> harus mengetahui perubahan yang akan terjadi ketika pemain menjalankan sebuah mekanisme pada <i>game</i>. Maka dari itu perancang <i>game</i> harus tahu objek apa saja yang ada pada <i>game</i>, fungsi dari objek tersebut, dan apa yang terjadi pada objek/lingkungan disepembuat <i>game</i>-nya ketika menggunakan objek tersebut. Alur permainan akan dipengaruhi oleh mekanisme <i>game</i> yang dilakukan oleh pemain.</p> <p>Contoh : Dalam sebuah <i>game</i> balapan. Setiap mobil memiliki perbedaan, seperti kecepatan maksimum yang dapat ditempuh.</p>
29	<i>The Lens of Secrets</i>	<p>Informasi dalam sebuah <i>game</i> juga tidak kalah penting, perancang <i>game</i> harus merancang siapa</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>saja yang mengetahui tiap informasi yang ada pada <i>game</i>. Seperti yang dikatakan sebelumnya alur cerita ditentukan oleh mekanisme yang dilakukan oleh pemain, maka dari itu pemain akan memiliki informasi yang berbeda-beda dengan melakukan mekanisme yang berbeda.</p> <p>Contoh : Seperti yang dikatakan sebelumnya perancang <i>game</i> dapat menambahkan sebuah peti di lokasi-lokasi tertentu dan bersifat rahasia.</p>
30	<i>The Lens of Emergence</i>	<p>Untuk meyakinkan bahwa <i>game</i> yang pembuat rancang memiliki kualitas kemunculan yang menarik maka perancang <i>game</i> harus memperhatikan seberapa banyak informasi yang pemain punya, seberapa banyak cara yang dilakukan pemain untuk mencapai tujuan akhir, seberapa banyak hal yang dapat dilakukan pemain, dan hal-hal lain yang dapat membuat pemain lebih tertarik akan <i>game</i>.</p> <p>Contoh : Dalam <i>game</i> catur. <i>Game</i> ini menunjukkan bagaimana cara pemain bergerak, bagaimana cara agar melakukan skakmat, hal apa saja yang dapat dilakukan tiap bidak.</p>
31	<i>The Lens of Action</i>	<p>Dalam merancang sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus memperhatikan apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan oleh pemain <i>game</i>. Perancang <i>game</i> harus mengetahui tindakan dasar yang bisa dilakukan, strategi yang ada, dan</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>tindakan yang akan pemain sukai jika ada dalam <i>game</i>. Menentukan tindakan yang dapat dilakukan dalam <i>game</i> merupakan satu hal penting yang harus perancang <i>game</i> ketahui. Tiap tindakan akan mempengaruhi alur <i>game</i> yang akan dimainkan.</p> <p>Contoh : Dalam <i>Game Donkey Kong</i>. Pada awal kemunculannya <i>game</i> ini memiliki cara bermain yang sangat berbeda yaitu berlari dan melompat dimana <i>game</i> lain saat itu hanya melakukan hal yang sama.</p>
32	<i>The Lens of Goals</i>	<p>Untuk mengetahui tujuan <i>game</i> anda sudah seimbang perancang <i>game</i> harus mengetahui beberapa hal. Hal tersebut seperti tujuan akhir dari <i>game</i>, kejelasan tujuan bagi pemain, hubungan dari tiap tujuan yang berbeda, dan hal yang di dapat setelah menyelesaikan tujuan tersebut. Perancang <i>game</i> harus mempertimbangkan tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang dari <i>game</i> yang di buat.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambah tujuan di awal pertarungan, sehingga ketika memainkan pertarungan tersebut pemain dapat menyelesaikan tujuan yang telah di tentukan sebelumnya. Pada akhir permainan pemain dapat melihat tujuan apa saja yang berhasil dia</p>

No	<i>Lenses Theory</i> Desain Permainan	Keterangan
		lakukan, pemain juga dapat mendapatkan hadiah sesuai tujuan yang telah diselesaikan.
33	<i>The Lens of Rules</i>	<p>Dalam merancang sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> juga membuat peraturan dari <i>game</i> tersebut. Perancang <i>game</i> harus mengetahui aturan dasar dari <i>game</i> yang mau di rancang, dan apa bedanya dengan aturan operasi <i>game</i>. Perancang <i>game</i> harus mengetahui apakah peraturan tersebut akan merubah pemain memainkan <i>game</i>. Perancang <i>game</i> juga dapat menambahkan peraturan berupa mode yang berbeda di tiap tingkatan <i>game</i>.</p> <p>Contoh : Dalam tiap <i>game</i> pertarungan seperti <i>Teken. game</i> jenis ini memiliki <i>rule</i> utama seperti darah akan berkurang saat mendapat serangan, pemain akan kalah ketika darah habis dll. Ada juga peraturan yang ada diluar <i>game</i>, misalkan turnamen <i>teken</i>. Akan ada <i>rule</i> tambahan seperti pemain boleh membawa <i>stick</i> sendiri, melarang menggunakan beberapa karakter dll.</p>
34	<i>The Lens of Skill</i>	<p>Dalam merancang <i>game</i>, perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan <i>skill</i> yang akan digunakan pemain pembuat <i>game</i>. Perancang <i>game</i> harus mengetahui <i>skill</i> apa yang diperlukan dan paling dominan dalam memainkan <i>game</i>. Perancang <i>game</i> juga dapat membuat agar pemain dapat meningkat <i>skill</i> permainannya dan yang</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>terpenting apakah <i>skill-skill</i> tersebut menciptakan kondisi yang perancang <i>game</i> ingin pemain rasakan. <i>Skill</i> dari tiap pemain berbeda, maka dari itu sangat penting untuk menyesuaikan <i>skill</i> agar <i>game</i> tetap berjalan dengan adil.</p> <p>Contoh : Dalam <i>Game Rc Pro Am</i>. <i>Game</i> ini merupakan <i>game</i> balapan yang ada pada perangkat <i>NES</i>. <i>Game</i> ini memiliki 2 tombol. Dimana tombol A untuk mengatur mobil dan tombol B untuk mengeluarkan skill berupa tembakan kepada musuh.</p>
35	<i>The Lens of Expected Value</i>	<p>Dalam merancang sebuah <i>game</i> tentunya akan ada berbagai peristiwa yang di alami tiap pemain. Maka dari itu perancang <i>game</i> harus mengetahui peluang pemain akan menemui sebuah peristiwa. Perancang <i>game</i> juga harus merancang seberapa penting peristiwa-peristiwa tersebut terhadap <i>game</i> pembuat <i>game</i>. Tiap pemain akan melakukan hal yang berbeda dan akan menemukan peristiwa yang berbeda, maka perancang <i>game</i> harus mengetahui apa yang dilakukan ketika pemain mendapat peristiwa tertentu.</p> <p>Contoh : Dalam <i>Game Puzzle & Dragons</i>. <i>Game</i> ini ada saat nya ketika pemain akan mati ketika sudah menelusuri sebuah <i>dungeon</i>. Ketika mati pemain akan kehilangan item yang telah didapat</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		dalam perjalanan. Pemain bisa membayar <i>game</i> agar item yang telah didapat tidak hilang.
36	<i>The Lens of Chance</i>	<p>Dalam suatu <i>game</i> pasti akan ada suatu kejadian yang acak dan beresiko. Tentu suatu hal yang acak tersebut akan menimbulkan perasaan yang positif seperti kesenangan, ataupun perasaan negative seperti salah jalan. Resiko dan peristiwa acak adalah hal istimewa tersendiri dalam <i>game</i>. Jika perancang <i>game</i> terlalu banyak memberikan petunjuk, maka permainan akan monoton. Maka dari itu perancang <i>game</i> harus memperhatikan kejadian dalam <i>game</i> yang membuat pemain berani mengambil resiko sehingga menimbulkan kegembiraan tersendiri.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat membuat agar hadiah yang perancang <i>game</i> tambahkan sebelumnya adalah hadiah yang acak, sehingga pemain beresiko untuk mendapat hadiah yang bagus atau hadiah yang kurang memuaskan.</p>
37	<i>The Lens of Fairness</i>	<p>Untuk merancang <i>game</i> yang adil perancang <i>game</i> harus melihat sudut pandang tiap pemain. Perancang <i>game</i> harus tau tiap pemain memiliki kemampuan yang berbeda, dan memberi kesempatan semua pemain mencapai tujuan akhir adalah sesuatu yang adil. Jika perancang <i>game</i> ingin membuat sebuah <i>game</i> dimana pemain dengan <i>skill</i> berbeda bermain bersama,</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>perancang <i>game</i> harus merancang <i>game</i> tersebut tetap terlihat adil.</p> <p>Contoh : Dalam permainan pesawat tempur. Didalam beberapa permainan perancang <i>game</i> dapat memilih pesawat tempur yang perancang <i>game</i> suka. Agar adil tiap pesawat memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Misalnya ada pesawat dengan kecepatan tinggi namun daya hancur yang lemah, begitu juga pesawat dengan kecepatan rendah namun memiliki daya hancur yang kuat.</p>
38	<i>The Lens of Challenge</i>	<p>Tantangan adalah inti utama dalam tiap permainan. Maka dari perancang <i>game</i> harus mengetahui apa yang menjadi tantangan dalam <i>game</i> pembuat <i>game</i>. Bagaimana perancang <i>game</i> akan mengkondisikan tantangan tersebut, apakah semakin sulit atau akan berjalan normal. Perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan batasan tantangan yang perancang <i>game</i> miliki sehingga semua pemain dapat menyelesaikan <i>Game</i>.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambahkan tantangan yang lebih sulit pada <i>game</i>. Ini dapat memacu pemain untuk lebih senang memainkan <i>game</i>. Tantangan yang lebih sulit dapat menambah kemampuan pemain dalam permainan pembuat <i>game</i>. Perancang <i>game</i> juga</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		dapat menambah hadiah ketika pemain dapat menyelesaikan tantangan tambahan.
39	<i>The Lens of Meaningful Choices</i>	<p>Saat perancang <i>game</i> membuat keputusan dalam perancang <i>game</i> merasakan apa yang terjadi terhadap keputusan tersebut. Maka dari itu ketika perancang <i>game</i> menanyakan sebuah keputusan pada seorang pemain. Perancang <i>game</i> juga harus tahu manfaat dan apa yang akan terjadi akan keputusan tersebut.</p> <p>Contoh : Jika dalam permainan balapan perancang <i>game</i> diberikan pilihan 50 kendaraan dengan operasi yang sama maka pemain sama saja tidak memiliki pilihan lain. Berbeda ketika bermain permainan perang dimana pemain diberikan pilihan berbagai macam senjata, pemain akan dapat membuat perbedaan dengan pilihan senjata yang ia pilih.</p>
40	<i>The Lens of Triangularity</i>	<p>Memberikan pemain untuk memilih bermain aman dan mendapat hadiah yang kecil atau bermain dengan resiko dan mendapat hadiah yang besar adalah salah satu cara untuk membuat <i>game</i> anda lebih menarik dan menyenangkan. Untuk menerapkan hal ini perancang <i>game</i> harus mengetahui apakah <i>game</i> dapat menggunakan konsep tersebut. Jika ya, apakah hadiah yang diberikan sudah sesuai dengan pilihan yang di pilih pemain.</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>Contoh : Dalam <i>Game Space Invader</i>. <i>Game</i> ini merupakan <i>game</i> pesawat luar angkasa dimana perancang <i>game</i> dapat mendapat poin ketika menghancurkan pesawat alien. Jika hanya menghancurkan pesawat alien yang lemah (lambat) maka pemain <i>game</i> akan mendapat poin yang kecil, sedangkan jika pemain <i>game</i> menghancurkan pesawat alien yang lebih susah dan beresiko tinggi maka pemain <i>game</i> akan mendapat poin yang lebih besar.</p>
41	<i>The Lens of Skill vs. Chance</i>	<p>Dalam merancang sebuah <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus menyeimbangkan antara kemampuan dan kesempatan pemain. Perancang <i>game</i> harus tahu dalam merancang <i>game</i> yang akan dibuat, apakah lebih mementingkan kemampuan atau kesempatan. Kemampuan biasanya lebih digunakan pada <i>game</i> yang serius, sedangkan kesempatan digunakan pada <i>game</i> yang bersifat acak.</p> <p>Contoh : Dalam permainan kartu. Kesempatan mendapat kartu di tiap pemain adalah berbeda-beda, namun kemampuan bermain dengan kartu yang didapat agar dapat memenangkan permainan adalah hal yang berbeda.</p>
42	<i>The Lens of Head and Hands</i>	<p>Dalam merancang <i>game</i>, perancang <i>game</i> juga harus menyeimbangkan antara elemen pikiran dan tindakan. Artinya apakah <i>game</i> lebih</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>condong pemain yang menggunakan pemikiran atau tindakan yang nyata. Terkadang menambahkan fitur seperti puzzle untuk mengolah pikiran akan menjadi suatu hal yang menantang, namun dilain pihak perancang <i>game</i> juga ingin memainkan <i>game</i> tanpa harus berpikir secara keras. Kedua hal ini harus disesuaikan dengan <i>game</i> yang di kembangkan.</p> <p>Contoh : Dengan menambahkan beberapa <i>puzzle</i> seperti yang dikatakan sebelumnya maka perancang <i>game</i> dapat menyeimbangkan antara elemen pikiran dan tindakan pemain.</p>
43	<i>The Lens of Competition</i>	<p>Menentukan siapa yang memiliki kemampuan paling hebat adalah suatu hal yang wajar. <i>game</i> yang menentukan untuk memilih pemain terbaik adalah salah satu <i>game</i> yang ada. Ini membuat tiap pemain ingin berkompetisi untuk menjadi yang terbaik. Untuk membuat <i>game</i> seperti ini perancang <i>game</i> harus memastikan agar tiap pemain mendapatkan tindakan yang sama, perancang <i>game</i> juga harus memastikan pemain ingin memenangkan permainan. Perancang <i>game</i> harus memperhatikan pemain yang lebih rendah dan lebih tinggi agar tetap ingin bersaing.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambah papan peringkat oleh tiap pemain. Papan peringkat ini berupa skor akhir dari pemain.</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		Semakin besar skor, semakin tinggi peringkat. Ini akan membuat pemain ingin mendapat skor yang lebih banyak di permainan agar berada pada posisi tertinggi.
44	<i>The Lens of Cooperation</i>	<p>Bekerjasama dalam sebuah tim adalah kesenangan tersendiri dalam bermain <i>game</i>. Ini juga akan menumbuhkan hubungan sosial antar pemain. Untuk membuat <i>game</i> yang dapat bekerja sama dengan pemain lain perancang <i>game</i> harus memperhatikan beberapa hal seperti bagaimana para pemain berkomunikasi, perancang <i>game</i> juga memperhatikan peran yang harus dimiliki dalam sebuah tim. Bekerja sama adalah suatu pilihan yang tepat ketika pemain tidak dapat menyelesaikan permainan seorang diri.</p> <p>Contoh : Dalam <i>Game Cookie and Cream Di PS2</i>. Didalam <i>Game puzzle</i> ini 2 pemain bertarung untuk menyelesaikan dan melewati tiap <i>level</i> yang ada. Kemudian dalam <i>game Reiner Knizia's Lord of the Rings</i>. Permainan merupakan permainan kartu dimana tiap pemain harus bekerja sama agar bisa memenangkan permainan Bersama.</p>
45	<i>The Lens of Competition vs. Cooperation</i>	Menyeimbangkan antara kerjasama dan kompetisi dapat dilakukan dalam berbagai hal. Perancang <i>game</i> harus mengetahui apakah dalam

No	<i>Lenses Theory</i> Desain Permainan	Keterangan
		<p><i>Game</i> pembuat harus lebih mementingkan kompetisi atau kerjasama tim. Perancang <i>game</i> juga harus tahu yang pemain lebih ingin antara kompetisi dan kerjasama. Perancang <i>game</i> juga dapat memilih untuk membuat sebuah kompetisi antar tim, sehingga dalam permainan tersebut dibutuhkan jiwa kompetisi dan kerjasama tim.</p> <p>Contoh : Dalam <i>Game Joust</i>. <i>Game</i> ini dapat dimainkan sendiri atau bersama orang lain. Dalam permainan <i>multiplayer</i>, kedua pemain harus bekerja sama untuk menyelesaikan permainan. Namun poin yang diperoleh tiap pemain berbeda-beda sesuai dengan berapa banyak musuh yang dikalahkan, disanalah letak kompetisi antar dua pemain.</p>
46	<i>The Lens of Reward</i>	<p>Semua akan senang ketika perancang <i>game</i> memberi penghargaan ketika seorang melakukan suatu hal dengan baik. Maka dari penghargaan dalam <i>game</i> juga dibutuhkan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika memberi penghargaan pada pemain. Hal tersebut seperti apakah tiap pemain berhak mendapatkan hadiah atau pemain dengan kondisi tertentu. Perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan penghargaan yang perancang <i>game</i> berikan, hadiah yang tidak dimengerti oleh pemain akan membuat pemain seperti tidak mendapat hadiah. Jika dapat</p>

No	<i>Lenses Theory</i> Desain Permainan	Keterangan
		<p>membuat penghargaan yang didapat berkaitan satu sama lain. Kondisi yang harus dipenuhi agar pemain mendapat penghargaan juga harus diperhatikan. Menyeimbangkan pemberian penghargaan adalah yang penting. Perancang <i>game</i> tidak mau memberi penghargaan yang tidak dipakai atau penghargaan yang di berikan di waktu yang kurang tepat.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat memberi <i>reward</i> tiap beberapa waktu, hadiah ini dapat berupa koin atau hadiah yang dapat digunakan di <i>game</i>.</p>
47	<i>The Lens of Punishment</i>	<p>Hukuman harus diberikan kepada pemain sesuai kebutuhan. Bagaimanapun juga tiap pemain memiliki kontrol tersendiri akan permainannya. Terkadang menyelesaikan permainan tanpa mendapatkan hukuman adalah kesenangan tersendiri. Perancang <i>game</i> harus tahu kapan dan kondisi apa pemain akan mendapatkan hukuman. Hukuman juga bertujuan agar pemain tetap berada pada jalur yang benar. Perancang <i>game</i> juga dapat membuat kondisi dimana pemain mendapat penghargaan ketika tidak mendapat hukuman. Hukuman di tiap <i>game</i> berbeda-beda.</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>Contoh : Dalam seperti halnya kehilangan satu nyawa ketika kalah, kehilangan item, kehilangan <i>skill</i> atau hal lain yang merugikan pemain.</p>
48	<i>The Lens of Simplicity/Complexity</i>	<p>Menyeimbangkan antara penyederhanaan dan perumitan dalam <i>game</i> adalah suatu hal yang sulit namun harus dilakukan dengan baik. Perancang <i>game</i> harus mengetahui elemen yang perlu diperjelas lebih rinci dan elemen mana yang dapat disederhanakan. Perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan agar tiap elemen tidak terlalu sederhana atau tidak terlalu rumit.</p> <p>Contoh : Dalam <i>Game Aladdin's Magic Carpet VR Adventure</i>. Dalam akhir cerita terdapat adegan yang sangat menarik dimana pemain dapat melakukan banyak hal ketika terbang. Namun <i>developer</i> harus menyederhanakan kontrol agar pemain mendapat pengalaman terbaik.</p>
49	<i>The Lens of Simplicity/Complexity</i>	<p>Agar <i>Game</i> terlihat lebih mewah, perancang <i>game</i> harus mengenal elemen apa saja yang ada pada <i>Game</i>. Perancang <i>game</i> harus mengetahui tentang tujuan dari tiap elemen dan mengembangkan tiap elemen tersebut. Perancang <i>game</i> dapat mengkombinasikan atau menghapus elemen yang kurang memiliki tujuan utama pada <i>game</i> pembuat <i>game</i>. Selain itu untuk elemen yang memiliki banyak tujuan,</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>perancang <i>game</i> dapat mengembangkannya lebih baik lagi.</p> <p>Contoh : Dalam <i>game</i> pacman. Dalam permainan pacman terdapat titik-titik yang beredar. Titik tersebut sangat sederhana namun memiliki banyak tujuan, itu yang membuat <i>game</i> terlihat elegan.</p>
50	<i>The Lens of Character</i>	<p>Karakteristik dalam sebuah <i>game</i> sangat diperlukan. Agar <i>game</i> memiliki karakteristik yang kuat, perancang <i>game</i> harus melihat respon dari pemain <i>game</i>. Perancang <i>game</i> harus mengetahui apakah <i>game</i> memiliki sesuatu yang unik sehingga pemain menyukainya.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat membuat karakter utama perancang <i>game</i> sesuai dengan budaya lokal sehingga pemain lebih dapat menerima karakteristik dari karakter <i>game</i>.</p>
51	<i>The Lens of Imagination</i>	<p>Tiap <i>game</i> memiliki beberapa elemen yang dibentuk dari imajinasi ataupun dunia nyata. Dalam merancang <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus dapat menyeimbangkan antara detail dan imajinasi tersebut. Elemen imajinasi dapat membantu pemain untuk memahami <i>game</i> yang di rancang. Perancang <i>game</i> juga harus mengetahui bagian-bagian mana yang pantas untuk ditambahkan elemen imajinasi.</p>

No	<i>Lenses Theory</i> Desain Permainan	Keterangan
		<p>Contoh : Dalam beberapa <i>game</i> bertemakan kerajaan. Kerajaan bukan seperti kerajaan pada umumnya. Biasanya pengembang akan menambahkan imajinasi pada kerajaan tersebut. Kemudian di dalam kerajaan dijaga oleh naga, kerajaan yang dipimpin oleh iblis jahat dll.</p>
52	<i>The Lens of Economy</i>	<p>Menambahkan faktor ekonomi seperti mata uang adalah hal yang dapat dilakukan dalam <i>game</i>. Tapi hal ini akan menjadi masalah jika perancang <i>game</i> tak dapat mengontrolnya. Perancang <i>game</i> harus memperhatikan kapan dan bagaimana pemain akan mendapat mata uang. Perancang <i>game</i> juga harus membuat apa yang dapat dibeli/dilakukan dengan mata uang tersebut. Perancang <i>game</i> juga harus mengatur seberapa sulit untuk mendapat uang tersebut. Namun hal yang paling penting adalah, apakah mata uang di perlukan dalam <i>Game</i> yang di rancang.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambah seperti toko atau <i>Shop</i> pada <i>game</i>. <i>Shop</i> ini berisikan item-item yang dapat dibeli untuk keperluan <i>game</i>. Uang yang digunakan dalam pembayaran adalah koin yang didapat saat bermain <i>game</i>, <i>reward</i> atau <i>surprise</i> yang ada dalam <i>game</i>.</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
53	<i>The Lens of Balance</i>	<p>Ada banyak hal dalam <i>game</i> yang perlu diseimbangkan pemainannya, dan semua hal tersebut adalah bagian yang penting dalam <i>Game</i>. Terkadang perancang <i>game</i> terlalu fokus terhadap suatu hal hingga perancang <i>game</i> lupa akan bagian utama dari <i>game</i>. Untuk mengetahui apakah <i>Game</i> sudah seimbang, perancang <i>game</i> harus tau apakah <i>game</i> sudah terasa benar atau tidak.</p> <p>Contoh : Dalam beberapa <i>game</i> jika terdapat beberapa karakter yang terlalu kuat maka nantinya karakter tersebut akan dikurangi kekuatannya atau akan ada karakter baru yang mampu mengalahkan karakter tersebut. Ini digunakan agar permainan tetap seimbang.</p> <p>Dan juga pada <i>game fighting</i> biasanya memiliki keseimbangan jika pemain bisa mengalahkan musuh di <i>pertarungan</i> sebelumnya, maka pemain bisa saja mendapatkan sebuah <i>reward</i> penambahan darah agar nantinya bisa melawan musuh di <i>pertarungan</i> selanjutnya.</p>
54	<i>The Lens of Accessibility</i>	<p>Dalam merancang <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus dapat memastikan pemain agar paham apa yang akan dilakukannya. Perancang <i>game</i> dapat menambahkan penjelasan, jika dirasa pemain akan kesulitan memahami <i>game</i>. Perancang</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p><i>game</i> juga harus merancang <i>game</i> agar pemain ingin mencoba tiap hal yang ada dalam <i>game</i>.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat membuat <i>UI</i> yang sederhana dan mudah dimengerti oleh pemain. Tampilan dan kontrol yang sederhana dan jelas akan membuat pemain lebih paham dengan apa yang harus dilakukan.</p>
55	<i>The Lens of Visible Progress</i>	<p>Pemain harus mengetahui sudah seberapa jauh progress mereka dalam <i>game</i>. Maka dari perancang <i>game</i> harus mengetahui <i>progress</i> apa yang ingin perancang <i>game</i> tampilkan pada pemain. Perancang <i>game</i> dapat menambahkan <i>progress</i> lain agar <i>game</i> semakin menarik. Perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan <i>progress</i> yang dapat dilihat pemain, ataupun tidak dapat dan bagaiman pemain dapat melihat <i>progress</i> tersebut.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambahkan <i>progress</i> dari <i>game</i> sehingga pemain tahu sudah seberapa panjang mereka dalam memainkan <i>game</i>.</p>
56	<i>The Lens of Parallelism</i>	<p>Perancang <i>game</i> harus memastikan <i>game</i> yang dimainkan pemain sejalan dengan pengalaman mereka. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti jika seorang pemain memiliki kesulitan dalam sebuah level, apakah perancang <i>game</i> perlu menambahkan sub-<i>game</i></p>

No	<i>Lenses Theory</i> Desain Permainan	Keterangan
		<p>lain agar pemain dapat menyelesaikan <i>level</i> utama. Perancang <i>game</i> harus mengetahui bagaimana tingkat kesulitan tiap <i>level</i>, jika tiap <i>level</i> memiliki hal yang sama maka pemain tidak akan mendapat pengalaman yang banyak. Tiap <i>level</i> seharusnya dapat memudahkan pemain untuk menyelesaikan <i>level</i> selanjutnya.</p> <p>Contoh : Dalam <i>Game Sudoku</i>. Terdapat <i>level Sudoku</i> yang lebih mudah dan sulit. <i>Sudoku</i> yang lebih mudah akan mengajarkan perancang <i>game</i> bagaimana konsep permainan sehingga perancang <i>game</i> dapat menyelesaikan <i>Sudoku</i> yang lebih sulit. <i>Sudoku</i> sulit juga memiliki angka yang berbeda, perancang <i>game</i> dapat memainkan <i>Sudoku</i> lain jika merasa <i>Sudoku</i> sebelumnya terlalu sulit.</p>
57	<i>The Lens of the Pyramid</i>	<p>Dalam merancang <i>game</i>, perancang <i>game</i> dapat menerapkan <i>level game</i> dengan konsep piramida. Artinya <i>level</i> terakhir adalah puncak dari piramida, dan tiap <i>level</i> membentuk pemain agar dapat menyelesaikan puncak permainan. Perancang <i>game</i> dapat membuat <i>level</i> akhir dari <i>game</i> lebih menarik agar pemain ingin menyelesaikan permainan.</p> <p>Contoh : Dalam <i>Game Jumble Scrambled</i>. <i>game</i> ini merupakan <i>game</i> kata-kata dimana</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		permainan dimulai dari kata sederhana hingga kata yang semakin sulit.
58	<i>The Lens of the Puzzle</i>	<p>Teka-teki membuat pemain berhenti dan berpikir lebih dalam. Maka dari itu perancang <i>game</i> dapat menambahkan teka-teki pada <i>game</i>, perancang <i>game</i> juga harus memikirkan seberapa banyak teka-teki yang ada pada <i>game</i>.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambahkan <i>puzzle</i> di beberapa pertarungan sebagai syarat pemain untuk melanjutkan ke <i>pertarungan</i> selanjutnya. Perancang <i>game</i> juga menambah <i>puzzle</i> sederhana untuk membuka peti-peti rahasia yang ada di beberapa <i>pertarungan</i>.</p>
59	<i>The Lens of Control</i>	<p>Kontrol adalah sesuatu yang sangat penting dalam <i>game</i>, karena kontrol adalah suatu yang membuat pemain berinteraksi dalam <i>game</i>. Perancang <i>game</i> harus mengetahui kapan pemain akan diberi kontrol akan <i>game</i>. Perancang <i>game</i> juga harus memastikan pemain dapat menggunakan kontrol tersebut dengan baik.</p>
60	<i>The Lens of Physical Interface</i>	<p>Tiap <i>game</i> memiliki <i>interface</i> fisik, ini adalah kontak yang dilakukan oleh pemain untuk mengontrol permainan. Perancang <i>game</i> harus membuat kontak fisik ini lebih mudah dipahami dan menyenangkan untuk dimainkan. Perancang <i>game</i> harus mengetahui apa saja yang pemain</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		rasakan, dengar dan lihat, ini dapat menambah imajinasi dari pemain <i>game</i> .
61	<i>The Lens of Virtual Interface</i>	Mengembangkan <i>interface virtual</i> tidaklah mudah. Jika perancang <i>game</i> mengembangkan dengan buruk maka itu hanya akan menjadi pembatas antara pemain dan <i>game</i> , sebaliknya itu akan membuat pemain lebih tertarik akan <i>game</i> karena memiliki kontrol yang lebih baik. <i>Virtual interface</i> biasanya berupa informasi yang diberikan kepada pemain. Maka dari itu perancang <i>game</i> harus memperhatikan beberapa hal agar pengalaman pemain lebih meningkat. Perancang <i>game</i> harus tahu kapan dan bagaimana pemain mendapat informasi yang dibutuhkan. Perancang <i>game</i> harus menyesuaikan <i>virtual interface</i> yang sesuai dengan perangkat <i>game</i> yang di kembangkan.
62	<i>The Lens of Transparency</i>	Terkadang <i>interface</i> yang baik bagi pemain adalah imajinasi dari pemain itu sendiri. Maka dari itu perancang <i>game</i> harus mengetahui apa keinginan dari pemain. Dalam beberapa hal <i>interface</i> harus dibuat sederhana agar pemain langsung mengerti bagaimana pemainannya. Perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan pemain baru yang tidak mengetahui langsung <i>interface</i> dari <i>game</i> .

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
63	<i>The Lens of Feedback</i>	<p>Umpan balik yang diterima oleh pemain dari <i>game</i> dapat berupa banyak hal, seperti hasil permainan, hadiah, tantangan dan yang lainnya. Perancang <i>game</i> harus memastikan umpan balik yang diterima pemain menjadi pengalaman tersendiri pemain tersebut. Dalam permainan perancang <i>game</i> harus mengetahui apa yang dibutuhkan dan dirasakan pemain saat bermain <i>game</i>. Umpan balik yang baik dapat membantu pemain menyelesaikan permainan.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambah hadiah, petunjuk dan yang lainnya sebagai umpan balik kepada pemain.</p>
64	<i>The Lens of Juiciness</i>	<p>Perancang <i>game</i> harus membuat <i>interface</i> semenarik mungkin. Perancang <i>game</i> harus membuat <i>interface</i> yang dapat memberi umpan pada tiap aksi yang dilakukan pemain. Perancang <i>game</i> juga dapat membuat <i>interface</i> yang menarik ketika perancang <i>game</i> memberi hadiah pemain saat ia berhasil menyelesaikan sebuah <i>level</i> atau tujuan.</p>
65	<i>The Lens of Primality</i>	<p>Beberapa aksi dan <i>interface</i> dapat dilakukan dan dipahami secara alami oleh pemain. Perancang <i>game</i> harus membuat <i>game</i> agar pemain secara alami mengerti apa yang harus dilakukan tanpa menggunakan bantuan lainnya.</p>

No	Lenses Theory Desain Permainan	Keterangan
66	<i>The Lens of Channels and Dimensions</i>	Memilih saluran dan dimensi dari <i>game</i> adalah hal utama dalam mengembangkan <i>interface</i> permainan. Perancang <i>game</i> harus mengetahui <i>informasi</i> apa saja yang harus disalurkan ke pemain, data mana dari <i>informasi</i> tersebut yang paling penting, dan fitur apa saja yang perancang <i>game</i> miliki untuk dapat menyalurkan informasi tersebut. Perancang <i>game</i> juga mengetahui di dimensi apa saluran itu tersedia, dan bagaimana perancang <i>game</i> memanfaatkan dimensi tersebut.
67	<i>The Lens of Modes</i>	Dalam merancang <i>interface</i> yang lebih rumit, perancang <i>game</i> membutuhkan mode. Untuk memastikan mode tersebut dapat digunakan dengan baik dan tidak membingungkan oleh pemain maka perancang <i>game</i> harus mengetahui mode apa saja dibutuhkan pemain. Apakah tiap mode yang ada digabungkan agar lebih sederhana. Dan perancang <i>game</i> harus memastikan ketika permainan berubah mode, pemain harus mengetahuinya.
68	<i>The Lens of Moments</i>	Momen yang mengesankan adalah hal yang menjadi daya tarik dalam memainkan permainan. Perancang <i>game</i> harus mengetahui momen yang ada pada <i>game</i> , sehingga perancang <i>game</i> dapat membuat tiap momen tersebut lebih menarik lagi.

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
69	<i>The Lens of the Interest Curve</i>	Tiap pemain memiliki hal yang berbeda untuk menarik perhatiannya, namun pola ketertarikan semua pemain sangatlah mirip. Perancang <i>game</i> mengetahui jika perancang <i>game</i> ingin membuat sebuah pengalaman yang menarik, apakah semua pemain akan menyukainya. Perancang <i>game</i> harus membuat sebuah alur yang membuat pemain semakin tertarik. Karena tiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda, perancang <i>game</i> dapat menambahkan berbagai macam pengalaman yang menarik agar semua pemain dapat menikmati permainan.
70	<i>The Lens of Inherent Interest</i>	Tiap hal dalam <i>game</i> dapat dijadikan suatu yang menarik. Perancang <i>game</i> harus mengetahui bagian dari <i>game</i> , perancang <i>game</i> yang akan membuat pemain langsung tertarik. Perancang <i>game</i> harus bisa menampilkan hal-hal yang belum pernah dirasakan oleh pemain sebelumnya, perancang <i>game</i> juga harus dapat menampilkan lebih banyak apa yang menarik dari sebuah <i>game</i> .
71	<i>The Lens of Beauty</i>	Pandangan orang mengenai <i>game</i> yang bagus berbeda-beda. Perancang <i>game</i> harus mampu membuat tiap elemen perancang <i>game</i> menjadi lebih baik, perancang <i>game</i> secara keseluruhan juga semakin membaik. Perancang <i>game</i> harus

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		mengetahui apa yang membuat <i>game</i> lebih menari dan bagus.
72	<i>The Lens of Projection</i>	Salah satu hal yang membuat pemain menikmati <i>game</i> adalah pemain dapat berimajinasi dengan <i>game</i> yang akan di rancang. Ketika pemain ikut dalam imajinasi <i>game</i> , pemain akan mendapatkan pengalaman yang lebih menarik. Perancang <i>game</i> harus mengetahui kapan pemain akan terhubung lebih dalam dengan <i>game</i> . Perancang <i>game</i> harus merancang <i>game</i> agar pemain dapat menangkap imajinasi yang ingin perancang <i>game</i> sampaikan. Perancang <i>game</i> harus membuat karakter, lokasi atau hal lain yang dapat menarik perhatian pemain. Dapat melakukan sesuatu di <i>game</i> yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata adalah salah satu hal yang menarik.
73	<i>The Lens of the Story Machine</i>	<i>Game</i> yang baik adalah <i>game</i> yang menceritakan alur dari permainan ketika pemain memainkan <i>game</i> tersebut. Dalam beberapa hal perancang <i>game</i> dapat membuat alur permainan yang berbeda sesuai dengan apa yang dilakukan oleh pemain. Alur yang baik adalah alur yang mampu membuat pemain semakin tertarik. Namun yang tak kalah penting perancang <i>game</i> harus dapat menyampaikan alur itu dengan baik.

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
74	<i>The Lens of the Obstacle</i>	<p><i>Game</i> yang baik harus memiliki hambatan yang baik. Perancang <i>game</i> harus merancang sebuah hambatan dalam <i>game</i> sehingga <i>game</i> menjadi lebih menarik. Hambatan akan menambahkan kesulitan dalam <i>game</i>, namun juga akan menambah keterampilan dari pemain itu sendiri.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambah hambatan di tiap <i>pertarungan</i> yang ada. Hambatan ini dapat berupa minion yang menghalangi pahlawan pembuat <i>game</i>, raja di akhir <i>pertarungan</i>, atau hambatan-hambatan lain yang harus di lalui oleh pemain.</p>
75	<i>The Lens of Simplicity and Transcendence</i>	Perancang <i>game</i> harus merancang agar tidak menjadi suatu yang rumit. Perancang <i>game</i> juga harus memberi kelebihan bagi pemain namun tidak membuat <i>game</i> menjadi tanpa tantangan.
76	<i>The Lens of the Hero's Journey</i>	Banyak kisah kepahlawanan memiliki alur yang sama, perancang <i>game</i> harus mengetahui apakah <i>Game</i> masuk kualifikasi kisah kepahlawanan. Jika iya bagaimana kecocokan kisah perancang <i>game</i> dengan kisah kepahlawanan pada umumnya. Perancang <i>game</i> harus dapat merancang agar <i>game</i> kisah kepahlawanan perancang <i>game</i> tidak ketinggalan jaman.
77	<i>The Lens of the Weirdest Thing</i>	Menambahkan hal yang aneh pada alur cerita <i>game</i> anda dapat menambahkan kesan tersendiri

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		terhadap pemain. Namun jika terlalu banyak hal aneh, akan membuat <i>game</i> anda terlihat buruk. Untuk menambahkan hal aneh pada <i>game</i> anda, anda harus tahu apa hal aneh yang dapat terjadi pada <i>Game</i> anda. Perancang <i>game</i> harus memastikan agar hal aneh tidak membuat pemain bingung. Namun perancang <i>game</i> juga harus memastikan, jika tidak ada hal aneh yang dapat dibuat pada <i>game</i> , perancang <i>game</i> harus tetap berjalan dengan menarik.
78	<i>The Lens of Story</i>	Hal pertama yang dilakukan untuk perspektif ini adalah mengetahui apakah <i>game</i> memerlukan sebuah cerita. Jika iya, perancang <i>game</i> harus memastikan agar pemain menyukai cerita yang ada pada <i>game</i> . Cerita yang digunakan harus mendukung <i>game</i> yang di buat, begitu juga <i>game</i> yang di buat harus dapat menceritakan cerita yang ingin perancang <i>game</i> sampaikan. Perancang <i>game</i> juga harus memastikan cerita yang akan perancang <i>game</i> gunakan adalah cerita yang bagus dan menarik.
79	<i>The Lens of Freedom</i>	Perasaan bebas adalah salah satu hal yang di dapat dari bermain <i>game</i> dibanding hiburan lain. Untuk memastikan pemain perancang <i>game</i> dapat bermain dengan bebas perancang <i>game</i> memperhatikan beberapa hal. Perancang <i>game</i> harus tahu kapan pemain diberi akses yang bebas

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		dalam melakukan tindakan. Namun perancang <i>game</i> tidak boleh terlalu memberi kebebasan agar pemain tetap dapat menyelesaikan tujuan akhir dari <i>game</i> .
80	<i>The Lens of Help</i>	<p>Terkadang tiap pemain membutuhkan pertolongan untuk menyelesaikan pertolongan. Maka dari saat mengembangkan <i>game</i> harus dapat memberikan pertimbangan pertolongan pada pemain. Perancang <i>game</i> harus tahu kapan kondisi pemain yang membutuhkan pertolongan. Perancang <i>game</i> juga harus tahu bagaimana cara perancang <i>game</i> memberi pertolongan, dan mungkin menambahkan bagaimana pemain yang ditolong memberi hadiah kepada penolong (jika terdiri dari banyak pemain).</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat menambah beberapa tutorial di tiap pertarungan untuk membantu pemain dalam menyelesaikan <i>game</i>.</p>
81	<i>The Lens of Indirect Control</i>	<p>Tiap perancang <i>game</i> memiliki pandangan tersendiri bagaimana pemain akan mendapat pengalaman dari <i>game</i> yang akan dimainkannya. Untuk membantu secara tidak langsung agar pemain menyelesaikan <i>game</i> dengan kehendaknya sendiri maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Perancang <i>game</i> harus mengetahui sebenarnya apa yang pemain sukai. Selain itu perancang <i>game</i> harus pastikan</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		hambatan, tujuan, <i>interface</i> , karakter dan yang lainnya mampu mengarahkan pemain untuk menyelesaikan permainan tanpa mengurangi kebebasan sang pemain.
82	<i>The Lens of Collusion</i>	Dalam tiap <i>game</i> , tiap karakter memiliki bagian perannya masing-masing. Selain itu karakter juga dapat berupa minion yang bekerja sama untuk tujuan utama perancang <i>game</i> yaitu memastikan tiap pemain mendapat sebuah pengalaman. Untuk memastikan tiap karakter mempunyai tanggung jawab dalam <i>game</i> harus tahu pengalaman apa yang ingin pemain rasakan. Perancang <i>game</i> harus tahu bagaimana cara agar karakter <i>game</i> memberikan pengalaman pada para pemain tanpa menghilangkan kebebasan yang dimiliki tiap pemain.
83	<i>The Lens of Fantasy</i>	Tiap pemain memiliki keinginan dalam berkhayal. Untuk memastikan pemain mendapatkan hal tersebut pada <i>game</i> , perancang <i>game</i> harus tahu fantasi apa yang ada pada dunia <i>game</i> . Perancang <i>game</i> juga harus tahu siapa dan apa yang dilakukan pemain dalam dunia fantasi <i>game</i> . Perancang <i>game</i> dapat menambahkan elemen-elemen yang tidak dapat dilakukan seorang manusia di dunia nyata.
84	<i>The Lens of the World</i>	Dalam membuat rancangan <i>game</i> . perancang <i>game</i> akan membuat sebuah dunia baru. <i>game</i>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		<p>adalah sarana untuk mencapai dunia tersebut. Untuk memastikan dunia yang perancang <i>game</i> buat adalah dunia yang baik, perancang <i>game</i> harus tahu perbedaan dunia <i>Game</i> dengan dunia nyata. Perancang <i>game</i> harus paham bagaimana cara pemain mengakses dunia perancang <i>game</i> dan perancang <i>game</i> harus tahu bagaiman alur cerita <i>game</i> pada dunia yang perancang <i>game</i> buat.</p>
85	<i>The Lens of the Avatar</i>	<p><i>Avatar</i> adalah penghubung pemain dengan dunia <i>game</i>. Untuk mengetahui agar tiap <i>avatar</i> merupakan identitas dari pemain <i>Game</i>, perancang <i>game</i> harus tahu apakah <i>game</i> dapat menuangkan apa yang diinginkan pemain dengan <i>avatar</i> miliknya.</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
86	<i>The Lens of Character Function</i>	<p>Untuk memastikan tiap karakter melakukan semua yang dibutuhkan pada <i>game</i>, perancang <i>game</i> harus memastikan beberapa hal. Tiap karakter harus memiliki perannya masing-masing. Perancang <i>game</i> harus tahu bagaimana karakteristik dan tugas tiap karakter sesuai lingkungannya. Perancang <i>game</i> harus tahu seberapa banyak tugas yang dapat dilakukan dan seberapa banyak perancang <i>game</i> memerlukan karakter.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> dapat membuat <i>minion</i> atau raja dengan tugas atau pola penyerangan yang berbeda, sehingga tiap karakter dalam <i>game</i> memiliki karakteristiknya masing-masing</p>
87	<i>The Lens of Character Traits</i>	<p>Untuk memastikan bagaimana sifat karakter dari tindakan yang dilakukan, perancang <i>game</i> harus mengenal terlebih dahulu sifat dari karakter yang perancang <i>game</i> buat. Perancang <i>game</i> harus tahu bagaimana cara memperlihatkan sifat dari karakter melalui ucapan, tindakan atau hal lain yang dapat dilakukan karakter.</p> <p>Contoh : Perancang <i>game</i> harus dapat merancang karakter utama perancang <i>game</i> yaitu Gebug Ende Seraya sesuai dengan karakteristik asli dalam tradisi budaya yang ada. Perancang <i>game</i> juga dapat memasukan budaya</p>

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		lokal sehingga pemain lebih dapat beradaptasi dengan <i>game</i> .
88	<i>The Lens of the Interpersonal Circumplex</i>	Memahami hubungan antar tiap karakter adalah suatu hal yang sangat penting. Ambil salah satu karakter lalu bandingkan apa hubungan karakter lain dengan karakter tersebut. Dalam <i>game</i> perancang <i>game</i> dapat menambah karakter lain di tengah 2 karakter yang memiliki hubungan yang jauh sehingga 2 karakter yang sangat berjauhan memiliki sedikit hubungan. Perancang <i>game</i> harus juga memperhatikan karakter-karakter yang terlalu menonjol.
89	<i>The Lens of the Character Web</i>	Tiap karakter memiliki hubungan, perancang <i>game</i> dapat membuat jaring hubungan antar semua karakter. Perancang <i>game</i> harus tahu hubungan satu karakter dengan karakter lainnya. Jika terdapat beberapa hubungan yang terlalu sama perancang <i>game</i> dapat mengubahnya agar tiap karakter memiliki hubungan yang unik.
90	<i>The Lens of Status</i>	Tiap karakter juga memiliki status yang berbeda, perancang <i>game</i> harus merancang status dari karakter utama <i>game</i> . Tiap karakter harus dapat mengekspresikan bagaimana statusnya. Perancang <i>game</i> juga dapat membuat konflik antar atau merubah status seorang karakter agar <i>game</i> menjadi lebih menarik.

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
91	<i>The Lens of Character Transformation</i>	Perancang <i>game</i> sangat peduli akan perubahan dari karakter pembuat <i>game</i> , karena itu akan merubah bagaimana perancang <i>game</i> akan memainkan permainan. Untuk membuat karakter perancang <i>game</i> dapat berubah dengan lebih menarik perancang <i>game</i> harus mengetahui bagaimana perubahan karakter yang sesuai dengan alur <i>game</i> yang di buat. Perancang <i>game</i> harus dapat menyampaikan perubahan karakter kepada pemain dengan baik. Perancang <i>game</i> juga harus memperhatikan agar perubahan karakter adalah hal yang menarik, mengejutkan dan masih masuk di akal.
92	<i>The Lens of Inner Contradiction</i>	<i>Game</i> yang baik tidak boleh berisikan fitur yang dapat membuat pemain berhenti memainkan <i>game</i> . Untuk menghilangkan hal tersebut, perancang <i>game</i> harus tahu apa tujuan utama dan <i>subsystem</i> dari <i>game</i> . Jika ada fitur yang bertentangan dengan tujuan utama atau dapat membuat pemain berhenti memainkan <i>game</i> , maka sebisa mungkin perancang <i>game</i> harus merubahnya.
93	<i>The Lens of The Nameless Quality</i>	Beberapa hal terasa <i>special</i> secara alami. Untuk memastikan hal tersebut ada pada <i>Game</i> yang dikembangkan, perancang <i>game</i> harus tahu apakah rancangan atau beberapa bagian dari <i>game</i> terasa <i>special</i> . Perancang <i>game</i> dapat

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		mengembangkan beberapa rancangan yang terlihat buruk. Perancang <i>game</i> juga harus merancang <i>game</i> yang mencerminkan pembuatnya.
94	<i>The Lens of Atmosphere</i>	<i>Atmosfir</i> adalah suatu yang dapat disentuh dan dilihat, namun perancang <i>game</i> dapat merasakan keberadaannya di dunia ini. Perancang <i>game</i> harus menerapkan konsep ini pada <i>game</i> dengan mendeskripsikan arti dan tujuan <i>game</i> perancang <i>game</i> tanpa menggunakan kata-kata. Perancang <i>game</i> dapat menerapkannya hanya dengan gambaran <i>visual</i> , ataupun musik yang mewakili perancang <i>game</i> .
95	<i>The Lens of Spectation</i>	Terkadang <i>game</i> yang harus dinikmati hanya dengan menonton orang lain memainkannya, maka dari itu perancang <i>game</i> harus mengenal apakah <i>Game</i> yang telah di buat cukup menarik untuk ditonton. Jika belum, perancang <i>game</i> mengembangkan beberapa hal sehingga <i>game</i> layak di tonton.
96	<i>The Lens of Friendship</i>	Orang-orang senang bermain <i>game</i> bersama dengan temannya. Untuk memastikan apakah <i>game</i> anda cocok dimainkan bersama teman maka harus tahu persahabatan macam apa yang diinginkan pemain ketika memainkan <i>game</i> . Perancang <i>game</i> dapat merancang tiap pemain dapat berkomunikasi mengenai berbagai konten

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		di dalam <i>game</i> . Perancang <i>game</i> juga harus tahu kapan pemain membutuhkan seorang teman. Perancang <i>game</i> juga dapat memberi fitur yang mampu menambahkan persahabatan antar pemain.
97	<i>The Lens of Expression</i>	Ketika pemain diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya, dia akan merasa lebih hidup, penting dan terhubung dengan pemain lain. Maka dari itu perancang <i>game</i> harus membuat agar pemain dapat mengekspresikan dirinya, dan bangga akan identitasnya dalam permainan.
98	<i>The Lens of Community</i>	Untuk memastikan <i>game</i> yang di rancang biar kualitas bagus dan menarik maka di perlukan komunitas yang kuat perancang <i>game</i> harus tahu apa yang membuat para pemain berkumpul dalam komunitas. Perancang <i>game</i> dapat menambahkan berbagai <i>event</i> yang berhubungan dengan komunitas. Namun dalam membuat komunitas, perancang <i>game</i> harus dapat memberi tahu mengapa pemain memerlukan komunitas.
99	<i>The Lens of Griefin</i>	Untuk memastikan kesedihan yang ada pada <i>game</i> yang di buat, perancang <i>game</i> harus bisa menentukan bagian mana dari sistem <i>game</i> yang akan membuat orang mudah sedih. Dan perancang <i>game</i> juga harus tahu apa yang

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		menyebabkan <i>game</i> menjadi membosankan sehingga pemain menjadi sedih.
100	<i>The Lens of Love</i>	Dalam merancang sebuah <i>game</i> , perancang <i>game</i> harus mencintai apa yang perancang <i>game</i> kerjakan. Tak hanya berlaku pada diri sendiri, namun tiap orang yang ikut dalam proyek pembuatan <i>game</i> harus mencintai <i>Game</i> itu sendiri. Perancang <i>game</i> harus menemukan solusi jika dirasakan perancangan <i>game</i> mulai kurang diminati.
101	<i>The Lens of the Team</i>	Terkadang dalam membuat <i>game</i> , perancang <i>game</i> harus mempunyai sebuah tim. Untuk memastikan agar tim bekerja dengan baik, perancang <i>game</i> harus memastikan apakah tim yang dipilih sesuai dengan <i>game</i> yang akan perancang <i>game</i> kembangkan. Komunikasi dan hubungan antar tim harus berjalan dengan baik dan saling mempercayai.
102	<i>The Lens of Documentation</i>	Dalam merancang sebuah <i>game</i> , perancang <i>game</i> harus mendokumentasikan tiap hal yang akan perancang <i>game</i> kerjakan. Perancang <i>game</i> dapat mengingat apa saja yang di kerjakan oleh perancang <i>game</i> dengan dibuatkannya dokumentasi. Dokumentasi juga dapat digunakan untuk mendiskusikan <i>game</i> saat masa perancangan.

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
103	<i>The Lens of Playtesting</i>	Saat pengujian permainan adalah saat dimana anda dapat melihat bagaimana <i>game</i> anda dimainkan. Untuk memastikan perancang <i>game</i> mendapat informasi maksimal ketika melakukan pengujian, perancang <i>game</i> harus memperhatikan beberapa hal. Perancang <i>game</i> harus tahu mengapa <i>game</i> harus dilakukan pengujian <i>Game</i> , siapa yang akan mencobanya, dimana akan diuji, apa yang ingin di dapatkan dari pengujian dan bagaimana cara perancang <i>game</i> mendapat informasi yang di butuhkan oleh pembuat <i>game</i> .
104	<i>The Lens of Technology</i>	Untuk memastikan perancang <i>game</i> menggunakan teknologi yang tepat dengan cara yang tepat perancang <i>game</i> harus mengetahui teknologi apa yang cocok untuk digunakan dalam <i>game</i> yang akan di buat, sehingga pengalaman yang didapatkan pemain semakin maksimal. Perancang <i>game</i> harus memastikan apakah teknologi yang digunakan merupakan bagian dari <i>game</i> atau hanya pendukung <i>game</i> . Perancang <i>game</i> harus menghindari teknologi yang akan mengganggu <i>game</i> .
105	<i>The Lens of the Crystal Ball</i>	Dalam merancang <i>game</i> , perancang <i>game</i> harus tahu bagaimana permainan dan <i>teknologi game</i> di masa yang akan datang. Ini dapat membantu

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		pembuatan <i>game</i> dalam membuat <i>game</i> yang bertahan lama.
106	<i>The Lens of Utopia</i>	Untuk memastikan <i>game</i> yang ada adalah <i>game</i> dengan dunia yang baik, perancang <i>game</i> harus memastikan <i>game</i> yang di buat penuh dengan keajaiban. Perancang <i>game</i> harus dapat membuat pemain tertarik mendengar <i>game</i> yang akan dikembangkan. Diharapkan juga agar <i>game</i> yang di kembangkan dapat merubah dunia.
107	<i>The Lens of the Client</i>	Jika perancang <i>game</i> membuat sebuah <i>game</i> untuk orang lain, perancang <i>game</i> harus tahu apa yang diinginkan pelanggan. Perancang <i>game</i> harus tahu apa permintaan pelanggan dan apa yang dipikirkan pelanggan. Yang terpenting, perancang <i>game</i> harus tahu apa yang sebenarnya di inginkan oleh pelanggan perancang <i>game</i> .
108	<i>The Lens of the Pitch</i>	Untuk memasarkan produk <i>game</i> , perancang <i>game</i> harus tahu mengapa perancang <i>game</i> memasarkan produk <i>game</i> kepada client. Perancang <i>game</i> harus dapat meyakinkan bahwa produk tersebut akan sukses. Perancang <i>game</i> juga harus memastikan apakah pelanggan memerlukan detail produk <i>game</i> yang perancang <i>game</i> kembangkan.
109	<i>The Lens of Profit</i>	Keuntungan adalah hal yang membuat industri <i>game</i> terus berkembang. Perancang <i>game</i> harus tahu kemana uang perancang <i>game</i> mengalir

No	<i>Lenses Theory Desain Permainan</i>	Keterangan
		bagi <i>game</i> yang di kembangkan. Perancang <i>game</i> harus menghitung berapa pengeluaran yang dibutuhkan untuk produksi, pengiklanan, penyebaran dan perawatan <i>game</i> . Yang terpenting, perancang <i>game</i> harus tahu seberapa besar keuntungan yang akan didapat dari <i>game</i> yang di kembangkan. Perancang <i>game</i> harus tau apa penyebab penghalang dari pemasaran <i>game</i> .
110	<i>The Lens of Transformation</i>	Untuk memastikan agar pemain berubah ke suatu hal yang baik perancang <i>game</i> harus memastikan agar <i>game</i> yang di rancang memberikan pengalaman yang baik. Perancang <i>game</i> juga menghindari hal-hal yang dapat merubah pemain menjadi lebih buruk.
111	<i>The Lens of Responsibility</i>	Sebagai perancang <i>game</i> , si perancang memiliki tanggung jawab terhadap para pemain yang memainkan <i>game</i> . Perancang <i>game</i> harus tahu apakah dan bagaimana cara agar <i>game</i> dapat membantu seseorang.
112	<i>The Lens of the Raven</i>	Pekerjaan adalah hal yang paling penting, maka dari itu perancang <i>game</i> harus menyadari apakah merancang <i>game</i> yang baik merupakan sesuatu yang tidak membuang-buang waktu perancang <i>game</i> .
113	<i>The Lens of Your Secret Purpose</i>	Agar perancang <i>game</i> meyakinkan diri perancang <i>game</i> untuk dapat menyelesaikan

No	<i>Lenses Theory</i> Desain Permainan	Keterangan
		<i>game</i> hingga akhir, maka harus tahu mengapa perancang <i>game</i> merancang <i>game</i> ini.

Lampiran 1 Instrumen Uji Black Box

**ANGKET PENGUJIAN *BLACK BOX* TERHADAP PENGEMBANGAN *GAME*
MULTIPLAYER PENGENALAN BUDAYA GEBUG ENDE SERAYA
KARANGASEM BERBASIS *ANDROID***

IDENTITAS

Nama : Yoga
 Merk Smartphone : Xiaomi Redmi 6
 Sistem Operasi (OS) : Android (9.0 pie)
 Processor : Mediatek Helio P22
 RAM : 4 Gb

A. Petunjuk Pengisian

Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.

B. Form Penilaian

NO	PERNYATAAN	KESESUAIAN	
		SESUAI	TIDAK SESUAI
Tampilan Awal dan Menu Utama			
1.	Pada saat membuka aplikasi akan muncul tampilan <i>Loading</i>	✓	
2.	Setelah <i>Loading</i> selesai muncul, maka dilanjutkan dengan menampilkan Menu Petunjuk.	✓	
3.	Saat menekan tombol Lanjut pada Menu Petunjuk, maka akan ditampilkan petunjuk fungsi tombol menu dan fungsi tombol pada saat memulai permainan.	✓	
4.	Saat menekan tombol Lewati pada Menu Petunjuk, maka akan menuju ke Menu Utama	✓	
5.	Setelah pengguna melewati panel petunjuk sebelumnya dan pengguna membuka aplikasi kembali maka panel petunjuk tidak akan muncul	✓	

6.	Saat menekan tombol Mulai maka pengguna diarahkan ke Mode Versus dan Mode Turnamen	✓	
7.	Saat menekan tombol Sejarah maka muncul panel tentang sejarah singkat tradisi budaya Gebug Ende Seraya Karangasem	✓	
8.	Saat menekan tombol Tentang maka muncul panel informasi pengembang dan pembimbing dari Pengembangan <i>Game Multiplayer</i> Pengenalan Budaya Gebug Ende Seraya Karangasem Berbasis <i>Android</i>	✓	
9.	Saat menekan tombol Keluar maka muncul pane keluar <i>game</i>	✓	
Tampilan Menu mode permainan			
10.	Saat Menekan tombol Versus maka pengguna diarahkan ke mode permainan berbasis <i>Online</i>	✓	
11.	Saat Menekan tombol Turnamen maka pengguna diarahkan ke mode permainan berbasis <i>Offline</i>	✓	
Tampilan menu Versus			
12.	Saat menekan tombol Masuk maka pelayar diarahkan untuk memasukkan nama <i>Username</i> dan <i>Password</i>	✓	
13.	Saat menekan tombol Daftar maka pelayar diarahkan untuk memasukkan nama <i>Username</i> , <i>Password</i> , dan <i>Email</i>	✓	
14.	Saat menekan tombol Leaderboard dan pengguna belum masuk/ <i>Login</i> maka muncul pesan "Anda Harus Login Terlebih Dahulu!"	✓	
15.	Saat menekan tombol Leaderboard dan pengguna sudah masuk/ <i>Login</i> maka muncul poin dari masing – masing pengguna	✓	
16.	Saat menekan tombol Beli Ende maka muncul tampilan		

	<i>shop</i> untuk membeli ende		
17.	Saat menekan tombol Ende maka muncul tampilan harga ende	✓	
18.	Saat menekan tombol Beli dan poin pengguna tidak cukup untuk membeli ende sesuai harga yang ditentukan maka muncul pesan "Koin tidak mencukupi"	✓	
19.	Saat menekan tombol Beli dan poin pengguna mencukupi untuk membeli ende sesuai harga yang ditentukan maka muncul pesan "Ende berhasil dibeli"	✓	
20.	Saat menekan tombol Beli dan pengguna sudah membeli ende sebelumnya maka muncul pesan "Anda sudah membeli ende sebelumnya"	✓	
21.	Saat menekan tombol Gunakan Ende dan pengguna belum membeli ende sebelumnya maka tampilan ende tidak akan muncul	✓	
22.	Saat menekan tombol Gunakan Ende dan pengguna sudah membeli ende sebelumnya maka tampilan ende akan muncul	✓	
Menu pada mode turnamen			
23.	Saat menekan Stage 1 maka pengguna diarahkan kemenu Pilih Map	✓	
24.	Saat menekan Peta 1 maka aplikasi menampilkan peta 1	✓	
25.	Saat menekan Peta 2 maka aplikasi menampilkan map 2	✓	
26.	Saat menekan tombol Pilih Peta maka pengguna diarahkan ke menu pilih karakter	✓	
27.	Saat menekan tombol Karakter 1 yang berada dibagian bawah karakter maka muncul karakter 1	✓	
28.	Saat menekan tombol Karakter 2 yang berada dibagian bawah karakter maka muncul karakter 2	✓	

29.	Saat menekan tombol Beli Effect maka muncul tampilan <i>shop</i> untuk membeli <i>effect</i>	✓	
30.	Saat menekan tombol Beli dan poin pengguna tidak cukup untuk membeli <i>effect</i> sesuai harga yang ditentukan maka muncul pesan “Koin tidak mencukupi”	✓	
31.	Saat menekan tombol Beli dan poin pengguna mencukupi untuk membeli <i>effect</i> sesuai harga yang ditentukan maka muncul pesan “Ende berhasil dibeli”	✓	
32.	Saat menekan tombol Beli dan pengguna sudah membeli <i>effect</i> sebelumnya maka muncul pesan “Anda sudah membeli <i>effect</i> sebelumnya”	✓	
33.	Saat menekan tombol Gunakan Effect dan pengguna belum membeli <i>effect</i> sebelumnya maka tampilan <i>effect</i> tidak akan muncul	✓	
34.	Saat menekan tombol Gunakan Effect dan pengguna sudah membeli <i>effect</i> sebelumnya maka muncul tampilan <i>effect</i> yang sudah dibeli sebelumnya	✓	

C. Saran:

.....

Singaraja, 29 Juli 2020

Yoga

Lampiran 2 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET PENGUJIAN AHLI ISI

**“PENGEMBANGAN GAME MULTIPLAYER PENGENALAN BUDAYA
GEBUG ENDE SERAYA KARANGASEM BERBASIS ANDROID”**

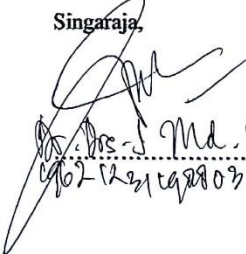
Nama : Dr. Drs. S. Md. Paes, M. Hum
Pendidikan : Sejarah UMSida

****Gunakan tanda (✓) untuk mengisi angket berikut.**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian isi cerita dengan <i>game</i>	✓	
2	Kejelasan ilustrasi gambar dengan <i>game</i>	✓	
3	Kelengkapan jalan cerita dalam <i>game</i>	✓	
4	Kejelasan tujuan dari <i>game</i>		
5	Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari <i>game</i>	✓	

Komentar :

Singaraja,


 Dr. Drs. S. Md. Paes, M. Hum
 021221098031018

ANGKET PENGUJIAN AHLI ISI

**“PENGEMBANGAN GAME MULTIPLAYER PENGENALAN BUDAYA
GEBUG ENDE SERAYA KARANGASEM BERBASIS ANDROID”**

Nama : I Ruv Ngurah Juniarta


Pendidikan : ST Singaja Ekonomi

***Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.*

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian isi cerita dengan <i>game</i>	✓	
2	Kejelasan ilustrasi gambar dengan <i>game</i>	✓	
3	Kelengkapan jalan cerita dalam <i>game</i>	✓	
4	Kejelasan tujuan dari <i>game</i>	✓	
5	Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari <i>game</i>	✓	

Komentar :

Singaraja,



I Ruv Ngurah Juniarta, SE

Lampiran 3 Instrumen Uji Ahli Media (Tahap Revisi)

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP GAME
MULTIPLAYER PENGENALAN BUDAYA GEBUG ENDE SERAYA
KARANGASEM BERBASIS ANDROID**

IDENTITAS AHLI MEDIA

Nama : Dr. I Made Gede Sunarya, S. Kom, M. Cs
 NIP : 1983 0725 2008 011008
 Tanggal Pengujian : 1 - 4 Agustus 2020
 Nama Media : Game Multiplayer Pengenalan Budaya Gebug Ende Seraya Karangasem Berbasis Android

A. Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.

Contoh :

No.	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian		Komentar
			Relevan	Tidak Relevan	
Tampilan Aplikasi					
1.	Pewarnaan dan Font	Kesesuaian pemilihan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema.	✓		

2. Skor Penilaian


Skor	Keterangan
Relevan	Sesuai dengan pernyataan dan hasil aplikasi yang diuji.
Tidak Relevan	Tidak sesuai dengan pernyataan dan hasil aplikasi yang diuji.



3. Apabila ada masukan atau saran, dapat diisi pada bagian saran.

4. Berikan hasil kesimpulan kelayakan produk pada bagian kesimpulan.

B. Form Penilaian :

No.	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian		Komentar
			Relevan	Tidak Relevan	
Tampilan Aplikasi					
1.	Pewarnaan dan Font	Relevansi pemilihan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema.	✓		warna pada menu  dan font
		Relevansi pilihan warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>).	✓		
		Ketepatan warna, ukuran, dan pemilihan jenis font.	✓		pada bagian gambar diupdate
2.	Grafis	Relevansi pilihan warna karakter dan tombol.	✓		
		Relevansi ukuran, warna dan bentuk tombol.	✓		
		Relevansi posisi tombol dan tulisan.	✓		
		Relevansi bentuk objek 3D dengan dengan pakaian tradisi aslinya	✓		
3.	Interaktif Menu dan Ikon	Terdapat berbagai pilihan menu dan ikon dalam aplikasi.	✓		kontribusi dalam bentuk menu.
		Relevansi tombol, ikon dan menu untuk mempermudah pengguna menggunakan aplikasi.	✓		
4.	Audio	Ketepatan musik pengiring dengan tema.	✓		
		Kejelasan musik pengiring dengan tema.	✓		

No.	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian		Komentar
			Relevan	Tidak Relevan	
Kualitas Teknis					
5.	Pengoperasian Aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi.	✓		
		Kecepatan respon tombol pada menu aplikasi.	✓		
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi.	✓		tambah tombol keluar / kembali ke menu utama pada saat permainan
6.	Keamanan Aplikasi	Aplikasi tidak dapat dimodifikasi oleh pengguna atau pihak lain diluar pengembang aplikasi.	✓		
7.	Penanganan Aplikasi	Aplikasi bebas dari <i>error</i> yang dapat menyebabkan berhentinya aplikasi.	✓		

C. Saran :

Saran pada komentar dan terlampir

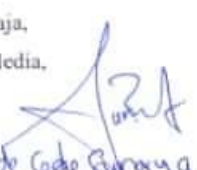
D. Kesimpulan :

Berikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan di bawah ini.

Aplikasi *Game Multiplayer* Pengenalan Budaya Gebug Ende Seraya Karangasem Berbasis *Android*

- (✓) Layak uji lapangan dengan revisi.
 () Layak uji lapangan tanpa revisi.
 () Tidak layak uji lapangan.

Singaraja,
Ahli Media,


 Dr. I Made Gede Suparya, s.kom. M.Si
 NIP 19830721200801008



SARAN DAN MASUKKAN

GAME: GEBUG ENDE

Menu Tentang

1. Centi meter dirubah Sentimeter
2. Bisa ditambahkan Gambar asli Pemukul/Rotan dan Ende/Penangkis
3. Logo PTI, LCI tidak proposional
4. Tombol X di kanan atas kurang kontras

Menu Sejarah

1. Tulisan seperti distretch ke samping jadi kurang terlihat proposional
2. Tombol X di kanan atas kurang kontras

Tombol Mulai

1. Tombol VERSUS dan TURNAMEN bisa diperbesar dan diperjelas
2. Tombol Kembali bisa di ganti desainnya supaya tidak sama dengan tombol VERSUS dan TURNAMEN
3. Standarkan istilah-istilah yang digunakan, apakah dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Misal MAP diganti PETA, STAGE diganti Pertarungan/Misi/"atau istilah yang lain"
4. Pada menu PILIH MAP, belum ada tombol KEMBALI
5. Pada Menu Pilih Karakter Pemain, Tombol yang digunakan untuk memilih belum berisi keterangan PILIH
6. Tulisan MULAI saat permainan dimulai bisa diganti dari warna coklat ke warna yang lebih kontras.
7. Belum ada tombol/menu untuk keluar dari Pertarungan (saat bertarung Gebug Ende tidak bisa keluar atau kembali ke Menu Utama).
8. Efek Belum muncul saat pertarungan.

Fitur Tambahan

Tambahkan Menu Cara Penggunaan pada MENU UTAMA



**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP *GAME*
MULTIPLAYER PENGENALAN BUDAYA GEBUG ENDE SERAYA
KARANGASEM BERBASIS *ANDROID***

IDENTITAS AHLI MEDIA

Nama : 1 Made Ardwi Pradnyana
 NIP : 1986 1118 2915 041000 1
 Tanggal Pengujian : 3/8/2020
 Nama Media : Game Multiplayer Pengenalan Budaya Gebug Ende Seraya Karangasem Berbasis *Android*

A. Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.

Contoh :

No.	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian		Komentar
			Relevan	Tidak Relevan	
Tampilan Aplikasi					
1.	Pewarnaan dan <i>Font</i>	Kesesuaian pemilihan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema.	√		

2. Skor Penilaian

Skor	Keterangan
Relevan	Sesuai dengan pernyataan dan hasil aplikasi yang diuji.
Tidak Relevan	Tidak sesuai dengan pernyataan dan hasil aplikasi yang diuji.

3. Apabila ada masukan atau saran, dapat diisi pada bagian saran.
4. Berikan hasil kesimpulan kelayakan produk pada bagian kesimpulan.

B. Form Penilaian :

No.	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian		Komentar
			Relevan	Tidak Relevan	
Tampilan Aplikasi					
1.	Pewarnaan dan Font	Relevansi pemilihan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema.	✓		
		Relevansi pilihan warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>).	✓		
		Ketepatan warna, ukuran, dan pemilihan jenis <i>font</i> .	✓		
2.	Grafis	Relevansi pilihan warna karakter dan tombol.	✓		
		Relevansi ukuran, warna dan bentuk tombol.	✓		
		Relevansi posisi tombol dan tulisan.	✓		
		Relevansi bentuk objek 3D dengan dengan pakaian tradisi aslinya	✓		
3.	Interaktif Menu dan Ikon	Terdapat berbagai pilihan menu dan ikon dalam aplikasi.	✓		
		Relevansi tombol, ikon dan menu untuk mempermudah pengguna menggunakan aplikasi.	✓		
4.	Audio	Ketepatan musik pengiring dengan tema.	✓		
		Kejelasan musik pengiring dengan tema.	✓		

No.	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian		Komentar
			Relevan	Tidak Relevan	
Kualitas Teknis					
5.	Pengoperasian Aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi.	✓		
		Kecepatan respon tombol pada menu aplikasi.	✓		
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi.	✓		
6.	Keamanan Aplikasi	Aplikasi tidak dapat dimodifikasi oleh pengguna atau pihak lain diluar pengembang aplikasi.	✓		
7.	Penanganan Aplikasi	Aplikasi bebas dari <i>error</i> yang dapat menyebabkan berhentinya aplikasi.	✓		

C. Saran :

—

D. Kesimpulan :

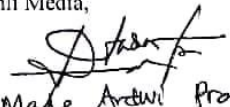
Berikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan di bawah ini.

Aplikasi *Game Multiplayer* Pengenalan Budaya Gebug Ende Seraya Karangasem Berbasis *Android*

- () Layak uji lapangan dengan revisi.
 (X) Layak uji lapangan tanpa revisi.
 () Tidak layak uji lapangan.

Singaraja, 3 - 8 - 2020

Ahli Media,


 I Made Ardi Pradnyana

NIP 1986 1118 20 15 091001

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP *GAME MULTIPLAYER*
PENGENALAN BUDAYA GEBUG ENDE SERAYA KARANGASEM
BERBASIS *ANDROID***

IDENTITAS AHLI MEDIA

Nama : Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs
 NIP : 198307252008011008
 Tanggal Pengujian :
 Nama Media : *Game Multiplayer* Pengenalan Budaya Gebug Ende Seraya
 Karangasem Berbasis *Android*

A. Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.

Contoh :

No.	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian		Komentar
			Relevan	Tidak Relevan	
Tampilan Aplikasi					
I.	Pewarnaan dan <i>Font</i>	Kesesuaian pemilihan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema.	√		

2. Skor Penilaian

Skor	Keterangan
Relevan	Sesuai dengan pernyataan dan hasil aplikasi yang diuji.

Tidak Relevan	Tidak sesuai dengan pernyataan dan hasil aplikasi yang diuji.
---------------	---

3. Apabila ada masukan atau saran, dapat diisi pada bagian saran.
4. Berikan hasil kesimpulan kelayakan produk pada bagian kesimpulan.

B. Form Penilaian :

No.	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian		Komentar
			Relevan	Tidak Relevan	
Tampilan Aplikasi					
1.	Pewarnaan dan <i>Font</i>	Relevansi pemilihan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema.	√		
		Relevansi pilihan warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>).	√		
		Ketepatan warna, ukuran, dan pemilihan jenis <i>font</i> .	√		
2.	Grafis	Relevansi pilihan warna karakter dan tombol.	√		
		Relevansi ukuran, warna dan bentuk tombol.	√		
		Relevansi posisi tombol dan tulisan.	√		
		Relevansi bentuk objek 3D dengan pakaian tradisi aslinya	√		
3.	Interaktif Menu dan Ikon	Terdapat berbagai pilihan menu dan ikon dalam aplikasi.	√		
		Relevansi tombol, ikon dan menu untuk mempermudah pengguna menggunakan aplikasi.	√		
4.	Audio	Ketepatan musik pengiring dengan tema.	√		

No.	Fokus Penilaian	Butir Penilaian	Kesesuaian		Komentar
			Relevan	Tidak Relevan	
		Kejelasan musik pengiring dengan tema.	√		
Kualitas Teknis					
5.	Pengoperasian Aplikasi	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi.	√		
		Kecepatan respon tombol pada menu aplikasi.	√		
		Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi.	√		
6.	Keamanan Aplikasi	Aplikasi tidak dapat dimodifikasi oleh pengguna atau pihak lain diluar pengembang aplikasi.	√		
7.	Penanganan Aplikasi	Aplikasi bebas dari <i>error</i> yang dapat menyebabkan berhentinya aplikasi.	√		

C. Saran :

Revisi sudah dilakukan sesuai saran yang diberikan pada uji sebelumnya.

D. Kesimpulan :

Berikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan di bawah ini.

Aplikasi *Game Multiplayer* Pengenalan Budaya Gebug Ende Seraya Karangasem Berbasis *Android*

() Layak uji lapangan dengan revisi.

() **Layak uji lapangan tanpa revisi.**

() Tidak layak uji lapangan.

Singaraja, 10 Agustus 2020

Ahli Media



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs

NIP 198307252008011008

Lampiran 4 Uji Respon Pengguna menggunakan (UEQ)

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA MENGUNAKAN (UEQ) TERHADAP GAME PENGENALAN BUDAYA DEBEG ENDE SERAYA KARANGASEM

Tujuan Penyebaran Angket Uji Respon Pengguna :

Tujuan penyebaran angket ini untuk mengetahui tingkat pengalaman dari penggunaan aplikasi Game Gebug Ende Seraya Karangasem. Sebelum mengisi angket ini, terlebih dahulu pengguna mencoba dan memakai aplikasi tersebut.

Identitas Responden

Terlebih dahulu isikan identitasnya.

Nama Lengkap : *

I Gede Sunarta

Jenis Kelamin : *

Laki-laki

Perempuan

Alamat : *

Karangasem

Contoh 3 :

1 2 3 4 5 6 7
 Terorganisasi Berantakan

Keterangan :

Respon ini berarti pengguna memilih aplikasi game Gebug Ende Seraya Karangasem lebih **Terorganisasi** dibandingkan dengan **Berantakan**.

Silahkan isi sesuai dengan bagaimana pengalaman pengguna saat memakai aplikasi game Gebug Ende Seraya Karangasem

1. *

1 2 3 4 5 6 7
 Menyesuaikan Menyenangkan

2. *

1 2 3 4 5 6 7
 Tak Dapat Dipahami Dapat Dipahami

3. *

1 2 3 4 5 6 7
 Kreatif Monoton

4. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Mudah Dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sulit Dipelajari

5. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kurang Bermanfaat

6. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan

7. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik

8. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tak Dapat Diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat Diprediksi

9. *

Cepat 1 2 3 4 5 6 7 Lambat

10. *

Berdaya Cipta 1 2 3 4 5 6 7 Konvensional

11. *

Menghalangi 1 2 3 4 5 6 7 Mendukung

12. *

Baik 1 2 3 4 5 6 7 Buruk

13. *

Rumit 1 2 3 4 5 6 7 Sederhana

14. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembirakan

15. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan

16. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman

17. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak Aman

18. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak Memotivasi

19. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Memenuhi Ekspetasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak Memenuhi Ekspetasi

20. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien

21. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Membingungkan

22. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis

23. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berantakan

24. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak Atraktif

25. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Ramah Pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak Ramah Pengguna

26. *

	1	2	3	4	5	6	7	
Konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif

Dokumentasi





