

MOUSE SKILL GAME

Oleh : Sulistyadi

A. PENGANTAR

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Massachusetts Institute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game yang dinamai Scratch.

Berdasarkan hasil penelitian penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa game edukasi dapat menunjang proses pendidikan (Marsh, dkk, 2005; Clark, 2006). Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Clark, 2006).

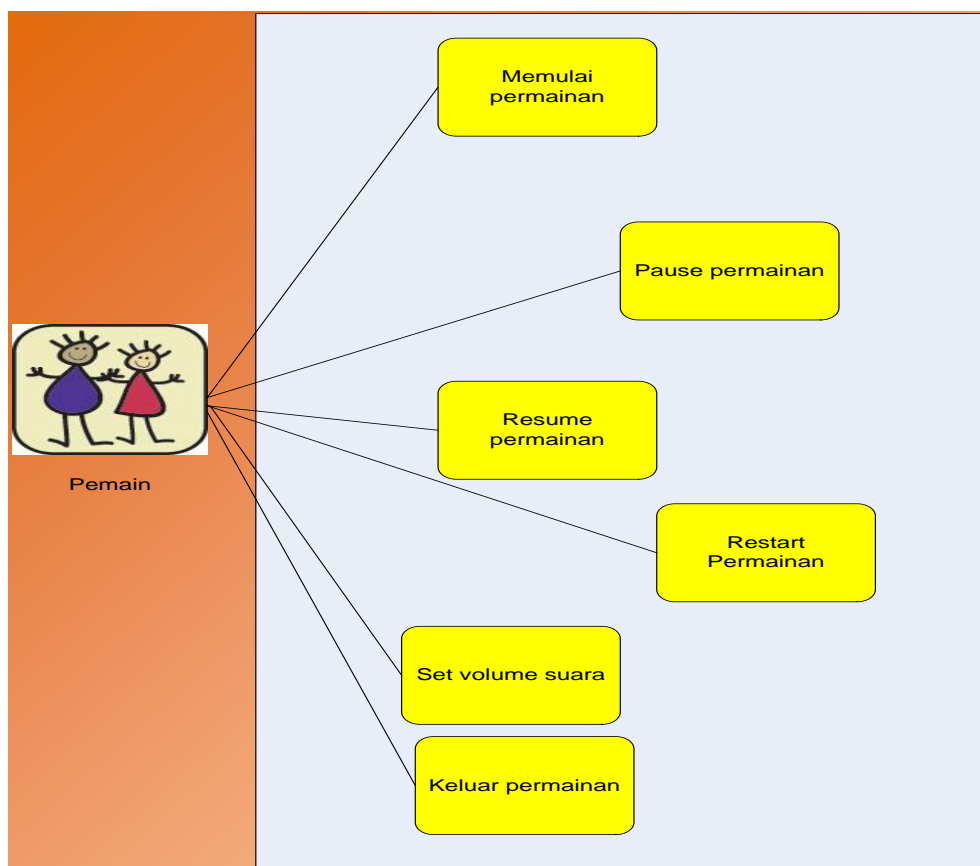
B. COMPUTER DISCOVERY: MOUSE SKILL GAME

Mouse skill game dirancang untuk memperkenalkan pola kerja mouse sebagai salah satu perangkat input komputer. Mouse bagi sebagian orang berfungsi sangat vital. Hal ini terbukti dari maraknya penggunaan mouse di perangkat laptop. Tujuan pembuatan game ini adalah untuk memperkenalkan mouse sebagai hardware, mouse sebagai penggerak kursor, dan mengenalkan cara kerja mouse. Game ini didesain untuk anak usia balita sampai dengan sekolah dasar kelas 3. Game ini sangat sederhana, yaitu untuk mengajak anak belajar menggunakan mouse dan melatih sensitifitas dan stabilitas pergerakan mouse. Desain pipa dirancang linier, bergelombang, horizontal, dan vertical.

C. ATURAN PERMAINAN

Aturan permainan mengharuskan pemain mampu menggiring tikus keluar dari pipa dan di ujung pipa tikus akan masuk perangkap tikus. Masing-masing pipa memiliki karakteristik spesifik dengan posisi horizontal, vertical, maupun kombinasi keduanya. Selain pipa lurus, pipa juga dibentuk berkelok, dengan tingkat kerapatan antar kelokan akan semakin rapat setiap kenaikan level.

Pemain memenangkan permainan ketika mampu menyelesaikan 6 (enam) tingkat permainan. Pemain akan diberikan 3 (tiga) kesempatan untuk bermain. Bila sudah 3 (tiga) kali maka akan mencapai game over, dan bisa memulai lagi dari awal. Lebih jelasnya fitur-fitur permainan dapat dilihat pada skema berikut:



D. NILAI POSITIF

Ada beberapa manfaat yang diperoleh dari game ini, yaitu:

1. Melatih kesabaran anak-anak;
2. Mengajarkan kepada anak mengenai fungsi mouse;
3. Melatih sensitifitas dan stabilitas gerakan mouse kepada anak;
4. Memperkenalkan literasi informasi computer sejak dini.

E. VARIASI KESULITAN


Game ini didesain untuk 10 level tingkat kesulitan. Level 1 adalah level paling mudah dan akan semakin sulit di level berikutnya. Gambaran lengkap dapat dilihat pada karakter dan pola pipa berikut:

1. Karakter tikus



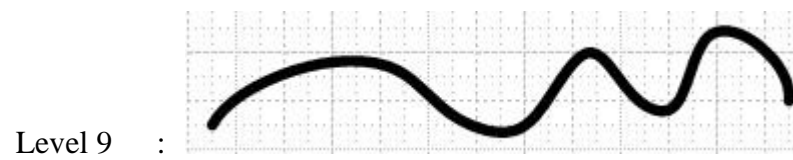
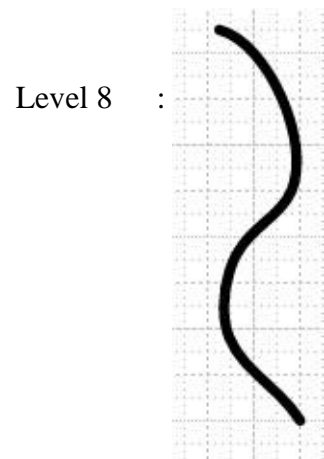
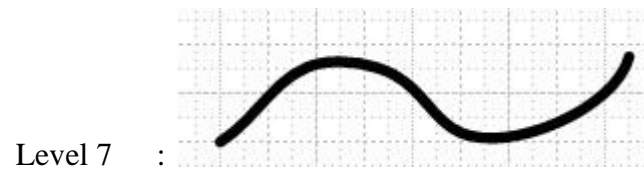
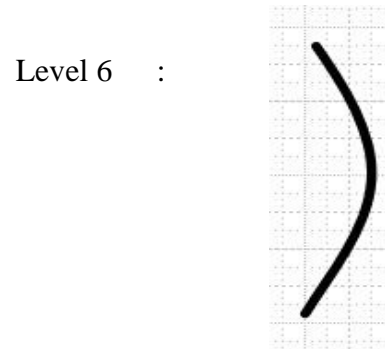
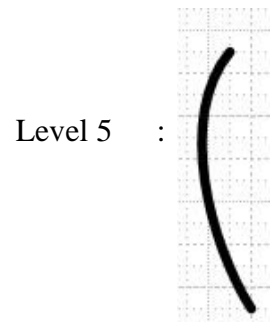
2. Jenis pipa

Level 1 : 

Level 2 : 

Level 3 : 

Level 4 : 



Level 10 :



3. Perangkat tikus



F. TEKNIK PEMBUATAN

1. Karakter dibuat dengan Photoshop 5.5
2. Game dibuat dengan Easy Way
3. Kombinasi antara freehand drawing dan karakter animasi dari internet.

G. PLATFORM TEKNOLOGI

Platform yang digunakan adalah Microsoft Windows. Windows dipilih karena relative sudah dikenal. Konsep game ini adalah untuk anak-anak, sehingga mudah bagi anak-anak untuk bermain di computer berbasis windows.

DAFTAR PUSTAKA

EasyWay Game Engine. 2013. EasyWay Game Engine. [ONLINE] Available at: <http://java-game-maker.sourceforge.net/>. [Accessed 20 June 2013].

Platform - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. 2013. Platform - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. [ONLINE] Available at: <http://id.wikipedia.org/wiki/Platform>. [Accessed 20 June 2013].