

## BAB IV STRATEGI KREATIF

### IV.1. Konsep Visual

#### IV.1.1. Judul Game

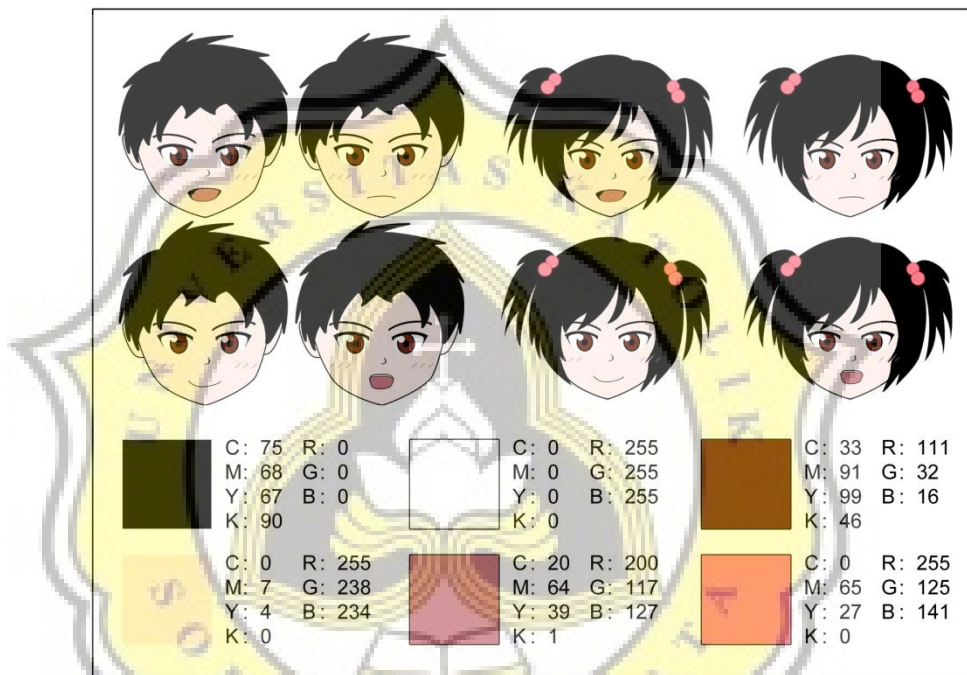


Gambar 4.1. Judul Game

Judul dari game edukatif matematika tentang perkalian untuk anak kelas 2 sd ini adalah “Matemasika: Matematika Asik Ya!”. “Matemasika” adalah singkatan dari “Matematika Asik Ya” yang mana kata-kata ini juga merupakan tujuan dari perancangan game edukatif matematika tentang perkalian untuk anak kelas 2 sd. Kata-kata ini bermaksud untuk mengajak terget untuk bermain, belajar matematika dengan cara yang asik. “Matemasika” juga menjadi dasar dari nama kedua karakter yang ada didalam game edukatif ini. “Mate” adalah nama untuk karakter anak laki-laki dan “Masika” nama untuk karakter anak perempuan.

Oleh karena itu, judul dari game edukatif ini adalah “Matemasika: Matematika Asik Ya!”, kata-kata ini disusun menyerupai sebuah kata-kata positif yang ditanamkan didalam otak anak. Judul game edukatif ini menjadi logo type danbersamaan dengan judul game edukatif ini pada logo juga disertai visualisasi dari karakter Mate dan Masika yang merupakan karakter dan maskot dari game edukatif ini.

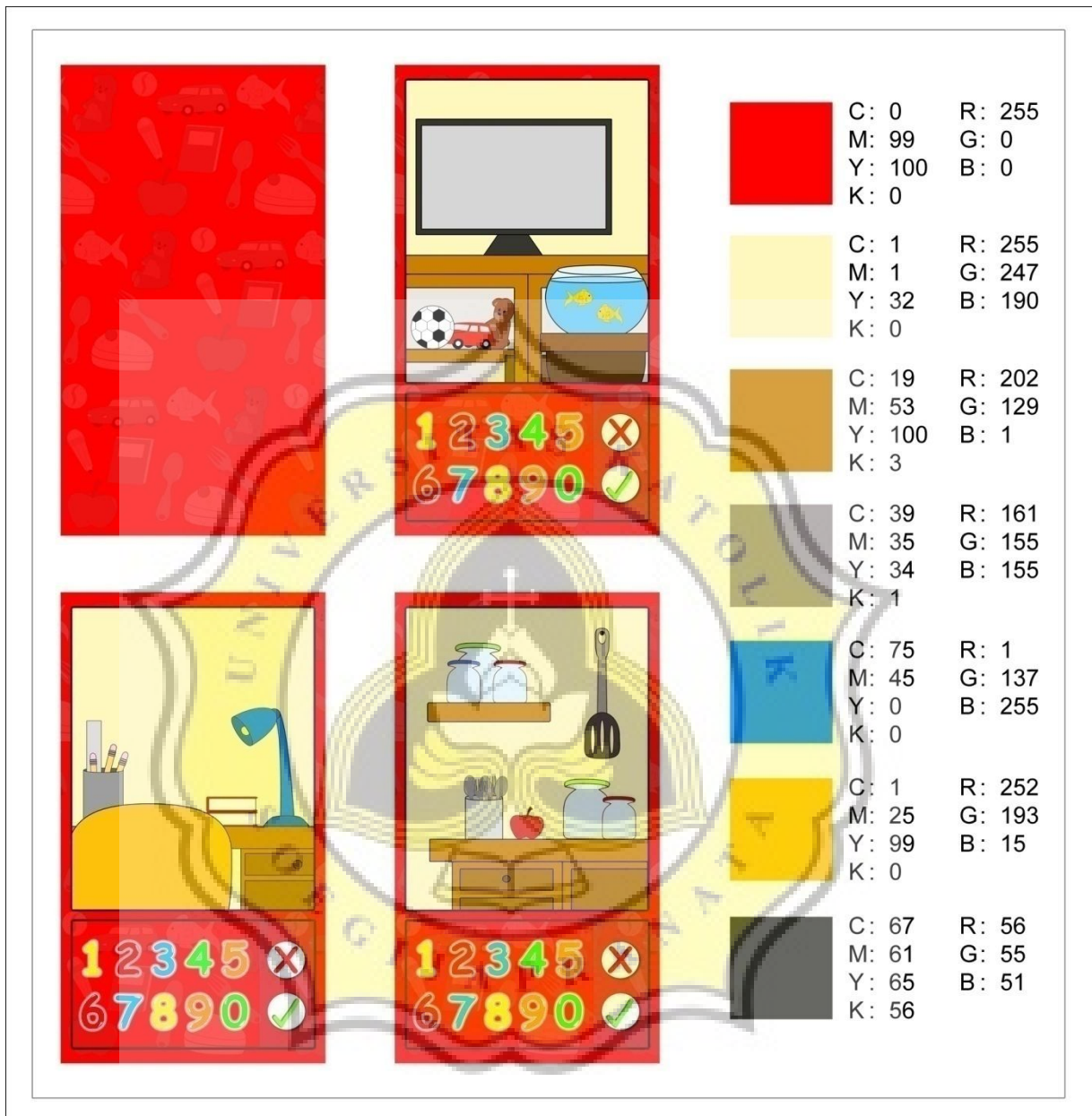
#### IV.1.2. Karakter



Gambar 4.1.Mate dan Masika

Dalam game ini terdapat dua karakter yaitu Mate dan Masika. Nama dari kedua karakter ini diambil dari pemisahan judul game edukatif ini yaitu Matemasika. Mate adalah nama untuk karakter anak laki-laki dan Masika untuk anak perempuan. Kedua karakter mempunyai rambut yang berwarna hitam,hal ini untuk menunjukkan mereka adalah visualisasi dari anak Indonesia.

### IV.1.3. Background



Gambar 4.3. Background

Pada background game edukatif ini dalam tampilan menu awal game akan menggunakan warna merah. Warna merah digunakan karena menurut makna warna dalam Lifemojo(2011), warna merah melambangkan gairah, keinginan, dan membuat anak lebih semangat. Background juga disertai dengan visualisasi dari barang-barang yang digunakan dalam game edukatif ini. Background ini juga diterapkan menjadi background dari opsi atau pilihan menu tabel perkalian dan beradu.

Background pada pilihan menu belajar dan berlatih menggunakan visualisasi dari beberapa tempat yang umum untuk anak-anak yaitu didalam kamar(meja belajar), dapur, halaman depan rumah, dan juga ruang tengah/ruang keluarga. Background dibuat sedemikian rupa karena anak usia 6-8 tahun mempunyai imajinasi yang tinggikan suka bereksplorasi.

#### IV.1.4. Barang



Gambar 4.2.Barang-barang

Barang-barang yang digunakan didalam game adalah barang-barang yang diketahui atau sering dilihat oleh anak. Visualisasi barang-barang yang digunakan untuk membantu mempermudah mengenalkan matematika adalah visualisasi seperti wujud aslinya. Warna yang digunakan untuk visualisasi barang yang digunakan juga menggunakan warna asli barang tersebut, semisal apel akan berbentuk seperti apel pada wujud aslinya dan mempunyai warna merah seperti warna apel.

### IV.2. Konsep Verbal

#### IV.2.1. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran yang disampaikan melalui game edukatif matematika tentang perkalian untuk anak kelas 2 sd ini adalah pembelajaran yang mengubah pola pikir anak-anak usia 6-8 tahun tentang matematika khususnya perkalian. Perubahan pola

pikir anak dipengaruhi dengan penggunaan warna pada layout dan background dari game, penggunaan gambar atau visualisasi yang memudahkan imajinasi anak. Dengan adanya game edukatif ini diharapkan anak-anak usia 6-8 tahun yang sedang berada dikelas 2 SD dapat lebih memahami tentang perkalian dasar 1-10.

Dalam game, soal-soal atau pertanyaan yang diberikan berupa soal dengan penjelasan yang serupa dengan soal cerita, karena diusia ini anak suka membaca dan dengan membaca dari soal cerita yang ada dengan dibantu visualisasi barang tersebut anak akan dapat mudah mencerna hal yang disampaikan.

#### **IV.2.2. Cerita Game**

##### **Mate**

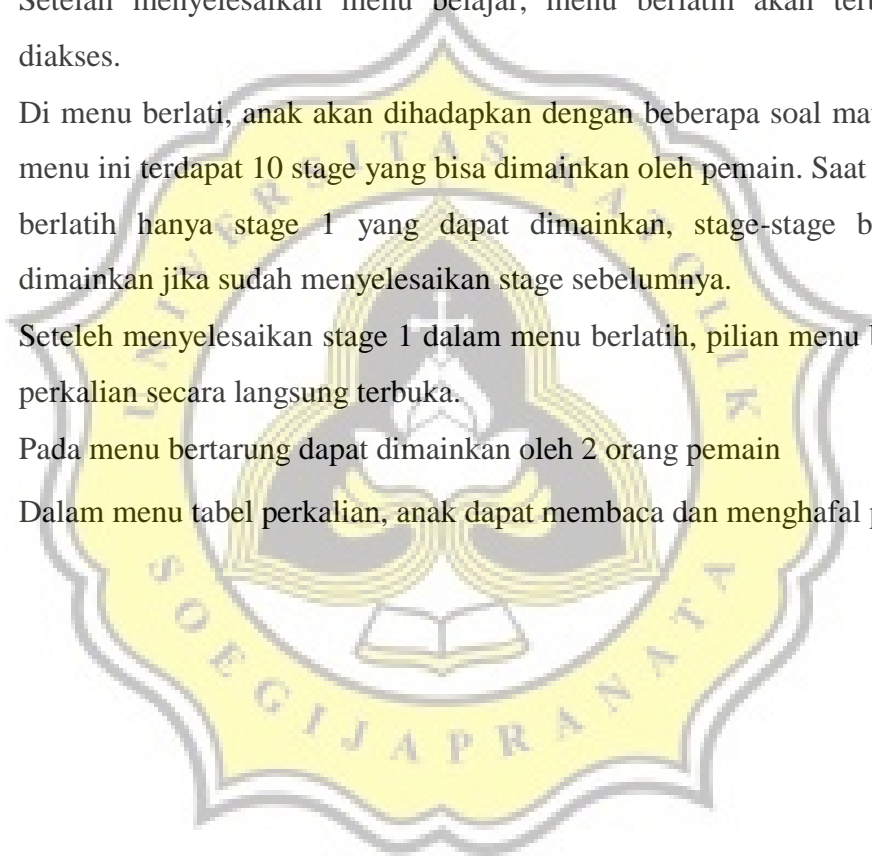
Mate adalah anak laki-laki berusia 8 tahun, seperti anak laki-laki pada umumnya Mate memiliki rambut yang pendek dan berwarna hitam. Mate suka bermain dan suka pelajaran matematika. Sekarang dia berada dikelas 2 SD dan sedang mulai belajar perkalian. Mate tergolong anak yang cerdas, selain itu dia juga suka menolong. Mate suka membantu temannya untuk belajar matematika, terlebih lagi perkalian karena Mate merasa perkalian adalah hal yang menyenangkan. Mate ingin mengajak orang yang ada disekitarnya untuk menyukai matematika karena menurutnya matematika itu asik.

##### **Masika**

Masika adalah anak perempuan yang energik, berusia 7 tahun. Masika lebih muda 1 tahun dari Mate, tetapi mereka adalah teman sekelas yang dekat. Masika mempunyai rambut yang tergolong pendek untuk seorang anak perempuan, tetapi seperti anak perempuan lainnya Masika suka mengikat rambutnya dengan pita. Merah muda adalah warna kesukaan Masika. Seperti Mate, Masika juga menyukai matematika dan juga suka membantu orang disekitarnya untuk belajar matematika. Masika mempunyai keinginan yang sama dengan Mate, yaitu untuk membuat orang-orang disekitarnya menyukai matematika.

#### IV.2.3. Cara Bermain

- Game ini dapat dimainkan 1 orang pemain dan 2 orang pemain hanya pada pilihan menu beradu
- Untuk memainkan game ini tidak harus didampingi dengan orang dewasa
- Dalam game ada 4 menu yaitu belajar, berlatih, beradu dan tabel perkalian
- Pertama, menu yang dapat diakses oleh pemain hanya menu belajar. Dalam menu belajar ini, pemain akan ditemani oleh Mate dan Masika yang akan menjelaskan bagaimana cara bermain game edukatif ini.
- Setelah menyelesaikan menu belajar, menu berlatih akan terbuka dan dapat diakses.
- Di menu berlatih, anak akan dihadapkan dengan beberapa soal matematika. Dalam menu ini terdapat 10 stage yang bisa dimainkan oleh pemain. Saat awal mengakses berlatih hanya stage 1 yang dapat dimainkan, stage-stage berikutnya dapat dimainkan jika sudah menyelesaikan stage sebelumnya.
- Setelah menyelesaikan stage 1 dalam menu berlatih, pilihan menu beradu dan tabel perkalian secara langsung terbuka.
- Pada menu bertarung dapat dimainkan oleh 2 orang pemain
- Dalam menu tabel perkalian, anak dapat membaca dan menghafal perkalian dasar.



### IV.3. Visualisasi Desain

#### IV.3.1. Penerapan Konsep Visual



Gambar 4.3. Penerapan Visualisasi

#### IV.3.2. Media Promosi

##### Poster dan Teaser

Poster digunakan untuk mengenalkan game edukatif yang ada dan menarik perhatian dari target sasaran. Teaser digunakan untuk mendukung poster yang ada, teaser mengenalkan lebih lagi tentang game edukatif ini.



Gambar 4.4. Poster

##### Merchandise

Merchandise dibagikan saat expo/bazar/education fair sebagai hadiah atau souvenir. Merchandise berupa gantungan kunci, pin, stiker, penghapus, pulpen, penggaris, notes, dan tempat pensil.





Gambar 4.5. Gantungan kunci, penghapus, dan penggaris