

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1 Contoh <i>Storyboard I</i> , dari game “Alladin” .....	18
Gambar II-2 Contoh <i>Storyboard II</i> , dari game “ <i>Tree of Life</i> ” .....	19
Gambar II-3 Siklus pada MDLC .....	20
Gambar III-1 Model Konseptual .....	22
Gambar III-2 <i>Multimedia Development Lifecycle (MDLC)</i> .....	25
Gambar V-1. Alur Umum Permainan .....	47
Gambar VI-1 Tampilan <i>Preloader</i> .....	49
Gambar VI-2 Tampilan Prolog .....	50
Gambar VI-3 Tampilan Menu Utama .....	51
Gambar VI-4 Tampilan Pemilihan Karakter .....	52
Gambar VI-5 Tampilan Pemilihan <i>Stage</i> .....	53
Gambar VI-6 Tampilan <i>Stage I</i> .....	54
Gambar VI-7 Tampilan <i>Stage II</i> .....	54
Gambar VI-8 Tampilan Menu <i>Stage</i> .....	55
Gambar VI-9 Tampilan Petunjuk <i>Sub-game</i> .....	56
Gambar VI-10 Tampilan <i>Sub-game (Geometri)</i> .....	56
Gambar VI-11 Tampilan <i>Sub-game Akhir (Geometri)</i> .....	57
Gambar VI-12 Tampilan Opsi Menu Utama .....	58
Gambar VI-13 Tampilan Petunjuk Materi .....	59
Gambar VI-14 Tampilan Menu Skor .....	59
Gambar VI-15 Tampilan Skor Akhir .....	60
Gambar VI-16 Tampilan <i>Game Over</i> .....	61
Gambar VII-1 Persentase Anak Kinestesis pada Kelas 4A SD Istiqomah, Bandung..	70
Gambar VII-2 Pemilihan Jenis <i>Font</i> yang Sesuai .....	71
Gambar VII-3 Pemilihan Ukuran <i>Font</i> yang Sesuai .....	71
Gambar VII-4 Tampilan yang Menarik .....	71
Gambar VII-5 Komposisi Warna yang Sesuai .....	72
Gambar VII-6 <i>Layout</i> dan Tataletak yang Sesuai .....	72

Gambar VII-7 Kejelasan Petunjuk Bermain.....	73
Gambar VII-8 Penggunaan Bahasa yang Mudah Dipahami.....	73
Gambar VII-9 Kemudahan <i>User</i> Mengenali Materi.....	73
Gambar VII-10 Kemudahan <i>User</i> Memahami Materi.....	73
Gambar VII-11 Animasi yang Menarik.....	74
Gambar VII-12 Pemberitahuan Saat <i>User</i> Memilih Opsi yang Salah.....	75
Gambar VII-13 Petunjuk Bermain Selalu Tersedia.....	75
Gambar VII-14 Pemberian <i>Reward</i> Berupa Skor.....	75
Gambar VII-15 Permintaan <i>Submit</i> Skor.....	76
Gambar VII-16 Sistem Penambahan Poin.....	76
Gambar VII-17 Sistem Pengurangan Nyawa.....	76
Gambar VII-18 Sistem <i>Game Over</i> .....	76
Gambar VII-19 Antusiasme <i>User</i> dalam Melakukan Permainan.....	78
Gambar VII-20 Kemudahan <i>User</i> dalam Megoperasikan Permainan.....	78
Gambar VII-21 Kemudahan <i>User</i> dalam Mengenali Materi.....	79
Gambar VII-22 Kenyamanan <i>User</i> Saat Bermain.....	79