

PRAKATA

Perkembangan game sangat signifikan dalam dua dekade terakhir, di mana terdapat berbagai jenis game dan dapat dimainkan melalui berbagai platform. Potensi game dalam menyampaikan materi yang ada di dalamnya, menjadikan game menjadi salah satu media belajar yang efektif. Pada perkembangan selanjutnya, muncul klasifikasi game yang dikhususkan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yaitu game edukatif. Keunggulan utama game edukatif, yaitu tingkat interaktivitas yang mampu membuka berbagai peluang interaksi antara pemain dan game, sehingga pemain dapat menerima konten yang ada dengan perasaan senang. Namun demikian, untuk membentuk game edukatif yang baik diperlukan pengetahuan yang baik tentang penguasaan materi edukatif, desain, dan teknik pemrograman, tiga hal pokok yang menjadi kelemahan bagi sebagian besar pemula yang ingin membuat game edukatif.

Pengguna game di Indonesia, khususnya game mobile meningkat tajam mencapai 60 juta lebih merupakan sebuah peluang dalam mempublikasikan game edukatif. Sementara itu, pengembang game edukatif di Indonesia yang secara profesional memerhatikan elemen edukatif, elemen desain, dan gameplay masih sangat sedikit. Pada akhirnya, game yang beredar didominasi oleh game asing yang kurang memiliki nilai edukatif.

Minimnya literatur yang membahas baik secara teori maupun secara praktik tentang proses desain sekaligus proses pemrograman game edukatif mengakibatkan kurang berkembangnya game edukatif yang berkualitas, yang pada akhirnya game edukatif hanyalah sebatas memindahkan materi statis dari media konvensional seperti buku, ke layar komputer. Akibatnya, pemain menjadi cepat bosan, merasa belajar secara konvensional, dan pada akhirnya tujuan edukasi game tersebut tidak tercapai.

Sebagai respon dari permasalahan tersebut, melalui buku ini penulis berusaha untuk membahas tentang proses desain, prinsip desain game edukatif sampai dengan proses pemrograman untuk membangun sebuah

game edukatif. Pembahasan dalam bentuk teori dan praktik, dilengkapi dengan penjelasan di tiap-tiap program, dengan langkah-langkah yang paling mudah untuk diikuti oleh semua kalangan.

Semoga buku ini membawa kebermanfaatan bagi perkembangan media pembelajaran interaktif tanah air, dan mohon maaf sebesar-besarnya apabila banyak kekurangan yang ada dalam buku ini.

Penulis,