

## MEMBUAT *CARD GAME* EDUKATIF YANG MENYESUAIKAN KEINGINAN KONSUMEN

Elissa Ambarwati

Paulina Tjandrawibawa

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

### ABSTRAK

*Board game* dan *card game* sekarang cukup populer, namun masih banyak permainan yang belum bisa memenuhi kebutuhan konsumen akan game yang edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana membuat permainan yang edukatif dan disukai konsumen. Untuk itu dilakukan wawancara terhadap *extreme* dan *expert user* di bidang *game* dan obyek wisata Surabaya. Dari hasil penelitian ini, ditemukan bahwa, untuk membuat *card game* edukatif yang baik. Maka unsur-unsur utama yang perlu diketahui sebelum membuat permainan adalah menentukan target konsumen, *Genre game*, *Game play*, serta menciptakan *interfaces* permainan yang tidak menyulitkan pemain saat menggunakan produk.

Kata Kunci: teknik permainan, jenis game, tampilan game, *game* konsep.

### ABSTRACT

*Board game and Card game now quite popular, but there's still some game that can not suit for consumer needs of educative game. This research aims to find out about how to make a educative game dan that consumer liked. For that needs some interview with expert and extreme user that understand about Surabaya culture and Game master. From this research, found out that to make a educative card game, there are a view elements that need to understand before planning on making game is to research the target consumer, Genre game, Game play, also create interfaces that will not bothering the player.*

*Keyword: game play, genre game, interfaces, visual features.*