

ANALISIS USER INTERFACE GAME “BABYBUS KIDS” SUB TOPIK PENYELAMAT DALAM GEMPA MENGGUNAKAN PENDEKATAN *THE GOLDEN RULES OF USER INTERFACE DESIGN*

Henry Bastian¹, Dzuha Hening Yanuarsari², Annas Marzuki Sulaiman³, Mohamad Taufik⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro

corresponding author e-mail: hnrbast@gmail.com¹

Abstrak

Game BabyBus Kids memiliki banyak topik yang didalamnya terdapat sub topik penyelamat dalam gempa. Pengembang *game* ini sendiri berdiri pada tahun 2009 yang kemudian pada tahun 2022 akhir sudah diunduh sebanyak satu juta lebih dengan rating bintang 4,5. Salah satu hal positif yang bisa diambil dari pengembang *game* ini yakni memiliki visi atau tujuan dalam pengajaran pola pengasuhan, pertumbuhan sehat dan pengembangan otak anak. Hal menarik lainnya yang perlu dikaji dalam *game* ini salah satunya berupa tema, konsep interaktif dan visualisasi *game* tersebut dimana bisa memberikan pengalaman interaktif pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *user interface* pada *game* Baby Bus dalam sub topik penyelamat dalam gempa menggunakan metode kuantitatif-kualitatif dengan didukung oleh observasi secara langsung terhadap anak. *User interface* pada *game* ini akan dianalisis menggunakan teori *The Golden rules of user interface design* dari Theo Mandel yakni menempatkan pengguna sebagai kontrol, memudahkan pengguna untuk mengingat, dan konsisten antarmuka. Luaran yang dihasilkan pada penelitian ini berupa model analisis yang dirumuskan sesuai dengan ketiga prinsip dasar *The Golden rules of user interface* yang bermanfaat sebagai rujukan pengembangan *game* edukasi berikutnya.

Kata Kunci: *BabyBus Kids, Game, Media Edukasi Anak, User interface*

Abstract

BabyBus Kids game has many topics with sub-topics of saviors in an earthquake. This game was founded in 2009. at the end of 2022 has been downloaded for more than 1 million with a 4.5-star rating. One of the positive things that can be taken from this game is that the game has a vision or goal of teaching parenting patterns, healthy growth, and children's brain development. Another interesting thing that needs to be studied in this game is the interactive concept and visualization, which can provide an interactive experience for children. This research aims to analyze the Baby Bus game user interface in rescuers in the earthquake safety savior earthquake subtopic using quantitative-qualitative methods supported by direct observation of children. The user interface in this game will be analyzed using Theo Mandel's theory of The Golden rules of user interface design, namely placing the user in control, making it easy for the user to remember, and having a consistent interface. The output produced in this study is in the form of an analytical model that is formulated under the three basic principles of The Golden rules of the user interface, which are helpful as a reference for the development of the following educational game.

Keywords: *BabyBus Kids, Children's Educational Media, Games, User interface*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan anak menjadi satu hal yang penting untuk diperhatikan orang tua utamanya dalam upaya memberikan masa depan yang lebih baik. Dalam perkembangan anak ada 6 aspek perkembangan yang harus diperhatikan yakni meliputi nilai agama dan moral, seni, kognitif, sosial emotional, bahasa dan fisik motorik pada anak usia dini (Wiresti & Na'imah, 2020). Pada konteks ini, orang tua dituntut untuk paham terhadap proses belajar dan pengembangan diri anak serta memberikan pengawasan sehingga mampu mengeksplorasi juga mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan dalam membantu pengembangan proses pendidikan (Rahmasari & Yanuarsari, 2017). Dalam dunia pendidikan muncul berbagai macam media pembelajaran yang berkembang hingga saat ini, yang salah satunya berupa *game*. Namun seiring berjalannya waktu, banyak sekali *game* yang kurang memberikan edukasi kepada anak, namun sifatnya hanya sebagai hiburan.

Semakin pesatnya pertumbuhan pengembangan dalam konteks media *game*, maka semakin banyak pula pilihan yang ditawarkan pengembang *game* kepada para pengguna *game* utamanya pada sistem operasi Android. Sistem Android merupakan salah satu sistem operasi pada ponsel pintar yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia di mana menjadi pilihan yang dominan digunakan ketimbang sistem operasi yang lainnya. Karena banyak *game* yang ditawarkan tersebut maka beberapa orang masih kesulitan dalam hal memilih *game* yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. (Mu'alimin & Latipah, 2021). *Game* edukasi merupakan salah satu pilihan yang menarik untuk dikembangkan utamanya dalam hal pendidikan perkembangan anak. *Game* edukasi memiliki kelebihan salah satunya yakni bersifat interaktif yang bisa menghubungkan antara pengguna dan *game* secara langsung. *Game* edukasi memiliki perbedaan dengan media edukasi lainnya karena media edukasi lainnya cenderung merupakan media edukasi satu arah (Pratama et al., 2019). Dalam perkembangannya muncul *game* edukasi digital yang merupakan *game* dengan konteks digital. *Game* edukasi digital tidak untuk dikomparasikan dengan *game* konvensional namun dianggap sebagai kegiatan pedagogis memungkinkan untuk anak-anak utamanya berinteraksi dalam memahami dunia melalui lingkungan digital (Setiawan et al., 2019). Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, maka harus dilakukan pengawasan serta pendampingan pada konteks edukasi anak sejak dini. Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), anak sudah diajarkan cara belajar dengan media bermain (Vitianingsih, 2017).

Pengembang *game* BabyBus Kids merupakan salah satu pengembang *game* yang menaruh perhatian besar kaitannya dengan edukasi pada pertumbuhan anak-anak di bidang kesehatan, bahasa sosial, sains, seni, dan bidang lainnya. BabyBus Kids sendiri merupakan pengembang *game* yang sudah banyak di minati oleh kalangan anak-anak. Di mana *game* tersebut dapat diakses pengguna pada aplikasi playstore yang tersedia dengan tidak berbayar sehingga anak-anak bisa merasakan pengalaman menggunakan *game* tersebut. Dengan banyaknya jumlah peminat yang dapat dilihat melalui aplikasi playstore yakni pada jumlah downloader *game* tersebut sebanyak satu juta lebih, maka BabyBus Kids merupakan salah satu *game* yang cukup populer dan diminati oleh anak-anak. Hal ini menjadi ketertarikan pada peneliti untuk meneliti *game* tersebut kaitannya

dengan *user interface game* yang menjadi *eye tracking* utama ketika pengguna *game* menggunakan *game* tersebut. *User interface* tentu saja menjadi bagian yang penting pada sebuah perangkat lunak, utamanya pada media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk komunikasi secara langsung antara pengguna dengan komputer maupun *gadget* dalam hal permainan *game* yang utamanya memiliki misi menyelesaikan masalah. Maka dari itu penting untuk menganalisis perancangan sebuah *user interface* untuk mampu memberikan *user experience* yang baik bagi pengguna selama menggunakan aplikasi *game* (Deli, 2021).

Salah satu fakta lapangan yang perlu kita waspadai kaitannya dengan keselamatan diri kita dan keluarga adalah data dari berita saat ini, Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mencatat selama 14 hari di tahun 2022. Indonesia sudah dilanda 164 bencana. Dari data yang dirilis, korban meninggal dunia mencapai 12 orang, 28 luka-luka dan 214.207 menderita dan mengungsi. Tempat kejadian pun tersebar dari Sumatera hingga Papua (Firdaus, 2022). Sehingga Pendidikan anak usia dini kaitannya dengan edukasi terhadap gempa merupakan salah satu wujud solusi alternatif bisa digunakan untuk mengedukasi anak di masa depan, mengenai bagaimana menumbuhkan rasa empati dan peka terhadap lingkungan. *Game* BabyBus Kids memiliki salah satu tema *game* yakni mengenai penyelamat dalam gempa. Hal ini juga yang menjadikan peneliti merasa tertarik untuk menganalisis kaitannya dengan *user interface* pada *game* dan mengapa anak-anak banyak yang berminat dalam menggunakan *game* tersebut. Tujuan penelitian ini yakni menganalisis mengenai konteks *user interface* yang ada pada *game* tersebut, sehingga bisa dijadikan rujukan untuk pengembang *game* dalam mengembangkan *game* berikutnya yang dirasa bisa lebih menarik perhatian anak-anak atau pengguna *game*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana mendeskripsikan secara rinci juga sistematis mengenai desain *interface* yang baik pada sebuah aplikasi *game* yakni *game* Babybus Kids dalam sub topik penyelamat dalam gempa. Dalam hal ini data yang digunakan berupa data dokumen, sumber literatur, juga observasi langsung yang dilakukan dengan pengamatan terhadap anak ketika memainkan *game* tersebut. Pada aspek geografis, penelitian dilakukan dengan studi kasus berupa observasi atau pengamatan langsung terhadap pengguna *game* BabyBus Kids dalam sub topik penyelamat dalam gempa pada pengguna yang ada di wilayah kota Semarang, Jawa Tengah. Metode pengumpulan data yang lainnya selain studi literatur adalah pengamatan langsung pada pengguna *game* yakni anak-anak kisaran usia 3 sampai 5 tahun yang ada di wilayah kota Semarang, Jawa Tengah. Selain pengamatan juga dilakukan wawancara fenomenologi pada pengguna yakni anak-anak tersebut ketika memainkan *game* Babybus Kids dengan sub topik penyelamat dalam gempa. Tahapan awal yang dilakukan Pendekatan yang dipakai pada penelitian ini adalah melakukan analisa terhadap *game* kemudian selanjutnya dilakukan pendekatan teori *The Golden Rules of User Interface Design* yang dilandaskan pada tujuan penelitian yakni bagaimana melihat konsep *user interface design* yang baik pada *game* tersebut.

Berikut merupakan 3 prinsip dasar dalam *The Golden Rules Of User interface Design* dari Theo Mandel (Mandel, 1997):

1. Menempatkan Pengguna sebagai Kontrol.

Pada *user interface design* sebuah aplikasi yang dimaksud dengan menempatkan pengguna sebagai kontrol adalah pengguna mendapatkan kontrol penuh pada aplikasi dan juga bebas dalam mengakses serta mengeksplorasi seluruh fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut.

2. Memudahkan Pengguna dalam Mengingat

Dalam hal ini yang dimaksud dengan memudahkan pengguna dalam mengingat adalah setiap aplikasi diharapkan dapat membuat ringkasan dalam penggunaan. Dalam penggunaannya juga sebuah aplikasi perlu untuk diingat ketika dimainkan atau diakses. Pada konteks ini biasanya bisa diimplementasikan pada fitur-fitur dan menu yang terdapat pada aplikasi.

3. Konsisten Antarmuka

Pengertian konsisten antarmuka yang dimaksud pada aplikasi adalah tidak terlalu banyak varian menu dan fitur-fitur yang dibuat pada aplikasi sehingga pengguna lebih cepat dalam mempelajari bagaimana cara penggunaan aplikasi tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketiga prinsip dasar *The Golden Rules of User interface Design* Theo Mandel yang telah dijabarkan di atas dijadikan acuan dalam mengevaluasi tampilan antarmuka *front-end* atau tampilan pada aplikasi *game*. Berikut merupakan bagian analisis *user interface* pada aplikasi *game* Babybus pada sub topik penyelamat dalam gempa dapat dilihat pada ada gambar sebagai berikut:



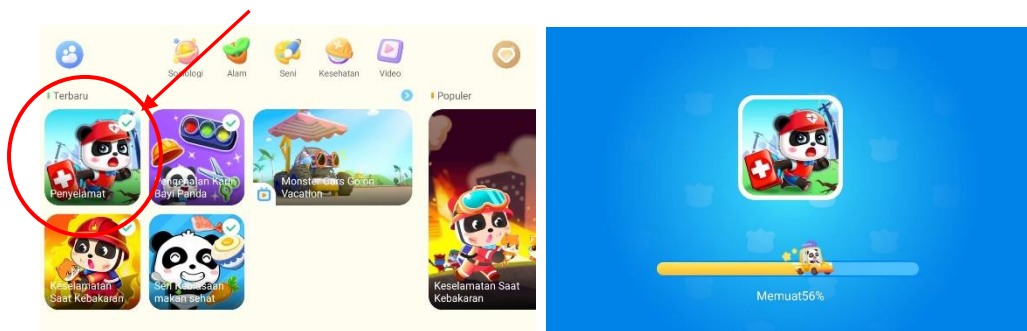
Gambar 1. Icon game Babybus Kids
[Sumber: Game Babybus Kids]

Game Babybus Kids pada sub topik penyelamat dalam gempa merupakan *game* yang ditujukan kepada anak-anak dan konten *game* yang ada di dalamnya memiliki tema edukasi. *Game* ini sebenarnya memiliki banyak sub topik edukasi akan tetapi penulis memilih sub topik penyelamat dalam gempa kaitanya dengan topik yang masih hangat terjadi di tahun 2022. Penulis memiliki inspirasi dalam menganalisis konteks desain visual pada *user interface game* yang kiranya sudah mampu atau tidak dalam memberikan *user interface* yang baik pada pengguna khususnya anak-anak. Yang menarik pada *game* ini adalah adanya unsur simulasi yang mampu memberikan penyampaian informasi secara mudah kepada anak. Pada konteks ini, analisis yang dilakukan oleh penulis bisa dijadikan bahan rujukan dalam pengembangan *game* berikutnya.

Game ini akan dianalisis menggunakan The Golden rule of *user interface* design pada tiga prinsip dasar sebagai berikut:

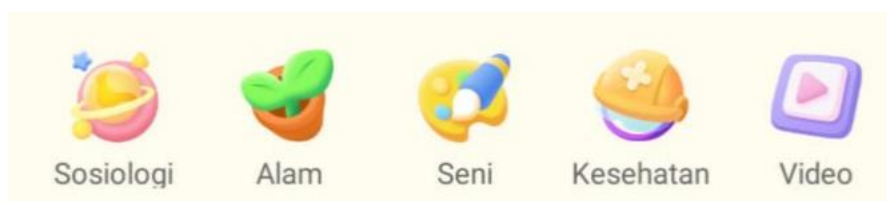
1) Menempatkan Pengguna Sebagai Kontrol

Pada konteks ini yang dimaksud dengan menempatkan pengguna sebagai kontrol adalah ketika pengguna menggunakan aplikasi *game* Babybus Kids, pengguna mendapatkan kontrol penuh ketika bermain dan bebas mengakses juga mengeksplorasi semua fitur-fitur yang ada ada pada *game* tersebut. Karena *game* ini didesain untuk pengguna dengan segmentasi anak-anak maka untuk mengakses fitur dan menu yang ada pada aplikasi *game*, anak-anak tidak harus login sebagai pengguna *game*. Anak-anak dapat langsung mengoperasikan *game* menuju pada bagian pertama sub topik yang ada pada *game* Babybus Kids. Sebelum memainkan *game* pengguna atau anak-anak harus mendownload terlebih dahulu sub topik tersebut agar bisa dimainkan.



Gambar 2. Tampilan Menu Sub Topik *Game* dan Halaman *Loading* Masuk *Game* Babybus Kids Sub Topik Penyelamat dalam Gempa.
[Sumber: Game Babybus Kids]

Desain tampilan antarmuka pada aplikasi *game* ini sudah baik karena dari segi warna dan ilustrasi sudah sesuai dengan audience sehingga penggunaanya bisa lebih fleksibel dan mudah dalam menggunakan *Game* tersebut baik itu pengguna lama maupun pengguna baru bisa berinteraksi dengan sistem secara mudah. Hal ini juga terlihat pada fitur menu yang terdapat pada aplikasi *game* tersebut, yang mana fitur tersebut dilengkapi oleh adanya TOC (*Table of Content*) yang merupakan pilihan menu yang ada pada *game* dengan sajian berbagai subtopik.



Gambar 3. Tampilan Menu Topik Besar
[Sumber: Game Babybus Kids]

Pengguna *game* juga disajikan oleh pilihan menu topik besar yang terletak pada sudut atas *game* yang terdiri dari 5 topik yakni sosiologi, alam, seni, kesehatan dan video. Pada menu tersebut digambarkan menggunakan ikon-ikon yang terlihat jelas sehingga ketika

anak ingin memainkan tetapi masih belum bisa membaca masih bisa memahami bentuk ikon tersebut.



Gambar 4. Petunjuk dalam Game
[Sumber: Game Babybus Kids]

Bentuk penempatan kontrol pada pengguna juga terdapat pada menu saat *game* dimainkan. Petunjuk berupa seru (!), petunjuk arah dengan ikon tangan, dan tanda garis patah sebagai petunjuk arah. Beberapa tanda penempatan kontrol pada pengguna digambarkan dengan akses yang mudah dipahami di dukung oleh penandaan ikon dan warna yang lebih menonjol atau kontras dengan *background*.

Tabel 1. Prinsip-prinsip Menempatkan Pengguna Sebagai Kontrol
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

<i>Principle</i>	Ketersediaan	Keterangan
1. <i>Modeless</i>	√	Pada <i>game</i> ini terdapat mode orang tua. Hal ini memungkinkan untuk pengguna mendapatkan pengawasan dari orang tua ketika memainkan <i>game</i> utamanya adalah pengguna anak-anak.
2. <i>Flexible</i>	√	Fleksibilitas <i>game</i> terdapat pada saat pengguna masuk halaman utama tanpa harus login.
3. <i>Interruptible</i>	-	<i>Game</i> ini merupakan <i>game</i> yang dibangun pada <i>platform Operating System (OS) Android</i> , sehingga <i>game</i> ini tidak bisa diakses menggunakan <i>keyboard</i> melainkan hanya <i>mode touchscreen</i> .
4. <i>Helpful</i>	√	<i>Game</i> ini memiliki elemen helpful ditandai dengan beberapa ikon memiliki motion yang bergerak ketika pengguna diberikan instruksi untuk menekan ikon tersebut sehingga hal ini membantu pengguna dalam memainkan <i>game</i> .

<i>Principle</i>	Ketersediaan	Keterangan
5. <i>Forgiving</i>	√	<i>Game</i> ini memiliki model simulasi sehingga memungkinkan pengguna <i>game</i> untuk mem-peroleh umpan balik pada <i>game</i> tersebut.
6. <i>Navigable</i>	√	Navigasi pada <i>game</i> ini sudah cukup sangat baik karena <i>game</i> ini merupakan <i>game</i> yang didesain dengan model simulasi dan interaktif.
7. <i>Accessible</i>	√	Aksesibilitas pada <i>game</i> ini terdapat pada timeline perpindahan antarmuka konten edukasi <i>game</i> Babybus Kids sub topik penyelamat dalam gempa yang ada di <i>game</i> .
8. <i>Facilitative</i>	√	Fasilitas yang ditawarkan pada <i>game</i> ini tidak terlalu rumit didalamnya hanya beberapa ikon instruksi yang sederhana karena pertimbangan target audiens pada <i>game</i> ini adalah anak-anak.
9. <i>Preferences</i>	-	<i>Game</i> ini tidak memiliki preferensi selain tampilan untuk OS Android. Tidak terdapat properti seperti Windows 95 yang me-mungkinkan pengguna untuk mengatur preferensi pada fitur <i>game</i> .
10. <i>Interactive</i>	√	Ini bersifat interaktif karena didesain dengan model <i>game</i> edukasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan latar <i>setting</i> dan model karakter yang ada pada <i>game</i> .

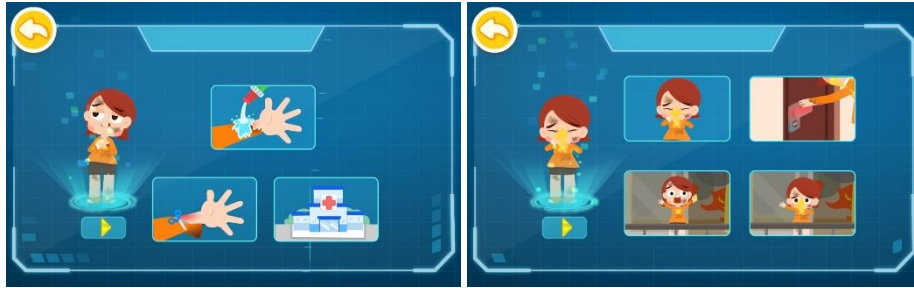
2) Memudahkan Pengguna untuk Mengingat

Pada konteks elemen memudahkan pengguna untuk mengingat bentuk visualisasi pada tampilan halaman depan *game* tersusun secara rapi dan jelas. Saat pertama kali masuk ke dalam *game* terdapat logo Babybus Kids yang menandakan bahwa *game* ini adalah *game* yang dikembangkan oleh pengembang *game* Babybus Kids yang mudah sekali untuk diingat oleh anak-anak. Pada bagian menu ditampilkan dengan ukuran yang sesuai dan terlihat jelas sub topik apa saja yang ada pada *game* ini.



Gambar 5. Tampilan Halaman Depan *Game* Babybus Kids
[Sumber: Game Babybus Kids]

Pada bagian setelah memainkan *game* terdapat tampilan reka ulang adegan pada saat simulasi penyelamatan dalam gempa apa di *game* tersebut. Hal ini menunjukkan konteks memorable yang ada pada *game* yang bisa diingat oleh anak-anak sebagai bentuk reka ulang informasi edukasi yang sudah didapatkan sebelumnya.



Gambar 6. Tampilan reka ulang informasi pada *game*.
[Sumber: Game Babybus Kids]

Secara garis besar, bentuk ikon yang diaplikasikan pada *game* ini sangat mudah untuk dicerna dan dipahami oleh anak-anak berdasarkan wawancara fenomenologi yang sudah dilakukan oleh penulis pada 15 orang anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 12 anak yakni sebesar 80% sudah memahami penempatan Bentuk ikon, pemaknaan bentuk ikon, dan apa yang harus dilakukan untuk step berikutnya ketika memainkan *game* tersebut dan 3 orang anak yakni sebesar 20% berikutnya belum terlalu memahami tahapan permainan terkait dengan ikon yang ada pada *game*. Hal ini menunjukkan konteks memorable anak ketika bermain pada *game* ini.

Tabel 2. Prinsip-prinsip memudahkan pengguna untuk mengingat *game*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

<i>Principle</i>	Ketersediaan	Keterangan
1. <i>Remember</i>	-	<i>Game</i> ini tidak memiliki sistem <i>remember</i> seperti mengingat kembali <i>username</i> yang diisi ketika login atau masuk pada <i>game</i> karena <i>game</i> ini ini tidak memiliki sistem <i>login</i> .
2. <i>Recognition</i>	√	Sistem rekognisi atau pengenalan pada <i>game</i> ini terdapat pada awal halaman antarmuka yang menyajikan daftar sub topik menu yang bisa dipilih oleh pengguna <i>game</i> .
3. <i>Inform</i>	√	Informasi pada <i>game</i> saat pengguna meninggalkan tempat atau <i>game</i> untuk beraktivitas yang lain maka kondisi layar atau setting pada <i>game</i> jika dibuka kembali akan berada pada layar atau setting <i>game</i> yang sama. Informasi lain yang terdapat pada <i>game</i> adab-adab ikon buku yang jika diklik kita akan mendapatkan informasi edukasi untuk pengguna tim terkait dengan sub topik penyelamat dalam gempa.
4. <i>Forgiving</i>	√	Konteks <i>forgiving</i> pada <i>game</i> ini terdapat pada ada tombol <i>undo</i> yang ada pada sebelah kiri atas Kim yang bisa membawa pemain kembali ke pada menu utama atau layar depan antarmuka.
5. <i>Frequency</i>	-	Pada <i>game</i> ini tidak memiliki frekuensi atau kaitanya dengan pintasan untuk mempercepat pengguna dalam memainkan <i>game</i> .
6. <i>Intuitive</i>	√	<i>Game</i> ini memiliki intuitif yang merupakan implementasi yang konsisten dari sintaks tindakan

Principle	Ketersediaan	Keterangan
		objek yang memungkinkan pengguna untuk memahami dan mempelajari hubungan antara objek yang satu dengan objek yang lain pada <i>game</i> dan dapat memungkinkan juga pengguna dalam menjelajahi juga menelusuri antarmuka dengan memilih objek dan melihat tindakan apa yang kemudian terjadi.
7. <i>Transfer</i>	√	Intuitif berkaitan dengan metafora antarmuka, pada <i>game</i> ini metafora antarmuka mudah dikenali dari perpindahan antarmuka yang satu dengan antarmuka yang lain cukup konsisten.
8. <i>Context</i>	√	Pada model penerapan simulasi <i>game</i> ini terdapat informasi yang menggunakan jendela sekunder atau bukan jendela utama sehingga memudahkan pengguna dalam menavigasi dan menemukan informasi yang sesuai dengan subbab atau bahasan. Dalam kata lain <i>game</i> ini memiliki informasi yang dikategorikan pada ada kategori masing-masing.
9. <i>Organize</i>	√	Tampilan antarmuka pada <i>game</i> ini sudah didesain cukup kreatif dan mewakili keterampilan yang baik dari tim desain antarmuka pengguna. Sehingga ikon-ikon yang ada pada <i>game</i> cukup dikenali oleh pengguna.

3) Konsistensi Antarmuka

Konsistensi antarmuka ini terkait dengan bagaimana tampilan yang ada pada *game* terlihat konsisten atau selaras pada bagian satu dengan bagian yang lain. Pada *game* Babybus Kids terdapat berbagai macam perpaduan warna yang menunjukkan psikologi warna yang ceria terkait dengan target pengguna pada *game* ini adalah anak-anak. Untuk hal konsistensi antarmuka, *game* ini dinilai belum terlalu konsisten.



Gambar 6. Tampilan Konsistensi Layout Antarmuka *Game*
[Sumber: *Game* Babybus Kids]

Namun, pada beberapa antar muka *game* terdapat beberapa *layout* yang sama yakni pada bagian reka ulang informasi edukasi penyelamatan dan beberapa pada informasi penggunaan alat penyelamatan. *Layout* dengan warna biru merupakan indikasi konsistensi dalam desain antarmuka yang ada pada *game* Babybus Kids dengan sub topik penyelamat.

Menurut Departemen Pengembangan Anak di California State University, Fullerton pernah melakukan studi mengenai warna juga asosiasi terhadap emosional anak, pada studi tersebut diperoleh bahwa anak-anak usia antara 5 hingga 6 tahun diminta untuk memilih warna favorit dari 9 warna yang diberikan secara acak sesuai dengan perasaan mereka. Sebanyak 69% dari anak-anak memilih warna-warna cerah yang mengungkapkan Kebahagiaan juga kegembiraan seperti pink, biru dan merah. Beberapa memilih hitam, abu-abu, dan coklat yang menunjukkan emosi negatif seperti kesedihan (Health, 2011). Hal ini dengan sesuai dengan warna yang diterapkan pada *game* Babybus Kids padat sub topik penyelamat dalam gempa.

Tabel 3. Prinsip-prinsip Konsistensi Antarmuka *Game*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

<i>Principle</i>	Ketersediaan	Keterangan
1. <i>Continuity</i>	√	Pada <i>game</i> ini memiliki referensi untuk pengguna menavigasi antarmuka pada latar atau setting <i>game</i> seperti cara menggunakan alat bantu visual ataupun instruksi penugasan.
2. <i>Experience</i>	√	Pada <i>game</i> ini sudah memberikan transfer positif mengenai bagaimana mempelajari cara menggunakan antarmuka <i>game</i> yang satu dengan yang lain secara serupa atau konsisten.
3. <i>Expectations</i>	√	Terkait dengan ekspektasi, merupakan penempatan ikon atau tombol-tombol yang ada pada antarmuka <i>game</i> . Pada konteks ini <i>game</i> Babybus Kids sudah cukup memiliki konsistensi dalam posisi dan penempatan tiap ikon dan tombol yang ada pada <i>game</i> .
4. <i>Attitude</i>	√	<i>Game</i> ini ini memiliki konten untuk pengguna melakukan tindakan seperti membatalkan operasi atau mungkin memilih tindakan lain yang akan dilakukan pada janin ini tentunya dengan ditandai oleh ikon ikon yang ditempatkan pada antarmuka <i>game</i> .
5. <i>Predictable</i>	√	<i>Game</i> ini sudah cukup dirancang dengan baik yang dapat diprediksi oleh pengguna sehingga memudahkan pengguna mengoperasikan antarmuka yang ada pada <i>game</i> serta memudahkan pengguna untuk menjalankan <i>game</i> .

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis diatas maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa *Game Babybus Kids* dengan sub topik penyelamat dalam gempa setelah dianalisis sudah cukup menerapkan pendekatan *The Golden rules of user interface design* yang ada pada penerapan 3 prinsip dasar teori tersebut. Secara umum desain antarmuka atau *interface* pada *game* ini berdasarkan hasil evaluasi ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan terkait poin-poin yang tidak ada pada prinsip yang diterapkan menggunakan pendekatan *The Golden rules of user interface design*.

Analisis menggunakan pendekatan *The Golden rules of user interface design* dari Theo Mandel ini sebenarnya masih belum menghasilkan solusi yang sempurna, tetapi merupakan metode yang cukup baik untuk dipahami dalam menganalisis kaitanya dengan antarmuka desain *user interface*. Pendekatan *The Golden rules of user interface design* dari Theo Mandel bisa dijadikan rujukan untuk pengembangan *game* yang akan dikembangkan oleh pengembang *game* berikutnya kaitanya dengan prinsip dasar yang harus ada pada konteks mendesain *user interface*.

DAFTAR PUSTAKA

- Deli, D. (2021). Analisis *User interface* pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Game Visual Novel*. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(1).
- Firdaus, I. (2022). *Dua Pekan di Tahun 2022, BNPB Mencatat 164 Bencana Termasuk Gempa Bumi*. KompasTV. <https://www.kompas.tv/article/251568/dua-pekan-di-tahun-2022-bnpb-mencatat-164-bencana-temasuk-gempa-bumi>
- Health, D. (2011). *Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak*. Detik Health. <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak>
- Mandel, T. (1997). The Golden Rules of *User interface* Design. *Designing the User interface*, 1–28.
- Mu'alimin, M., & Latipah. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Aplikasi Pemilihan *Game* Android Untuk Anak Usia Dini. *JSil (Jurnal Sistem Informasi)*, 8(1).
- Pratama, L. D., Bahauddin, A., & Lestari, W. (2019). View of *Game* Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim Jurnal Pendidikan*, 5(1). <https://ejournal.inzah.ac.id/index.php/attalim/article/view/64/37>
- Rahmasari, E. A., & Yanuarsari, D. H. (2017). Kajian Usability Dalam User Experience Pada *Game* ABC Kids-Tracing And Phonic Sebagai Media Edukasi Universal Untuk Anak. *Jurnal Demandia*, 2(1).
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan *Game* Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1).
- Vitianingsih, A. V. (2017). *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1).
- Wiresti, R. D., & Na'imah, N. (2020). Aspek Perkembangan Anak : Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1).