

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam membangun sebuah game edukasi berbasis typing untuk pembelajaran Hangeul, metode yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan tahapan pengembangan mengacu pada model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. MDLC dipilih karena cocok untuk pengembangan produk multimedia interaktif seperti game edukasi.

3.1.1 Identifikasi Masalah

Pembelajaran Hangeul di Indonesia cenderung bersifat pasif dan bergantung pada metode konvensional seperti menghafal atau mencocokkan karakter. Hal ini sering kali membatasi motivasi dan efektivitas, terutama dalam aspek praktis seperti kemampuan mengetik Hangeul. Oleh karena itu, penulis mengembangkan game edukasi berbasis typing yang bernama *TypeBokki* untuk membantu pelajar meningkatkan kecepatan dan akurasi Hangeul secara menyenangkan.

3.1.2 Telaah Literatur

Penulis melakukan studi literatur terkait:

- Game-based learning dan manfaatnya dalam pendidikan.
- Prinsip desain antarmuka (UI) dalam game edukasi.
- Pengembangan game dengan Unity dan C#.

Telaah ini menjadi fondasi teoritis dalam pengembangan gameplay, interface, serta alur interaksi pengguna di dalam game *TypeBokki*.

3.1.3 Perancangan Awal

Pada tahap ini dilakukan perencanaan keseluruhan alur game, struktur menu, sistem skor dan nyawa, serta peningkatan kesulitan berdasarkan skor. Perancangan dituangkan dalam dokumen Game Design Document (GDD), yang mencakup plot cerita, mekanisme gameplay, elemen visual, dan antarmuka pengguna (UI mockup).

3.1.4 Pembuatan Game

Tahap implementasi dilakukan menggunakan Unity Game Engine versi 2022.3.8F1. Proses pengembangan melibatkan pembuatan sistem spawn objek, validasi input teks Hangeul, logika pengecekan skor dan nyawa, serta tampilan antar muka dengan TextMeshPro. Game dibuat untuk platform PC (Windows) dengan kontrol menggunakan keyboard dan mouse untuk navigasi menu.

3.1.5 Testing dan Debugging

Testing dilakukan secara bertahap menggunakan metode whitebox (untuk fungsionalitas internal) dan blackbox (untuk pengujian dari sisi pengguna). Debugging dilakukan untuk memperbaiki error pada spawn, validasi input, serta transisi antar kondisi permainan. Game kemudian diujicobakan kepada pengguna akhir untuk mengamati respons mereka secara langsung.

3.1.6 Evaluasi Pengguna

Evaluasi pengguna dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap game edukasi *TypeBokki*, khususnya pada aspek gameplay, antarmuka, kontrol input, serta manfaatnya sebagai alat bantu pembelajaran Hangeul.

Metode yang digunakan adalah GUESS-18 berbasis kuisioner, yang disebarkan melalui Google Form kepada responden yang telah mencoba langsung game *TypeBokki*. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 5 poin, dengan rentang sebagai berikut:

Tabel 3.1. Tabel Evaluasi Pengguna

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Kuisioner dirancang untuk mengevaluasi beberapa dimensi sebagai berikut:

- Aspek Gameplay: Menilai apakah permainan terasa seru, menantang, dan mudah dipahami oleh pemain.
- Aspek Visual dan Antarmuka (UI): Menilai kenyamanan, konsistensi desain visual, dan kemudahan navigasi.
- Aspek Sistem Input: Menilai kenyamanan mengetik Hangeul, responsivitas sistem input, dan kejelasan input preview.
- Aspek Edukasi: Menilai apakah game ini membantu dalam mengenal dan melatih pengetikan karakter Hangeul.
- Kepuasan Umum: Menilai tingkat kepuasan keseluruhan terhadap game *TypeBokki*.

Jumlah responden minimal yang ditargetkan adalah 10 orang, dengan latar belakang pengguna umum dan/atau pemula dalam pembelajaran bahasa Korea. Hasil dari kuisioner akan dianalisis secara deskriptif, baik dalam bentuk rata-rata skor, persentase tanggapan, maupun grafik batang untuk visualisasi.

Evaluasi ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai keberterimaan (*acceptability*) game *TypeBokki* sebagai media pembelajaran Hangeul berbasis game.

3.1.7 Penyusunan Skripsi

Tahap akhir adalah dokumentasi seluruh proses ke dalam laporan skripsi. Laporan ini memuat seluruh tahapan mulai dari perencanaan, pengembangan, hingga evaluasi pengguna, sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah dan akademik.

3.2 Game Design Document

Game Design Document (GDD) merupakan blueprint utama dalam pengembangan game *TypeBokki*. Dokumen ini mencakup seluruh elemen yang dibutuhkan dalam game: mulai dari ide awal hingga aset visual dan interaksi.

3.2.1 Ringkasan Umum

- Konsep Game: Game edukatif berbasis typing, pemain diminta mengetik kata Hangeul yang muncul di atas objek *tteokbokki* yang jatuh.

- Target Pemain: Pemula atau siapa saja yang ingin mempercepat dan mengakuratkan kemampuan mengetik Hangeul.
- Engine: Unity 2022.3.8F1 dengan scripting C# dan TextMeshPro.
- Platform: Windows (desktop PC).

3.2.2 Plot Cerita

Game ini tidak memiliki narasi cerita linear. Namun, latar visual dan suasana dibuat menyerupai restoran Korea, tempat tteokbokki biasa dijual. Hal ini mendukung konteks budaya Korea dalam pembelajaran Hangeul.

3.2.3 Mekanisme Permainan

Mekanisme permainan dalam game *TypeBokki* dirancang dengan konsep sederhana namun menantang, yang menggabungkan aspek keterampilan mengetik dan pengenalan Hangeul. Permainan dimulai dengan objek berbentuk tteokbokki yang secara berkala jatuh dari bagian atas layar menuju ke bawah. Setiap objek tteokbokki memiliki satu kata dalam huruf Hangeul yang ditampilkan secara jelas di bagian atasnya. Kata-kata tersebut dipilih dari daftar kosakata Hangeul yang telah diklasifikasikan berdasarkan tingkat kesulitan, mulai dari kata-kata sederhana hingga frasa yang lebih kompleks.

Tugas utama pemain adalah mengetik kata Hangeul yang muncul pada objek tersebut ke dalam kolom input yang tersedia. Setelah mengetikkan Hangeul yang dianggap sesuai, pemain dapat menekan tombol *Enter* untuk mengonfirmasi jawaban. Sistem kemudian akan memeriksa kesesuaian input dengan jawaban yang benar. Jika Hangeul yang diketik benar, maka objek tteokbokki akan dihancurkan dan pemain akan mendapatkan skor sebagai bentuk penghargaan atas ketepatan dan kecepatan dalam menjawab. Namun, apabila input salah atau tidak sesuai, maka pemain akan dikenai penalti berupa pengurangan nyawa.

Pemain memiliki sejumlah nyawa yang terbatas, dan permainan akan terus berlangsung selama nyawa tersebut masih tersisa. Ketika jumlah nyawa telah habis, maka permainan akan berakhir secara otomatis dan sistem akan menampilkan skor akhir yang berhasil dicapai oleh pemain. Dengan sistem seperti ini, permainan tidak hanya mendorong pemain untuk memahami Hangeul dengan baik, tetapi juga

menguji kemampuan mengetik secara cepat dan akurat di bawah tekanan waktu dan jumlah nyawa yang terbatas.

3.2.4 Elemen Permainan

- **Input:**
Game *TypeBokki* menggunakan sistem input berbasis huruf Hangeul melalui modul `HangulInputHandler` dan `HangulComposer`. Sistem ini memungkinkan pemain mengetik langsung dalam huruf Korea menggunakan kombinasi alfabet Latin, yang kemudian dikomposisikan menjadi karakter Hangeul secara otomatis. Pengguna cukup mengetik seperti biasa dengan keyboard QWERTY, namun input akan diinterpretasikan sebagai susunan konsonan dan vokal Korea sesuai dengan aturan penulisan Hangeul. Dengan pendekatan ini, pemain tidak lagi perlu mengetik romanisasi dari kata yang muncul, melainkan langsung mengetik dalam bentuk Hangeul yang sesuai. Sistem input ini dirancang agar pembelajaran karakter Hangeul menjadi lebih alami, mendekati cara mengetik bahasa Korea yang sebenarnya di komputer.
- **Scoring:**
Sistem penilaian dirancang untuk memberikan apresiasi pada setiap jawaban yang benar. Pemain akan mendapatkan nilai +1 setiap kali berhasil mengetik Hangeul yang sesuai. Selain itu, apabila jawaban salah, sistem akan mengurangi skor sebanyak 1 poin, sebagai bentuk penalti. Skor ini berfungsi sebagai indikator performa pemain dan dapat dijadikan acuan dalam menentukan tingkat kesulitan berikutnya.
- **Health System:**
Pemain memiliki tiga nyawa di awal permainan. Setiap kesalahan dalam mengetik Hangeul atau jika objek *tteokbokki* jatuh ke dasar layar tanpa sempat dijawab, akan menyebabkan berkurangnya satu nyawa. Sistem ini memberikan batasan waktu secara tidak langsung serta meningkatkan tekanan bermain, yang pada akhirnya mendorong pemain untuk lebih fokus dan cepat dalam merespons.
- **Leveling:**
Untuk menjaga dinamika permainan, sistem kesulitan dibagi menjadi tiga tingkat: Level 1 dimulai pada skor 0, Level 2 dimulai saat pemain mencapai

skor 20, dan Level 3 dimulai dari skor 50 ke atas. Pada setiap level, kata-kata Hangeul yang muncul akan semakin kompleks dan panjang, serta jumlah teokbokki yang muncul secara bersamaan juga meningkat. Mekanisme ini bertujuan untuk menantang kemampuan pemain secara bertahap sekaligus menjaga ketertarikan selama bermain.

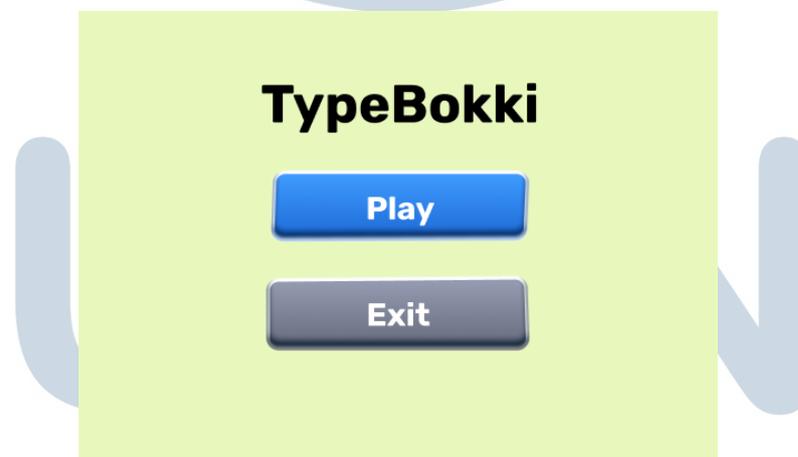
3.2.5 Aset Permainan

Pada bagian ini akan dijelaskan perencanaan aset yang nantinya akan digunakan untuk game TypeBokki, di antaranya ada:

A Mockup Antarmuka

Mockup UI dirancang dengan struktur sederhana:

- Main Menu:
Scene yang akan di-load setiap *game* dinyalakan. Terdapat 2 opsi, yaitu *Play* untuk memulai permainan dan *Exit* untuk keluar dari permainan.



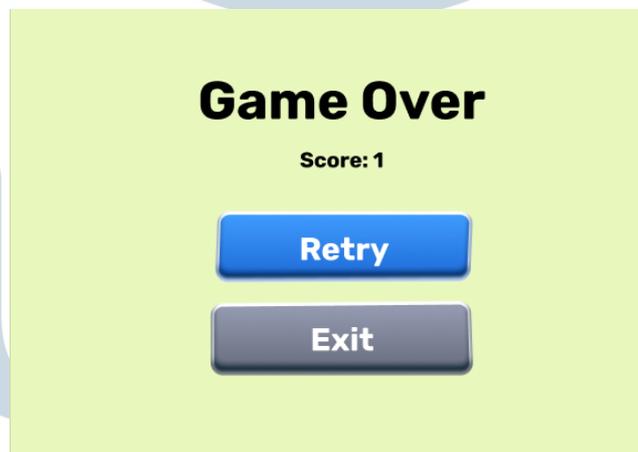
Gambar 3.1. Mockup Tampilan Main Menu

- Gameplay:
Tampilan setelah pemain menekan tombol *Play* di *Main Menu*. Di sini terdapat tampilan nyawa dan skor di sudut atas, di mana skor bertambah setiap kali pemain berhasil mengetik Hangeul dengan benar. Nyawa berkurang setiap kali pemain melakukan kesalahan. Di tengah layar terdapat *input field* tempat pemain mengetik jawaban Hangeul.



Gambar 3.2. Mockup Tampilan Gameplay

- **Game Over:**
Tampilan ini muncul setelah pemain kehilangan seluruh nyawa karena telah melakukan tiga kesalahan. Pada scene ini terdapat tampilan skor akhir yang dicapai oleh pemain, serta dua opsi: *Restart* untuk mengulang permainan, dan *Main Menu* untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 3.3. Mockup Tampilan Game Over

3.3 Flowchart Planning

Flowchart digunakan untuk menggambarkan logika sistem dari game. Flowchart dibagi ke dalam 4 bagian:

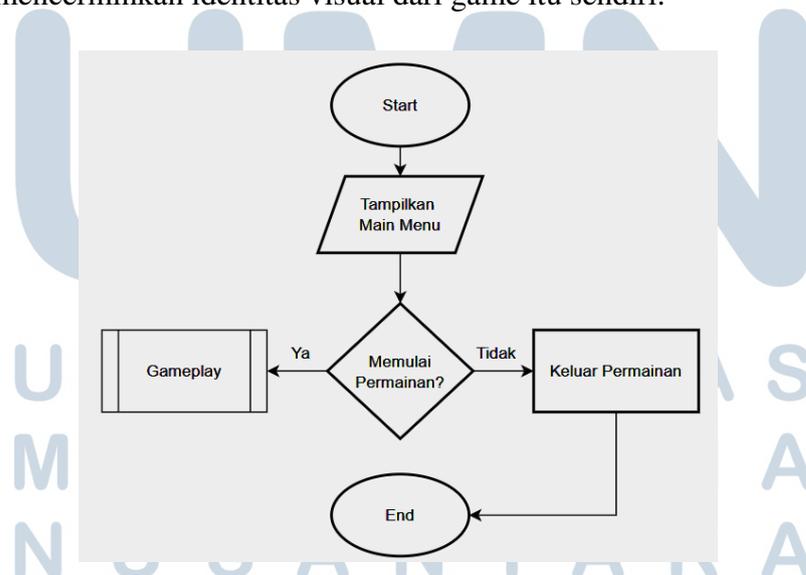
3.3.1 Main Menu

Main Menu merupakan tampilan awal yang muncul saat pengguna menjalankan game *TypeBokki*. Antarmuka ini dirancang secara sederhana dan intuitif agar pengguna dapat langsung memahami navigasi yang tersedia tanpa kesulitan. Pada tahap ini, pemain disuguhkan dua tombol utama, yaitu *Play* dan *Exit*.

Tombol *Play* berfungsi untuk memulai permainan. Ketika tombol ini ditekan, sistem akan langsung mengarahkan pemain ke tampilan gameplay utama, di mana objek *tteokbokki* mulai dijatuhkan dari atas layar dan tantangan mengetik dimulai. Tombol ini merupakan titik awal interaksi antara pemain dengan mekanisme utama dari game.

Sementara itu, tombol *Exit* digunakan untuk keluar dari aplikasi. Ketika tombol ini dipilih, aplikasi akan menutup secara otomatis dan mengakhiri sesi permainan. Fitur ini memberikan kontrol penuh kepada pemain untuk menentukan kapan mereka ingin mengakses atau keluar dari permainan.

Tampilan *Main Menu* menggunakan elemen visual yang bersih dengan nuansa Korea Selatan, menampilkan judul game *TypeBokki* secara jelas di bagian atas dan tata letak tombol di bagian tengah layar. Pemilihan font, warna, dan penempatan tombol dirancang agar mudah dilihat dan diakses, terutama bagi pengguna pemula. Dengan kesederhanaan ini, *Main Menu* menjadi titik awal yang ramah pengguna sekaligus mencerminkan identitas visual dari game itu sendiri.



Gambar 3.4. Flowchart Alur Main Menu Game *TypeBokki*

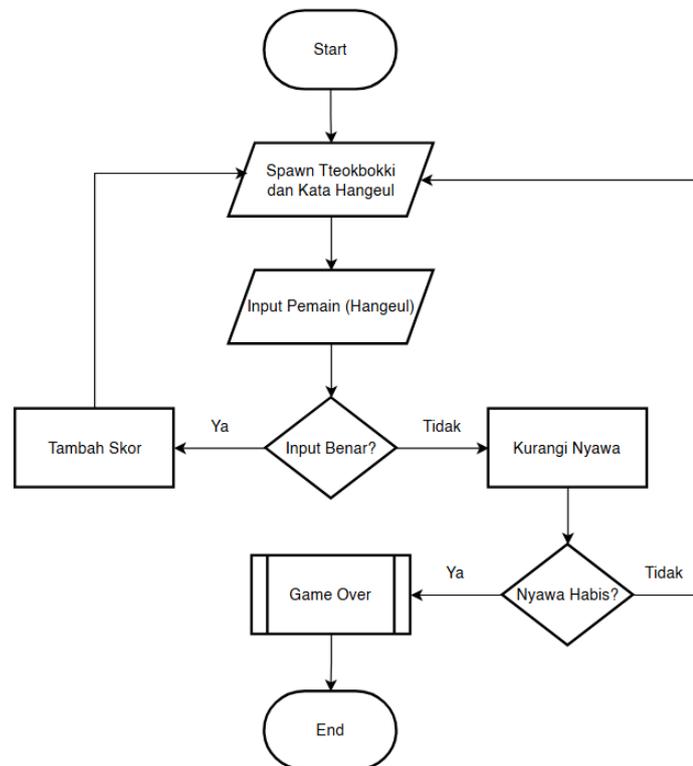
3.3.2 Gameplay

Gameplay merupakan inti dari pengalaman bermain dalam game *TypeBokki*. Seluruh mekanisme interaksi antara pemain dan sistem dirancang untuk berjalan secara dinamis dan responsif, guna menciptakan suasana belajar yang menantang sekaligus menyenangkan. Saat pemain memilih tombol *Play* dari menu utama, permainan akan segera dimulai dengan menampilkan objek berbentuk tteokbokki yang jatuh perlahan dari bagian atas layar ke bawah. Setiap objek membawa sebuah kata dalam huruf Hangeul yang secara otomatis diacak dari daftar kata yang telah dikelompokkan berdasarkan tingkat kesulitan.

Tugas pemain adalah mengetik ulang kata Hangeul yang muncul pada objek tersebut menggunakan sistem input berbasis *Hangul Composer*. Pemain mengetikkan huruf-huruf konsonan dan vokal Korea melalui keyboard QWERTY, yang akan dikompilasikan secara otomatis menjadi karakter Hangeul oleh sistem. Setelah yakin dengan input yang diketik, pemain menekan tombol *Enter* untuk mengirimkan jawaban.

Sistem akan memproses dan membandingkan input pemain dengan kata target. Jika jawaban benar, maka objek tteokbokki yang bersangkutan akan dihancurkan dan skor pemain akan bertambah. Namun, jika input tidak cocok, sistem akan mengurangi satu nyawa dari total yang dimiliki pemain. Selain itu, jika pemain gagal mengetikkan jawaban sebelum objek mencapai dasar layar, sistem juga akan memberikan penalti berupa pengurangan nyawa. Dengan demikian, game ini tidak hanya mengandalkan pengetahuan, tetapi juga melatih refleks dan kecepatan berpikir pemain.

Permainan akan terus berlanjut selama pemain masih memiliki nyawa. Jumlah nyawa ditampilkan secara real-time di layar dan menjadi indikator penting bagi pemain untuk memperhitungkan risiko dalam menjawab. Apabila jumlah nyawa mencapai nol, maka permainan akan berakhir, dan sistem akan menampilkan skor akhir sebagai hasil evaluasi dari performa pemain selama permainan berlangsung. Dengan alur yang sederhana namun terstruktur ini, gameplay dalam *TypeBokki* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.



Gambar 3.5. Flowchart Alur Gameplay Game *TypeBokki*

3.3.3 Game Over

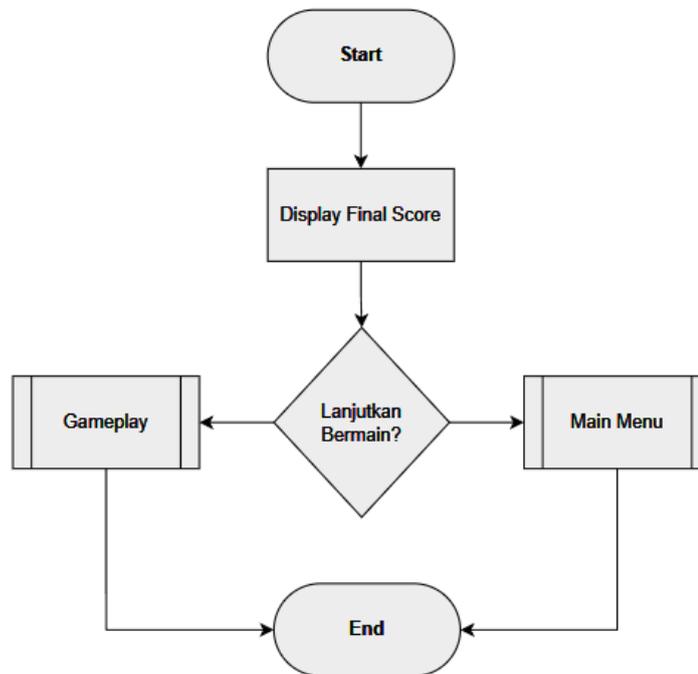
Flowchart Game Over menggambarkan alur sistem saat pemain kehilangan seluruh nyawa dan permainan berakhir. Pada tahap ini, sistem akan menampilkan tampilan Game Over secara otomatis sebagai bentuk umpan balik atas performa pemain. Di dalam tampilan ini, terdapat dua pilihan utama: Retry dan Main Menu.

Ketika tombol Retry ditekan, sistem akan langsung memulai ulang permainan dari awal dengan mengatur ulang skor, nyawa, dan daftar kata yang akan muncul. Pemain tidak perlu kembali ke Main Menu, sehingga pengalaman bermain menjadi lebih cepat dan efisien bagi mereka yang ingin langsung mencoba kembali.

Sebaliknya, apabila pemain memilih tombol Main Menu, maka sistem akan menghentikan permainan dan mengarahkan pemain kembali ke halaman awal. Pilihan ini memungkinkan pemain untuk mengambil jeda atau menutup aplikasi melalui tombol Exit di Main Menu.

Flowchart ini membantu menggambarkan keputusan pasca-permainan yang sederhana dan intuitif, di mana setiap jalur tindakan menghasilkan transisi scene

yang jelas. Struktur ini bertujuan untuk mempertahankan kelancaran navigasi serta memberikan pemain kendali penuh atas langkah berikutnya.



Gambar 3.6. Flowchart Alur Game Over pada Game *TypeBokki*

3.4 Design Prototype

Berdasarkan spesifikasi antarmuka dan aset visual yang telah dirancang dalam Game Design Document, berikut ditampilkan hasil desain prototipe yang disusun menggunakan aplikasi Canva. Desain prototipe ini akan dijadikan acuan utama dalam proses pengembangan game *TypeBokki* secara keseluruhan.

Tabel Aset Game TypeBokki

Tabel berikut menunjukkan daftar beberapa aset utama yang digunakan dalam pengembangan antarmuka dan elemen visual game *TypeBokki*, beserta sumber asal masing-masing:

Tabel 3.2. Tabel Aset Visual Game *TypeBokki*

Gambar Aset	Nama Aset	Sumber
	Tteokbokki	SORA AI
	Background Restoran Korea	SORA AI
	Keyboard Hangeul	Google Image — (tautan)

A Tteokbokki

Aset tteokbokki merupakan elemen visual utama yang digunakan untuk merepresentasikan objek permainan dalam game *TypeBokki*. Objek ini berbentuk potongan makanan khas Korea Selatan, yaitu tteokbokki, yang divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi dua dimensi bergaya kartun. Gambar ini dirancang untuk jatuh secara vertikal dari atas layar ke bawah sebagai bagian dari mekanisme gameplay, di mana setiap objek membawa satu kata dalam huruf Hangeul di atasnya.

Secara fungsional, tteokbokki berperan sebagai “wadah” kata Hangeul yang harus dikenali dan diketik ulang oleh pemain. Pemilihan bentuk tteokbokki tidak hanya memberikan identitas visual yang kuat dan menarik, tetapi juga memperkuat nuansa budaya Korea yang menjadi latar belakang dari tema pembelajaran dalam game ini. Warna dan bentuk tteokbokki disesuaikan agar tetap kontras dan mudah dibedakan dari latar belakang layar, sehingga pemain dapat fokus pada objek yang sedang dijatuhkan.

Dari sisi teknis, aset tteokbokki dibuat dalam format `.png` dengan latar belakang

transparan agar dapat diintegrasikan secara fleksibel ke dalam Unity sebagai *sprite object*. Ilustrasi ini digunakan berulang kali dalam runtime, dan dipasangkan dengan *TextMeshPro* di atasnya untuk menampilkan teks dinamis dalam Hangeul sesuai tingkat kesulitan permainan.



Gambar 3.7. Asset Tteokbokki

B Main Menu

Mockup Main Menu pada game *TypeBokki* dirancang dengan pendekatan visual yang hangat dan kontekstual, mengambil latar ilustrasi sebuah restoran Korea bergaya rumahan. Nuansa tradisional ditampilkan melalui elemen visual seperti meja kayu, lampu gantung, hanbok yang tergantung di dinding, serta hiasan kaligrafi Hangeul. Selain itu, elemen budaya pop Korea turut dihadirkan melalui poster girlgroup Korea di dinding, yang semakin memperkuat atmosfer lokal Korea Selatan.

Pada bagian tengah layar, terdapat judul game “TypeBokki” yang ditampilkan dalam font besar bergaya gradasi warna pastel yang mencolok. Tepat di bawahnya, tersedia dua tombol utama yaitu *Play* dan *Exit*. Tombol *Play* berfungsi untuk memulai permainan dan mengarahkan pengguna ke tampilan gameplay utama, sedangkan tombol *Exit* digunakan untuk keluar dari aplikasi.

Tombol-tombol ini dirancang dengan latar ilustrasi saus tteokbokki yang khas, dipadukan dengan bentuk persegi membulat dan outline merah gelap, menjadikannya mudah dikenali dan selaras secara estetika dengan tema makanan Korea yang diusung oleh game ini. Penempatan tombol di tengah layar

memudahkan navigasi, terutama bagi pemain pemula. Komposisi warna dan elemen visual pada tampilan ini secara keseluruhan menciptakan suasana yang ramah dan menyenangkan, sekaligus memberikan identitas khas bagi game *TypeBokki*.



Gambar 3.8. Asset Tteokbokki

C Gameplay

Tampilan gameplay pada game *TypeBokki* merupakan inti dari pengalaman bermain, di mana seluruh mekanisme pembelajaran dan tantangan terjadi secara real-time. Latar belakang visual masih mempertahankan ilustrasi interior restoran Korea untuk menjaga konsistensi tema budaya, yang juga membantu menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan selama proses belajar berlangsung.

Di bagian atas layar, terdapat dua indikator penting yaitu *Score* di sisi kiri dan *Life* di sisi kanan. Skor akan bertambah setiap kali pemain berhasil mengetikkan karakter Hangeul yang sesuai dengan kata yang muncul pada objek tteokbokki. Sebaliknya, nilai nyawa akan berkurang setiap kali pemain salah mengetik atau terlambat mengetik hingga objek tteokbokki menyentuh dasar layar. Kedua indikator ini memberikan umpan balik langsung terhadap performa pemain.

Objek tteokbokki dengan teks Hangeul berada di tengah layar dan jatuh secara perlahan dari atas. Teks di atas objek tersebut menunjukkan target kata yang harus diketik oleh pemain. Tepat di bawahnya, terdapat *input field* berwarna merah muda yang menampilkan komposisi karakter Hangeul yang sedang diketik oleh pemain secara real-time. Sistem input ini didukung oleh *HangeulComposer*, yang secara otomatis menyusun konsonan dan vokal dari input keyboard menjadi huruf Hangeul yang valid.

Menariknya, di sudut kiri bawah layar terdapat visualisasi tata letak keyboard yang dilabeli dengan huruf Hangeul. Ini berfungsi sebagai panduan langsung bagi pemain dalam mengenali letak karakter Hangeul di atas papan ketik QWERTY standar. Keberadaan keyboard ini juga sangat membantu bagi pengguna pemula yang belum terbiasa mengetik dalam huruf Korea.

Secara keseluruhan, desain UI pada tampilan gameplay ini mengedepankan fungsionalitas tanpa mengorbankan unsur estetika. Tata letak elemen disusun secara logis dan mudah dipahami, sehingga pemain dapat fokus pada tantangan mengetik tanpa merasa kewalahan dengan visual atau kontrol permainan



Gambar 3.9. Mockup Tampilan Gameplay Game

D Game Over

Tampilan Game Over dalam game *TypeBokki* merupakan scene akhir yang muncul ketika pemain kehilangan seluruh nyawa akibat tiga kesalahan. Tampilan ini berfungsi sebagai umpan balik akhir atas performa pemain selama satu sesi permainan. Latar belakang tetap menggunakan ilustrasi restoran Korea seperti pada tampilan sebelumnya, guna menjaga kontinuitas visual dan atmosfer permainan.

Di bagian tengah layar terdapat teks besar *Game Over* yang ditampilkan secara jelas dan mencolok, disertai dengan informasi Final Score tepat di bawahnya. Skor akhir ini menunjukkan jumlah kata Hangeul yang berhasil diketik dengan benar oleh pemain sebelum permainan berakhir. Informasi ini bertujuan untuk memberikan evaluasi performa sekaligus memotivasi pemain untuk mencoba kembali.

Terdapat dua tombol utama pada tampilan ini: *Retry* dan *Main Menu*. Tombol *Retry* berfungsi untuk mengulang permainan dari awal tanpa kembali ke menu utama, sementara tombol *Main Menu* mengarahkan pemain kembali ke tampilan

awal game. Keduanya menggunakan desain visual yang sama seperti tombol Play dan Exit, yaitu berbentuk persegi dengan sudut membulat dan latar bergambar saustekbokki yang konsisten dengan tema utama game.

Elemen tambahan yang masih ditampilkan pada layar adalah skor dan nyawa di sudut atas, serta panduan tata letak keyboard Hangeul di bagian bawah kiri. Keberadaan keyboard ini tetap dipertahankan agar pemain tetap familiar dengan posisi karakter apabila ingin langsung bermain ulang.



Gambar 3.10. Mockup Tampilan Game Over pada Game *TypeBokki*

Secara keseluruhan, tampilan *Game Over* dirancang untuk memberikan transisi yang halus dan tetap komunikatif bagi pemain, sekaligus menjaga estetika visual yang khas dari game *TypeBokki*.

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA