

DAFTAR ISTILAH

- Antarmuka : Suatu titik atau wilayah dimana 2 elemen akan saling berinteraksi, dalam program hal ini biasanya merujuk pada interaksi user dan program itu sendiri.
- Backstory : Cerita latar dimana menceritakan kejadian – kejadian yang menjelaskan plot pada suatu game.
- Cutscene : Penggalan – penggalan cerita atau event pada suatu game, dapat berupa animasi, penggalan film, ataupun suatu tulisan bergambar.
- Desain : Proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru.
- Desainer : Orang yang dan menciptakan obyek baru.
- Elemen : Unsur – unsur yang membangun suatu sistem.
- Essai : Pertanyaan yang jawabannya berupa kata – kata ataupun kalimat, dimna biasanya lebih cobdong menurut sudut pandang responden.
- Estetika : Suatu elemen pada masyarakat yang digunakan untuk menilai suatu kondisi melalui sudut pandang keindahan.
- Gameplay : Suatu aturan yang mengatur bagaimana player atau user berinteraksi dengan game.
- Genre : Suatu kategorisasi pada game dengan kriteria – kriteria tertentu, biasanya dilihat dari cerita game tersebut ataupun dari sudut pandang pemain dalam game.
- Hardware : Komponen pada suatu sistem komputer yang memiliki bentuk dan dimensi yang nyata.
- Interview : Suatu teknik untuk mendapatkan pandangan dari seseorang mengenai suatu hal.
- Inteface : Suatu titik atau wilayah dimana 2 elemen akan saling berinteraksi, dalam program hal ini biasanya merujuk pada interaksi user dan program itu sendiri.
- Kolaborasi : Merupakan perpaduan antara 1 atau lebih elemen.
- Konsep : Merupakan penggambaran atau ciri – ciri dari suatu objek.

- Konsistensi : Merupakan suatu penilaian yang merujuk pada kemantapan atau ketetapan dalam pembangunan sesuatu.
- Konten : Inti sari dari suatu sistem.
- Level : Tingkat kesulitan dalam sebuah game.
- Metode : Suatu cara atau teknik dalam memecahkan suatu masalah.
- Modifikasi : Suatu kondisi dimana merubah sebagian dari sistem untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.
- Responden : Seseorang atau lebih yang memberikan pandangannya terhadap sesuatu hal.
- Sosiopolitik : Suatu cabang ilmu yang membahas suatu kondisi politik dalam ruang lingkup sosial atau pandangan masyarakat luas.
- Survey : suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan kepastian, generalisasi, dan ketepatan data
- Valid : Suatu kondisi dimana data yang didapatkan dapat dipertanggung jawabkan atau benar adanya.
- Visi : Suatu pandangan terhadap tujuan.