

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Perancangan	20
Gambar 2.1. Fase perancangan UX	30
Gambar 2.2 Diagram tiga hal UX menurut Peter	30
Gambar 2.3 Visualiasi aspek UX menurut Peter	31
Gambar 3.1. Logo English First	33
Gambar 3.2. Buku Inggris Kelas lima	36
Gambar 3.3 SDN Cibabat Mandiri 1	37
Gambar 3.4. Penulis bersama narasumber dari SDN Cibabat mandiri 1.....	39
Gambar 3.5. Diagram mata pelajaran tersulit	39
Gambar 3.6. Diagram kebiasaan aktivitas di luar sekolah	40
Gambar 3.7. Diagram Pemilihan media pembelajaran	40
Gambar 3.8. Diagram bagaimana media pembelajaran yang menarik	41
Gambar 3.9. Penulis saat membagikan dan menjelaskan kuisisioner	34
Gambar 3.10. SDN Cibabat Mandiri 2	42
Gambar 3.11. Penulis bersama narasumber dari SDN Cibabat mandiri 2	43
Gambar 3.12. Diagram mata pelajaran tersulit	44
Gambar 3.13. Diagram kebiasaan aktivitas di luar sekolah	44
Gambar 3.14. Diagram Pemilihan media pembelajaran	45
Gambar 3.15. Diagram bagaimana media pembelajaran yang menarik	45
Gambar 3.16. Penulis bersama narasumber dari SDN Cimahi mandiri 3	46
Gambar 3.17. Diagram mata pelajaran tersulit	47
Gambar 3.18. Diagram kebiasaan aktivitas di luar sekolah	47
Gambar 3.19. Diagram Pemilihan media pembelajaran	48
Gambar 3.20. Diagram bagaimana media pembelajaran yang menarik	48
Gambar 3.21. Hasil diagram mata pelajaran tersulit	50
Gambar 3.22. Hasil diagram kebiasaan aktivitas di luar sekolah	51
Gambar 3.23. Hasil diagram Pemilihan media pembelajaran	52
Gambar 3.24. Hasil diagram bagaimana media pembelajaran yang menarik	52
Gambar 4.1. Kata kunci	62
Gambar 4.2. Moodboard	64
Gambar 4.3. Junior & Cute Frog Font	65

Gambar 4.4. Contoh Ilustrasi Karakter	66
Gambar 4.5. Contoh Ilustrasi Lingkungan	66
Gambar 4.6. Contoh Tone Warna	66
Gambar 4.7. Sketsa Logo	68
Gambar 4.8. Sketsa menu awal	69
Gambar 4.9. Sketsa menu materi dan minigames	69
Gambar 4.10. Sketsa storyboard	70
Gambar 4.11. Palet Warna	70
Gambar 4.12. Junior & Cute Frog Font	71
Gambar 4.13. Ikon Game	71
Gambar 4.14. Logo Inggris Menyenangkan	72
Gambar 4.15. Logo alternatif	72
Gambar 4.16. UI UX map	72
Gambar 4.17. Startup Menu	73
Gambar 4.18. Menu Utama	73
Gambar 4.19. Menu materi	74
Gambar 4.20. Menu Rumus.....	74
Gambar 4.21. Tiga tipe cara pembelajaran	75
Gambar 4.22. Menu Penghargaan	76
Gambar 4.23. Menu Toko	76
Gambar 4.24. Menu Minigames	78
Gambar 4.25. Menu Flood Zone	79
Gambar 4.26. Gameplay Minigames	79
Gambar 4.27. Menu Upgrade Flood Zone	80
Gambar 4.28. Menu Lava Run	80
Gambar 4.29. Gameplay Lava Run	81
Gambar 4.30. Menu upgrade Lava Run	81
Gambar 4.31. Menu Setting	82
Gambar 4.32. Buku Tulis	82
Gambar 4.33. X-Banner	83
Gambar 4.34. Poster	83
Gambar L1 : Kertas Kuisioner	87

Gambar L2 : Surat Wawancara SDN Cibabat Mandiri 1	88
Gambar L3 : Surat Wawancara SDN Cibabat Mandiri 2	89
Gambar L4 : Surat Wawancara SDN Cimahi Mandiri 3	90
Gambar L5 : Surat Wawancara SDN Cimahi Mandiri 1	91
Gambar L6 : Surat ijin penelitian untuk Dinas Pendidikan Cimahi	92
Gambar L7 : Surat ijin untuk Kantor Kesatuan Bangsa Cimahi (Kesbang)	93
Gambar L8 : Surat Izin dari Kantor Kesatuan Bangsa Kota Cimahi (Kesbang) ...	94