

20/21-GAMEDEV-TI-ABCD-UAS

ASSESSMENT

(skor = 1) Memungkinkan untuk melibatkan dua atau lebih pemain yang bekerjasama sebagai rekan satu tim, baik melawan tim yang lain atau karakter bukan pemain, merupakan tipe gameplay video game...

- ☐ Asymmetric video game
- ☒ Cooperative gameplay
- ☐ Playability gameplay
- ☐ Nonlinear gameplay
- ☐ Twitch gameplay
- ☐ Linear gameplay

Batalan pilihan

(skor = 1) Elemen Challenge dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya yaitu, KECUALI...

- ☐ Peralatan atau senjata pemain yang baru atau berbeda
- ☒ Efek suara karakter pemain yang baru atau berbeda
- ☐ Karakteristik musuh atau lawan yang baru atau berbeda
- ☐ Kemampuan pemain yang baru atau berbeda

Batalan pilihan



(skor = 1) Yang BUKAN merupakan platform game khusus adalah....

- ☒ Personal Computer
- ☐ Arcade
- ☐ Home console
- ☐ Handheld

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang merupakan platform game khusus adalah....

- ☐ Mobile
- ☒ Handheld
- ☐ Web browser
- ☐ Personal Computer

Batalan pilihan

(skor = 1) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amory dan kawan-kawan, para peneliti memecah game dan menyimpulkan beberapa elemen yang penting adalah sebagai berikut, KECUALI...

- ☐ Visualisasi
- ☒ Alur Cerita
- ☐ Logika
- ☐ Penyelesaian Masalah



Batalan pilihan

(skor = 1) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amory dan kawan-kawan, para peneliti memecah game dan menyimpulkan beberapa elemen yang penting adalah sebagai berikut, KECUALI...

- ☐ Tantangan
- ☒ Memori
- ☐ Visualisasi
- ☐ Logika

Batalan pilihan

(skor = 1) Perangkat game menggunakan unit head-mount khusus yang menyediakan layar stereoscopic dan pelacakan gerakan untuk membenamkan pemain dalam lingkungan virtual yang merespons gerakan kepala mereka, merupakan platform game....

- ☐ Personal Computer
- ☐ Arcade
- ☐ Home console
- ☐ Blockchain
- ☐ Mobile
- ☐ Handheld
- ☒ Virtual reality
- ☐ Web browser

Batalan pilihan



(skor = 1) Yang merupakan platform game khusus adalah....

- ☒ Arcade
- ☐ Web browser
- ☐ Personal Computer
- ☐ Mobile

Batalan pilihan

(skor = 1) Perangkat elektronik khusus yang biasanya dirancang untuk hanya memainkan satu game dan terbungkus dalam kabinet besar yang dioperasikan dengan koin yang memiliki satu konsol terintegrasi, pengontrol (joystick, tombol, dll.), layar CRT, dan penguat audio dan speaker, merupakan platform game....

- ☒ Arcade
- ☐ Personal Computer
- ☐ Blockchain
- ☐ Home console
- ☐ Handheld
- ☐ Web browser
- ☐ Virtual reality
- ☐ Mobile

Batalan pilihan



(skor = 1) Kombinasi spesifik komponen elektronik atau perangkat keras komputer dengan perangkat lunak dalam bermain video game sering disebut dengan....

- ☐ Genre Game
- ☐ Game Mechanics
- ☒ Game Platforms
- ☐ Gameplay
- ☐ Playability

Batalan pilihan

(skor = 1) Contoh implementasi yang dapat dilakukan pada Faktor Immediate and Useful Rewards adalah KECUALI...

- ☐ Memberikan pemain kemampuan baru
- ☒ Mengakhiri game dengan pemain sebagai sang juara atau pemenang
- ☐ Memberikan pemain tampilan yang baru
- ☐ Memberikan pemain item atau barang baru

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang TIDAK memainkan peranan pada elemen Art Design & Graphics dalam pengembangan game adalah...

- ☐ Lingkungan dalam dunia game
- ☐ Pencahayaan dalam game



☒ Alur cerita game yang menarik

☐ Karakter dalam game

Batalan pilihan

(skor = 1) Bentuk permainan multiplayer di mana pemain tidak harus bermain pada saat yang bersamaan disebut dengan....

☒ Asynchronous multiplayer

☐ Single-system multiplayer

☐ Rivalry multiplayer

☐ Synchronous multiplayer

☐ Competition multiplayer

☐ Partnership multiplayer

Batalan pilihan

(skor = 1) Elemen Challenge dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya yaitu, KECUALI...

☒ Efek musik yang baru atau berbeda

☐ Misi yang baru atau berbeda

☐ Area baru atau berbeda

☐ Level atau tingkatan kesulitan baru atau berbeda

Batalan pilihan

(skor = 1) Berdasarkan desain atau pengembangan game, beberapa hal yang TIDAK menjadikan game menyenangkan untuk dimainkan adalah...

☐ Alur cerita game yang menarik

☒ Biaya yang murah



☒ Biaya yang murah

- ☐ Tantangan yang terus menerus
- ☐ Imbalan secara langsung kepada pemain

Batalan pilihan

(skor = 1) Faktor Flexibility dapat dilakukan dengan berbagai cara, KECUALI...

- ☐ Memberikan kebebasan pemain untuk memilih cara menyelesaikan game
- ☐ Banyak cara yang berbeda untuk mencapai tujuan game
- ☒ Memberikan satu alur permainan yang jelas agar tidak membingungkan pemain
- ☐ Membagi menjadi beberapa tahap untuk mencapai tujuan game

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang merupakan platform game khusus adalah....

- ☐ Web browser
- ☐ Personal Computer
- ☐ Mobile
- ☒ Home console

Batalan pilihan

(skor = 1) Permainan yang menyajikan pemain dengan urutan tantangan yang tetap dan harus mengatasinya dalam urutan yang sama, merupakan tipe gameplay video game...

- ☐ Playability gameplay
- ☒ Linear gameplay
- ☐ Twitch gameplay
- ☐ Cooperative gameplay



- ☐ Asymmetric video game
- ☐ Nonlinear gameplay

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang BUKAN merupakan karakteristik bermain dalam multiplayer video game adalah...

- ☒ Pemain dapat mengendalikan pemain yang lain
- ☐ Pemain dapat bersaing dengan pemain yang lain
- ☐ Pemain dapat bekerjasama dengan pemain yang lain
- ☐ Pemain dapat berkomunikasi dengan pemain yang lain

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang BUKAN merupakan platform game khusus adalah....

- ☐ Home console
- ☐ Arcade
- ☒ Web browser
- ☐ Handheld

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang BUKAN merupakan karakteristik bermain dalam multiplayer video game adalah...

- ☐ Bermain pada lingkungan game yang berbeda dalam satu sistem game
- ☐ Berbagi sumber daya dalam satu sistem game
- ☒ Para pemain dapat melawan musuh yang dikendalikan oleh kecerdasan buatan
- ☐ Menggunakan teknologi jaringan



Batalan pilihan

(skor = 1) Yang TIDAK terkait dalam pengembangan Gameplay adalah...

- ☐ Pola bermain yang ditentukan melalui aturan game
- ☐ Cara pemain berinteraksi dengan game
- ☒ Elemen visual atau grafis yang menarik dalam game
- ☐ Interaksi antara pemain dengan game

Batalan pilihan

(skor = 1) Permainan yang menyajikan pemain dengan tantangan yang dapat diselesaikan dalam sejumlah urutan yang berbeda, merupakan tipe gameplay video game...

- ☐ Cooperative gameplay
- ☐ Linear gameplay
- ☐ Asymmetric video game
- ☐ Twitch gameplay
- ☐ Playability gameplay
- ☒ Nonlinear gameplay

Batalan pilihan



(skor = 1) Yang BUKAN merupakan karakteristik pada Faktor Interesting Storyline adalah...

- ☒ Sangat penting untuk semua jenis game
- ☐ Mengajak pemain melakukan sesuatu didalam game dengan memberikan mereka peran
- ☐ Sangat penting agar game menjadi menarik, tapi tidak untuk semua jenis game
- ☐ Konteks fantasi membuat pemain lebih termotivasi

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang BUKAN merupakan karakteristik multiplayer video game adalah...

- ☒ Dimainkan secara daring melalui internet
- ☐ Bermain dalam satu periode waktu yang sama
- ☐ Dimainkan lebih dari satu pemain
- ☐ Bermain dalam satu lingkungan game yang sama

Batalan pilihan

(skor = 1) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amory dan kawan-kawan, para peneliti memecah game dan menyimpulkan beberapa elemen yang penting adalah sebagai berikut, KECUALI...

- ☒ Memori
- ☐ Visualisasi
- ☐ Fleksibilitas



☐ Penyelesaian Masalah

Batalan pilihan

(skor = 1) Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada elemen Art Design & Graphics dalam pengembangan game adalah KECUALI...

- ☐ Gaya atau style visual bisa diterima dengan cerita game yang disajikan
- ☐ Perkembangan perangkat keras media pengembangan game
- ☒ Visual yang realistis selalu menghasilkan game yang lebih baik
- ☐ Visual game sesuai dengan gameplay game
- ☐ Perkembangan perangkat keras media bermain game

Batalan pilihan

(skor = 1) Faktor Continuous Challenge dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut, KECUALI...

- ☐ Menetapkan level game yang jelas sesuai dengan konteks dalam alur cerita game
- ☐ Setiap tantangan harus memenuhi suatu tujuan bagian game tertentu
- ☒ Tantangan mudah agar dapat diselesaikan oleh pemain
- ☐ Menetapkan level game yang jelas sesuai dengan level pemain
- ☐ Setiap tantangan menuju ke tantangan yang lain

Batalan pilihan



(skor = 1) Permainan dimana pemain dapat bermain dengan cara yang tidak seimbang, bisa dalam mekanisme game ataupun peran pemain dalam game, merupakan tipe gameplay video game...

- ☐ Linear gameplay
- ☐ Nonlinear gameplay
- ☐ Cooperative gameplay
- ☒ Twitch gameplay
- ☐ Playability gameplay
- ☐ Asymmetric video game

Batalan pilihan

(skor = 1) Cara pemain berinteraksi dengan game sering disebut dengan...

- ☐ Playability
- ☒ Gameplay
- ☐ Game Mechanics
- ☐ Game Platforms
- ☐ Genre Game

Batalan pilihan



(skor = 1) Yang BUKAN merupakan platform game khusus adalah....

- ☐ Arcade
- ☒ Mobile
- ☐ Handheld
- ☐ Home console

Batalan pilihan

(skor = 1) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amory dan kawan-kawan, para peneliti memecah game dan menyimpulkan beberapa elemen yang penting adalah sebagai berikut, KECUALI...

- ☐ Penyelesaian Masalah
- ☐ Logika
- ☐ Fantasi dan Realisme
- ☒ Memori

Batalan pilihan

(skor = 1) Menentukan apa dan bagaimana yang pemain dapat lakukan didalam game merupakan komponen gameplay...

- ☒ Game Rules
- ☐ Manipulation Rules
- ☐ Goal Rules
- ☐ Metarules



Batalan pilihan

(skor = 1) Berdasarkan desain atau pengembangan game, beberapa hal yang TIDAK menjadikan game menyenangkan untuk dimainkan adalah...

- ☐ Dapat dimainkan siapa saja
- ☐ Fleksibilitas game
- ☒ Menggabungkan kesenangan dan realisme
- ☐ Imbalan yang bermanfaat bagi pemain

Batalan pilihan

(skor = 1) Faktor Combining Fun and Realism perlu diperhatikan dikarenakan sebagai berikut, KECUALI...

- ☐ Game banyak diadopsi dari kenyataan
- ☐ Tidak sedikit game tanpa tantangan
- ☐ Tidak sedikit game tanpa tujuan
- ☐ Game yang terlalu nyata bisa jadi malah akan membosankan
- ☒ Semakin nyata suatu game semakin bagus

Batalan pilihan

(skor = 1) Menentukan tujuan permainan didalam game merupakan komponen gameplay...

- ☐ Manipulation Rules
- ☐ Game Rules
- ☒ Goal Rules



☒ Goal Rules

☐ Metarules

Batalan pilihan

Bentuk media yang melibatkan pemain yang berinteraksi dengan komputer pribadi yang terhubung ke monitor video, merupakan platform game...

☐ Virtual reality

☐ Web browser

☐ Home console

☐ Handheld

☒ Personal Computer

☐ Blockchain

☐ Mobile

☐ Arcade

Batalan pilihan

(skor = 1) Menentukan bagaimana suatu game dapat berubah atau dimodifikasi didalam game merupakan komponen gameplay...

☐ Goal Rules

☐ Metarules

☒ Manipulation Rules

☐ Game Rules

Batalan pilihan



(skor = 1) Pernyataan terkait elemen Story yang harus diperhatikan dalam pengembangan game berikut yang KURANG TEPAT adalah...

- ☒ Gameplay selalu lebih penting daripada alur cerita game
- ☐ Sebuah game dapat digunakan untuk menceritakan suatu kisah atau cerita
- ☐ Alur cerita game yang bagus diperlukan terutama untuk game single-player
- ☐ Pemain harus terikat dengan karakter dalam game

Batalan pilihan

(skor = 1) Pernyataan terkait elemen Story yang harus diperhatikan dalam pengembangan game berikut yang KURANG TEPAT adalah...

- ☐ Alur cerita game yang bagus dapat mempertahankan agar pemain dapat terus bermain karena menikmati jalan cerita dari game
- ☒ Alur cerita game selalu lebih penting daripada gameplay
- ☐ Alur cerita game yang bagus diperlukan terutama untuk game single-player
- ☐ Alur cerita game yang bagus dapat membuat pemain dapat terus bermain hingga akhir karena keingintauan dengan akhir cerita game

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang BUKAN merupakan karakteristik single-system multiplayer video game adalah....

- ☒ Setiap pemain menggunakan perangkat keras layar video game sendiri
- ☐ Setiap pemain dapat bermain pada tampilan game yang sama atau berbagi tampilan game



- ☐ Memisah tampilan pada perangkat keras layar video game
- ☐ Setiap pemain dapat memiliki tampilan game sendiri

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang BUKAN merupakan karakteristik elemen Gameplay adalah...

- ☐ Game memberikan akses kepada pemain
- ☐ Interaktivitas antara pemain dengan game
- ☐ Game mengendalikan pemain bagaimana alur cerita didalamnya
- ☒ Cara agar pemain dapat masuk ke dalam dunia game
- ☐ Memberikan kendali kepada pemain dengan jelas

Batalan pilihan

(skor = 1) Perangkat game elektronik kecil dan mandiri yang portabel dan dapat dipegang oleh pengguna, merupakan platform game....

- ☐ Home console
- ☐ Web browser
- ☐ Mobile
- ☒ Handheld
- ☐ Arcade
- ☐ Blockchain
- ☐ Personal Computer
- ☐ Virtual reality

Batalan pilihan



(skor = 1) Contoh implementasi yang dapat dilakukan pada Faktor Immediate and Useful Rewards adalah KECUALI...

- ☒ Mengakhiri game dengan memberikan hadiah bagi pemain
- ☐ Memberikan pemain musuh atau lawan yang baru
- ☐ Memberikan pemain tugas baru
- ☐ Memberikan pemain area baru untuk dimainkan

Batalan pilihan

(skor = 1) Perangkat elektronik khusus yang terhubung ke perangkat televisi atau monitor video komposit, merupakan platform game....

- ☐ Arcade
- ☐ Web browser
- ☐ Handheld
- ☐ Virtual reality
- ☐ Personal Computer
- ☐ Blockchain
- ☒ Home console
- ☐ Mobile

Batalan pilihan



(skor = 1) Yang BUKAN merupakan komponen gameplay adalah...

- ☒ Metarules
- ☐ Game Rules
- ☐ Goal Rules
- ☐ Manipulation Rules

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang TIDAK terkait dalam pengembangan Gameplay adalah...

- ☐ Tantangan dan bagaimana mengatasinya dalam game
- ☒ Cerita game dan hubungannya dengan pemain
- ☐ Elemen audio yang menarik dalam game
- ☐ Cara pemain berinteraksi dengan game

Batalan pilihan

(skor = 1) Dalam video game, gameplay dapat dibagi menjadi beberapa tipe sebagai berikut, KECUALI...

- ☒ Playability gameplay
- ☐ Cooperative gameplay
- ☐ Linear gameplay
- ☐ Nonlinear gameplay
- ☐ Twitch gameplay



☐ Asymmetric video game

Batalan pilihan

(skor = 1) Faktor Interesting Storyline dapat dilakukan dengan membuat berbagai hal berikut, KECUALI...

☒ Tantangan bermain

☐ Alur cerita

☐ Ide atau synopsis

☐ Plot atau isi cerita

Batalan pilihan

(skor = 1) Permainan didasarkan pada pengujian waktu reaksi, respond dan presisi pemain, merupakan tipe gameplay video game...

☐ Linear gameplay

☐ Cooperative gameplay

☒ Twitch gameplay

☐ Playability gameplay

☐ Asymmetric video game

☐ Nonlinear gameplay

Batalan pilihan



(skor = 1) Platform game dimana pengguna dapat mengambil kepemilikan aset game (aset digital) menggunakan teknologi blok yang dihubungkan menggunakan kriptografi, merupakan platform game....

- ☐ Arcade
- ☐ Personal Computer
- ☐ Web browser
- ☐ Mobile
- ☐ Virtual reality
- ☐ Home console
- ☒ Blockchain
- ☐ Handheld

Batalan pilihan

(skor = 1) Yang BUKAN merupakan karakteristik single-system multiplayer video game adalah....

- ☐ Permainan menggunakan satu sistem pengaturan game yang sama
- ☐ Permainan dengan beberapa pengontrol yang terhubung ke dalam satu sistem video game
- ☒ Pemain dapat menggunakan pengontrol bersama secara bergantian
- ☐ Pemain menggunakan pengontrol bersama-sama dalam waktu yang sama

Batalan pilihan



Kembali

Kirim

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

