**Penerapan Prinsip Desain Visualisasi (IMK) dalam Game Ini**

Berikut adalah pemecahan bagaimana game di atas menerapkan prinsip-prinsip IMK yang Anda sebutkan:

**1. Kejelasan (Clarity)**

* **Tujuan Jelas:** Instruksi di layar sangat sederhana: "Sebutkan warna lingkaran ini!". Pengguna langsung tahu apa yang harus dilakukan.
* **Fokus Visual:** Hanya ada satu elemen utama (lingkaran warna) yang menjadi fokus. Tidak ada elemen lain yang mengganggu.
* **Umpan Balik Langsung:** Teks "Benar!", "Bukan itu warnanya", dan status "Mendengarkan..." memberikan umpan balik yang jelas tentang apa yang sedang terjadi.

**2. Akurasi (Accuracy)**

* **Data Akurat:** Data warna dalam array colors di JavaScript ({ name: 'merah', code: '#e74c3c' }) secara akurat merepresentasikan warna yang ditampilkan secara visual. Warna "merah" akan selalu ditampilkan dengan kode hex #e74c3c.
* **Pengenalan Suara:** Dengan recognition.lang = 'id-ID', sistem diinstruksikan untuk mengenali ucapan dalam Bahasa Indonesia, meningkatkan akurasi untuk target pengguna.

**3. Relevansi (Relevance)**

* **Informasi Penting:** Layar hanya menampilkan informasi yang relevan: instruksi, objek permainan (lingkaran), status mikrofon, dan skor. Tidak ada menu, iklan, atau tombol yang tidak perlu yang dapat membingungkan anak.
* **Interaksi Terfokus:** Satu-satunya cara berinteraksi setelah game dimulai adalah melalui suara, menjaga relevansi input dengan tugas utama.

**4. Efisiensi (Efficiency)**

* **Tata Letak Optimal:** Semua elemen diletakkan di tengah layar, meminimalkan gerakan mata yang tidak perlu.
* **Alur Cepat:** Setelah satu ronde selesai, game secara otomatis lanjut ke ronde berikutnya setelah jeda singkat. Pengguna tidak perlu melakukan aksi tambahan untuk melanjutkan, membuat alur permainan menjadi efisien.

**5. Estetika (Aesthetics)**

* **Desain Bersih:** Penggunaan font yang mudah dibaca (Poppins), border-radius untuk sudut yang lembut, dan box-shadow memberikan tampilan modern dan menyenangkan.
* **Animasi Halus:** Efek transisi pada perubahan warna (transition: background-color) dan animasi pulse saat jawaban benar (@keyframes pulse) memberikan pengalaman visual yang lebih menarik tanpa berlebihan.

**6. Interaktivitas (Interactivity)**

* **Input Suara:** Ini adalah inti dari interaktivitas game ini. Game secara aktif merespons perintah suara pengguna, menciptakan hubungan sebab-akibat yang kuat antara aksi pengguna (berbicara) dan reaksi sistem (umpan balik & skor).
* **Respons Dinamis:** Tampilan lingkaran, teks instruksi, dan skor berubah secara dinamis berdasarkan input pengguna, membuat visualisasi terasa "hidup".

**7. Penceritaan (Storytelling)**

* **Narasi Sederhana:** Meskipun sederhana, game ini menceritakan sebuah "kisah" kemajuan. Pengguna memulai dari **Skor: 0** dan melalui setiap tebakan yang benar, mereka membangun cerita keberhasilan mereka sendiri dengan melihat skor bertambah.
* **Perasaan Progresi:** Alur dari "menebak" -> "mendapat umpan balik" -> "melihat skor naik" -> "tantangan baru" menciptakan sebuah siklus naratif yang membuat pengguna ingin terus bermain.