

PERANCANGAN ULANG DESAIN TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : KARTU PERMAINAN TERMINOLOGI ARSITEKTUR

Meiliana Kartaatmadja

Universitas Pelita Harapan
Meiliana.kartaatmadja@gmail.com

Abstrak

Terminologi adalah istilah khusus yang digunakan dalam suatu bidang studi tertentu. Terminologi memungkinkan orang-orang dengan ranah profesi yang spesifik, untuk dapat berkomunikasi secara jelas. Melalui terminologi, ide-ide dapat dikomunikasikan dengan cepat tanpa harus memberikan penjelasan yang panjang lebar. Hal ini menjadikan terminologi sebagai salah satu aspek dasar yang penting untuk dipelajari dalam setiap bidang studi. Berdasarkan pertimbangan pentingnya peran terminologi dalam bidang studi dan ranah keprofesian, maka muncul ide untuk menciptakan eksperimen menggunakan kartu permainan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif dalam kelas studio pengantar arsitektur dasar. Dalam perancangan kartu permainan itu sendiri terdapat 5 kriteria penting, salah satunya adalah desain. Desain memiliki peranan penting yang berdampak terhadap penyampaian maksud dan pesan yakni tujuan dari kartu permainan terminologi arsitektur itu sendiri. Penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah mengenai tampilan visual kartu permainan terminologi arsitektur yang mencakup pemilihan *font*, *layout* kartu permainan, ukuran kartu, material yang digunakan untuk pembuatan kartu permainan, pengelompokan materi, aturan main, desain instruksi permainan, dan ergonomi. Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif dimana dilakukan komparasi antara desain sebelum dan sesudah perancangan ulang kartu permainan. Tujuan penelitian ini dalam ranah pendidikan adalah untuk memaksimalkan peran visual pada kartu permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Penggunaannya di luar kepentingan akademik, bertujuan untuk menjangkau masyarakat luas yang belum maupun telah, memiliki ketertarikan terhadap ranah arsitektur.

Kata Kunci: Desain, Arsitektur, Media Pembelajaran Interaktif, Terminologi, Kartu Permainan

REDESIGN THE VISUAL FOR INTERACTIVE LEARNING MEDIA: CARD GAME FOR ARCHITECTURE TERMINOLOGY

Abstract

Terminology is a special term used in a particular field of study. Terminology enables people with a specific field of study, to be able to communicate clearly. Through terminology, ideas can be communicated quickly without having to give a long explanation. This makes terminology one of the most important basic aspect to be studied in every field of study. Based on the consideration of the importance of the terminology role in the field of study and the professional domain, the idea came up to create an experiment using card game as one of the interactive learning media in the basic architecture introductory class. In the making of the card game itself there are 5 important criteria, one of which is the design. Design has an important role that affects the delivery of intent and message that is the goal of the card game of architecture terminology itself. The research conducted by the author is about the visual in the card game of architectural terminology which includes font selection, game card layout, card size, material used in the making of the card itself, material grouping, rules of the game itself, game instruction design, and the ergonomic. The approach used in the research is a qualitative approach where comparisons are made between design before and after redesign of the card game. The purpose of this study in the realm of education is to maximize the visual role of card game used as interactive learning media. The use of it beyonds the academic interest, aimed to reach out the wider community who have not yet or or already have interest in the architecture field.

Keywords: Design, Architecture, Interactive Learning Media, Terminology, Card Game

PENDAHULUAN

Berdasarkan kamus *merriam-webster*, terminologi adalah istilah khusus yang digunakan dalam suatu bidang studi tertentu. Terminologi memungkinkan orang-orang dengan ranah profesi yang spesifik, untuk dapat berkomunikasi secara jelas. Melalui terminologi, ide-ide dapat dikomunikasikan dengan cepat tanpa harus memberikan penjelasan yang panjang lebar. Hal ini menjadikan terminologi sebagai salah satu aspek dasar yang penting untuk dipelajari dalam setiap bidang studi.

Berdasarkan pertimbangan pentingnya peran terminologi dalam bidang studi dan ranah keprofesian, beberapa dosen arsitek di Universitas Pelita Harapan berinisiatif untuk menciptakan eksperimen menggunakan kartu permainan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif untuk kelas studio pengantar arsitektur dasar.

Penulis, dengan keterlibatannya di dalam dunia pendidikan, di sini berperan sebagai desainer, peneliti, sekaligus partisipan yang turut serta dalam uji coba eksperimen tersebut. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan oleh para dosen arsitektur dan Penulis selaku partisipan uji coba, Penulis berinisiatif melakukan penelitian dan eksplorasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif kartu permainan terminologi arsitektur dari segi visual. Penelitian mencakup berbagai hal seperti pemilihan *font*, *layout* kartu permainan, ukuran kartu, material yang digunakan untuk pembuatan kartu permainan, pengelompokan materi, aturan main, desain instruksi permainan, dan ergonomi.

PEMBAHASAN

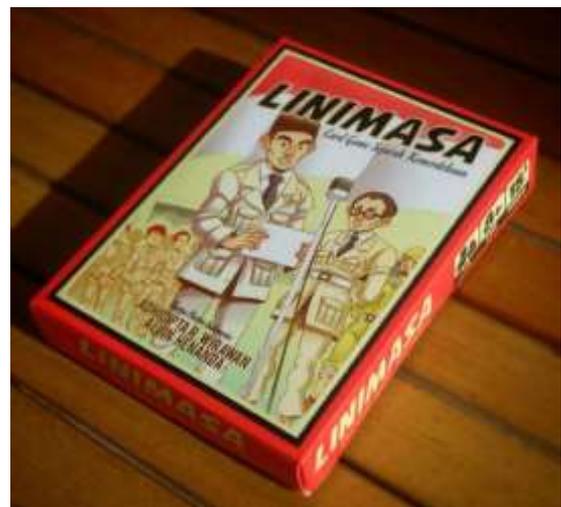
Penggunaan kartu permainan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif sebenarnya bukan hal yang baru

lagi. Banyak negara di luar sana yang telah menerapkan kartu permainan dalam edukasi. Bahkan di tanah air sendiri pun, kartu permainan telah diterapkan dalam ranah pendidikan meskipun masih belum banyak ditemukan di Indonesia. Salah satunya adalah kartu yang diberi nama Linimasa, sebuah kartu permainan tentang sejarah kemerdekaan Indonesia yang digunakan sebagai sarana pembelajaran sejarah Indonesia yang diluncurkan pada 2 Mei 2017 lalu.



Gambar 1. Lembar Kartu Permainan Linimasa (Sumber: BBC Indonesia. Perancangan kartu Linimasa oleh Adhicippta R. Wirawan)

Seperti tampak pada contoh kasus yakni Linimasa, visual berperan penting dalam perancangan kartu permainan.



Gambar 2. Kemasan Kartu Permainan Linimasa
(Sumber: BBC Indonesia. Perancangan kartu
Linimasa oleh Adhicipta R. Wirawan)

Elemen-elemen visual pada kartu permainan dipilih secara selektif untuk mendukung kartu permainan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Seperti pemilihan warna, *font*, *layout*, penggunaan ilustrasi, *style* ilustrasi, limitasi konten pada media yang digunakan, jumlah kartu, dan lain sebagainya.

Dalam proses perancangan kartu permainan, *content*, *context*, dan *form* tidak dapat dipisahkan. Ketiga aspek tersebut saling terkait satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu lah, perancangan ulang desain kartu permainan terminologi arsitek harus mempertimbangkan *content*, *context*, dan *form*.

DASAR PERANCANGAN ULANG DESAIN KARTU PERMAINAN TERMINOLOGI ARSITEKTUR

Berdasarkan sebuah artikel akademis di situs NCBI, sejumlah peneliti yang telah menerapkan kartu permainan sebagai media pembelajaran kelas biologi pada tingkat universitas, merumuskan 5 kriteria penting dalam perancangan kartu permainan edukatif.

1. Goals & Objectives

Permainan dapat memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran, maksud serta tujuan permainan dapat dimengerti, batasan-batasan dalam permainan jelas, permainan mampu mendukung adanya interaksi, dan mampu membantu pemahaman dalam proses pembelajaran.

2. Design

Desain kartu permainan mencakup: ukuran kartu yang sesuai dan mudah dibawa kemana-mana, gambar yang representatif terhadap topik, durabilitas material yang digunakan, karakteristik material, dan peletakan informasi yakni terminologi, kata kunci, serta deskripsi.

3. Components & Organization

Berbicara tentang komponen dan pengaturan setiap komponen pada kartu permainan.

4. Playability & Playfulness

Kartu permainan tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan pola pikir, namun juga menyenangkan untuk dimainkan. Aspek kesenangan ini dapat didukung melalui daya tarik yang dihasilkan dari segi visual dan *user experience* dalam proses pembelajaran.

5. Usefulness

Usefulness meliputi pertimbangan akan efektifitas segala elemen visual pada kartu dan kegunaannya.

Berangkat dari 5 kriteria tersebut, Penulis melakukan perancangan ulang desain kartu permainan terminologi arsitektur dengan memastikan bahwa 5 kriteria tersebut terdapat dalam desain kartu permainan terminologi arsitektur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yakni :

1. Pengumpulan dan Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data yang diperlukan dalam perancangan ulang tampilan visual serta pengemasan kartu permainan interaktif. Konten dari kartu permainan itu sendiri, menggunakan data yang telah dimiliki oleh dosen arsitek yang sebelumnya telah membuat *prototype* kartu permainan.

2. Komparasi Tampilan Visual

Yakni perbandingan antara tampilan desain kartu permainan terminologi arsitek sebelum dan sesudah perancangan ulang.

3. Perancangan Ulang Tampilan Visual

Perancangan ulang desain kartu permainan meliputi: elemen-elemen visual pada kartu, kemasan, dan petunjuk permainan.

EKSPERIMEN : KARTU PERMAINAN TERMINOLOGI ARSITEKTUR

Eksperimen yang telah dilakukan oleh sekumpulan dosen arsitek di Universitas Pelita Harapan adalah perancangan kartu permainan terminologi arsitektur dalam bentuk *flash card*. Ada pun penjabaran akan perancangan *prototype*, desain, serta aturan mainnya adalah sebagai berikut.

1. Ukuran dan Tampilan

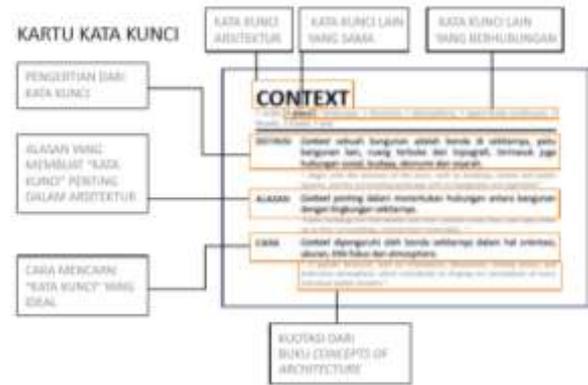
Ukuran kartu *prototype* adalah 6,4 x 9,5 cm dan material yang digunakan adalah HVS 100 gsm. Kartu permainan terminologi arsitektur ini terdiri dari 2 sisi yakni bagian belakang yang menuliskan secara lengkap tentang sebuah terminologi dan bagian depan yang berisikan foto-foto.



Gambar 3. *Prototype* Kartu Permainan Terminologi Arsitektur : Desain Cover Kartu (Sumber: *School of Design*. Arsitek, Universitas Pelita Harapan)

2. Tampak Belakang Kartu Permainan

Bagian belakang kartu permainan terminologi arsitektur terdiri dari: kata kunci arsitektur, pengertian dari kata kunci, alasan yang membuat kata kunci penting dalam arsitektur, cara mencapai kata kunci yang ideal, kata kunci lain yang sama, dan kata kunci yang berhubungan.

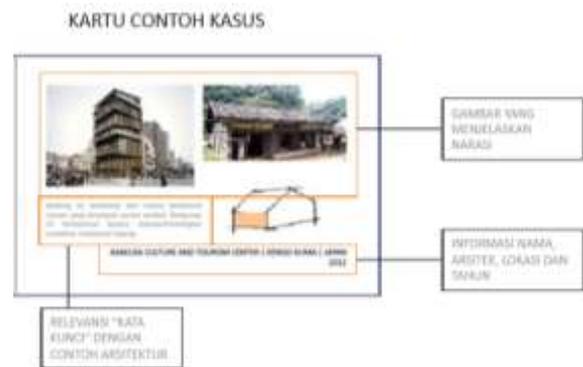


Gambar 4. *Prototype* Kartu Permainan Terminologi Arsitektur : Desain Kartu Kata Kunci

(Sumber: *School of Design*. Arsitek, Universitas Pelita Harapan)

3. Tampak Depan Kartu Permainan

Bagian depan kartu permainan terminologi arsitektur terdiri dari: gambar representatif dan relevan yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang kata kunci arsitektur, serta informasi arsitektur yang mencakup: nama arsitek, lokasi, dan tahun.



Gambar 5. *Prototype* Kartu Permainan Terminologi Arsitektur : Desain Kartu Contoh Kasus

(Sumber: *School of Design*. Arsitek, Universitas Pelita Harapan)

4. Aturan Main

Kartu permainan terminologi arsitektur memiliki 3 aturan main seperti pada gambar di bawah ini.

Cara main #1

2 pemain

1. Pemain 1 memegang **kartu kata kunci** diatas kepala.
2. Pemain 2 memegang **kartu contoh kasus** pasangannya, membacakan kalimat deskripsi yang menyebutkan kata kunci.
3. Pemain 1 berusaha menebak kata kunci yang benar untuk deskripsi tersebut.

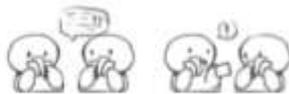


Gambar 6. *Prototype* Kartu Permainan Terminologi Arsitektur : Desain Aturan Main #1 (Sumber: *School of Design*. Arsitek, Universitas Pelita Harapan)

Cara main #2

4-6 pemain

1. Setiap pemain mengambil 7 (tujuh) kartu dari deck berisi **kartu kata kunci** dan **kartu contoh kasus**.
2. Tujuan dari permainan adalah untuk menghabiskan kartu di tangan.
3. Pada awal dari setiap giliran, pemain mengambil 1 (satu) kartu dari deck.
4. Cara "membuang" kartu adalah dengan menemukan pasangan kartu.
5. Pasangan ditemukan dengan menerangkan penjelasan kartu tanpa menyebutkan kata kunci pada giliran pemain.
6. Pemenang adalah yang pertama menghabiskan kartu, namun game dapat dilanjutkan sampai kartu di deck habis.



Gambar 7. *Prototype* Kartu Permainan Terminologi Arsitektur : Desain Aturan Main #2 (Sumber: *School of Design*. Arsitek, Universitas Pelita Harapan)

Cara main #3

semua pemain

1. Terserah berapa tim. **Kartu kata kunci** dibagi rata.
2. **Kartu kata kunci** ditempelkan di dinding/ dudukan di meja. Sedangkan **kartu contoh kasus** diberikan di dalam kelas.
3. Pencarian kartu dilakukan semua anggota kelompok, tidak boleh mengangkat kartu yang tidak sesuai dengan kata kunci di kelompok.
4. Pemenang didapatkan dari kelompok yang menemukan pasangan semua **kartu kata kunci** dalam waktu paling cepat.



Gambar 8. *Prototype* Kartu Permainan Terminologi Arsitektur : Desain Aturan Main #3 (Sumber: *School of Design*. Arsitek, Universitas Pelita Harapan)

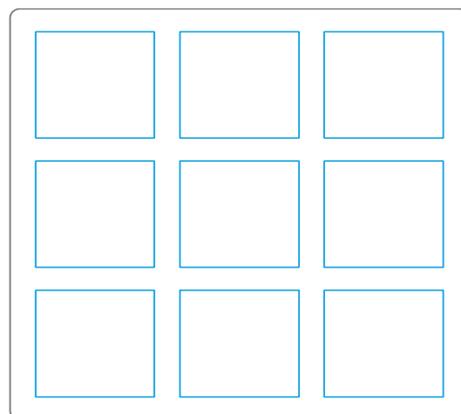
Penulis melakukan perancangan ulang desain kartu permainan terminologi arsitektur berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dari *prototype* yang telah ada.

1. Font

Font yang dipilih adalah *geometric typefaces* yang memiliki sifat tegas, sederhana, tingkat keterbacaan dan kejelasan yang tinggi, serta dengan kuat menunjukkan karakteristik yang terbentuk dari bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, dan kotak. Dalam perancangan desain kartu terminologi ini, Penulis menggunakan kombinasi antara *Anders* dan *Centrale Sans*. Beberapa ukuran yang digunakan adalah sebagai berikut 22 pt, 8 pt, dan 7pt.

2. Grid

Grid bertujuan untuk meningkatkan efektivitas membaca, memastikan posisi text sama pada setiap halamannya dan sebuah kunci untuk membuat desain yang terorganisir. Seperti dikutip dari kata-kata *Massimo Vignelli* dari *Vignelli Associates*, "the purpose of the grid is to provide consistency to the layouts". Penulis membagi bidang menjadi 3 kolom dan 3 baris dengan *margin* 1 cm, *gutter* 0,5 cm.



Gambar 9. *Grid* Desain Kartu Terminologi Arsitektur (Sumber: Meiliana Kartaatmadja)

3. Ukuran

Ukuran kartu permainan terminologi arsitektur menjadi 9 cm x 9

PERANCANGAN ULANG DESAIN KARTU PERMAINAN TERMINOLOGI ARSITEKTUR

cm dengan *corner* 0,2 cm. Sudut bidang dibuat sedikit *rounded* untuk menghindari adanya bagian-bagian yang menjorok tajam.

4. Ilustrasi

Foto yang semula digunakan pada kartu permainan untuk menggambarkan terminologi arsitektur, digantikan dengan ilustrasi. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah garis *outline* dengan bentuk-bentuk geometris yang sederhana. Penggunaan ilustrasi yang sederhana bertujuan untuk memfokuskan pengguna pada penyampaian terminologi dengan cara yang sesederhana mungkin. Konsep keterhinaan ini berakar pada pemikiran bahwa segala konstruksi yang ada, tidak peduli serumit apapun bentuknya, tercipta dari kumpulan bentuk geometris sederhana yakni segitiga. Bentuk-bentuk geometris ini terbentuk dari garis-garis yang merupakan titik-titik.

5. Warna

Dalam perancangan kartu permainan, Penulis menggunakan 3 warna yakni putih, biru, dan turunan dari abu-abu.

6. Material

Material yang digunakan adalah material yang mempertimbangkan segi durabilitas namun juga ringan untuk dibawa-bawa. Penulis tetap memilih untuk menggunakan material kertas dengan gramatur yang cukup tebal yakni *fancy paper everyday smooth bright 270 gsm*.

7. User Experience

Selain bertujuan agar mahasiswa dapat belajar memahami terminologi arsitektur, Penulis merancang adanya interaksi tambahan ketika pengguna kartu permainan bermain kartu terminologi arsitektur ini. Tujuan dari interaksi ini adalah untuk memberikan pengalaman dalam membangun sebuah konstruksi. Aturannya dalam penyusunan kartu permainan ini adalah sebagai berikut:

7.1 Mempelajari

Peserta diminta untuk mempelajari kartu-kartu permainan tersebut.

7.2 Menjelaskan

Pengajar menarik beberapa kartu secara acak dari tumpukan kartu dan membacakan nama terminologi atau penjelasan terminologi pada kartu. Peserta harus dapat menjelaskan atau menyebutkan nama kartu terminologi yang dibacakan oleh pengajar.

7.3 Menyusun

Pengajar menarik beberapa kartu secara acak dari tumpukan kartu dan membacakan nama terminologi atau penjelasan terminologi pada kartu. Peserta harus dapat menjelaskan atau menyebutkan nama kartu terminologi yang dibacakan oleh pengajar.

7.4 Menyusun

Pengajar meminta peserta untuk dapat menarik relasi antar kartu yang telah dipilih oleh pengajar dan telah dijelaskan oleh peserta. Peserta diminta menyusun kartu tersebut berdasarkan relasi antar kartu setelah itu peserta harus membuat cerita menggunakan kartu-kartu tersebut.

Misalkan : kartu yang dipilih oleh pengajar adalah *plane*, *force Field*, dan *flowing space*. *Plane* adalah bidang yang merupakan elemen arsitektural pembentuk ruang.

Force Field adalah sebuah gaya yang dirasakan pengguna di sekitar massa arsitektur. *Flowing space* adalah arsitektur yang tidak dibagi menjadi ruangan-ruangan tertutup melainkan hanya diberi elemen yang memberi kesan pemisah ruang. Setelah ketiga terminologi tersebut dijelaskan, maka pengajar meminta peserta untuk membuat cerita untuk menggambarkan hubungan ketiganya.

Peserta dapat membuat cerita seperti dalam sebuah ruangan terdapat jejeran meja yang digunakan sebagai pemisah ruangan. Jejeran meja ini dapat dikatakan sebagai *plane* sebab fungsinya sebagai pembatas antar ruang. Jejeran meja ini juga dapat dilihat sebagai *flowing space* karena memberikan kesan pemisah ruang. Apabila ditambahkan

kursi pada meja tersebut, maka akan ada *force field* yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap ruang.

7.5 Penggambaran

Pada akhir dari cerita peserta diminta untuk menggambarkan ceritanya di secarik kertas yang telah disediakan oleh pengajar. Penggambaran cerita dapat juga berupa penggambaran ulang contoh bangunan dan ruang yang telah ada. Kumpulan cerita yang telah dibuat oleh peserta dapat ditaruh dalam wadah segitiga yang telah dibuat peserta menggunakan lembar aturan permainan (lihat bagian lembar aturan permainan untuk lebih jelasnya).

Penggambaran cerita ini kemudian diceritakan di dalam kelas untuk menjadi bahan diskusi para peserta dan pengajar. Penggambaran ini juga sebagai rekaman akan sejauh mana pembelajaran peserta telah berlangsung.

7.6 Akhir Permainan

Tujuan permainan tercapai apabila peserta dapat menjelaskan terminologi dan menghubungkan kartu yang satu dengan kartu yang lain serta memberi cerita pada kartu-kartu tersebut. Diharapkan peserta dapat *thinking out of the box* dan dapat mengalami pembelajaran di *level* yang lebih tinggi daripada hanya sekadar menghapalkan sebuah materi.

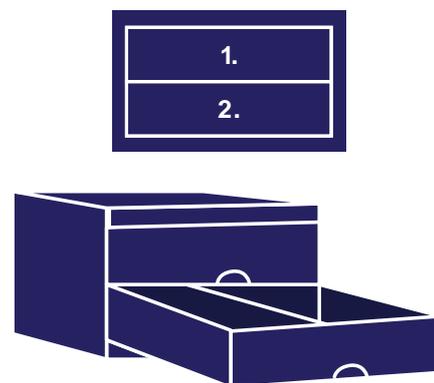
Peserta yang dianggap telah memiliki pemahaman yang cukup akan terminologi arsitek, dapat memainkannya dengan peserta lainnya. Pengajar berperan untuk mengevaluasi dan mengoreksi hasil pembelajaran para peserta.



Gambar 10. Simulasi Penyusunan Kartu
(Sumber: Pinterest)

8. Kemasan

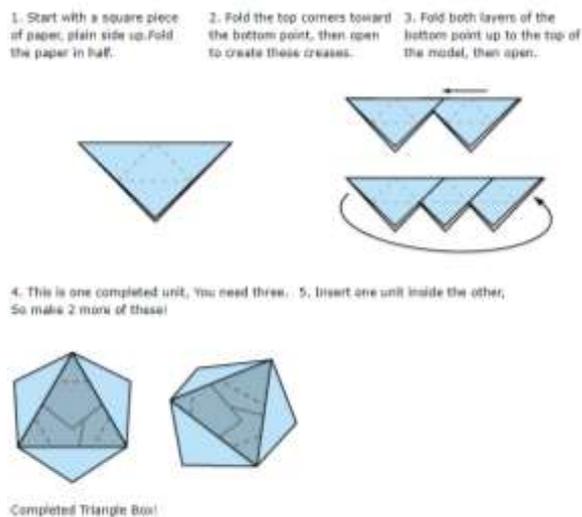
Kemasan kartu permainan terdiri dari kotak yang tersusun seperti laci. Tiap laci diberi lidah pengunci agar tidak mudah terbuka tertutup. Kartu-kartu dikelompokkan berdasarkan objek dan non-objek.



Gambar 11. Desain Kemasan Kartu Terminologi Arsitektur
(Sumber: Meiliana Kartaatmadja)

9. Petunjuk

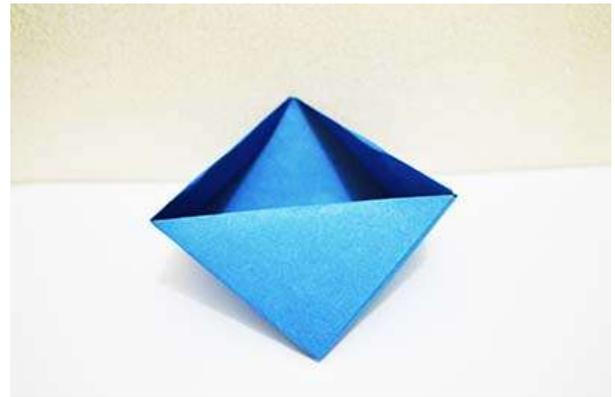
Petunjuk atau instruksi permainan di desain sebagai panduan bagi para pemain. Petunjuk permainan ini terdiri dari 3 buah lembar kertas berukuran 14 x 14 cm. Lembar instruksi permainan terdiri dari ilustrasi dan cara bermain. Lembaran-lembaran permainan ini dapat dilipat dan digabungkan menjadi sebuah wadah segitiga, menggunakan lipatan seperti origami. Bentuk segitiga dipilih sebab segitiga adalah bentuk geometri paling dasar yang dapat membentuk bentuk-bentuk lainnya. Wadah ini dapat digunakan untuk mengumpulkan cerita-cerita yang dibuat dengan menghubungkan kartu-kartu terminologi arsitektur. Cerita ini kemudian akan dievaluasi dan didiskusikan di kelas.



Gambar 12. Cara Melipat Lembar Aturan Main Kartu Terminologi Arsitektur
(Sumber: www.origami-fun.com)



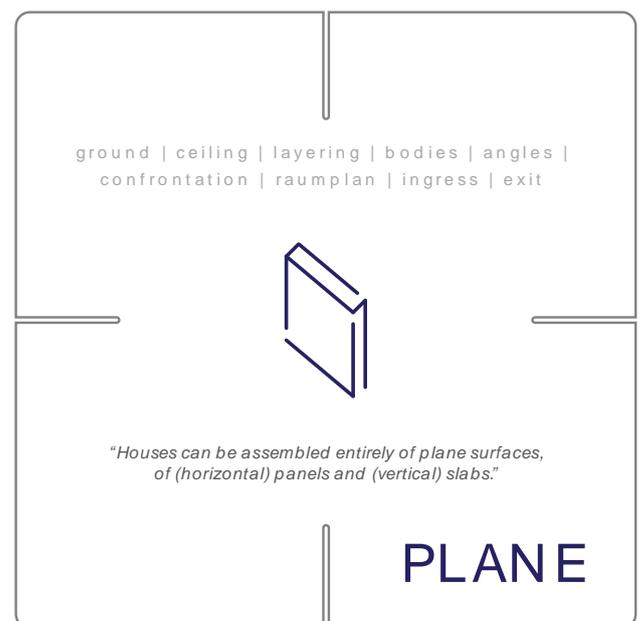
Gambar 13. Wadah Segitiga dari Aturan Main Kartu Terminologi Arsitektur
(Sumber: Meiliana Kartaatmadja)



Gambar 14. Tampak Samping Wadah Segitiga dari Aturan Main Kartu Terminologi Arsitektur
(Sumber: Meiliana Kartaatmadja)

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian berupa rancangan ulang tampilan visual kartu permainan terminologi arsitektur. Baik desain kartu, kemasan kartu, dan instruksi permainan, ketiganya menggunakan bentuk-bentuk geometri dasar dan memiliki konsep untuk memberikan pengalaman dalam membuat sebuah konstruksi. Di bawah ini adalah contoh hasil perancangan kartu.



Gambar 15. Perancangan Ulang Desain Kartu Terminologi Arsitektur : Bagian Belakang
(Sumber: Meiliana Kartaatmadja)



Gambar 16. Perancangan Ulang Desain Kartu Terminologi Arsitektur : Bagian Depan (Sumber: Meiliana Kartaatmadja)

Perancangan ulang desain kartu permainan terminologi arsitektur menekankan pada penambahan elemen dan bentuk-bentuk visual yang berperan sebagai *call to action* untuk mendorong terjadinya interaksi antara peserta dengan peserta atau peserta dengan pengajar. Penggunaan kartu permainan sebagai media pembelajaran interaktif berbeda dengan metode ajar tradisional dimana pengajar berperan sebagai satu-satunya pemegang kunci pengetahuan, buku teks sebagai pegangan utama serta sumber informasi, dan mahasiswa sebagai penerima informasi yang pasif. Di sini, peserta didorong untuk aktif dan tidak takut mengungkapkan pemikirannya terhadap materi yang dipelajari.

MANFAAT PENELITIAN

Perancangan ulang tampilan elemen dan bentuk visual kartu permainan sebagai media pembelajaran interaktif terminologi arsitektur, diharapkan dapat mencapai beberapa aspek seperti.

1. Dampak

Efektifitas penggunaan kartu permainan dapat ditingkatkan dengan adanya perbaikan kartu permainan dari segi elemen dan bentuk visual. Seperti reduksi kompleksitas konsep dan terminologi arsitek melalui bantuan visual tata letak, penggunaan gambar sederhana, dan simbol.

2. Efektif

Efektifitas visual yang tercapai di antara lain mencakup keterbacaan, kejelasan informasi, pengelompokan informasi yang kaitannya dengan penataan setiap elemen desain yang terdapat pada bidang.

3. Atraktif

Perancangan ulang tampilan visual kartu permainan dan kemasannya mampu menarik dan menumbuhkan minat orang-orang yang sebelumnya belum mengenal atau tertarik terhadap ranah arsitektur

PENUTUP

Dalam ranah pendidikan, penulis berharap penelitian ini dapat menggali peran visual secara maksimal dalam perancangan kartu permainan serta meningkatkan efektifitasnya secara visual sebagai media pembelajaran interaktif terminologi arsitektur untuk pengantar arsitektur dasar pada jenjang perkuliahan strata 1. Ada pun penggunaan di luar keperluan perkuliahan adalah sebagai bentuk pengabdian masyarakat, yakni pengembangan dan inovasi visual sebuah media pembelajaran interaktif dalam dunia pendidikan Indonesia. Tujuan komersialisasi permainan kartu ini dimungkinkan sebagai permainan edukatif dan dalam bentuk *collectible items*. Tujuannya secara umum dapat menjangkau masyarakat luas yang belum maupun telah, memiliki ketertarikan terhadap ranah arsitektur.

Akhir kata, bagi Penulis penelitian ini merupakan penelitian yang terbuka terhadap kemungkinan-kemungkinan

akan perbaikan dan peningkatan sebagai sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat terus dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Alban, J., & Florian, T. 2007. *Fundamental Concepts of Architecture : The Vocabulary of Spatial Situations*. Switzerlan: Birkhäuser.

Amy, G., & Ben, J. 2012. *Best Practices for Graphic Designer. Grid & Page Layouts : An Essential Guide to Understanding & Applying Page Design Principles*. UK: Rockport Publishers.

Catherin, P. H. 1930.

A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming. Boston: New York, Houghton Mifflin company.

Jury, David. 2009. *What is Typography? (Essential Design Handbooks)*. UK: RotoVision.

Patrick, B., & John, M., C. 2014. *Inquiry Based-Learning for the Arts, Humanities, and Social Sciences : A Conceptual and Practical Resources for Educators*. UK: Emerald Group Publishing Limited.

Richard, V. E.2010. *Gaming and Cognition: Theories and Practice from the Learning Sciences*. USA: University of North Dakota

Website:

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/terminology> (akses Kamis, 31 Agustus 2017)

<http://teaching.uncc.edu/best-practice/150-teaching-methods> (akses Kamis, 31 Agustus 2017)

<http://www.wopc.co.uk/history/> (akses Kamis, 31 Agustus 2017)

<http://www.speakyourlanguages.com/courses/unit01/ter03/01ter03.htm> (akses Kamis, 31 Agustus 2017)

<http://galileo.org/teachers/designing-learning/articles/what-is-inquiry/>(akses Kamis, 31 Agustus 2017)

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3940466/>(akses Kamis, 31 Agustus 2017)

<http://www.bbc.com/indonesia/majalah-39302916>(akses Kamis, 31 Agustus 2017)

<http://www.origami-fun.com/origami-triangle-box.html> (akses Minggu, 3 September 2017)