

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Dalam proses perancangan UI/UX, memiliki beberapa metode yang digunakan dalam pembuatannya. Diantaranya adalah Design Thinking, User Centered Design(UCD), Goal Directed Design (GDD). Ketiganya memiliki kegunaannya masing-masing dalam membantu perancangan UI/UX. Salah satu metode yang sering digunakan adalah metode User Centered Design (UCD). User Centered Design (UCD) merupakan proses desain interface (antarmuka) pengguna yang berfokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam desain antarmuka. [1]

Parama Creative merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Vfx dan Game. Parama Creative telah menghasilkan banyak produk diantaranya seperti Vfx dan Game. Parama Creative bekerja sama dengan penulis dalam rangka membuat program magang artist untuk membuat produk sebuah game. Salah satu produk yang diproduksi adalah Game "Angst Verloren" yang di produksi oleh Kage's Studio. Angst Verloren ialah sebuah permainan 3D yang bergenre action-adventure dengan tema medieval. Maka dari itu, tantangan yang dihadapi penulis adalah menyelaraskan desain antarmuka (UI) dengan tema medieval dan konsep pada game.

Berdasarkan uraian cerita diatas, penulis berencana menggunakan metode User Centered Design (UCD) dalam perancangan UI/UX. Hal ini dikarenakan User Centered Design (UCD) memiliki beberapa tahapan yang mampu membantu penulis dalam menyelaraskan desain antarmuka (UI) dengan tema medieval dan konsep pada game Angst Verloren. Dalam tahap Analisis, penulis melakukan riset mendalam mengenai elemen visual medieval, teks kuno, dan palet warna yang khas (emas, coklat tua, merah gelap). Pada tahap Desain, penulis merancang desain UI dan HUD menggunakan tekstur kayu, kertas tua dan animasi kayu tua yang muncul. Dalam tahap Evaluasi, penulis melakukan pengujian prototipe UI

oleh calon pemain guna memastikan kesesuaian desain dengan tema medieval. Pada tahap Implementasi, desain final yang sudah dibuat mulai diterapkan kedalam unity dan diintegrasikan dengan sistem permainan. Proses ini mencakup penempatan UI di pada layar, pengaturan interaksi, dan memastikan animasi UI berjalan dengan mulus. Melihat hal tersebut, maka metode User Centered Design (UCD) merupakan metode yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis mencoba merancang UI/UX berdasarkan metode User Centered Design (UCD). Hal ini dilakukan guna menciptakan desain UI yang selaras dengan tema game dan fungsionalitas. Maka dari itu penulis terinspirasi untuk mengambil judul Implementasi Metode User Centered Design pada Perancangan UI/UX untuk Permainan "Angst Verloren".

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

*"Bagaimana hasil implementasi metode User Centered Design pada perancangan UI/UX untuk game Angst Verloren"*

## **1.3. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Penelitian ini hanya menggunakan metode User Centered Design (UCD) dalam perancangan UI/UX.
2. Materi yang diangkat adalah Perancangan UI/UX dan HUD dalam game Angst Verloren.
3. Pengujian dilakukan oleh pihak mentor industri.
4. Yang diuji adalah kinerja dan efektivitas implementasi metode User Centered Design (UCD) dalam perancangan UI/UX.

#### 1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil implementasi metode User Centered Design dalam perancangan UI/UX untuk permainan Angst Verloren.
2. Menerapkan metode User Centered Design dalam perancangan UI/UX untuk permainan Angst Verloren.
3. Sebagai syarat memenuhi kelulusan dari prodi dan Universitas Amikom Yogyakarta

