

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah aktivitas yang dirancang untuk menghibur dan mendidik, dimana pemain terlibat dalam interaksi dengan aturan tertentu. *Game* bisa dilakukan dengan cara bermain sendirian atau bermain bersama teman. *Game* dapat dibagi dua macam yaitu *game offline* maupun *game online*. *Game offline* adalah *game* yang tidak memerlukan koneksi internet untuk menjalankannya sedangkan untuk *game online* memerlukan koneksi internet untuk bermain *game* tersebut.

Peneliti mengembangkan UI untuk *game adventure horror* 3D “The Containment”. Dalam konsep cerita dari *game* tersebut menggambarkan karakter yang diberi misi untuk mengumpulkan dokumen di sebuah laboratorium, namun saat di dalam lab tersebut ia dikejar oleh *Exo-Skeleton* yang menjadi musuh pada *game* ini. Karakter diharuskan keluar dari laboratorium itu dengan selamat untuk menyelesaikan *game* ini. Pengembangan UI tidak dilakukan semata-mata hanya melakukan desain acak, namun peneliti menggunakan sebuah metode Dimana pengguna adalah pusat dari hal tersebut metode tersebut dinamakan metode *Design Thinking*. Penggunaan metode ini diharapkan pengembangan UI yang dilakukan peneliti sesuai harapan para pemain yang akan memainkan *game* The Containment.

Game adventure horror merupakan sebuah *game* yang dirancang atau ditujukan untuk menakut-nakuti pemain. Tidak seperti genre *game* lainnya yang diklasifikasikan berdasarkan *gameplay* nya, *game adventure horror* lebih menampilkan narasi atau visual. *Game adventure horror* adalah kategori *game* yang tidak hanya menghibur, namun memberikan *adrenaline* kepada pemain. Pada penelitian kali ini penulis menggunakan genre *game adventure horror*, *game* yang mudah ditemukan di platform seperti Android, IOS, Windows, maupun Web. Selain *game* nya yang

menyenangkan dan menegangkan, *game* ini bisa dinikmati disaat waktu santai karena *game* ini tidak bersifat kompetitif.

Pengembangan *game* ada tahapan pembuatan UI. *User Interface* (UI) adalah cara komunikasi program dengan pengguna dengan tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Selain semenarik mungkin, UI harus sesuai dengan tema dari *game*, web, maupun aplikasi yang dibuat. Selain itu, desain UI yang baik juga dapat memberikan dampak positif pada pengembang *game*, termasuk mendapat umpan balik positif dari pengguna, tujuan yang terdefinisi, dan menciptakan nilai positif untuk *game* tersebut.

Pendekatan *Design Thinking* telah menjadi sorotan dalam dunia desain interaksi manusia dengan komputer. *Design Thinking* bukan hanya sekedar metode, tetapi juga sebuah filosofi yang memprioritaskan pemahaman mendalam tentang pengguna dan kreativitas untuk menciptakan solusi yang berpusat pada pengguna.

Dalam konteks pengembangan UI, *design thinking* telah terbukti menjadi kerangka kerja yang efektif untuk menghasilkan solusi inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Desain yang berpusat pada pengguna (*user centered design*) adalah inti dari pendekatan ini, yang memandang pengguna sebagai elemen pusat dalam setiap pengembangan. *Design Thinking* membantu merespons perubahan cepat dalam teknologi dan perkembangan ekspektasi pengguna dengan cara yang inovatif dan adaptif.

Prinsip-prinsip dasar Desain Thinking mencakup 5 tahapan, yakni *empathize*, *define*, *ideation*, *prototyping*, dan *testing*. *Empathize* melibatkan pemahaman tentang pengguna, memasuki dunia mereka, dan merasakan apa yang mereka rasakan. Prinsip ini memastikan bahwa desainer memahami apa yang diinginkan oleh pengguna. Merinci ke *define* menjadi fokus, dilanjutkan oleh proses *ideation*, Dimana ide-ide kreatif dikembangkan. Setelah itu, ide kreatif tersebut diproses melalui *prototyping* dan pengujian guna memastikan bahwa mereka sesuai dengan apa yang dibutuhkan

pengguna[1].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka beberapa masalah yang telah dirumuskan penulis adalah “Bagaimana mengembangkan UI pada game Adventure Horror 3D The Containment dengan metode Design Thinking?”

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian mencapai tujuan dan harapan yang semestinya, maka penelitian membatasi hanya beberapa hal berikut:

1. Penggunaan UI pada game bertujuan mempermudah pengguna dalam memainkan game.
2. Pengembangan UI menggunakan metode *Design Thinking*.
3. Pembuatan UI game menggunakan aplikasi Unity Game Engine.
4. Pembuatan UI game menggunakan aplikasi Corel Draw.
5. Pengujian UI menggunakan metode *design thinking* hanya dilakukan sekali dan tidak dilakukan pengembangan lebih lanjut setelahnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan UI game Adventure Horror 3D The Containment dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai perancangan dan pengembangan UI memiliki manfaat yaitu peneliti dan pembaca memperoleh ilmu pengetahuan dalam pengembangan UI game menggunakan metode *design thinking*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan skripsi ini meliputi beberapa bab dengan rincian sebagai

berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, hingga sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai teori yang berhubungan dengan perancangan dan pengembangan sebuah UI dalam *game*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan pengembangan UI dalam *game* menggunakan metode *Design Thinking* dalam kerangka kerjanya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas apakah UI berjalan dengan semestinya. Serta memaparkan hasil dari tahapan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan Kesimpulan yang didapat dari penelitian. Serta berisikan saran dan kesimpulan yang dirangkum oleh peneliti selama penelitian.