

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain UI dalam game berbeda dari desain *user interface* lainnya karena melibatkan unsur tambahan fiksi. Fiksi melibatkan *avatar* dari pengguna yang sebenarnya atau *player*. Sebuah *desain interface* pada suatu game mempengaruhi kenyamanan dan sejauh mana user atau pemain meminati game tersebut. Dalam user interface game, terdapat sebuah teori yang dikemukakan oleh Erik Fagerholt dan Magnus Loretzon dari *Chalmers University of Technology*. Dalam tesisnya mereka menulis tesis tentang desain user interface berjudul *Beyond the HUD - User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*. Mereka memperkenalkan istilah berbagai jenis interface yang berkaitan dengan desain video game. [1]. *User Centered Design (UCD)* adalah proses desain perangkat lunak yang sifatnya berulang. Proses ini fokus pada kebutuhan pengguna dan keterlibatan pengguna pada setiap tahapan.[2]

Parama Creative membuat sebuah program pencakokan progres dari hasil GKM untuk mahasiswa prodi teknologi informasi dengan nama program Pandawa. Pandawa Menyediakan opsi pelatihan yang dapat dipilih yaitu: *Game* dan *Vfx*, program yang dipilih yaitu game dengan judul "Nimbus Sentinel". Game tersebut menceritakan tentang sebuah keadaan suku di pedalaman yang sedang dalam keadaan pemilihan ketua suku, dalam tradisi di suku tersebut anak ketua suku akan diberikan berupa ujian untuk bertahan hidup ditengah hutan selama 1 bulan lamanya, namun selang 3 bulan lamanya sang kakak yang bernama Raika belum kembali dari hutan. Penulis membahas tentang bagaimana UI/UX bekerja dalam sebuah permainan diawali dengan tampilan *start menu* sampai dengan permainan selesai, UI yang baik dibutuhkan dalam agar game dapat dimainkan dengan efisien. UI dalam game membantu pada menghubungkan pemain dengan permainan melalui antarmuka, seperti menu, indikator, teks, tombol dan hal-hal lainnya yang digunakan untuk berinteraksi terhadap pemain

Dengan konsep game yang memiliki genre permainan *hack & slash* hal tersebut tidak memerlukan UI yang rumit berbeda jika dibandingkan dengan game bergenre RPG dengan tingkat kompleksitas yang sangat tinggi, akan tetapi UI juga berperan sangat penting dalam game bergenre apapun agar game bisa berjalan dengan efisien, berdasarkan hal itu UCD menjadi salah satu teknik yang bisa menjadikan hal itu menjadi realistis dengan pengguna sebagai pusat dari proses permainan.

Maka dari latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka penulis mencoba membuat UI/UX dengan teknik UCD untuk memvisualisasikan UI pada game "Nimbus Sentinel", oleh karena itu penulis mengambil judul Implementasi metode UCD pada rancang bangun UI/UX untuk permainan "Nimbus Sentinel".

1.2. Rumusan Masalah

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

Bagaimana Implementasi metode UCD pada rancang bangun UI/UX untuk permainan "Nimbus Sentinel".

1.3. Batasan Masalah

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

1. Menggunakan Teknik UCD (*user centered design*)
2. Materi yang dibahas adalah Keseluruhan UI menu *start* sampai *game over*
3. Penguji adalah Mentor Pandawa
4. Yang diuji adalah kinerja dan *feedback implementasi* UI/UX

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan teknik yang sudah dipelajari dalam Unity dalam waktu perkuliahan
2. Membuat Navigasi untuk memudahkan pemain dalam memainkan game
3. Menerangkan teknik UCD pada produk game "Nimbus Sentinel"

