

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat perubahan dalam berbagai bidang, perubahan ini ditandai dengan adanya perkembangan dan inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh manusia. Perkembangan teknologi tidak hanya digunakan untuk membantu dalam meringankan pekerjaan, namun teknologi juga dapat digunakan sebagai media hiburan salah satunya adalah game. Dari perkembangan teknologi saat ini, game merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat dan menarik di semua kalangan masyarakat, tidak hanya orang dewasa, usia anak-anakpun sangat tertarik terhadap game. Dilihat dari perkembangan teknologi, industry game saat ini akan terus mengalami peningkatan yang dimulai sejak tahun 2012, hingga saat ini[1]. *Game* sendiri adalah salah satu media hiburan berbasis teknologi yang dapat dimainkan menggunakan media elektronik seperti komputer, konsol, dan perangkat *mobile*. Pemain berinteraksi dengan elemen visual yang dirancang oleh sistem untuk mencapai tujuan tertentu.

Salah satu aspek yang menjadi daya tarik pemain adalah bagusnya *gameplay* yang ditawarkan. Kesuksesan sebuah permainan tidak hanya ditentukan oleh *gameplay* yang menarik, tetapi juga oleh kualitas User Experience (UX) dan User Interface (UI)[2]. UI dan UX memiliki keterkaitan yang sama, UI yang bagus akan memengaruhi UX yang bagus dan akan membantu pengguna menyelesaikan tujuan mereka dan membuat pengguna lebih nyaman lagi[3].

*Game* berjudul *Braveheart* yang merupakan *game* 3D yang memiliki *genre Action* yang dapat dimainkan di platform *windows* ditujukan sebagai media hiburan kepada pemain. Dalam pengembangan desain antarmuka, pengembangan dilakukan dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD). Metode *User Centered Design* adalah sebuah metode perancangan dimana pengguna dijadikan sebagai pusat dari proses pengembangan sistem[4]. UCD dirasa tepat karena penulis merasa jika terdapat hal yang dirasa kurang atau tidak tepat, maka bisa dilakukan pengujian ulang dari tahap yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis tersebut, maka diusulkan

skripsi yang berjudul Penerapan Metode *User Centered Design* Pada *Game Braveheart*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka dirumuskan suatu masalah yakni "Bagaimana penerapan metode *user centered design* pada perancangan ui ux pada *game Braveheart*".

## 1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi lingkup penelitian pada beberapa hal berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada perancangan dan evaluasi UI/UX pada *game Braveheart* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), tanpa membahas pengembangan mekanik *gameplay*, sistem pertarungan, atau performa teknis *game*.
2. Pengumpulan data pengguna dibatasi pada observasi *gameplay* dan feedback dari sejumlah pemain, tanpa melibatkan uji coba skala besar atau analisis statistik yang kompleks.
3. Rancangan UI/UX yang dihasilkan hanya mencakup elemen-elemen inti, seperti tampilan HUD, menu.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian adalah menghasilkan *User Interface dan User Experience* pada *game Braveheart* dengan menerapkan metode *User Centered Design*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis :
  1. Memberikan referensi mengenai penerapan metode *User Centered Design* (UCD) dalam perancangan UI/UX pada *game 3D action*.
2. Manfaat Praktis :
  1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi tambahan sebagai landasan teori penelitian lain yang serupa.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Manfaat Penelitian sebagai dasar dan arah penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan membahas dasaran teori yang mendukung penelitian

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini Menjelaskan tentang gambaran objek penelitian yang digunakan, dan alur penelitian, serta data rancangan yang digunakan dalam penelitian ini.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil penerapan metode UCD, analisis permasalahan UI/UX, rancangan *prototype*, serta evaluasi dan pembahasan dari umpan balik pengguna.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan serta saran selama penelitian.

