

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai garis besar tugas akhir yang meliputi latar belakang tugas akhir, identifikasi masalah tugas akhir, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1. Latar Belakang Tugas Akhir

Game merupakan salah satu media hiburan yang paling banyak digemari pada saat ini. *Game* dapat dimainkan oleh siapa saja baik anak-anak maupun orang dewasa, tergantung dari jenis *game* yang dipilih. *Game* yang mempunyai *game world* yang baik akan mempengaruhi minat dari pemain untuk memainkan *game* tersebut.

Dalam membangun sebuah *game*, desain *User Interface* merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan karena bertugas untuk menghubungkan antara pengguna dengan informasi yang terdapat dalam *game* itu sendiri agar memudahkan pengguna untuk memainkan *game* tersebut. Untuk mencapai semua itu maka dibutuhkan *Human-Computer Interaction* (HCI).

Human-Computer Interaction (HCI) pada dasarnya merupakan suatu interaksi antara manusia dengan komputer yang mempunyai tujuan mempermudah manusia mengoperasikan komputer. Kajian sistem *Human-Computer Interaction* (HCI) berhubungan dengan desain *User Interface*, implementasi serta evaluasi sistem komputer, sehingga memudahkan manusia dalam penggunaannya. Pentingnya *Human-Computer Interaction* (HCI) menunjukkan setidaknya 50% dari kode program di khususkan untuk *User Interface* (UI). *Human Computer Interaction* (HCI) didalam sebuah *game* tidak hanya berpusat pada tampilan *Interfacenya* saja, tetapi juga harus memperhatikan aspek-aspek pengguna yang sangat dibutuhkan untuk memudahkan dalam memainkan *game* tersebut. *User interface* (UI) adalah penghubung atau mediator antar komputer dan manusia atau *user* komputer itu agar hubungan antara perangkat komputer dengan *user* bisa terjalin. *User interface* (UI) sangat berperan penting dalam dunia komputer karena dengan adanya *User Interface* (UI) maka kemudahan *user* dalam mengoprasikan suatu perangkat komputer menjadi lebih mudah. Menurut *Myres & Rosson: 1992*, *User Interface* (UI) juga telah diakui sebagai salah satu elemen yang paling penting dari pembangunan sebuah proyek perangkat lunak. Dan itu telah diperkirakan bahwa 48% dari pekerjaan proyek yang masuk ke dalam desain dan implementasi dari antarmuka pengguna.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini banyak pengelolaan industri *game* berlomba-lomba untuk membuat sebuah *game* yang terlihat lebih nyata dan juga menarik untuk para penggunanya baik dari sisi alur cerita maupun dari sisi tampilan *Interface*-nya itu sendiri. Salah *game* yang akan dibangun yaitu *game* *Cookurubukan*.

Game Cookurubukan adalah sebuah game simulasi memasak makanan khas sunda dan dipusatkan di kota Bandung. Game Cookurubukan juga dibuat sebagai media promosi untuk makanan khas sunda agar dapat dikenal oleh seluruh masyarakat Indonesia khususnya daerah Jawa Barat. Agar game Cookurubukan tersebut dapat tercapai tujuannya maka harus memperhatikan unsur *Usability*. Agar *Usability* tersebut dapat terpenuhi, salah satu aspek penting yang harus diperhatikan adalah *User Interfacenya*. *User interface* yang baik dalam sebuah game dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna dalam memainkan game tersebut, sehingga tujuan dari game tersebut dapat dicapai oleh pengguna. *User Interface* yang baik juga memungkinkan penggunanya untuk dapat memahami bagaimana sebuah game bekerja tanpa harus membaca panduan yang diberikan. Untuk itu, diperlukan perancangan desain *User Interface* yang tepat dan sesuai dengan tujuan penggunanya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul tugas akhir tentang “***User Interface Design pada Game Cookurubukan***”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat diidentifikasi dalam permasalahan di atas adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah desain *interface* yang sesuai kebutuhan
2. Bagaimana melakukan perancangan desain *interface* yang mudah dipahami oleh *user*.
3. Bagaimana mendesain *layouting* yang baik.
4. Bagaimana mendesain *interface effect* yang sesuai dengan kebutuhan.

1.3. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari tugas akhir ini yaitu :

1. Merancang *user interface* dari game cookurubukan yang sesuai dengan kebutuhan.
2. Merancang *user interface* utama dari game cookurubukan sesuai dengan kebutuhannya.
3. Merancang *user interface* pendukung dari game cookurubukan sesuai dengan kebutuhannya.
4. Merancang *user interface effect* dari game cookurubukan sesuai dengan kebutuhannya.

1.4. Lingkup Tugas Akhir

Didalam mengkaji suatu permasalahan diperlukan suatu lingkup agar pengkajiannya tidak terlalu meluas dan lebih terarah. Lingkup tersebut antara lain :

1. *Tasking*

Merupakan tahap identifikasi tugas dari sebuah *interface*.

2. *Layouting*

Merupakan tata letak atau penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik.

3. *Interface device.*

Merupakan komponen perangkat keras atau sistem komponen yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi dengan komputer , sistem telepon , atau sistem informasi elektronik lainnya.

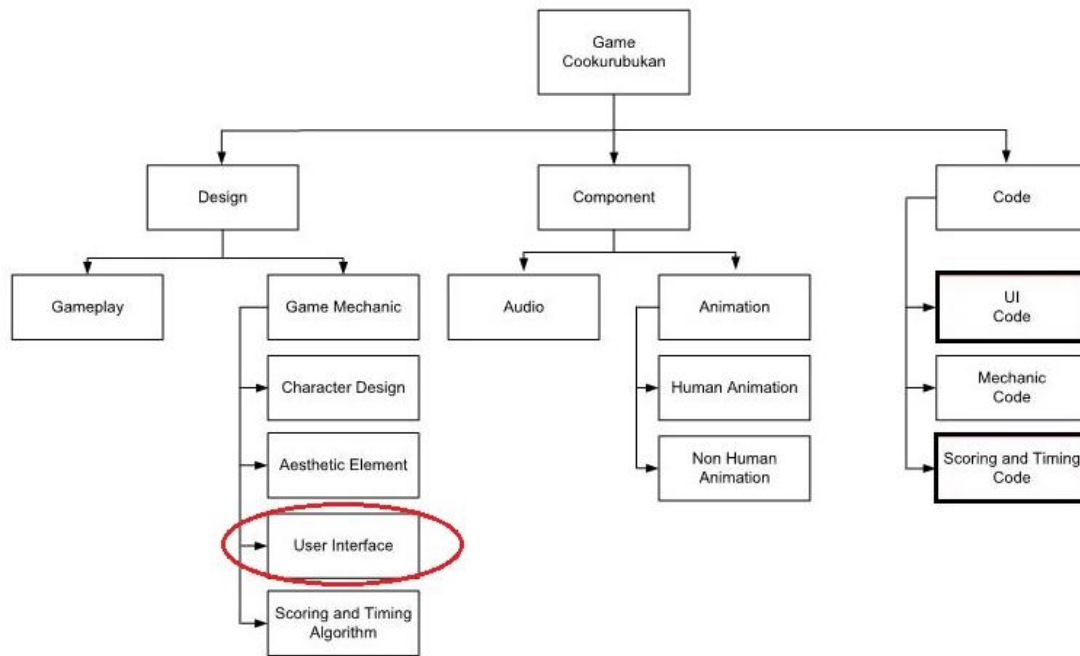
4. *Integrasi.*

Merupakan tahap untuk mengabungkan semua kompone inteface menjadi satu kesatuan.

5. Identifikasi elemen-elemen game cookurubukan

User Interface Design merupakan salah satu dari banyak elemen pembentuk game cookurubukan.

Pembagian elemen game cookurubukan dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Pembagian Elemen Game Cookurubukan

Tabel 1.1 merupakan penjelasan dari hasil identifikasi elemen-elemen game Cookurubukan pada gambar 1.1

Tabel 1.1 Penjelasan elemen-elemen game Cookurubukan

No	Elemen-elemen game Cookurubukan	Deskripsi
1	Gameplay	Merupakan pendefinisian mengenai game Cookurubukan meliputi genre game, goal game, storyline, reward, stage, character, game rules, dan game challenge.
2	Game Mechanics	Merupakan peraturan serta pergerakan mekanika yang terdapat di game Cookurubukan meliputi core mechanics dan satellite mechanics
3	Game Scoring and Timing Algorithm	Merupakan algoritma yang digunakan dalam perhitungan manajemen score (nilai) dan time (waktu) game Cookurubukan.
4	User Interface	Merupakan perancangan tampilan interface meliputi bahasa, struktur navigasi dan interaktifitas game Cookurubukan
5	Character Design	Merupakan perancangan serta pembuatan karakter-karakter yang terdapat di game Cookurubukan meliputi PC dan NPC
6	Aesthetic Element	Merupakan pembuatan estetika yang berhubungan dengan unsur keindahan game Cookurubukan meliputi environment design

No	Elemen-elemen <i>game Cookurubukan</i>	Deskripsi
7	<i>Audio Collecting</i>	Merupakan pembuatan dan pengumpulan audio yang diperlukan dalam pembangunan <i>game Cookurubukan</i> meliputi <i>music</i> dan <i>sound effect</i> .
8	<i>Human Animation</i>	Merupakan pembuatan pergerakan animasi karakter manusia yang terdapat di dalam <i>game Cookurubukan</i> .
9	<i>Non Human Animation</i>	Merupakan pembuatan pergerakan animasi karakter yang bukan manusia dalam <i>game Cookurubukan</i>
10	<i>Game Mechanic Implementation</i>	Merupakan penerapan <i>game mechanic</i> yang dikonversikan menjadi kode-kode program
11	<i>Game Scoring and Timing Implementation</i>	Merupakan penerapan <i>game Scoring and timing</i> yang menjadi kode-kode program
12	<i>Game Assembly</i>	Merupakan penggabungan keseluruhan elemen-elemen <i>game Cookurubukan</i>

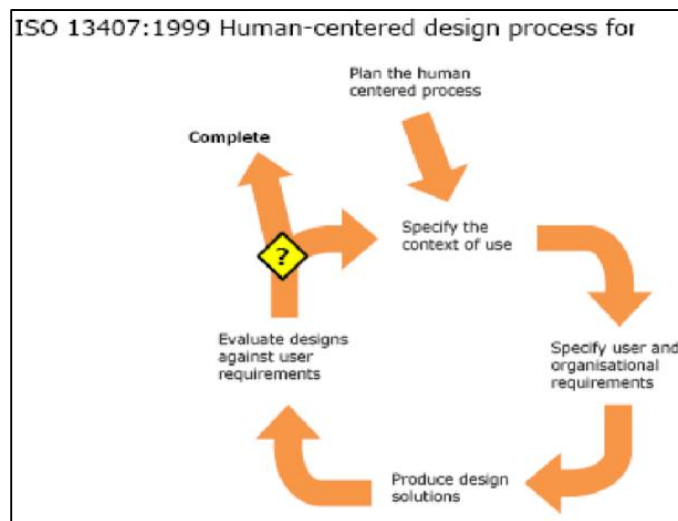
1.5. Metodologi Tugas Akhir

Adapun langkah langkah metodologi yang ditempuh dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan *User Interface Design*.

2. Metode perancangan



Gambar 1.2 Proses User Centered Design (UCD)

- a. Memahami dan menentukan konteks penggunaan.
- b. Menentukan kebutuhan pengguna
- c. Solusi perancangan yang dihasilkan
- d. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan tugas akhir ini digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang , Lingkup dari Tugas Akhir, Tujuan Tugas Akhir, metodologi Tugas Akhir, serta Sistematika Penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB 2. LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU

Pada bab landasan teori berisi perluasan dari kerangka pemikiran. Didalamnya dikemukakan definisi-definisi, teori-teori, konsep-konsep yang diperlukan sebagai alat untuk menganalisis yang termasuk di buku-buku teks, ataupun makalah-makalah di jurnal-jurnal ilmiah yang terkait.

BAB 3. SKEMA PENELITIAN

Pada bab ini berisi metode-metode tentang analisis dan kebutuhan dari game Cookurubukan dalam merancang desain *Interface* utama, *Interface* pendukung dan *Interface Effect*.

BAB 4. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap tahap pembuatan desain berdasarkan skema penelitian yang telah didefinisikan pada bab sebelumnya.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan bahasan tentang jawaban terhadap pertanyaan atau kebutuhan yang dikemukakan sebelumnya, dan saran berupa pemantapan terhadap kesimpulan yang telah dibuat, dengan demikian memantapkan hubungan antara masalah, analisis, pengembangan, dan kesimpulan.