



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki banyak suku, budaya, ras dan agama, terdiri dari berbagai macam suku dan budaya tersebut Indonesia merupakan negara kepulauan yang terbesar di dunia. Oleh karena itu, sejarah yang telah dibuat dari jaman dahulu hingga sekarang sudah pasti sebuah momen-momen penting bagi Indonesia dalam pembentukan menjadi Indonesia yang sekarang.

Meskipun begitu, pelajaran sejarah tidak terlalu diperhatikan oleh orang-orang. Menurut data dari Zenius (2014) sejarah merupakan salah satu 5 pelajaran di sekolah yang membosankan, 1340 responden yang mengisi survey dari Zenius dan sekitar 40% dari responden survey itu adalah anak-anak kelas 12 SMA. Menurut responden tersebut, mereka memilih sejarah menjadi salah satu pelajaran yang membosankan dikarenakan cara pengajaran yang digunakan untuk pelajaran dianggap kaku, kaku disini adalah dalam bentuk bahwa siswa-siswi harus menghafalkan nama, tahun, tanggal, dan tempat tanpa mengerti keseluruhan dari cerita yang ingin disampaikan. Sehingga membuat para siswa-siswi bosan akan pelajaran sejarah. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan No. 22/2006 dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran sejarah memiliki tujuan yaitu membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Sedangkan, fenomena yang terjadi adalah sejarah tidak diminati oleh remaja sehingga sejarah

akan dilupakan oleh generasi mendatang. Oleh karena itu, penulis memilih topik ini untuk membuat sebuah media yang berhubungan dengan sejarah untuk meningkatkan minat sejarah pada remaja Indonesia.

Dari perkembangan teknologi *modern* sekarang, yang terkenal adalah *video game*. Untuk beberapa tahun ini, perkembangan *video game* begitu pesat sehingga banyak digunakan untuk kegiatan yang dapat bermanfaat di kehidupan sehari-hari. Beberapa *game*, seperti *series Call of Duty, Battlefield, Medal of Honor* mencampurkan elemen historis peperangan di dalam *game*-nya untuk dapat menceritakan/menghibur para konsumen. Dengan cara ini, cerita sejarah luar dapat berkembang secara cepat ke dalam pikiran masyarakat negara lain. Maka konten sejarah dapat dihubungkan dengan media digital seperti *game*.

Game juga sekarang mudah untuk diakses oleh masyarakat, mulai dari yang generasi muda sampai dengan yang lanjut usia. Menurut statistik yang ada di Newzoo (2017) ada sekitar 2,2 milyar pemain *game* yang ada di dunia dan aktif (47% dari populasi dunia). Dengan jumlah angka yang sangat besar, maka potensi untuk menyebarkan sejarah lokal Indonesia sangatlah besar dan tidak terbatas. Sedangkan penduduk yang ada di Indonesia pada tahun 2017 ada sekitar 262 juta orang. Pemain di Indonesia dilihat lewat statistik dari Newzoo (2017) ada 43,7 juta pemain di Indonesia dan 36 persen dari angka tersebut adalah remaja. Dilihat dari data tersebut, remaja jaman sekarang lebih konsumtif dalam penggunaan media digital *game*.

User interface dan *user experience* penting untuk dibahas dalam media *digital* dikarenakan kedua hal tersebut adalah sebuah panduan untuk pengguna

dalam media. *User experience* merupakan pengalaman pengguna dalam penggunaan media *digital* dengan cara meningkatkan tingkat *usability*, *accessibility*, dan kepuasan dalam interaksi. Oleh karena itu, kepuasan pengguna dapat mendefinisikan sebuah desain dan memfokuskan desain tersebut kepada pengguna. Sedangkan *user interface*, merupakan bentuk elemen desain yang memfokuskan keindahan dari sebuah desain media *digital* melalui penggunaan warna, tombol, animasi, tipografi, diagram, dan *widgets*. Elemen *user interface* tersebut dibuat berdasarkan fokus yang telah dibuat dari *user experience* yang telah dibuat untuk memudahkan pengguna dalam penggunaan media *digital*. Oleh sebab itu, *user interface* dan *user experience* penting untuk diperhatikan agar pengguna dapat tertarik dan merasakan kegunaan dari sebuah media tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin membahas permasalahan yang paling penting di pembahasan topik ini:

1. Bagaimana perancangan UI/UX dalam *game* FPS bertema historis dalam pertempuran Surabaya 10 November 1945?

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.3. Batasan Masalah

Karena adanya keterbatasan waktu, penulis menetapkan beberapa batasan dalam proposal tugas akhir ini. Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan berfokus pada pembuatan UI/UX dalam *game* bertema historis 10 November 1945, mencakup *splash screen*, *loading screen*, *main menu*, *pause menu*, GUI dan interaksi di dalam *gameplay*.
2. Perancangan yang dibuat berdasarkan dari kronologi kejadian yang memicu Perang 10 November 1945 di Surabaya dan kejadian yang diangkat adalah berdasarkan lokasi pertempuran di Jembatan Merah.
3. Perancangan akan ditujukan pada remaja umur 18 tahun keatas yang memiliki kegemaran untuk bermain *game* FPS.
4. Perancangan ditujukan pada target yang ada di sekitar Jakarta dan Tangerang sebagai target primer dan Indonesia sebagai target sekunder. Hal ini dikarenakan target sekitar Jakarta dan Tangerang memiliki akses teknologi yang mudah dan paham teknologi.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk mencari jawaban bagaimana cara membuat perancangan UI/UX dalam *game* FPS bertema historis yang dapat membuat pemain dapat menggunakan *user interface* yang ada dalam *game*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis

- Menambah ilmu mengenai *interaction design* dan sejarah Bangsa Indonesia
- Pemenuhan syarat untuk mendapat gelar Sarjana Desain (S.Ds).

2. Bagi UMN

- Sebagai wawasan baru dalam meningkatkan pengetahuan khususnya di bidang desain interaksi untuk dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan selanjutnya.

3. Bagi Masyarakat

- Menciptakan sebuah media digital yang menjembatani konten sejarah untuk remaja.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A