



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

**PERANCANGAN INTERAKSI DALAM
PERMAINAN DIGITAL *EPIC HISTORICAL*
“THE MESSENGER”**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Raditia Febiyanto
NIM : 14120210293
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raditia Febiyanto

NIM : 14120210293

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN INTERAKSI DALAM PERMAINAN DIGITAL

EPIC HISTORICAL “THE MESSENGER”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 3 Januari 2018

Raditia Febiyanto



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN INTERAKSI DALAM PERMAINAN DIGITAL EPIC HISTORICAL “THE MESSENGER”

Oleh

Nama : Raditia Febiyanto

NIM : 14120210293

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 Januari 2018

Pembimbing I



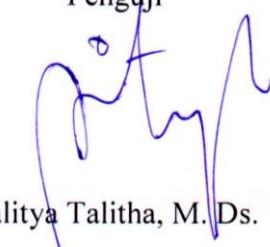
Prima Murti Rane Singgih, S.Sn, M.Ds

Pembimbing II



Nadia Mahatmi, M.Ds.

Pengudi



Lalitya Talitha, M.Ds.

Ketua Sidang



Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Indonesia adalah bangsa yang besar dan telah merdeka sekian puluh tahun. Kemerdekaan tersebut tak lepas dari perjuangan para pahlawan pada masa dahulu. Salah satu peristiwa yang begitu ialah peristiwa Agresi Militer Belanda II. Peristiwa tersebut merupakan peristiwa krisisnya identitas Republik Indonesia akibat Belanda ingin mengambil alih kembali tanah Indonesia. Peristiwa ini berdampak hingga dunia dan membuat Dewan Keamaan PBB harus turun tangan untuk menyelesaikan permasalahan Indonesia dengan Belanda. Namun sayang, peristiwa tersebut tidak begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan oleh minat masyarakat Indonesia sendiri terhadap sejarah Bangsa Indonesia begitu minim.

Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan sejarah Indonesia khususnya Agresi Militer Belanda II melalui permainan digital bertemakan sejarah Indonesia dengan target audiens ialah laki-laki berusia 18 hingga 22 tahun. Secara khusus penulis berfokus terhadap perancangan interaksi pada permainan digital.

Selama proses terciptanya karya dari tugas akhir ini, banyak hal yang dialami penulis. Penulis mendapatkan banyak masukan dari mempelajari sejarah khususnya sosok dari Jendral Soedirman yang pantang menyerah. Selain itu, penulis juga mendapat banyak masukan juga dari narasumber-narasumber yang membagikan pengalamannya yang sangat berguna bagi penulis. Oleh sebab itu, diharapkan melalui laporan tugas akhir ini, pembaca dapat mendapatkan wawasan

baru di bidang sejarah dari bangsa ini ataupun pengetahuan tentang UI/UX dan *gameplay*.

Proses hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan oleh pihak-pihak terkait. Pihak-pihak tersebut ialah:

1. Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds. selaku Ketua Program Studi
2. Prima Murti Rane Singgih, S.Sn, M.Ds selaku Dosen Pembimbing 1
3. Nadia Mahatmi, M.Ds selaku Dosen Pembimbing 2
4. Rianty Tara Pratita selaku UI/UX Senior Meteor Inovasi Digital
5. Daru Kala selaku Lead Artist Gambreng Games
6. Sukarjo selaku Pemandu Museum Jendral Soedirman di Yogyakarta
7. Rekan-rekan Tim Penyusun “The Messenger”
8. Taksu selaku Progammer
9. Hadi Purnama selaku Progammer
10. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Tugas Akhir/Skripsi
11. Keluarga dekat

Tangerang, 3 Januari 2018

Raditia Febiyanto

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Sejarah adalah sesuatu yang penting untuk dipelajari, namun masyarakat masih menganggap hal tersebut cenderung membosankan. Sebagai contoh peristiwa Agresi Militer Belanda II merupakan peristiwa penting namun banyak masyarakat yang belum mengetahuinya. Permainan digital adalah hal yang digemari dan diterima oleh banyak golongan. Perbedaan atas kedua hal tersebut menjadi tujuan dari penelitian ini dengan mengkombinasikan antara permainan digital dengan alur cerita yang berasal dari sejarah.

Dalam perancangan tersebut, metode yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan *user test*. Melalui perancangan ini, disimpulkan bahwa peran UI/UX dan *gameplay* dalam permainan digital bertemakan sejarah begitu penting. Selain menciptakan media permainan digital yang bermuatan konten sejarah, menciptakan desain interaksi yang sesuai dengan konten sejarah. Berdasarkan hasil *user test* yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pengguna menjadi tahu mengenai peristiwa Agresi Militer Belanda II. Atas dasar itu, dapat membuktikan bahwa permainan digital merupakan media alternatif yang efektif dalam memperkenalkan sejarah Indonesia kepada masyarakat khususnya laki-laki berusia 18 hingga 22 tahun.

Kata kunci : desain, *gameplay*, interaksi, sejarah, UI, UX,



ABSTRACT

History is something important to be learned, but people think that it's so bored. For example is event of Second Dutch Military Aggression that's important but people don't know about it. Game is something liked and acceptable by many people. Difference both of it that become purpose of this research by combining between digital games with storyline that come from history.

In the design, method be used is interview, questionnaire, study existing, and user test. From this design, it can be concluded that UI/UX and gameplay in game with historical have an important role. In addition to creating more interesting learning methods, introduce history can also be effective. Based on result of user test, user become be know about event of Second Dutch Military Aggression. From this reason, it can proof that's game is effective alternative media to introduce history of Indonesia to people specially for male aged 18 to 22 years.

Keywords: *design, gameplay, history, interaction, UI, UX*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Interaktivitas.....	6
2.1.1. Cerita Interaktif	8
2.2. Permainan (<i>Game</i>)	10

2.2.1.	<i>Gameplay</i>	11
2.3.	<i>User Interface & User Experience</i>	24
2.3.1.	User Interface	25
2.3.2.	<i>User Experiences</i>	31
2.3.3.	Prinsip dalam <i>User Interface & User Experiences</i>	40
2.4.	Elemen Desain	44
2.4.1.	Teori Tipografi.....	44
2.4.2.	Teori Warna	48
2.5.	Peristiwa Agresi Militer Belanda II	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		60
3.1.	Gambaran Umum Tugas Akhir.....	60
3.2.	Metodologi Penelitian (<i>Expertise & User</i>)	60
3.2.1.	Wawancara.....	61
3.2.2.	Observasi Lapangan	65
3.2.3.	Studi Eksisting	66
3.2.4.	Kuesioner	78
3.3.	Metodologi Perancangan.....	86
3.4.	<i>Perancangan</i>	94
3.4.1.	Perancangan Ide	94
3.4.2.	<i>Gameplay</i>	99
3.4.3.	UI/ UX.....	119
BAB IV ANALISIS.....		135

4.1.	Analisa Perancangan	135
4.1.1.	<i>Gameplay</i>	135
4.1.2.	<i>User Experience & User Interface</i>	145
4.2.	<i>User Test</i>	157
BAB V PENUTUP.....		162
5.1.	Kesimpulan	162
5.2.	Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA		XVII
LAMPIRAN.....		XXII

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flow Channels 1	23
Gambar 2.2 Flow Channels 2	24
Gambar 2.3 HUD pada GTA V	26
Gambar 2.4 Tom Clancy's Ghost Recon: Phantoms - <i>Spatial</i>	27
Gambar 2.5 Metro 2033 - <i>Diegetic</i>	28
Gambar 2.6 Battlefield 1 - <i>Meta</i>	29
Gambar 2.7 Ragnarok Mobile – <i>Non-Diegetic</i>	30
Gambar 2.8 <i>Structure Content</i>	34
Gambar 2.9 <i>Hierarchical Structure</i>	35
Gambar 2.10 <i>Interface Design</i>	37
Gambar 2.11 <i>Information Design</i>	38
Gambar 2.12 HUD pada GTA IV	41
Gambar 2.13 HUD pada Saints Row IV	41
Gambar 2.14 Jenis Huruf berdasarkan Waktu	48
Gambar 3.1 Foto dengan Rianty (UI/UX Senior)	61
Gambar 3.2 Foto Gabungan Observasi Lapangan	66
Gambar 3.3 Cover Battlefield 1	67
Gambar 3.4 <i>Main Menu</i> Battlefield 1	69
Gambar 3.5 HUD Battlefield 1	70
Gambar 3.6 Sniper Elite 4	71
Gambar 3.7 <i>Main Menu</i> Sniper Elite 4	72
Gambar 3.8 HUD Sniper Elite 4	73

Gambar 3.9 <i>Board Game</i> Mahardika	74
Gambar 3.10 Tampilan dari <i>Board Game</i> Mahardika	75
Gambar 3.11 Diagram Responden	79
Gambar 3.12 Tanggapan terhadap Fenomena 1	80
Gambar 3.13 Tanggapan terhadap Fenomena 2	81
Gambar 3.14 Ketertarikan dan Pengetahuan Responden atas Sejarah Indonesia .	82
Gambar 3.15 Pengalaman audiens dalam bermain permainan digital FPS	84
Gambar 3.16 Tampilan <i>main menu</i> yang diminati audiens.....	84
Gambar 3.17 Tampilan HUD yang diminati audiens.....	85
Gambar 3.18 Skematika Perancangan.....	93
Gambar 3. 19 <i>Mindmapping #1</i>	95
Gambar 3.20 <i>Mindmapping #2</i>	96
Gambar 3.21 <i>Moodboard</i>	98
Gambar 3.22 Konsep atas <i>Flow Channel</i>	100
Gambar 3. 23 <i>Top Down Layout Cutscene</i>	117
Gambar 3. 24 <i>Top Down Layout Mode Shooting</i>	118
Gambar 3. 25 <i>Top Down Layout Mode Stealth</i>	118
Gambar 3.26 Diagram <i>Flow Main Menu</i>	121
Gambar 3. 27 Diafram <i>Flow In Game</i>	122
Gambar 3.28 Proses <i>Layouting</i>	123
Gambar 3. 29 <i>Wireframe #1</i>	124
Gambar 3. 30 Visualisasi UI #2	126
Gambar 3. 31 Visualisasi UI #1	127

Gambar 3.32 Visualisasi UI #3	128
Gambar 3. 33 Visualisasi UI #4	130
Gambar 3.34 Visualisasi HUD #1.....	131
Gambar 3.35 Visualisasi HUD #2.....	132
Gambar 4. 1 Efek Lubang Peluru.....	136
Gambar 4. 2 <i>Top Down Layout Mode Shooting & Swarm</i>	139
Gambar 4. 3 <i>Top Down Layout Mode Stealth</i>	143
Gambar 4.4 <i>Wireframe Splash Screen</i>	145
Gambar 4. 5 <i>Wireframe Loading Screen</i>	146
Gambar 4.6 <i>Wireframe Main Menu Screen</i>	146
Gambar 4.7 <i>Wireframe Settings Screen</i>	147
Gambar 4.8 <i>Wireframe Credits Screen</i>	147
Gambar 4.9 <i>Wireframe HUD Screen</i>	149
Gambar 4.10 <i>Main Menu Screen</i>	150
Gambar 4.11 Jenis Font Pilihan	151
Gambar 4.12 <i>Settings Screen</i>	152
Gambar 4.13 <i>Loading Screen</i>	153
Gambar 4. 15 <i>HUD Final</i>	155
Gambar 4.16 <i>Paused Screen</i>	156
Gambar 4. 17 Visual UI (<i>Art Style</i>).....	157
Gambar 4. 18 Interaktivitas UI/UX.....	158
Gambar 4.19 <i>Layout Page</i>	159
Gambar 4.20 <i>Flow Experience UI/UX</i>	160

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Studi Eksisting	76
---------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

PERTANYAAN KUESIONER 14-15 SEPTEMBER 2017.....	XXII
PERTANYAAN PROTOTYPE DAY – 17 NOVEMBER 2017.....	XXIV
BUKTI WAWANCARA.....	XXV
BUKTI OBSERVASI LAPANGAN	XXX
<i>TOP DOWN LAYOUT</i>	XXXI
PENGEMBANGAN JUDUL “THE MESSENGER”	XXXIII
KARTU BIMBINGAN KONSULTASI TUGAS AKHIR.....	XXXIV

