



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.

PERANCANGAN DESAIN INTERAKSI DAN USER INTERFACE

PADA GAME “PA BALLE ADVENTURE”

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Ryan Budi Putra

NIM : 14120210052

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 : Ryan Budi Putra

NIM : 14120210052

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

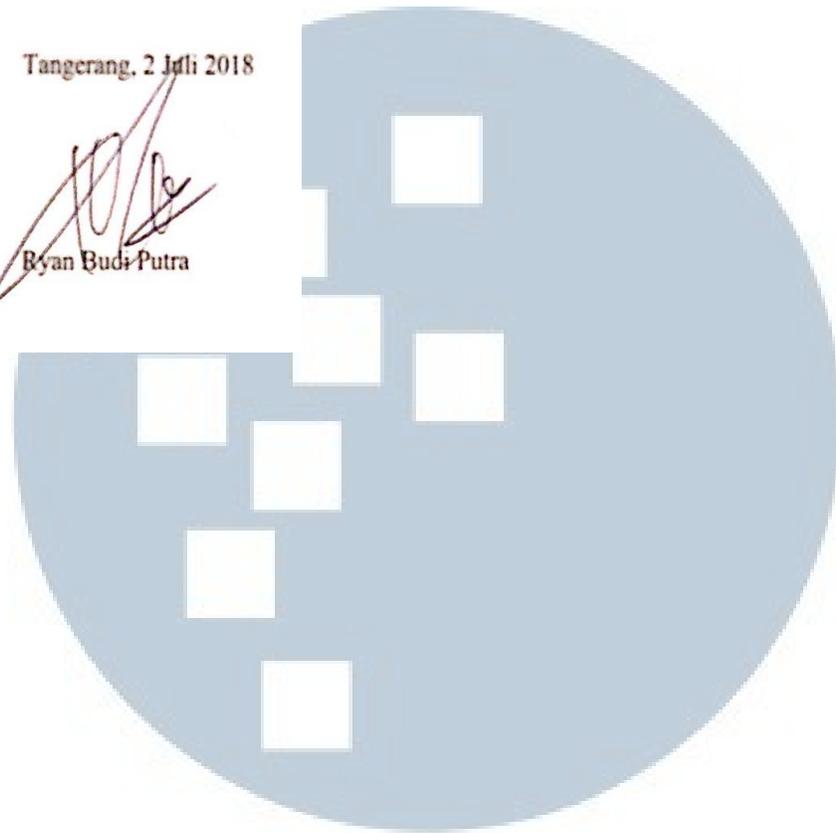
PERANCANGAN DESAIN INTERAKSI DAN USER INTERFACE PADA GAME “PA BALLE ADVENTURE”

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, kecualiarahan pembimbing akademik dan nara sumber. 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, 2 Juli 2018



Ryan Budi Putra



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN INTERAKSI DAN USER INTERFACE
PADA GAME “PA BALLE ADVENTURE”

Oleh

Nama : Ryan Budi Putra

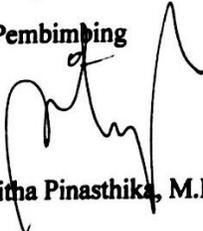
NIM : 14120210052

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

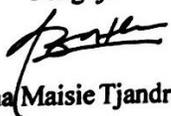
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 17 Juli 2018

Pembimbing


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

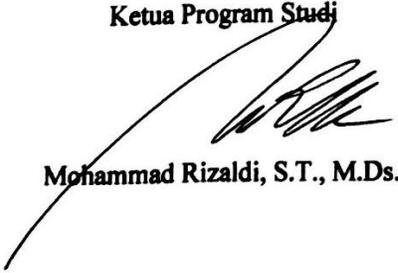
Penguji


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

Ketua Sidang


Nadia Mahgami, M.Ds.

Ketua Program Studi


Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Pa Balle Adventure”. Laporan ini penulis susun untuk memperoleh gelar sarjana desain. Penulis melihat bahwa topik yang menjadi pembahasan TA ini sangat menarik dikarenakan kurangnya pengembangan pembelajaran dan juga kurangnya pengetahuan dan keingintahuan generasi muda mengenai alat musik Indonesia.

Topik yang penulis buat sangat penting untuk pengetahuan generasi muda dan diharapkan juga generasi muda bangsa Indonesia bisa lebih membudidayakan peninggalan bangsa Indonesia.

Pembahasan ini cukup rumit menurut penulis dikarenakan kurangnya sumber tentang topik pembahasan. Penulis berharap dari tulisan ini bisa menginspirasi orang banyak dan bisa membantu orang lain mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Penulis ingin berterima kasih kepada orang-orang yang sudah membantu dan mendukung dibalik penulisan perancangan ini.

1. Ketua Program Studi Fakultas Seni dan Desain, Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.
2. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulis.
3. Rianty Tara Pratita selaku narasumber yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengetahuan seputar *user interface* dan *user experience*.

4. Bryan Budi Putra dan Josef Arga sebagai anggota kelompok yang saling menopang satu sama lain untuk mengatasi masalah yang ada.
5. Orang tua, kakak saya, dan teman-teman yang selalu membantu dan menghibur penulis selama mengumpulkan data dan juga membuat tugas akhir ini terselesaikan.

Tangerang, 2 Juli 2018



Ryan Budi Putra

MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Pa Balle Adventure adalah *game digital* yang mengangkat kebudayaan Makassar khususnya ansamble Pa Balle. Ansamble Pa Balle adalah perlengkapan alat musik yang diharuskan ada pada upacara pernikahan di Makassar. Dalam *game Pa Balle Adventure* diperlukan sebuah UI berdasarkan UX sebagai media interaksi antara pemain dengan *game*. UI tersebut harus dapat memvisualkan unsur budaya ansamble Pa balle di Makassar. Metode pengumpulan data yang di gunakan adalah wawancara dan studi eksisting sebagai dasar perancangan sehingga didapatkan sebuah hasil akhir yang dapat diaplikasikan ke dalam *game Pa Balle Adventure*.

Kata kunci: *user interface, interactive, user experience, game.*

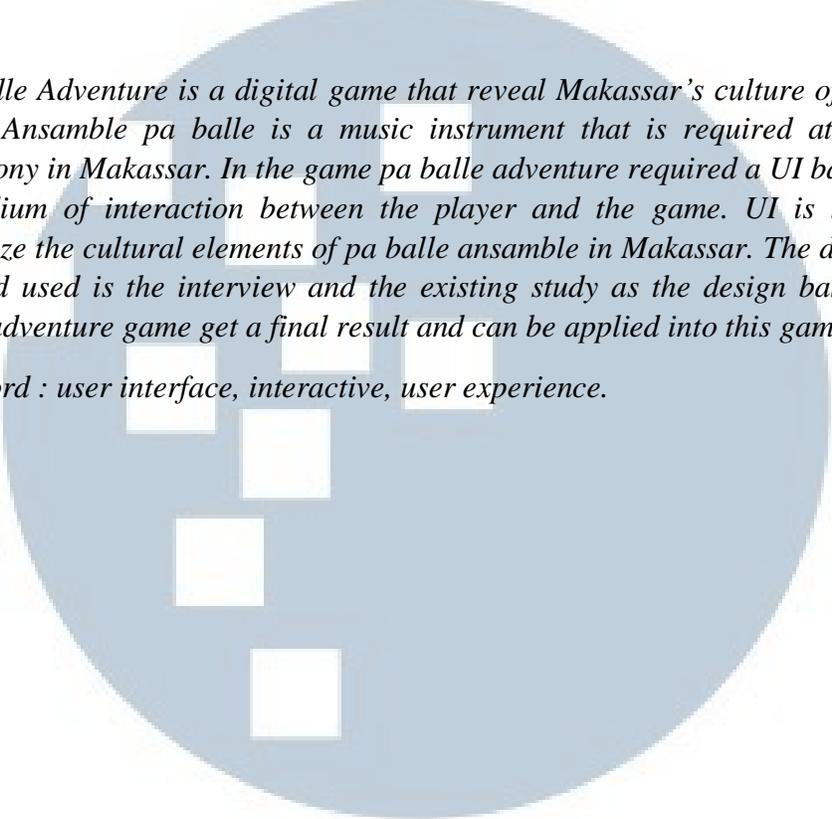
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Pa Balle Adventure is a digital game that reveal Makassar's culture of ansamble pa balle. Ansamble pa balle is a music instrument that is required at the wedding ceremony in Makassar. In the game pa balle adventure required a UI based on UX as a medium of interaction between the player and the game. UI is to be able to visualize the cultural elements of pa balle ansamble in Makassar. The data collection method used is the interview and the existing study as the design basis so that pa balle adventure game get a final result and can be applied into this game.

Keyword : user interface, interactive, user experience.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan masalah.....	3
1.3. Tujuan tugas akhir	3
1.4. Batasan masalah	3
1.5. Metodologi Pengumpulan Data.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Jenis <i>Game</i>	6
2.1.2 Tahapan Pembuatan <i>Game</i>	10

2.1.3	<i>Cutscene</i>	12
2.1.4	<i>Flow</i>	12
2.1.5	Elemen <i>Game</i>	14
2.1.6	Manfaat <i>Game</i> Secara Umum	15
2.2.	Desain Interaksi	16
2.3.	<i>User Interface</i>	18
2.3.1	<i>Button</i>	19
2.3.2	<i>Shape</i>	19
2.4.	Elemen Desain.....	20
2.4.1	<i>Layout</i>	20
2.4.2	<i>Grid</i>	21
2.4.3	<i>Color</i>	21
2.4.1	Tipografi.....	27
2.5.	<i>User Experience</i>	28
2.6.	<i>Storytelling</i>	30
2.6.1	<i>Plot</i>	30
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN		32
3.1.	Gambaran Umum Tugas Akhir/Skripsi	32
3.2.	Metodologi Penelitian	32

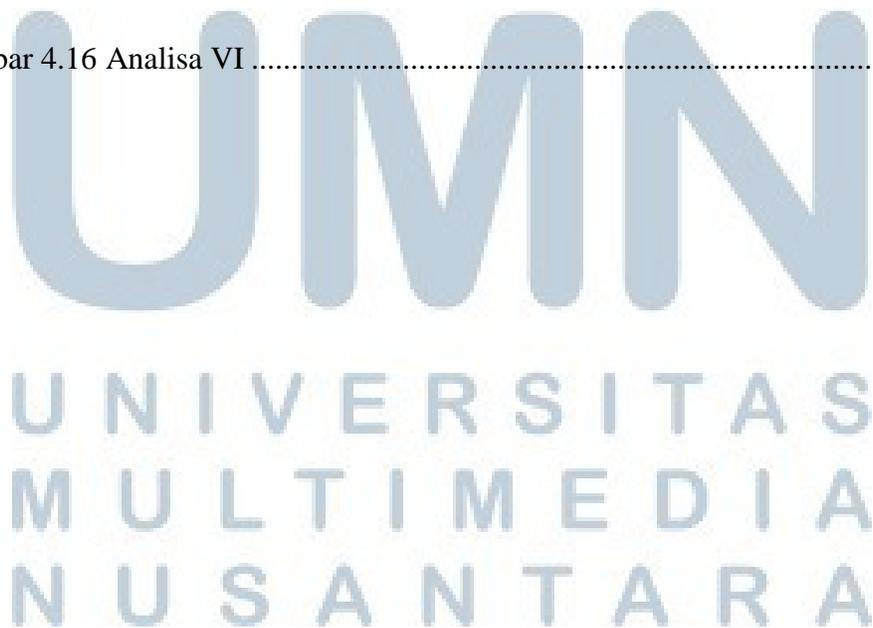
3.2.1	Wawancara.....	32
3.2.2	Studi Eksisting	33
3.3.	Metodologi Perancangan.....	40
3.3.1	Konsep.....	40
3.3.2	<i>Moodboard</i>	41
3.3.3	Sketsa	42
3.3.4	Produksi.....	55
BAB IV	ANALISA	70
4.1.	Analisis Perancangan.....	70
4.1.1	Analisis Desain <i>Layout</i>	70
4.1.2	Analisis Desain Tombol.....	72
4.1.3	Analisis <i>Color</i>	72
4.1.4	Analisis Tipografi.....	74
4.1.5	Analisis <i>Cutscene</i>	75
4.2.	Analisis <i>User</i>	77
BAB V	PENUTUP.....	82
5.1.	Kesimpulan.....	82
5.2.	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....		84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Color Wheel</i>	24
Gambar 3.1 Wawancara dengan Expert (baju kuning).....	33
Gambar 3.2 Studi Eksisting I.....	34
Gambar 3.3 Studi Eksisting II.....	36
Gambar 3.4 Studi Eksisting III.....	38
Gambar 3.5 <i>Moodboard I</i>	41
Gambar 3.6 <i>Moodboard II</i>	42
Gambar 3.7 Sketsa <i>Play I</i>	44
Gambar 3.8 Sketsa <i>Play II</i>	45
Gambar 3.9 Sketsa <i>Play III</i>	45
Gambar 3.10 Sketsa <i>Restart</i>	46
Gambar 3.11 Sketsa <i>Settings I</i>	48
Gambar 3.12 Sketsa <i>Settings II</i>	48
Gambar 3.13 Sketsa <i>Settings III</i>	49
Gambar 3.14 Sketsa <i>Exit I</i>	51
Gambar 3.15 Sketsa <i>Exit II</i>	51
Gambar 3.16 Sketsa <i>Home</i>	52
Gambar 3.17 Nyawa.....	54
Gambar 3.18 Sketsa <i>Tutorial</i>	54
Gambar 3.19 <i>Cutscene I</i>	56

Gambar 3.20 <i>Cutscene II</i>	56
Gambar 3.21 <i>Cutscene III</i>	57
Gambar 3.22 <i>Layout</i>	57
Gambar 3.23 Sketsa <i>Layout</i>	58
Gambar 3.24 <i>Layout Final</i>	58
Gambar 3.25 Tipografi.....	59
Gambar 3.26 Tombol <i>Play I</i>	60
Gambar 3.27 Tombol <i>Play II</i>	61
Gambar 3.28 Tombol <i>Play III</i>	61
Gambar 3.29 Tombol <i>restart</i>	62
Gambar 3.30 Tombol <i>setting I</i>	63
Gambar 3.31 Tombol <i>Setting II</i>	63
Gambar 3.32 Tombol <i>Settings III</i>	64
Gambar 3.33 Tombol <i>Home</i>	64
Gambar 3.34 Tombol <i>Exit I</i>	65
Gambar 3.35 Tombol <i>Exit II</i>	65
Gambar 3.36 Tombol <i>Exit III</i>	66
Gambar 3.37 UI nyawa.....	66
Gambar 3.38 <i>Setting</i>	67
Gambar 3.39 <i>Setting II</i>	68
Gambar 3.40 Kotak <i>Pause</i>	68
Gambar 3.41 Kotak <i>Tutorial</i>	69
Gambar 4.1 <i>Layout</i>	70

Gambar 4.2 <i>Layout Akhir</i>	71
Gambar 4.3 <i>In Game</i>	71
Gambar 4.4 <i>Play</i>	72
Gambar 4.5 <i>Game Button</i>	73
Gambar 4.6 <i>Tipografi I</i>	74
Gambar 4.7 <i>Tipografi II</i>	75
Gambar 4.8 <i>Cutscene I</i>	76
Gambar 4.9 <i>Cutscene II</i>	77
Gambar 4.10 <i>Cutscene III</i>	77
Gambar 4.11 <i>Analisa I</i>	78
Gambar 4.12 <i>Analisa II</i>	79
Gambar 4.13 <i>Analisa III</i>	79
Gambar 4.14 <i>Analisa IV</i>	80
Gambar 4.15 <i>Analisa V</i>	80
Gambar 4.16 <i>Analisa VI</i>	81



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Studi Eksisting	35
Tabel 3.2 Studi Eksisting II.....	37
Tabel 3.3 Studi Eksisting III.....	39
Tabel 3.4 Studi Eksisting IV.....	43
Tabel 3.5 Studi Eksisting V	47
Tabel 3.6 Studi Eksisting VI.....	50

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA