



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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode gabungan, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dengan metode kuantitatif akan menggunakan kuesioner. Sedangkan metode kualitatif akan menggunakan wawancara, studi pustaka, dan studi eksisting. Pada perancangan ini penulis akan lebih banyak menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dikarenakan UI/UX lebih banyak membutuhkan banyak respon dari pengguna pada saat dilakukannya metode kualitatif nanti. Metode kuantitatif dengan cara menyebarkan kuesioner juga dibutuhkan untuk mengetahui data responden yang sangat banyak. Maka dari itu, penggunaan metode campuran digunakan pada perancangan ini.

3.1.1. Studi Pustaka

Penulis akan menggunakan berbagai macam sumber seperti buku, jurnal, dan artikel untuk melakukan studi pustaka. Studi pustaka merupakan metode pertama yang digunakan sebagai landasan penulis untuk merancang penelitian ini. Lewat studi pustaka ini penulis menjadi mengerti apa yang menjadi dasar perancangan UI/UX dalam *game design*, dan juga tentang dasar musik.

Buku dan jurnal berfungsi sebagai dasar penulis dalam menulis laporan dan juga memperkaya pengetahuan penulis tentang teori-teori perancangan.

Artikel berfungsi sebagai pendukung dalam mencari data-data tambahan untuk menulis laporan dan terlebih untuk mencari data tentang musik tradisional oklik.

Teori yang akan diambil adalah:

1. Teori *UI/UX design*
2. Teori *game design*
3. Teori musik

3.1.2. Kuesioner

Kuesioner disebarakan dengan menggunakan kuesioner *online* berupa *google form* untuk mendapatkan data seputar pengetahuan generasi muda tentang berbagai macam musik tradisional Indonesia, terlebih musik tradisional Oklik. Target responden pada kuesioner ini adalah anak remaja yang berumur 12-18 tahun, dengan status pelajar, bergaya hidup modern, dan suka mendengar musik modern. Kuesioner ini menggunakan metode random sampling yang disebarakan lewat sosial media, dengan penentuan jumlah sampel dengan menggunakan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Berdasarkan BPS (Badan Pusat Statistik) tahun 2017, jumlah populasi penduduk diwilayah Jabodetabek adalah 32.724.003 jiwa. Dan dengan menggunakan batas toleransi kesalahan sebesar 10% maka didapatkan jumlah sampel berjumlah 99,99969441484 yang penulis dan tim bulatkan menjadi 100 jiwa. Sehingga jumlah

sampel yang digunakan untuk kuesioner ini adalah 100 orang, dengan batas toleransi kesalahan 10%.

Kuesioner ini disebarakan mulai dari tanggal 27 April 2019 sampai tanggal 1 Mei 2019. Dari hasil kuesioner yang sudah disebarakan, penulis dan tim mendapatkan hasil sebagai berikut: dari 100 responden yang mengisi, sebagian besar responden kuesioner ini adalah pelajar SMA/SMK yang merupakan target pengguna utama dalam perancangan ini. Dari hasil yang didapatkan tentang pengetahuan responden terhadap alat musik tradisional Indonesia, banyak generasi muda mengetahui alat musik tradisional Indonesia, tetapi banyak juga remaja yang tidak tahu apa itu alat musik tradisional Oklik. Dari hasil yang ada tentang Oklik, banyak responden yang berpendapat kalau Oklik harus dilestarikan karena Oklik merupakan salah satu seni musik tradisional Indonesia. Rata-rata berpendapat kalau pelestarian Oklik yang selama ini dilakukan kurang efektif dikarenakan jangkauannya sempit yang hanya terbatas pada daerah Bojonegoro. Banyak responden yang memberikan saran untuk memperluas daerah pelestarian Oklik dan juga menggunakan media yang kreatif untuk melestarikannya.

3.1.3. Wawancara

Metode wawancara ini ditujukan kepada narasumber yang ahli dalam bidang yang dibutuhkan penulis, dalam perancangan ini adalah ahli dalam bidang UI/UX bernama Pak Sidiq dari Nusantara Beta Studio, dan juga ahli dalam musik Oklik. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam proses pengerjaan *game* ini. Wawancara yang akan dilakukan berupa:

1. Kepada Pak Sidiq (UI/UX *designer*, Nusantara Beta Studio), akan bertanya tentang hal-hal yang harus diperhatikan sebelum membuat UI/UX yang baik dan hal penting lainnya seputar UI/UX.

2. Kepada ahli dalam bidang musik Oklik, akan bertanya tentang sejarah musik Oklik itu sendiri, alat-alat musik yang digunakan dan tanggapannya terhadap perkembangan musik tradisional dan Oklik pada zaman ini.

Berikut adalah hasil dari wawancara yang sudah dilakukan:

1. Wawancara UI/UX

Nama : Sidiq Permana

Tempat : Nusantara Beta Studio, Ciputat timur

Waktu : 8 Agustus 2019, Jam 17.00-19.00

Pada awal tahap wawancara, Sidiq Permana menceritakan tentang proses/tahapan riset dalam UX dan apa yang harus diperhatikan. Awalnya, rekan-rekan pak Sidiq yang harus diketahui adalah mengenal apa yang ingin dirancang terlebih dahulu lalu mencari/membandingkan dengan yang sudah ada (dalam hal ini aplikasi). Sebagai contoh jika kita ingin merancang aplikasi *e-commerce*, kita lihat *e-commerce* yang sudah ada terlebih dahulu seperti tokpedia dan bukalapak, lalu kita lihat apa yang dapat kita masukkan/ambil untuk apa yang sekarang kita sedang rancang dan dikembangkan lagi.

Setelah itu, Sidiq menjelaskan bahwa tahap pertama dalam proses perancangan adalah membuat *wireframe*. Sebelum lanjut ke tahapan proses desain,

wireframe dibutuhkan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti saat *mockup* desain sudah jadi, tetapi masih ada kendala pada suatu bagian tertentu, maka *mockup* desain tersebut sia-sia dibuat karena *wireframe* yang belum pasti. Tahapan ini sangatlah penting dilakukan dan dibicarakan kepada seluruh tim dan klien untuk mendapatkan sebuah kesepakatan.

Selanjutnya, wawancara tentang hal yang harus diperhatikan ketika merancang UI/UX. Sidiq memberi pendapat seperti lihat kompetitor atau dalam perancangan ini berarti melihat aplikasi yang sudah ada sebagai referensi, lalu yang terpenting adalah menentukan *style* yang akan digunakan bersama tim, cara menentukan adalah dengan membuat *moodboard*. Melihat aplikasi yang sudah ada digunakan sebagai referensi dalam merancang UX, dan *moodboard* digunakan sebagai acuan dalam merancang *style* yang akan digunakan.

Sidiq juga menambahkan, dalam perancangan *interface* yang harus/wajib diperhatikan adalah tombol, pemilihan *typography*, pemilihan warna, *text field*, dan *icon* yang umum dipakai seperti *icon back*, *menu*, *icon* titik 3. Pemilihan *icon* juga penting agar pengguna dapat mengerti dengan sendirinya fungsi dari *icon* tersebut jika ditekan.



Gambar 3.1 Penulis dengan Tim Nusa Beta Studio

2. Wawancara Oklik

Nama : Irfan

Tempat : Bojonegoro

Waktu : 25 Juli 2019, Jam 16.00-17.00

Wawancara dimulai dengan bertanya kepada salah satu juru bicara dari Resing Budoyo bernama Irfan tentang sejarah Oklik. Dia menceritakan bahwa pada zaman Belanda dahulu masyarakat Bojonegoro khususnya desa-desa tertentu banyak yang terserang wabah penyakit dan banyak rumah warga yang kerampokan. Lalu ada salah satu warga desa Bojonegoro mencari satu cara untuk menghilangkan wabah

tersebut dengan cara bertapa di luar kota Bojonegoro untuk mencari obat. Setelah 1 bulan orang tersebut kembali ke desa dan menyuruh warga desa untuk membuat bunyi-bunyian dari bambu untuk mengusir wabah penyakit dan perampok. Dahulu Oklik dimainkan/diketuk dengan doa untuk mengusir penyakit, dan diketuk saat ronda malam untuk memberi tahu warga kalau ada perampok. Setelah adanya musik Oklik ini wabah penyakit dan bencana kerampokan tadi sudah berkurang. Lalu seiring berjalannya waktu alat musik Oklik ini dijadikan sebagai tradisi dan ditambahi dengan tari-tarian untuk pertunjukan, tidak berhenti sebagai alat komunikasi tetapi dikembangkan menjadi kesenian sampai sekarang, ditambah seni tarian, unsur teater, dan sebagainya.

Selanjutnya, juru bicara menjelaskan tentang asal mula nama Oklik, dimana nama tersebut dihasilkan dari bunyi ketukannya itu sendiri, saat kentongan bambu tersebut diketuk maka menghasilkan bunyi Oklik. Juru bicara juga memberi tahu alat musik pengiring yang sekarang digunakan bersama dengan Oklik, seperti gong, gambang, kenong, simbal, dan *quarto (snare drumband)*. Terdapat 2 jenis Oklik, yang seperti kentongan dan satu lagi yang terbuat dari akar bambu bernama Brungi yang membedakan hanya bunyinya yang lebih nyaring daripada kentongan.



Gambar 3.2 Penulis dengan Grup Oklik Resing Budoyo

3.1.4. Studi Eksisting

Studi eksisting digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing *game* yang dipilih. Penulis akan menganalisis *rhythm* game dan mengambil kelebihan dari segi UI dan UX dari *game* yang sudah sukses membuat UI dan UX tersebut. *Game* yang akan digunakan dalam studi eksisting ini adalah “Patapon”, “Jungle Rumble”, dan “Cooking Mama”.

3.1.4.1. “Patapon”



Gambar 3.3 Gambar *Video Game* “Patapon”

(Patapon Remastered - PS4 Gameplay Demo with Shuhei Yoshida | E3 2017, PlayStation, <https://www.youtube.com/watch?v=qJ3BaFxZZtE>, 2017)

“Patapon” merupakan sebuah *game side scrolling* 2 dimensi yang bertemakan *rhythm game*. Patapon pertama kali keluar pada konsol PSP dan yang pertama kali memberikan sebuah inovasi baru kepada *rhythm game* dengan *gameplay* yang unik saat PSP masih populer. Patapon mungkin secara visual terlihat sederhana, yaitu sebuah karakter bulat berwarna hitam putih, tetapi punya *game* ini mempunyai cerita yang unik.

Pemain berperan sebagai dewa dari suku bernama Patapon yang menjadikan warna hitam, putih, dan bulat sebagai *clue* visual utamanya. Suku Patapon sedang dalam kondisi yang genting karena bencana kelaparan dan juga ancaman dari Zigoton Empire (suku musuh). Doa mereka sampai kepada pemain, dan sekarang pemain sebagai dewa yang dipanggil suku Patapon bernama “The Almighty” harus membawa mereka keluar dari bencana yang menimpa mereka. Pemain diberikan 4

buah drum magis (kotak, segitiga, x, bulat) dan ditugaskan untuk membawa suku Patapon kepada objek suci bernama IT, mereka percaya IT merupakan jalan keselamatan mereka untuk hidup lebih baik. Namun pemain harus membantu mereka berpetualang dan melewati hadangan Zigoton Empire.



Gambar 3.4 *Gameplay Video Game “Patapon”*

(Patapon Remastered - PS4 Gameplay Demo with Shuhei Yoshida | E3 2017, PlayStation, <https://www.youtube.com/watch?v=qJ3BaFxZZtE>, 2017)

Dilihat dari gaya visualnya, Patapon menggunakan gaya kartun 2 dimensi. Dapat dilihat dari aset karakter, latar belakang, dan HUD yang menggunakan warna dasar tanpa adanya *shading* dan juga bentuk karakternya yang kartunis (tidak seperti makhluk pada dunia nyata). Warna yang digunakan juga tidak mencolok, hal ini bertujuan untuk membuat pemain terfokus kepada *gameplay* dan juga memudahkan pemain untuk membedakan karakter lawan dengan karakter pemain. Penempatan HUD pada game ini juga sudah memperhatikan prinsip-prinsip desain, dapat dilihat pada bagian setiap ujung layar dan juga diantara *icon* terdapat jarak

yang konsisten. UI yang digunakan juga sederhana dan tidak banyak, hal ini untuk memudahkan pemain melihat jumlah dan darah anggota Patapon, dan kombo yang berjalan. Keunikan lainnya pada *game* ini adalah penggunaan *font* yang dibuat khusus oleh developer Patapon sendiri untuk *game* ini.

Gameplay pada saat bermain yang ditawarkan juga unik, saat bermain terdapat ketukan atau *beat* seperti metronome sebagai dasar dari permainan ini. Pemain harus memencet tombol/drum magis yang ada (kotak, segitiga, x, bulat) sesuai dengan irama ketukan dasar untuk membuat kombinasi seperti maju jalan, serang musuh, bertahan, dll. Pada setiap ketukan, bagian pinggir layar pemain akan muncul cahaya yang membantu pemain dalam mengikuti ketukan atau *beat* yang ada. Setiap tombol/drum magis memiliki nama yang berbeda, “kotak” bernama “pata”, “bulat” bernama “pon”, “segitiga” bernama “chaka”, dan “x” bernama “don”. Sebagai contoh, untuk maju jalan pemain harus menekan (bulat, bulat, bulat, kotak) atau (pata, pata, pata, pon).

Tetapi *game* ini juga memiliki kekurangan, yaitu pemain harus bermain dengan level berulang kali sehingga *gameplay* menjadi repetitif untuk membuka level selanjutnya dan mendapatkan *equipment* yang bagus untuk Patapon mereka. Selain itu, keseluruhan *gameplay* Patapon sangat baik dari berbagai sisi, seperti banyak macam tipe lawan, boss yang sulit dan besar, juga latar belakang level yang berbeda-beda.

3.1.4.2. “Jungle Rumble”



Gambar 3.5 Gambar *Video Game* “Jungle Rumble”

(Disco Pixel’s Jungle Rumble Brings Rhythm Monkeys To Upcoming iOS Game, Lefebvre, <https://cdn.cultofmac.com/wp-content/uploads/2013/08/jungle-rumble-640x360.jpg>, 2013)

“Jungle Rumble” merupakan sebuah *rhythm game* 2 dimensi yang menggabungkan monyet dengan musik. Terlihat mekanik *gameplay* Patapon yang diadopsi oleh *game* “Jungle Rumble” ini, seperti pemain harus memencet layar sesuai dengan ritme dasar musiknya. *Gameplay* dari *game* ini adalah pemain menggerakkan monyet hitam sebagai karakter utama untuk melindungi pisang milik pemain dari monyet berwarna merah yang ingin mencurinya. Pemain harus melindungi pisang tersebut dari monyet merah yang berposisi sebagai lawan pemain dengan cara memencet cabang pohon sesuai dengan *beat*/ketukan musik dan melemparkan kelapa yang ada di cabang pohon lain kepada lawan untuk menjatuhkannya. Jika pemain tidak mengikuti *beat*/ketukan yang ada terus-menerus, maka karakter

pemain akan jatuh dari pohon atau monyet merah akan mengambil alih cabang pohon yang ada lalu pemain akan kalah.

Pada saat bermain, terdapat *beat*/ketukan dasar yang terus menerus berbunyi sama seperti *game* Patapon sebagai ketukan dasar untuk menentukan kapan pemain harus memencet layar mengikuti ketukan tersebut. Pemain harus memencet cabang pohon yang ada disebelah karakter pemain untuk bergerak menuju cabang pohon berikutnya. Untuk melempar kelapa ke lawan musuh, pemain harus mengambilnya dari cabang pohon lain, dengan cara bergerak dari cabang satu ke cabang lainnya.



Gambar 3.6 *Gameplay Video Game* "Jungle Rumble"

(Jungle Rumble : Freedom, Happiness and Bananas (1st Look iOS Gameplay), TheGameHuntah Gaming, <https://www.youtube.com/watch?v=B5Cv2PBEZLY&t=226s>, 2015)

Dilihat dari gaya visualnya, *game* ini menggunakan gaya kartun 2 dimensi tanpa *shading* pada aset karakter, dan latar belakangnya sama seperti Patapon. Penggunaan warna pada *game* ini juga terlihat lebih *colorful* dengan penggunaan

warna dengan *shade* yang lebih cerah. *Game* ini juga menggunakan *font* yang dibuat oleh developer *game* ini sendiri untuk digunakan pada logo *game* ini. UI yang terdapat pada layar pemain di dalam *game* sangat sederhana, dapat dilihat UI hanya terdapat pada bagian atas kanan layar, yaitu tombol untuk memunculkan menu. Untuk HUD, yang terdapat di dalam *game* adalah pinggiran layar yang memperlihatkan cahaya sesuai dengan ketukan dasar, 4 buah lingkaran sebagai acuan pemain untuk memencet layar sesuatu ketukan, dan *bubble text* sebagai narasi pada *game* ini. Dalam pemilihan level, pemain diharuskan menyelesaikan level sebelumnya sebelum dapat lanjut ke level selanjutnya.



Gambar 3.7 Layar Pemilihan Level pada *Video Game* “Jungle Rumble”
(Jungle Rumble : Freedom, Happiness and Bananas (1st Look iOS Gameplay), TheGameHuntah
Gaming, <https://www.youtube.com/watch?v=B5Cv2PBEZLY&t=226s>, 2015)

3.1.4.3. “Cooking Mama”



Gambar 3.8 Gambar *Video Game* “Cooking Mama”

(*Cooking Mama Let’s Cook Puzzle – Tak Lagi Memasak*, TECHINASIA,

<https://id.techinasia.com/cooking-mama-lets-cook-puzzle-mama-tak-lagi-memasak>, 2016)

“Cooking Mama” merupakan sebuah seri *mini game* simulasi memasak yang di buat oleh Cooking Mama Limited. Mekanik *gameplay* dari *game* “Cooking Mama” adalah seputar melakukan kegiatan yang ada di dapur yang di instruksikan oleh “Mama” untuk memasak berbagai macam masakan. Jika pemain tidak mengikuti instruksi yang diberikan “Mama”, maka pemain gagal dalam tugasnya dan “Mama” akan kecewa kepada pemain. Tetapi jika pemain berhasil mengikuti instruksi “Mama”, maka “Mama” akan senang kepada pemain.

Pada saat bermain, terdapat garis bantuan berbentuk panah untuk membantu pemain dalam hal memotong, memutar, dan lain sebagainya. Hal ini sangat membantu pemain dalam mengerti cara bermain setiap kegiatan yang ada disepertaran dapur.



Gambar 3.9 *Gameplay Video Game “Cooking Mama”*

(Cooking Mama Let's Cook, GCube, <https://gcube.id/game/cooking-mama-lets-cook>, 2015)

Dilihat dari gaya visualnya, *game* ini menggunakan warna yang juga terlihat lebih *colorful* dan menyenangkan dengan penggunaan warna yang lebih cerah. UI yang terdapat pada layar pemain di dalam *game* sangat sederhana, dapat dilihat UI hanya terdapat pada bagian atas kiri layar, yaitu UI jam waktu untuk menunjukkan waktu yang tersisa, UI pause pada bagian ujung layar, UI garis bantuan untuk membantu pemain, dan juga UI tampilan seperti meteran sesuai dengan *gameplay* yang sedang dimainkan.

3.1.4.4. Analisis Studi Eksisting

Dari hasil analisis studi eksisting dua buah *video game* yang bertemakan *rhythm game*, keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dalam penulisan ini, penulis berfokus pada kelebihan dan kekurangan dalam hal UI/UX masing-masing *game* dan dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1. Tabel Studi Eksisting UX “Patapon”

| Judul <i>Game</i> | <i>User Experience</i> | |
|-------------------|--|---|
| | Kelebihan | Kekurangan |
| “Patapon” | <ul style="list-style-type: none">- <i>Gameplay</i> yang sederhana dan mudah dipahami juga membuat ketagihan.- Musik pada latar belakang yang mendukung <i>gameplay</i>.- Terdapat mode kustomisasi dan <i>mini game</i>.- Terdapat <i>feedback</i> pada tiap tombol yang pemain tekan.- Terdapat <i>story</i> yang mengikuti level. | <ul style="list-style-type: none">- <i>Gameplay</i> yang repetitif untuk mendapatkan <i>resource</i> dan <i>upgrade</i> yang dibutuhkan.- Tidak ada pilihan untuk <i>pause game</i>. |

Tabel 3.2. Tabel Studi Eksisting UX “Jungle Rumble”

| Judul <i>Game</i> | <i>User Experience</i> | |
|-------------------|--|--|
| | Kelebihan | Kekurangan |
| “Jungle Rumble” | <ul style="list-style-type: none"> - Musik pada latar belakang yang mendukung <i>gameplay</i>. - <i>Gameplay</i> mudah dipahami - Terdapat <i>feedback</i> pada tiap tombol yang pemain tekan. - Terdapat progress dalam bentuk pemilihan level. | <ul style="list-style-type: none"> - Cepat bosan karena <i>gameplay</i> yang repetitif. - Interaksi pemain hanya sebatas menekan layar sehingga cepat bosan. - Tidak ada pilihan untuk <i>pause game</i>. - Kurang narasi <i>story</i>. - Tidak ada kustomisasi dan <i>mini game</i>. |

Tabel 3.3. Tabel Studi Eksisting UX “Cooking Mama”

| Judul <i>Game</i> | <i>User Experience</i> | |
|-------------------|--|---|
| | Kelebihan | Kekurangan |
| “Cooking Mama” | <ul style="list-style-type: none"> - <i>Gameplay</i> mudah dipahami karena terdapat instruksi pada setiap <i>mini game</i>. - Terdapat <i>feedback</i> pada tiap tombol yang pemain tekan. - Terdapat progress dalam bentuk pemilihan resep. - Terdapat <i>feedback</i> dalam bentuk nilai setiap resep yang dibuat. | <ul style="list-style-type: none"> - <i>Gameplay</i> yang repetitif. - Interaksi pemain yang repetitif. |

Tabel 3.4. Tabel Studi Eksisting UI “Patapon”

| Judul <i>Game</i> | <i>User Interface</i> | |
|-------------------|--|---|
| | Kelebihan | Kekurangan |
| “Patapon” | <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan gaya visual kartun 2D yang sederhana dan unik. - Penempatan HUD yang baik dan minimalis sehingga pemain tidak pusing saat bermain. - Menggunakan <i>icon</i> yang mudah dipahami oleh berbagai pengguna. - Penggunaan warna pada aset dan UI baik, tidak bertabrakan. | <ul style="list-style-type: none"> - HUD yang kecil kadang susah terbaca atau lihat. - UI instruksi yang sedikit membuat pemain tidak tahu harus apa saat awal permainan. - UI rincian <i>status</i> seperti <i>attack</i>, <i>speed</i>, <i>defendd</i>, <i>dsb</i> agak memusingkan karena tidak ada penjelasannya pada tahap <i>tutorial</i>. |

Tabel 3.5. Tabel Studi Eksisting UI “Jungle Rumble”

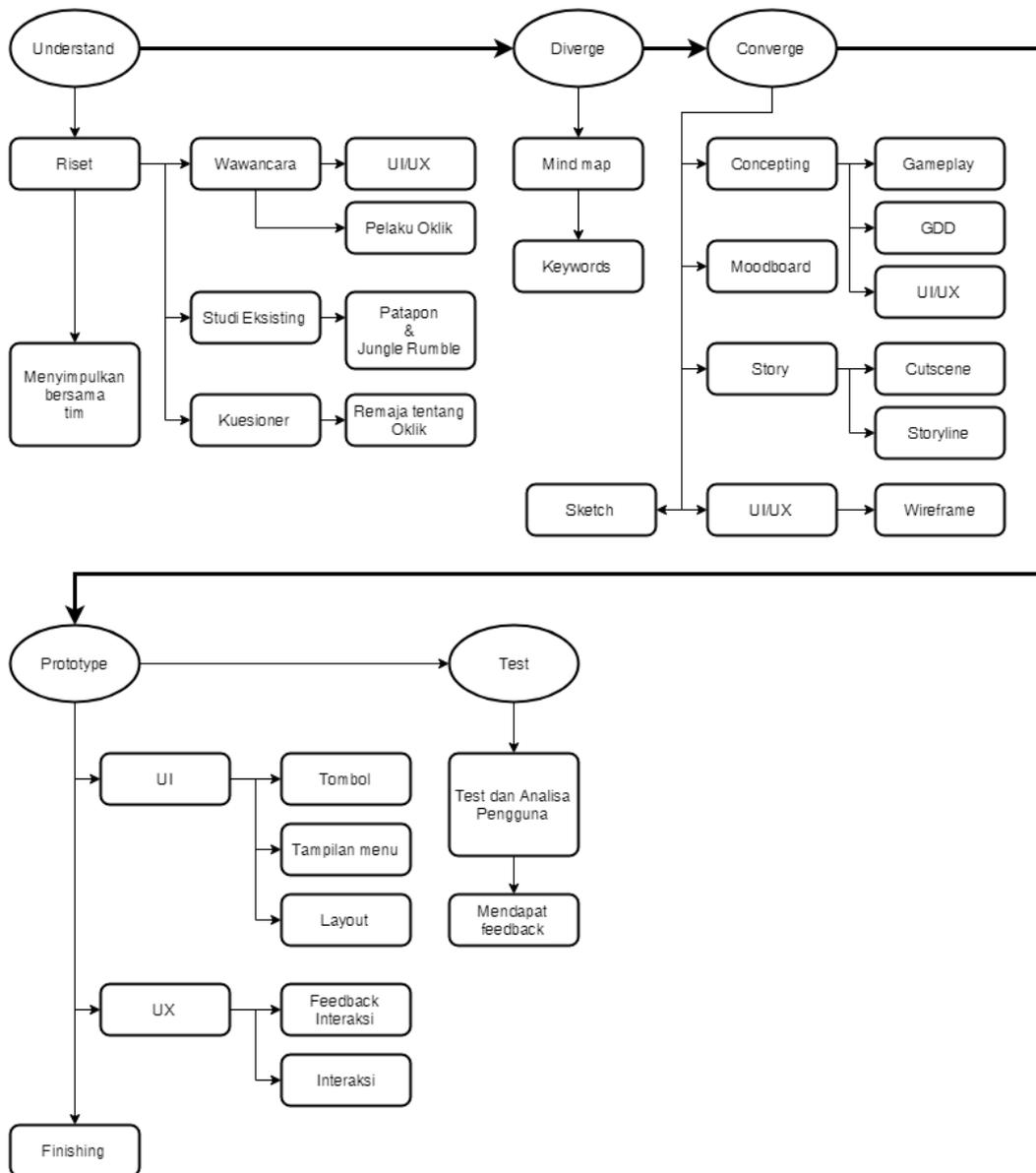
| Judul <i>Game</i> | <i>User Interface</i> | |
|-------------------|--|--|
| | Kelebihan | Kekurangan |
| “Jungle Rumble” | <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan gaya visual kartun 2D yang sederhana dan unik. - Penempatan HUD yang baik dan minimalis sehingga pemain tidak pusing saat bermain. - Menggunakan <i>icon</i> yang mudah dipahami oleh berbagai pengguna. - Penggunaan warna <i>colourful</i>. | <ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada HUD yang memberi <i>tutorial</i> setelah melewati level <i>tutorial</i>. - Agak susah membedakan mana <i>foreground</i>, dan mana <i>background</i> karena <i>asset</i> terlihat mirip. - HUD terlalu sedikit dalam <i>game</i>. |

Tabel 3.6. Tabel Studi Eksisting UI “Cooking Mama”

| Judul Game | User Interface | |
|----------------|--|---|
| | Kelebihan | Kekurangan |
| “Cooking Mama” | <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan gaya visual kartun 3D dan 2D yang sederhana dan unik. - Penempatan HUD yang baik dan minimalis sehingga pemain tidak pusing saat bermain. - Menggunakan <i>icon</i> yang mudah dipahami oleh berbagai pengguna. - Penggunaan warna <i>colourful</i> dan <i>fun</i>. | <ul style="list-style-type: none"> - Animasi pada UI terlalu berlebihan. - UI garis bantuan berkedap-kedip terlalu cepat. |

3.2. Metodologi Perancangan

Perancangan UI/UX akan menggunakan metode *Design Sprint* dari buku berjudul *Design Sprint* oleh Banfield, Lombardo, dan Wax (2015). Metode ini terbagi menjadi 5 fase tahapan yang akan digunakan penulis dalam merancang UI/UX dari awal hingga akhir perancangan, yaitu: (1) *Understand*, (2) *Diverge*, (3) *Converge*, (4) *Prototype*, (5) *Test*.



Gambar 3.10 Metodologi Perancangan *Design Sprint*

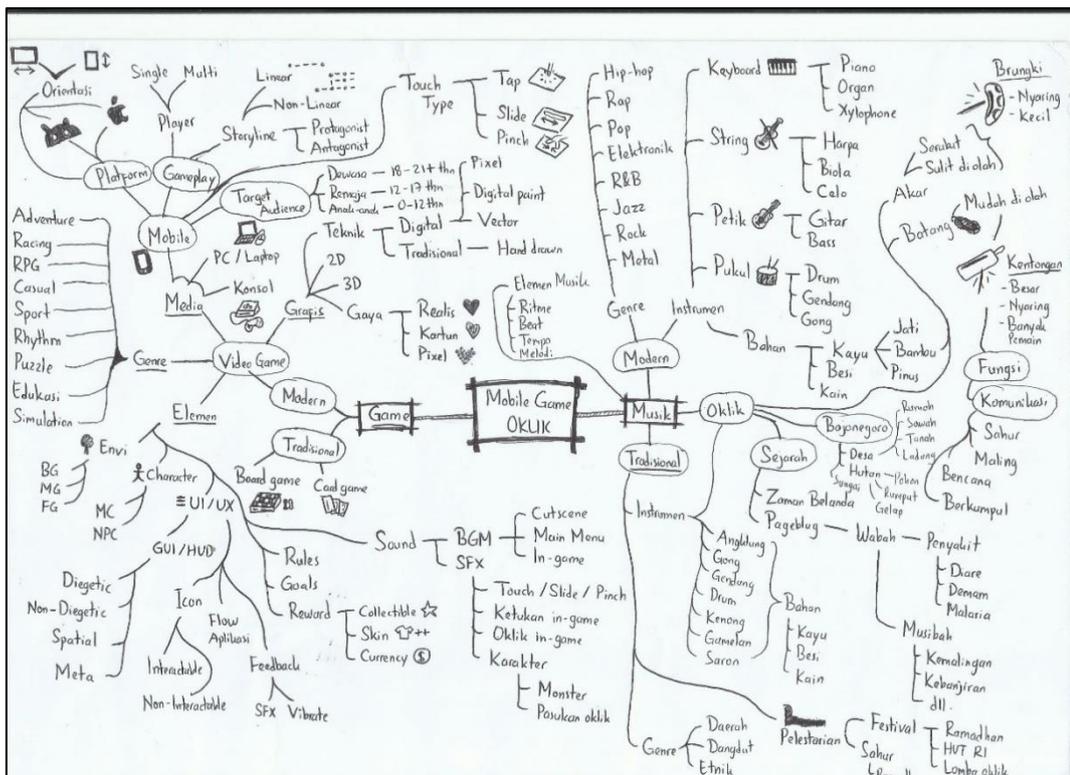
3.2.1. *Understand*

Menurut Richard, Todd, dan Trace (2019), tahap *understand* ini merupakan langkah awal untuk memulai perancangan dan mendapatkan data yang dibutuhkan. Tujuan utama dari tahapan ini adalah agar setiap anggota tim mengerti dan juga memahami setiap komponen permasalahan yang terdapat secara mendalam dan menyeluruh pada proyek yang dikerjakan, komponen seperti masalah utama dan target pengguna harus dimengerti dengan baik.

Untuk mendapatkan pemahaman dari tahap ini dilakukanlah beberapa cara yang sudah dilakukan seperti wawancara dengan narasumber topik utama untuk lebih memahami permasalahan dan konteks secara terperinci, menyebarkan kuesioner kepada target pengguna juga dilakukan untuk mendapatkan data dan memahami target pengguna. Untuk mendapatkan inspirasi dalam perancangan lewat aplikasi, desain, dan solusi yang sudah ada terlebih dahulu, dalam tahap ini juga dilakukan studi eksisting. Studi eksisting yang dilakukan dalam tahap ini menggunakan 2 buah *rhythm game* berjudul “Patapon” dan “Jungle Rumble” dan “Cooking Mama” sebagai inspirasi utama. Keuntungan yang diambil dari studi eksisting ini berfokus dalam hal UI/UX. Dari beberapa riset yang telah dilakukan ini, maka ditahap selanjutnya data-data yang ada digunakan untuk membuat *mind mapping* dan juga *keyword* untuk digunakan dalam tahap *converge*.

3.2.2. Diverge

Setelah mengerti tentang permasalahan yang ada pada proyek ini, selanjutnya pada tahap *diverge* ini dilakukan untuk mencari solusi dan menghasilkan ide sebanyak-banyaknya. Pada tahap ini dilakukan *mind mapping* untuk mendapatkan *keywords* sebagai ide dasar untuk tahap selanjutnya.



Gambar 3.11 *Mindmap* Perancangan

Mind mapping digunakan dengan tujuan untuk menjabarkan data dan menyaringnya untuk menentukan data mana yang akan digunakan. Data didapatkan dari tahap pertama lewat metodologi pengumpulan dan juga studi eksisting. Dari penjabaran ide pada *mindmap* di atas, beberapa ide yang ada disaring dan digunakan untuk menentukan warna, *mood*, *story*, gaya visual, dan bentuk UI dari *game* yang

dibuat. Setelah dilakukan proses *mind mapping* dan mendapatkan ide, hasil dari proses tersebut digunakan untuk menjadi bantuan dalam membuat sketsa dan juga konsep *game* ini. Dari hasil *mind mapping* didapatkan *keyword* berupa tradisional, meriah, dan menyenangkan. Tradisional diambil dari oklik sendiri yang merupakan alat musik tradisional dari bahan bambu yang sederhana. Menyenangkan dan meriah diambil dari festival oklik yang terdapat di Bojonegoro yang menyenangkan dan meriah baik dari pelaku seni oklik yang sedang pentas maupun penontonnya yang menikmati festival oklik.

3.2.3. Converge

Tahap *converge* ini merupakan tahap tengah dalam 5 fase tahapan *Design Sprint*. Dalam tahap ini penulis akan mempersempit dan menentukan seluruh ide dan inspirasi untuk kemana perancangan ini akan difokuskan. Hal ini digunakan pada saat penulis ingin memulai apa yang harus dibuat agar tidak merancang yang tidak perlu dan diluar tujuan utama, yaitu UI dan *gameplay*. Proses yang akan dilakukan pada tahap ini dibagi menjadi 2 tahapan, yaitu membuat *moodboard* dan *wireframe*.

3.2.3.1. Moodboard

Tahapan selanjutnya setelah mendapatkan 3 kata kunci dari hasil *mind mapping* adalah membuat *moodboard*. Penulis membuat *mood board* yang nantinya dapat digunakan pada penggambaran UI, *mood*, warna, dan tipografi pada *game* “Oklik”. Perancangan *game* “Oklik” ini akan menggunakan warna *flat color* yang digabungkan dengan *cel shading* agar tidak benar-benar polos. Penggunaan *flat color* adalah agar warna yang ada pada aset *game* ini terlihat simpel dan untuk

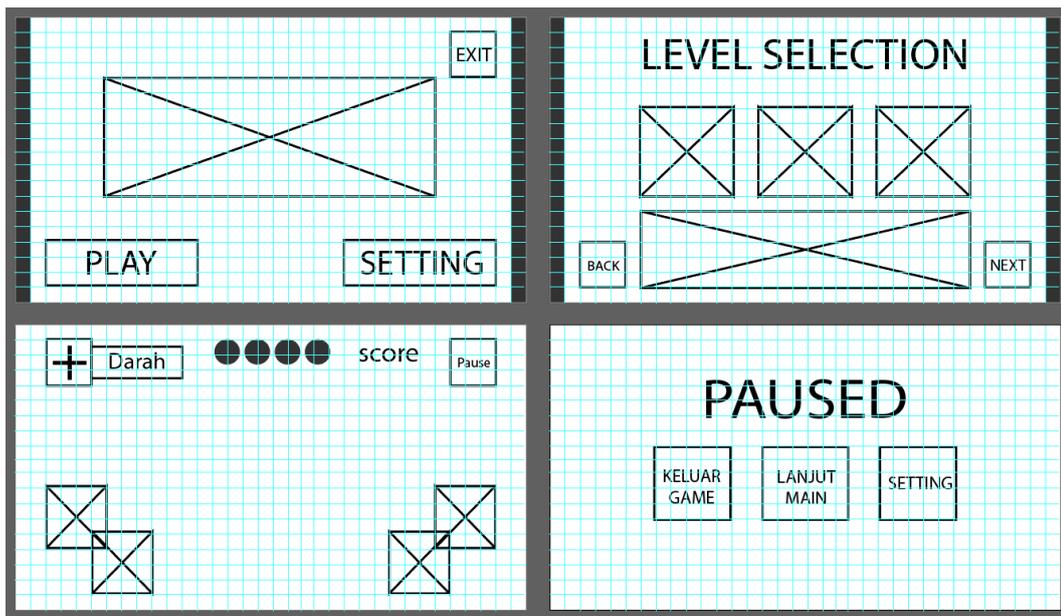
menunjukkan warna asli yang ingin ditunjukkan lebih kuat pada setiap asetnya agar dapat membuat pemain mengerti setiap aset yang ada seperti warna asli pada kehidupan nyata, seperti: daun berwarna hijau, kayu berwarna coklat, dsb. Dan juga terdapat gambar hutan dan bambu, hal ini dikarenakan *game* “Oklik” akan berlatar di hutan bambu seperti di Bojonegoro. Beberapa tampilan *game* digunakan sebagai acuan penempatan layout UI dan juga tampilan gaya visual 2D sesuai dengan perancangan *game* “Oklik”.



Gambar 3.12 Mood board dari Game “Oklik”

3.2.3.2. Wireframe

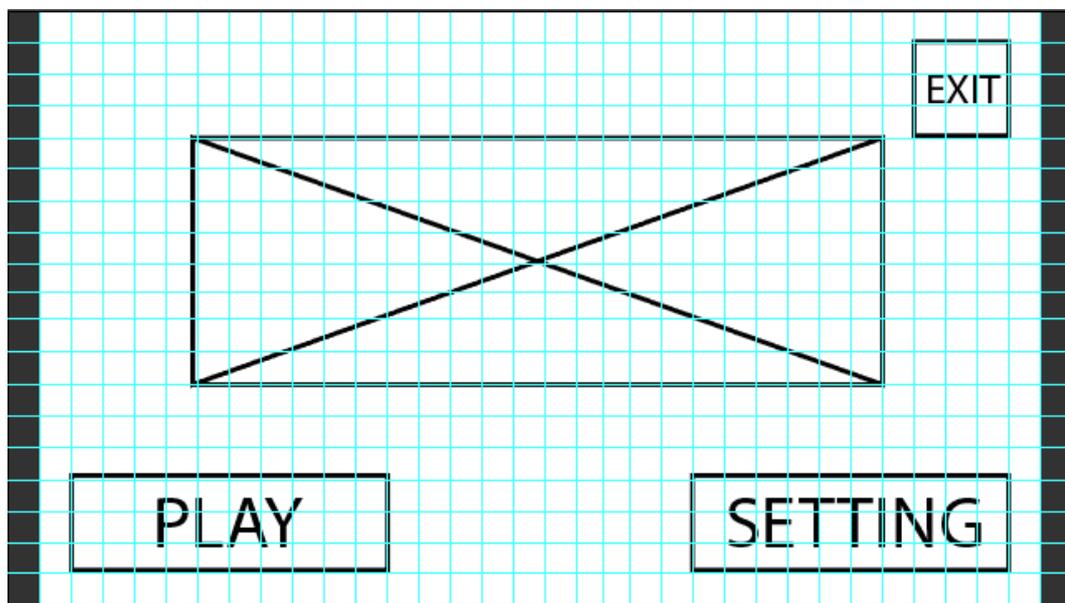
Wireframe dibuat sebagai dasar dan bantuan dari tampilan *game* yang akan dibuat, terlebih lagi *wireframe* membantu dalam penempatan UI nantinya. *Wireframe* yang akan dibuat berupa tampilan pada layar *main menu*, pemilihan *game*, *tutorial screen*, *gameplay* ke-2 (memainkan Oklik), dan *pause*. *Grid* pada *wireframe* ini menggunakan *grid* berukuran 56dp pada setiap kotaknya. Berikut adalah *wireframe* keseluruhan mulai dari *menu* hingga *gameplay* saat sebelum *alpha test* dan juga penjabaran dari setiap layar perancangan yang ada pada *game* “Oklik”:



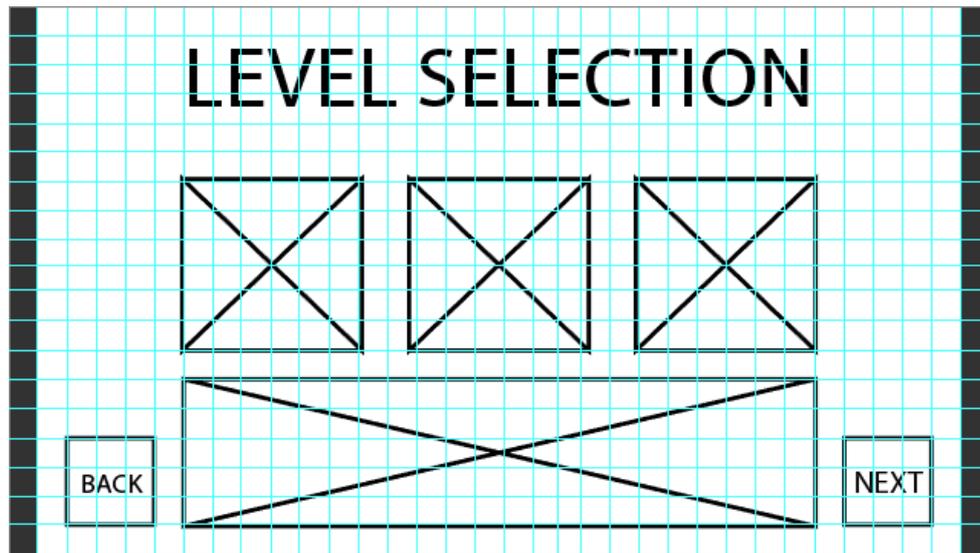
Gambar 3.13 Wireframe sebelum *alpha test* dari *Game* “Oklik”

1. Main Menu

Pada *main menu* terdapat logo “Oklik”, tombol *play*, tombol *setting*, dan tombol keluar. Logo *game* “Oklik” akan berada pada tengah layar. Tombol *play* akan membawa pemain kepada layar selanjutnya yaitu layar pemilihan *game*. Tombol *setting* akan membuka layar pengaturan yang di dalamnya terdapat pengaturan besar-kecilnya suara dan juga *credits*. Dan tombol keluar untuk keluar dari *game* “Oklik”. Penempatan tombol *play* dan juga *setting* diletakkan pada bagian kiri dan kanan untuk memberikan keseimbangan, dan juga peletakkan tombol berjarak 2 kotak *grid* dari pinggir kiri dan kanan layar dan 1 kotak *grid* di bawah dan atas layar agar memberikan *spacing* antara pinggir layar dengan elemen tombol UI.



Gambar 3.14 Wireframe Main Menu “Oklik”

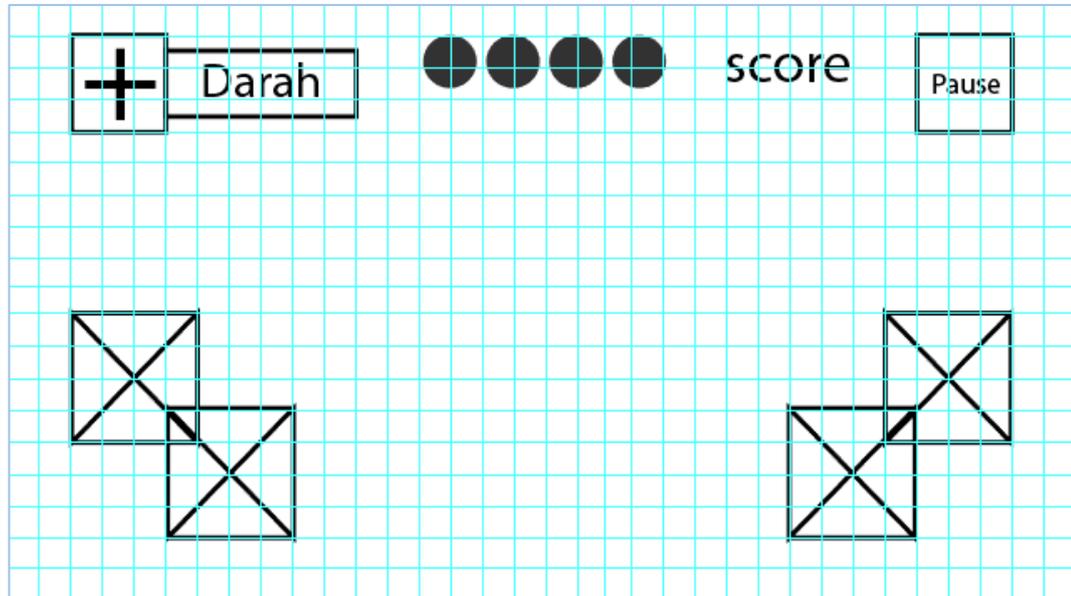


Gambar 3.15 Wireframe Level Selection Screen “Oklik”

2. Level Selection Screen

Pada bagian *level selection* terdapat 3 buah kotak pada bagian atas yang merupakan pilihan 3 *mini game* yang ada pada *game* ini, dan di bawahnya adalah kotak deskripsi yang mendeskripsikan tentang *mini game* yang dipilih pemain. Dilayar *wireframe* ini juga terdapat tombol kembali pada bagian bawah kiri untuk kembali ke *menu* awal dan tombol *next* pada bagian bawah kanan untuk masuk ke *mini game* yang dipilih setelah pemain menekan 1 kotak diantara *mini game* yang tersedia. Penempatan tombol kembali dan juga *next* diletakkan pada bagian kiri dan kanan untuk memberikan keseimbangan, dan juga peletakkan tombol berjarak 2 kotak *grid* dari pinggir kiri dan kanan layar dan 1 kotak *grid* di bawah dan atas layar agar memberikan *spacing* antara pinggir layar dengan elemen tombol UI. Peletakkan layar ini sama seperti *menu* agar memberikan *unity* (kesatuan) antara *main menu* dengan layar ini.

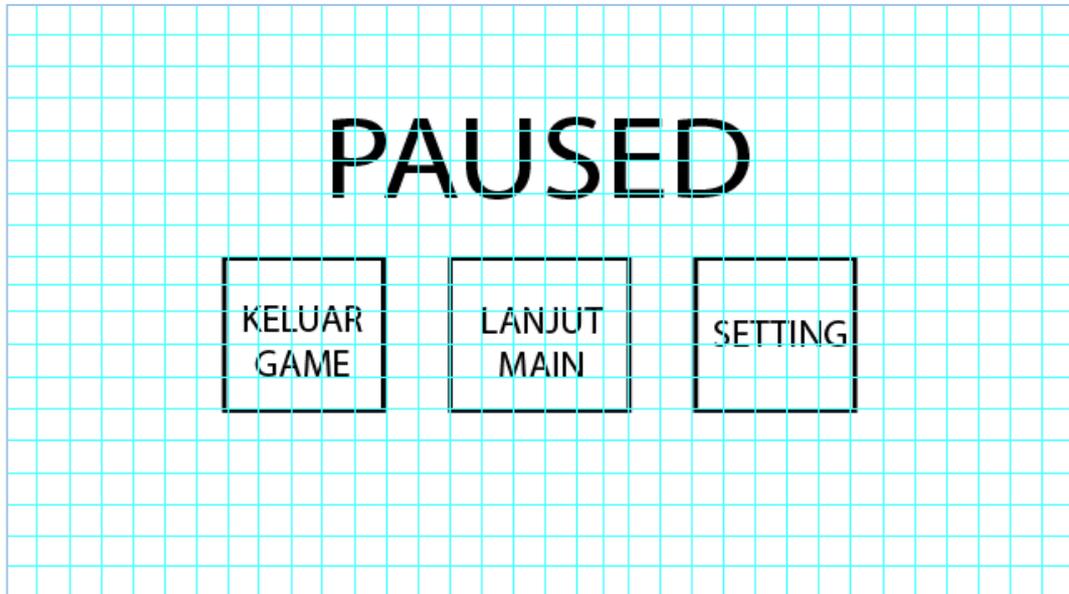
3. Layar *Gameplay* ke-2



Gambar 3.16 Tampilan Layar *Gameplay* “Oklik”

Terdapat 4 buah tombol Oklik pada layar *gameplay* untuk bermain yang terbagi menjadi 2 kiri dan 2 kanan, penempatan tombol dikarenakan layar dari *game* “Oklik” dimainkan secara *horizontal*, karena itu posisi tombol tersebut merupakan penempatan yang umum untuk kedua ibu jari pemain saat bermain *mobile game*. Selain itu terdapat juga UI seperti nyawa (darah) pada bagian atas kiri, *score*, dan UI lingkaran ritme berupa bulatan 4 buah pada atas layar. Di atas kanan terdapat tombol *pause* untuk menghentikan permainan sementara. *Grid* yang digunakan sama seperti sebelumnya, yaitu 2 kotak untuk bagian kiri dan kanan, dan 1 kotak untuk bagian bawah dan atas. *Spacing* antara elemen bagian atas berjarak 2 kotak.

3. *Pause Screen*



Gambar 3.17 Tampilan Layar *Pause Menu* “Oklik”

Pada *wireframe pause menu* terdapat 3 buah tombol, tombol pertama sebelah kiri merupakan tombol keluar untuk kembali ke *main menu* utama, tombol kedua di tengah adalah tombol *resume* untuk melanjutkan permainan, dan tombol ketiga sebelah kanan merupakan tombol *setting*. Elemen UI yang ada pada layar ini diletakkan di tengah layar agar terlihat seimbang. *Spacing* antara tombol yang ada dan antara tulisan *paused* adalah 2 kotak.

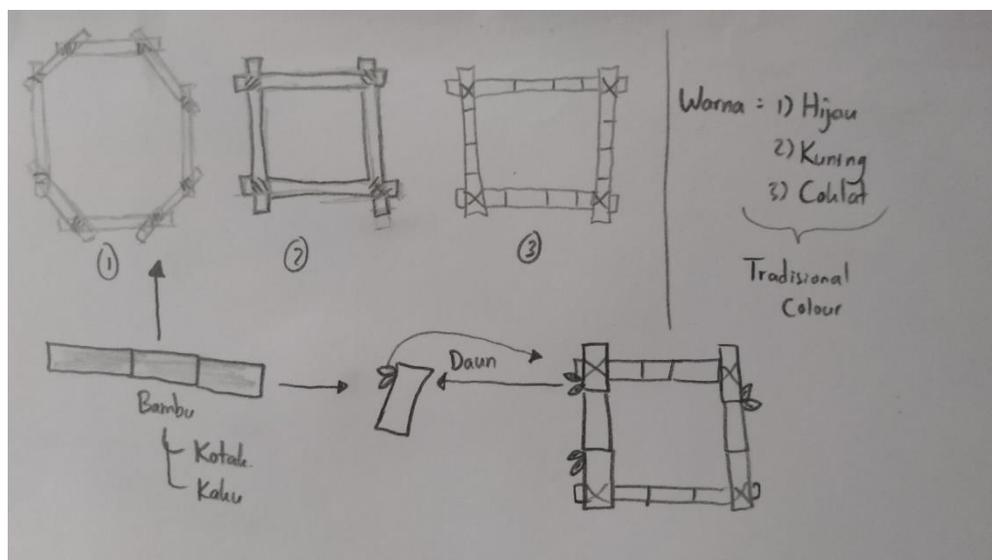
Dari *wireframe* yang sudah dijabarkan diatas, pada tahap selanjutnya maka penulis mulai merancang satu-persatu aset UI yang akan digunakan dalam *game* “Oklik”. Setelah aset UI dibuat ditahap selanjutnya, maka aset tersebut akan diletakkan sesuai dengan *wireframe* sebelumnya.

3.2.4. Prototype

Tahap *prototype* ini merupakan tahap pembuatan rancangan yang telah ditentukan setelah melewati 3 fase perancangan sebelumnya. Dalam tahap ini penulis akan mulai merancang aset-aset UI yang dibutuhkan di dalam game “Oklik”.

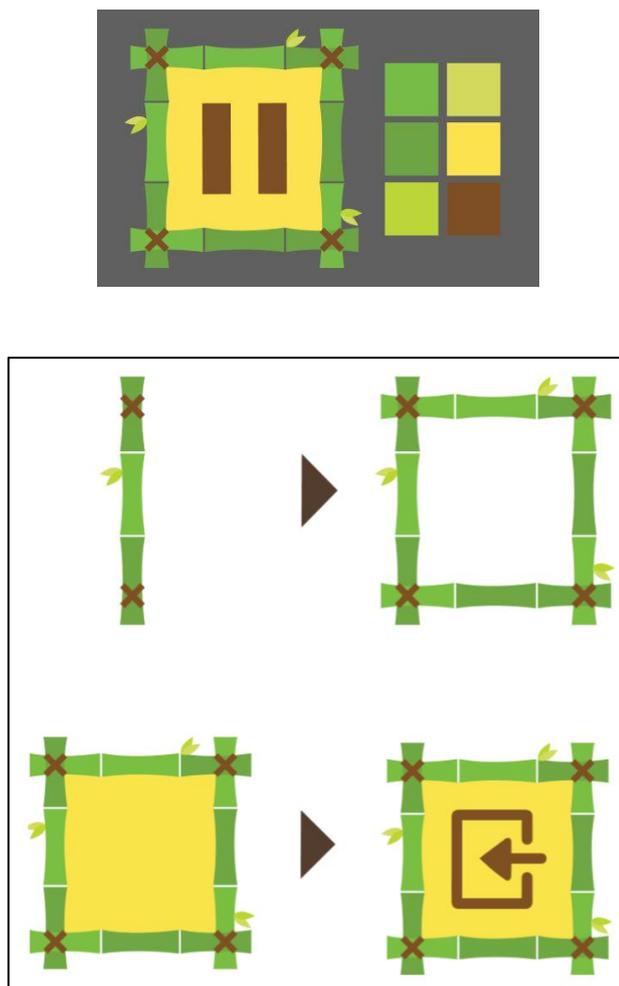
3.2.4.1. Frame Bambu

Frame bambu ini merupakan *frame* yang menjadi *outline* pada setiap tombol-tombol dan juga aset UI lainnya pada game “Oklik”. Pada proses perancangan *frame* bambu, penulis menggunakan data yang didapatkan dari hasil observasi dan juga studi pustaka dari internet tentang bambu yang berhubungan dengan alat musik Oklik itu sendiri.



Gambar 3.18 Sketsa Awal Perancangan UI *Frame* Bambu

Setelah itu, penulis membuat beberapa sketsa UI *frame* bambu untuk eksplorasi gaya visual dan memilih salah satu bentuk sketsa yang dicocok untuk digunakan sebagai acuan dalam perancangan digital. Bentuk geometris persegi digunakan sebagai bentuk dasar merancang visual UI *frame* bambu karena untuk menyerupai bentuk dan karakteristik bambu pada dunia asli yang kaku dan keras. Pemilihan bambu sebagai *frame* dasar pada setiap tombol UI *game* “Oklik” juga dikarenakan bambu merupakan bahan dasar dari alat musik Oklik itu sendiri, sehingga memiliki hubungan yang kuat antara Oklik dengan bambu.

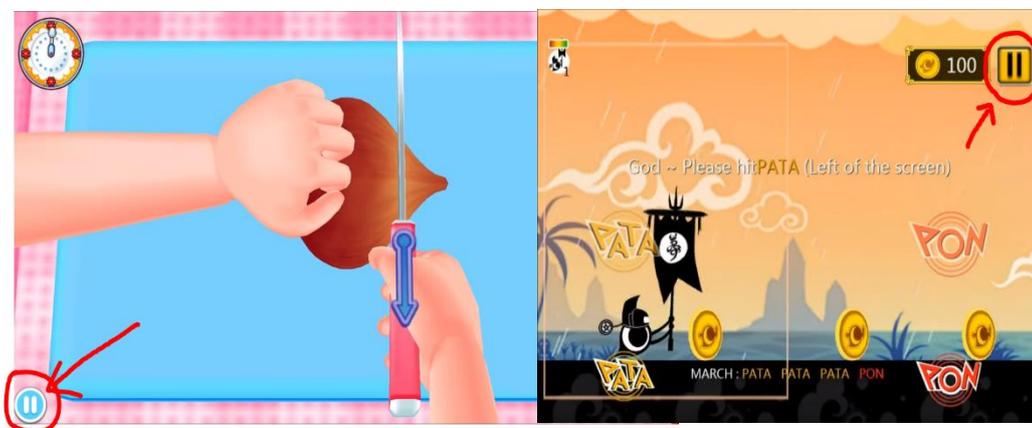


Gambar 3.19 Proses Digitalisasi Awal dari Sketsa UI *Frame* Bambu

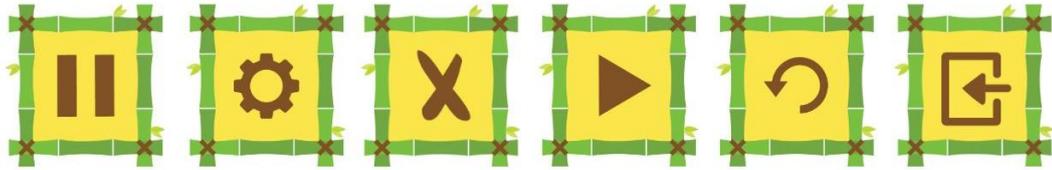
Setelah pemilihan sketsa, maka penulis memulai proses digitalisasi dari sketsa dari pensil awal menjadi digital untuk dimasukkan ke dalam *game* “Oklik”. Dalam proses pemilihan warna, penulis menggunakan acuan dari *mood board* dan juga kata kunci perancangan *game* “Oklik”, yaitu tradisional, sehingga penggunaan warna seperti hijau dan coklat dari kata tradisional menjadi warna yang digunakan dalam aset *frame* bambu beserta juga beberapa isi dari *frame* bambu ini.

3.2.4.2. Ikon

Pada proses perancangan ikon dalam *game* “Oklik”, penulis menggunakan data yang didapatkan dari hasil studi eksisting dan juga studi pustaka dari internet tentang ikon umum yang dimengerti semua orang. Dari studi eksisting yang dilakukan penulis dari *game* “Patapon”, “Jungle Rumble”, dan juga “Cooking Mama”, setiap *game* yang ada menggunakan ikon umum yang banyak orang-orang mengerti seperti contoh: tombol *pause* yang menggunakan ikon berbentuk 2 garis vertikal, tombol keluar yang menggunakan ikon berbentuk silang, tombol *setting* yang menggunakan ikon berbentuk roda bergerigi, dan lain sebagainya.



Gambar 3.20 Studi Eksisting Ikon *Pause* “Cooking Mama” dan “Patapon”



Gambar 3.21 Ikon Hasil Perancangan dari *Game* “Oklik”

Setelah itu, penulis memulai digitalisasi ikon dan gambar diatas adalah hasil dari proses perancangan ikon untuk *game* “Oklik”. Ikon-ikon yang digunakan adalah ikon umum seperti yang digunakan pada 2 *game* sebelumnya yang telah dipelajari.

3.2.4.3. Pemilihan *Font*

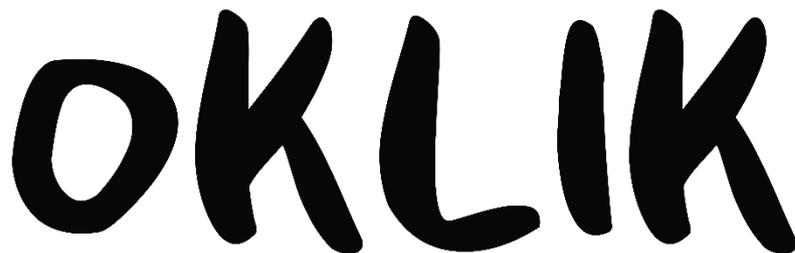
Pada proses pemilihan *font*, penulis menggunakan teori dari *sans serif* dan juga *serif*. Untuk logo dan juga aset tulisan seperti *game over*, *count down*, pemilihan permainan, dsb digunakan *font* dekoratif bernama *grinched*. Penggunaan *font* dekoratif dikarenakan aset tersebut digunakan sebagai dekorasi dan tidak digunakan sebagai tulisan dengan kalimat panjang yang harus pemain baca. Untuk tulisan pada bagian deskripsi *mini game* di layar pemilihan permainan terdapat 2 buah *font* yang digunakan, yaitu *kranji* dan *roboto*. *Font* *skranji* merupakan *font* dekoratif, penggunaan *font* ini terletak pada bagian judul *mini game*, dan untuk deskripsi *mini game* itu sendiri terdapat kalimat yang panjang sehingga menggunakan *font sans serif* bernama *roboto*. *Sans serif* digunakan sebagai deskripsi *mini game* dikarenakan *sans serif* merupakan *font* yang cocok digunakan pada media digital seperti *mobile game* dibandingkan dengan *serif* yang cocok digunakan pada media cetak sesuai dengan teori tipografi yang ada.

GRINCHED **Skranji** **Roboto**

Gambar 3.22 *Font* yang Digunakan dalam *Game* “Oklik”

3.2.4.4. Perancangan Logo

Pada proses perancangan logo yang ada pada *game* “Oklik” penulis menggunakan *font* yang telah dipilih sebelumnya. Untuk proses pembuatan logo dari *game* “Oklik” terjadi banyak perubahan mulai dari *alpha test* hingga desain final.

The image shows the word "OKLIK" in a very bold, thick, black, hand-drawn style font. The letters are rounded and have a slightly irregular, organic feel, characteristic of a custom or 'handwritten' font style.

Gambar 3.23 Logo *Game* “Oklik” Pertama

Pada desain logo pertama *game* “Oklik”, penulis menggunakan *font* bernama kabayan. Logo hanya sebatas tulisan berwarna hitam dan tidak memiliki *outline* juga warna pada logo tersebut. Hal ini menimbulkan banyak kritik dan saran terhadap logo ini, dan lagi alat musik Oklik sama sekali tidak tercerminkan pada logo tersebut.



Gambar 3.24 Logo *Game* “Oklik” Kedua

Setelah itu, penulis mengubah logo dari *game* “Oklik” menjadi seperti gambar di atas. Penulis menyelipkan alat musik Oklik berupa kentongan yang menjadi pengganti huruf “i” pada logo “Oklik”. *Font* diganti menggunakan *font* skranji dengan huruf kapital semua untuk memberikan *emphasis* dan warna yang digunakan berwarna-warni yang diambil dari warna tombol Oklik pada *mini game* ke-2 (merah, kuning, hijau, biru). Logo ini digunakan pada saat siding ke-2 dan juga mendapatkan kritik dan saran sehingga terjadi perubahan lagi untuk desain final.

3.2.5. Test

Test merupakan tahap akhir dalam 5 fase yang digunakan. Dalam tahap ini, penulis akan melakukan *test* dari *prototype game* “Oklik” yang masih dalam tahap perancangan untuk mendapatkan *feedback* dari target pengguna yang telah ditentukan dalam tahap pertama. Hal ini berguna untuk penulis sebagai bantuan dalam memperbaiki fitur yang masih dikira kurang dari *feedback* yang didapatkan.