



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam proses perancangan UI/UX, dan *level design* pada *game hidden object* “Panji”, penulis menggunakan metode *design thinking*. Metode ini memiliki 7 tahapan, yaitu *define brief*, *research background*, *ideate solutions*, *prototype resolve*, *select rationale*, *implement delivery*, dan *learn feedback*. Pada tahapan *define brief*, penulis menjawab *list* pertanyaan-pertanyaan untuk memperjelas, serta mendapatkan tujuan, dan hal-hal yang diperlukan dalam desain yang dirancang. Setelah itu penulis melakukan *research background* untuk mengumpulkan data-data pendukung yang diperlukan melalui observasi, kuesioner, dan data literatur.

Lalu tahapan selanjutnya adalah *ideate solutions*, dimana penulis mulai untuk merancang desain sesuai dengan *design brief* yang telah ada. Tahapan ini penulis lakukan dengan cara *brainstorming* ide-ide, mencari desain serupa yang telah ada untuk dibandingkan, dan di pelajari, mencari cara pendekatan yang paling cocok untuk desain, serta mencari media yang paling cocok untuk digunakan pada desain. Tahapan yang selanjutnya penulis lakukan adalah membuat *prototype* berdasarkan dari hasil *brainstorming*, dan data-data pendukung yang ada. Pada tahapan ini, penulis melakukan *testplay* tidak hanya kepada target audiens, tetapi kepada siapa aja. Karena tujuan dari *testplay* ini untuk mendapatkan *feedback* desain secara general.

Setelah itu penulis menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan feedback, penulis kumpulkan hasilnya lalu penulis lakukan revisi sesuai dengan feedback dari responden (tahap select rationale). Tahapan prototype, feedback, dan revisi ini penulis lakukan berulang-kali hingga mendapatkan desain final. Setelah penulis mendapatkan desain akhir, penulis melakukan tahapan implement. Tahapan ini adalah tahapan dimana penulis mengimplementasikan rancangan desain kepada media yang telah di pilih pada awal perancangan.

Tahapan terakhir yang penulis lakukan adalah beta testplay. Pada tahapan ini, penulis melakukan testplay kepada target audiens. Penulis melakukan observasi untuk mengetahui bagaimana target audiens ketika memainkan permainan “Panji”, dan memberikan kuesioner setelah target audiens selesai bermain untuk mendapatkan feedback. Penulis mengumpulkan feedback, dan melakukan revisi final (learn, feedback). Setelah selesai melakukan revisi final, penulis mengimplementasikan desain pada media, dan melakukan mencoba testplay lagi untuk memastikan desain telah sesuai dengan yang diinginkan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan perancangan UI/UX, dan level design pada mobile game adalah ukuran button, ukuran font, jenis font, pemilihan warna, pemilihan moodboard, mekanisme yang sesuai dengan target audiens, dan design brief. Melakukan riset, kuesioner, serta testplay juga merupakan tahapan yang penting, dan tidak boleh diabaikan karena hal desain harus sesuai dengan yang target audiens butuhkan, dan inginkan, bukan yang desainer inginkan.

5.2. Saran

Sebelum merancang sebuah *game*, perdalam terlebih dahulu pengetahuan mengenai *game*, serta desain, dan metode perancangan agar menggunakan cara, dan media yang paling cocok dengan target audiens. *Game* memiliki beberapa jenis, yaitu *board game*, *game* komputer, serta *game handphone*. Lakukan riset serta observasi untuk menentukan media mana yang akan digunakan sebagai media perancangan. *Game* pada gawai atau *handphone* berguna sebagai media hiburan, serta edukasi, terutama pada orang-orang yang tinggal di daerah perkotaan.

Ketika mendesain UI/UX, dan *level design*, yang pertama perlu dilakukan adalah melakukan riset serta observasi mengenai jenis-jenis media, jenis *game*, serta target audiens. Hal ini berguna untuk memilih akan membuat *game* seperti apa, jenis visual, warna, media, *gameplay*, serta lama waktu bermain pada *game* yang dirancang. Setiap daerah, umur, jenis kelamin, dan keadaan ekonomi target audiens dapat mempengaruhi rancangan desain yang dibuat. Dalam mendesain visual, perhatikan warna, resolusi layar, jenis media (komputer, *handphone*, tablet), *grid*, serta *layout*. Pilih 2 *font* yang kontras untuk digunakan dalam desain, pastikan mudah untuk dibaca pada media yang dipilih serta oleh target audiens.

Pada saat membuat *game design*, hasil riset target audiens berguna untuk menentukan tipe pemain, poin dalam *game* yang akan digunakan, waktu bermain, jenis permainan, serta media. Media yang berbeda akan mempengaruhi cara bermain. Seperti bila pada *handphone* atau tablet, maka *game* dapat dengan

touchscreen, suara, meniup, dan memiliki UI yang cukup besar. Bila pada komputer, maka ukuran UI dapat lebih kecil.