

PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA *GAME*

“HEROES OF A FALLEN LAND”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Alya Gentiana

0000022894

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA GAME

“HEROES OF A FALLEN LAND”



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Alya Gentiana

00000022894

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Alya Gentiana

Nomor Induk Mahasiswa : **0000022894**

Program studi : Film

Skripsi penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN USER INTERFACE PADA GAME "HEROES OF A FALLEN LAND"

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 1 Juli 2022

UMM



(Alya Gentiana)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

N U S A N T A R A

HALAMAN PERSETUJUAN


HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA GAME “*HEROES OF A FALLEN LAND*”

Oleh
Nama : Alya Gentiana
NIM : 00000022894
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara
Tangerang, 1 Juli 2022

Pembimbing


Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
NIK 031273

Ketua Program Studi Film


Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIDN 0328097503

HALAMAN PENGESAHAN

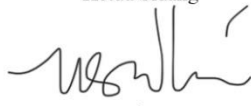
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA GAME “*HEROES OF A FALLEN LAND*”

Oleh
Nama : Alya Gentiana
NIM : 00000022894
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari, 11 Juli 2022
Pukul 09.30 s/d 10.15 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


R.R. Mega Iranti K., S.Sn., M.Ds.
NIDN: 0303018005

Penguji


Digitally signed by
Christine M.
Lukmanto
Date: 2022.07.15
16:04:29 +0700
Christine Mersiana, S.Sn., M.Anim.
NIDN: 0311089001

Pembimbing


Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
NIDN: 0311097401

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIDN: 0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alya Gentiana
NIM : 00000022894
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA GAME “*HEROES OF A FALLEN LAND*” Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 1 Juli 2022

Yang menyatakan,



(Alya Gentiana)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: “PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA GAME “*HEROES OF A FALLEN LAND*”” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S.Sn.) Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M. A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu Christine Mersiana, S.Sn., M.Anim., sebagai salah satu Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Ibu Rr Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., M.Anim., sebagai Ketua Sidang yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
7. Ibu Shieny Aprilia, selaku CEO Agate International.
8. Abiyyu Prishdian Vivekananda, selaku *supervisor* penulis selama menjalani magang dalam Agate International.

9. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 1 Juli 2022



Alya Gentiana



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA GAME “*HEROES OF A FALLEN LAND*”

Alya Gentiana

ABSTRAK

Pada sebuah game, *User Interface* (UI) dapat digunakan dalam menambahkan kesan dalam pengalaman bermain pada pemain, serta menunjukkan latar waktu dan suasana yang terjadi pada *game* tersebut. Perancangan *user interface* ini dibuat berdasarkan teori mengenai pentingnya tugas *user interface* desainer dalam pembuatan *video game*. Penulis juga membahas hubungan antara desain *User Interface* (UI) dalam *video game* dengan animasi dengan dirancangnya sebuah *game* visual novel dengan tiga *minigame* yang berlangsung pada abad pertengahan

Kata kunci: *User interface*, *video game*, visual novel

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

USER INTERFACE DESIGN IN THE GAME “HEROES OF A FALLEN LAND”

Alya Gentiana

ABSTRACT

In a game, the User Interface (UI) can be used to add an impression to the player's playing experience, as well as show the background of the time and atmosphere that occurred in the game. The design of this user interface is based on the theory of the importance of the task of the user interface designer in making video games. The author also discusses the relationship between User Interface (UI) design in video games and animation by designing a visual novel game with three minigames that took place in the Middle Ages.

Keywords: *User interface, video game, visual novel*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii

HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG	1
2. STUDI LITERATUR	1
Landasan Teori Penciptaan	2
UI	2
Animasi	5
Animasi UI.....	5
UCD	5
3. METODE PENCIPTAAN	6
Deskripsi Karya	6
Konsep Karya	6
Tahapan Kerja.....	7
4. HASIL KARYA	10
5. ANALISIS	17
6. KESIMPULAN	18
7. DAFTAR PUSTAKA	19

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

DAFTAR GAMBAR

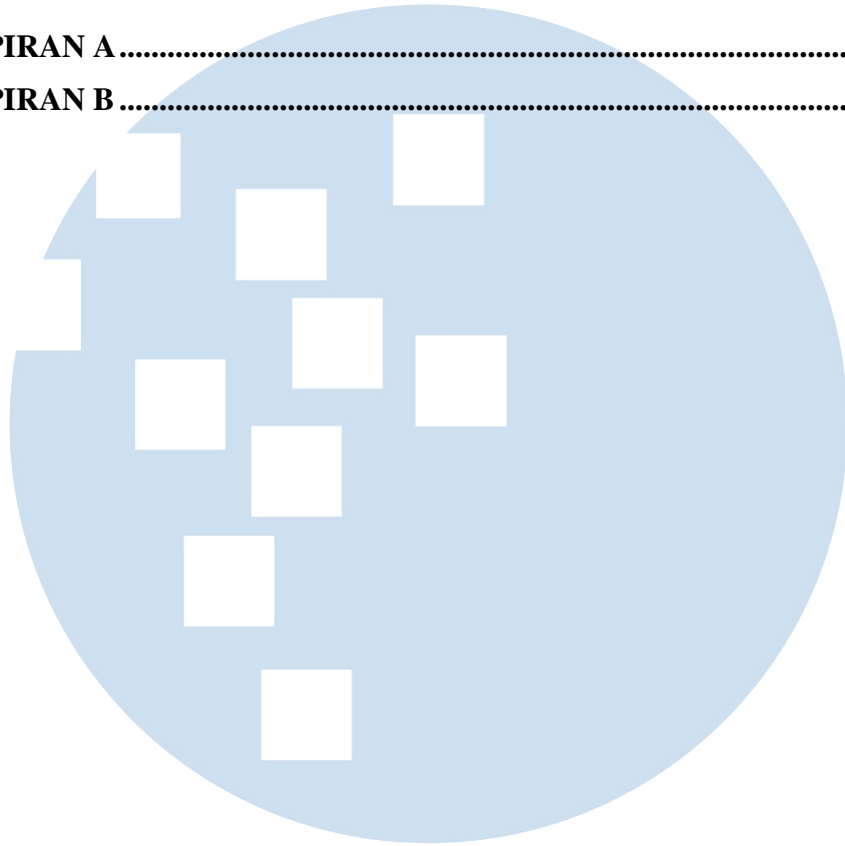
Gambar 2.1 konsep <i>User Interface</i> pada game visual novel “ <i>Dream Daddy</i> ”.	3
Gambar 2.2 Font membuat UI lebih gampang dimengerti.	4
Gambar 3.1 konsep <i>User Interface</i> yang sudah diselsaikan penulis.	8
Gambar 3.2 konsep <i>User Interface</i> yang sudah diselsaikan penulis.	9
Gambar 3.3 <i>User Interface</i> dalam game <i>Fire Emblem Fate</i>	7
Gambar 3.4 konsep <i>User Interface</i> yang sudah diselsaikan penulis.	9
Gambar 4.1 <i>User Interface</i> untuk visual novel “ <i>Heroes of a Fallen Land</i> ”.	11
Gambar 4.2 <i>User Interface</i> untuk bagian quiz “ <i>Heroes of a Fallen Land</i> ”.	12
Gambar 4.3 <i>User Interface</i> untuk bagian pemilihan avatar dalam game “ <i>Heroes of a Fallen Land</i> ”.	13
Gambar 4.4 <i>User Interface</i> untuk bagian Minigame 1 dalam game “ <i>Heroes of a Fallen Land</i> ”.	14
Gambar 4.5 <i>User Interface</i> untuk bagian Minigame 2 dalam game “ <i>Heroes of a Fallen Land</i> ”.	15
Gambar 4.6 <i>User Interface</i> untuk bagian Minigame 3 dalam game “ <i>Heroes of a Fallen Land</i> ”.	16
Gambar 4.7 <i>User Interface</i> untuk bagian summary result dalam game “ <i>Heroes of a Fallen Land</i> ”.	16

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	21
LAMPIRAN B.....	22



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA