

1. LATAR BELAKANG

User interface (UI) perangkat adalah titik kontak dan komunikasi antara manusia dan teknologi. *User Interface* untuk *video game* adalah seperangkat elemen grafis yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan alur cerita *game* secara narasi (Fred Churchville, 2021). Sebab itu mengapa penulis mengambil peran artis 2D dalam proyek *game* “*Heroes of a Fallen Land*” dan bertanggung jawab untuk membuat *User Interface* pada *game* tersebut.

Tanggung jawab penulis sebagai *User Interface artist* termasuk pembuatan dan pengoptimalan gambar, ikon, dan tombol yang mudah digunakan untuk membantu pemain dalam memahami permainan atau fitur permainan yang kompleks. Tanggung jawab lain dari *user interface artist* termasuk mendesain grafis, mengoptimalkan aset, mendesain tipografi untuk melengkapi tema *game*, dan meningkatkan kegunaan umum *game*. Penulis dalam pekerjaan ini bekerja sama dengan desainer *game* untuk menentukan bagaimana pemain harus menggunakan *user interface* sepanjang permainan.

Karena penulis mengambil jurusan animasi sebagai jurusan kuliahnya, penulis ingin menggali lebih dalam hubungan antara UI dalam *game* dan animasi. Rumusan masalah penulis adalah bagaimana mengimplementasikan unsur animasi kedalam UI design *video game*. Untuk batasan masalah penulis, penciptaan ini akan berfokus dalam perancangan visual novel UI dalam *video game* “*Heroes of A Fallen Land*”, perancangan *minigame* UI dalam *video game* “*Heroes of A Fallen Land*”, dan perancangan *summary result* UI dalam *video game* “*Heroes of A Fallen Land*”,

2. STUDI LITERATUR

Seperti yang dikatakan Everett N. McKay (2013), *User Interface* adalah hal penting, karena bagus atau tidak sebuah UI dapat membuat atau menghancurkan basis pelanggan ketika mereka membuka website atau *game* yang sudah dibuat. UI mempergampang *user experience* (UX) pemain dan menciptakan lebih sedikit masalah, meningkatkan keterlibatan pengguna, menyempurnakan fungsionalitas,

dan menciptakan hubungan yang kuat antara pemain dan pemilik game atau website. Penulis ingin membuktikan teori bahwa seorang desainer UI penting untuk mengembangkan sebuah video game.

Landasan Teori Penciptaan

1. Dari buku *UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication* oleh Everett N. McKay (2013), menjelaskan kepentingan seorang perancang UI dalam pembuatan *user interface* yang baik untuk *software*, *website*, game dan lain-lain.
2. Buku Hristo Klisurov (2020) yang berjudul “*The NEXT-GEN Game UI: A practical guide to GUI’s for Desktop, Console, Mobile, and XR*”, memberikan memberikan lebih banyak wawasan tentang topik spesifik seperti pentingnya desain UI dalam membuat sebuah video game. Tanpa seorang perancang UI, sebuah video game tidak ada unsur interaksi dari pemain kepada video gamenya sendiri.

UI

Menurut Fred Churchville (2021) Titik kontak dan komunikasi antara manusia dan komputer dalam sebuah perangkat adalah *user interface* (UI). Ini dapat berhubung dengan tampilan desktop, keyboard, mouse, dan perangkat penunjuk lainnya. Ini juga mengacu pada cara pengguna terlibat dengan situs web atau aplikasi.

Banyak perusahaan sekarang sangat memperhatikan tampilan UI dalam upaya meningkatkan pengalaman pengguna.

a. Video Game

Menurut Smithsonian American Art Museum (2011), Kanvas tempat para seniman dapat melukis dan mengomunikasikan kisah mereka telah berkembang berkat teknologi. Video game adalah perpaduan sejati antara seni dan sains karena merupakan bentuk ekspresi yang hanya pernah ada di dunia digital. Mereka menggabungkan berbagai media artistik konvensional seperti pemodelan 3D untuk patung, ilustrasi, alur cerita, dan

musik dinamis. Mereka bekerja sama untuk menghasilkan sesuatu yang menentang kategorisasi.

Seperti pendapat Steve Rabin (2005), Video game dapat diklasifikasikan sebagai arcade, konsol, atau permainan komputer pribadi (PC). Melalui smartphone dan komputer tablet, sistem realitas virtual dan augmented, dan game cloud jarak jauh, bisnis game akhir-akhir ini berkembang hingga mencakup game seluler. Berdasarkan gaya permainan dan tujuan permainan, berbagai genre digunakan untuk mengkategorikannya.

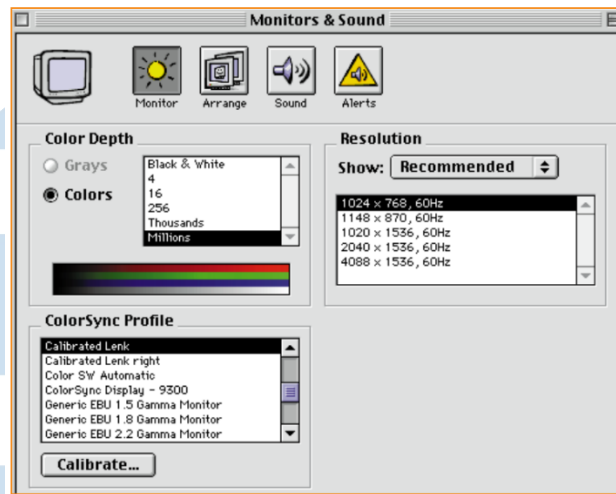
b. Visual Novel



Gambar 2.1 konsep *User Interface* pada game visual novel “*Dream Daddy*”.
(Sumber: <https://www.rockpapershotgun.com/the-10-best-visual-novels-on-pc>)

Menurut Ben Stegner (2021), Novel visual adalah jenis permainan komputer yang sebagian besar menggunakan teks untuk menyajikan kisah interaktif. Meskipun mereka mungkin berisi beberapa urutan animasi, ini biasanya singkat, dan mereka biasanya memiliki model dan latar belakang karakter statis. Sementara sebagian besar video game memiliki beberapa teks di dalamnya, novel visual berbeda karena mereka lebih seperti karya tulis daripada video game lainnya. Pemain membaca banyak dialog dan teks lain untuk maju melalui narasi daripada mengungkapkan sebagian besar cerita melalui gameplay, cutscene, atau petunjuk konteks.

c. *Font*



Gambar 2.2 Font membuat UI lebih gampang dimengerti.

(Sumber: Kahn, Paul. (1998). *Design: principles of typography for user interface design*)

Menurut Paul Kahn (1998), Komponen penting dari antarmuka pengguna grafis adalah tipografi. Memahami bagaimana tipe berfungsi sebagai sistem visual sangat penting untuk menciptakan antarmuka pengguna yang efektif.

Dalam satu atau lain cara, tipografi mengomunikasikan, mengaburkan, dan menyuarakan pesan. Kombinasi kata dan grafik membentuk GUI yang diturunkan dari warisan Xerox PARC-Apple-Motif-Windows yang sudah berusia dua dekade. Baik itu bilah dan palet ikon, lapisan tab, atau menu berjenjang, gambar tidak pernah sepenuhnya menceritakan kisahnya. Teks di bawah ikon di layar akan memberi tahu program atau dokumen mana yang sedang dilihat.

d. *Buttons*

Menurut Tubik (2019), Salah satu komponen interaktif yang paling disukai dari antarmuka pengguna adalah tombol. Selain itu, mereka memainkan peran penting dalam mengembangkan interaksi yang kuat dan pengalaman pengguna yang memuaskan.

Komponen interaktif yang dikenal sebagai tombol, memungkinkan untuk menerima umpan balik interaktif dari sistem setelah mengeluarkan

perintah tertentu. Intinya, tombol adalah kontrol yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan produk digital dan mengeluarkan arahan yang sesuai untuk menyelesaikan tugas tertentu. Mengirim email, membeli produk, mengunduh beberapa data atau konten, dan banyak tindakan lainnya adalah beberapa contohnya.

Animasi

Berdasarkan Matt Ellis (2019) Animasi adalah bentuk seni visual yang menggunakan tampilan gambar cepat gambar berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Ilusi ini dibuat dengan menunjukkan setiap frame atau gambar berulang-ulang, biasanya 24 kali per detik.

Animasi lebih dari sekadar bentuk hiburan. Hari-hari ini animasi Adalah alat yang efektif untuk komunikasi visual.

Animasi UI

Jaye Hannah (2021) berkata bahwa Animasi UI adalah proses menambahkan gerakan ke elemen UI untuk meningkatkan interaktivitas produk. Desainer UX dan UI menggunakan animasi untuk memandu mereka di sekitar antarmuka, memperingatkan pengguna tentang perubahan, memengaruhi keputusan pengguna, dan menunjukkan hubungan antar elemen. Animasi UI juga mengurangi nuansa mekanis situs web atau aplikasi, menciptakan pengalaman yang jauh lebih alami dan intuitif.

UCD

Seperti perkataan Brian Still (2016), *User-Centered Design* (UCD) adalah pendekatan desain berulang di mana desainer memperhatikan kebutuhan pengguna di setiap tahap proses. Untuk menghasilkan produk yang sangat berguna dan dapat