

diakses oleh pengguna, tim desain UCD memasukkan konsumen ke dalam setiap tahap proses desain menggunakan berbagai metodologi penelitian dan desain.

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

“*Heroes of a Fallen Land*” adalah sebuah game yang dihasilkan dibawah project DEUS Human Capital Services dalam Agate International. Game ini memberikan penilaian SDM yang *gamified* dengan mengembangkan Game HTML5 dengan psikotes di dalamnya. Game penilaian HTML5 terdiri dari beberapa pertanyaan. Game penilaian HTML5 akan digunakan oleh pelamar potensial serta untuk pengembangan karyawan secara umum.

*Heroes of a Fallen Land* mempunyai basis *gameplay* visual novel dan *minigame* seperti *Puzzle Block*, *Memory of Spades*, dan Tebak Kata. Disini penulis bertanggung jawab untuk merancang semua UI dalam game tersebut.

#### Konsep Karya

“*Heroes of A Fallen Land*” adalah sebuah gamified 2D visual novel yang berdurasi 60 menit selama berjalannya permainan. “*Heroes of A Fallen Land*” mempunyai genre *fantasy* dan *adventure* dengan tema mereka yang mempunyai unsur jaman perterngahan dan *steampunk*.

“*Heroes of A Fallen Land*” bercerita tentang seorang keturunan penyihir dan kawan-kawannya yang diutus raja untuk menghentikan wabah yang sedang menyebar di negeri tetangga. Mereka harus menemukan pecahan *scepter* yang tersebar di seluruh negeri agar bisa menghentikan wabah. Namun di tengah perjalanan, mereka sadar ternyata sang raja adalah penyebab dari semua kekacauan yang mereka hadapi. Mereka berusaha mengumpulkan bukti dan kekuatan demi mengalahkan raja.

## Tahapan Kerja

### 1. Pra produksi:

#### a. Ide atau gagasan

sejak awal, penulis dan tim ingin game tersebut berbasis cerita, dengan karakter heroik yang menarik. Penulis ingin game ini ditempatkan di zaman pertengahan, dengan sedikit estetika steampunk dan logam. dari sana, penulis melakukan brainstorming ide-ide yang terhubung dengan tema pilihannya.

#### b. Studi Pustaka

Buku Everett N. McKay (2013) dan Hristo Klisurov (2020) memberi inspirasi kepada penulis dalam mendesain UI. Tidak masalah apakah itu dalam pengembangan game atau situs web dan perangkat lunak. UI merupakan basis interaksi yang sangat penting antara manusia dan teknologi. Buku-buku ini telah memberikan ide untuk mendesain UI secara efektif.

### 2. Produksi:

Salah satu inspirasi terbesar untuk desain UI ini adalah *user interface* dari game *Fire Emblem Fates* yang tersedia dalam Nintendo 3DS.



Gambar 3.1 User Interface dalam game Fire Emblem Fate  
(Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=6qbDRC4LIss&ab\\_channel=CustomSC](https://www.youtube.com/watch?v=6qbDRC4LIss&ab_channel=CustomSC))

Seri game Fire Emblem selalu terkenal dengan estetika fantasinya yang berlatar heroik. Penulis telah menggunakan mereka sebagai referensi tema sejak awal karena mereka sangat cocok dengan konsep yang ada dalam pikirannya.

Penulis pertama membuat konsep UI desain dalam aplikasi Clip Studio Paint, dan memberikan konsep sektech yang sudah selsai kepada tim pada project *Heroes of a Fallen Land*. Ketika sudah distujui, penulis lalu lanjut membuat versi *vector* dari desain sketch yang sudah disepakati.

Untuk konsep pertama penulis membuat sebuah konsep *fantasy* yang mempunyai unsur jaman pertengahan yang mempunyai warna yang cukup mencolok kepada mata. Tetapi design ini tidak sesuai dengan tema penulis di awal. Ia ingin mempunyai desain yang mempunyai warna natural seperti coklat dan warna kertas yang tua.

Dalam tema ini terlalu banyak unsur batu yang berwarna cerah, hingga terlalu kontras dengan gaya karakter dan latar belakang yang sudah disepakati.



Gambar 3.2 konsep User Interface yang sudah diselsaikan penulis.  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Untuk konsep ke-2, penulis lebih condong ke tema “kertas lama”, dimana warna utama adalah coklat dan semuanya tampak usang. Disini penulis membuat *progress bar* lebih panjang, sehingga tidak mengganggu asset lain yang sudah dibuat untuk game tersebut. Tetapi ketika sudah

mendengar kritik dan saran dari tim, penulis ingin tema dari game *Heroes of a Fallen Land* mempunyai unsur logam pula.



Gambar 3.3 konsep User Interface yang sudah diselesaikan penulis.  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah banyak meneliti tema abad pertengahan yang dicampur dengan tema logam, juga dengan bantuan buku C. Stephen Jaeger (2010) berjudul “*Magnificence and the Sublime in Medieval Aesthetics: Art, Architecture, Literature, Music (The New Middle Ages)*”, penulis menemukan perpaduan yang tepat dari kedua tema tersebut.



Gambar 3.4 konsep User Interface yang sudah diselesaikan penulis.  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah bereksperimen dengan tema, penulis terus mengerjakan alur animasi game. Di mana UI akan memunculkan atau memudar setiap kali pemain mengarahkan