

bekerja dengan lebih banyak warna seperti mosaik dan kaca patri yang sangat terkenal di era *medival*.

Seperti kata Hannah Jaye (2021) dalam tulisannya yang berjudul "*UI Animation: A Complete Guide For Beginners*." animasi dapat membuat UI sangat menarik. Memiliki antarmuka yang menarik secara visual sangat penting karena ini akan memengaruhi pengalaman pengguna yang diharapkan para pemain. Dengan visual yang interactive bersama *motion*, pemain akan merasakan semuanya tampak lebih menarik.

6. KESIMPULAN

Tugas seorang *user interface* (UI) designer dalam membuat sebuah video game sangat penting. *User interface* (UI) memengaruhi tampilan dan nuansa permainan. Tanggung jawab utama seorang desainer UI adalah untuk berkonsentrasi pada estetika visual game dan psikologi persona konsumen. Karena story adalah komponen lain, desain UI dalam game berbeda dari desain UI lainnya. Sebagai ilustrasi, fiksi mungkin membuat pemain membuat avatar sendiri untuk dikendalikan. Pemain berubah menjadi komponen permainan yang tidak terlalu mencolok tetapi penting. Dari sudut pandang naratif hingga POV orang pertama yang lengkap, desainer UI menyediakan berbagai metode bagi pengguna untuk merasa asyik dengan permainan.

Animasi bisa dirancang kedalam UI melwati *design* konsep pada *motion* terlebih dahulu, lalu diimplementasikan kedalam game. Animasi menambahkan sentuhan "manusia" kepada *user interface* dengan mensimulasikan pengalaman berinteraksi dengan objek fisik dalam kehidupan nyata. Ini membuat pengalaman untuk pemain lebih mudah dan lebih alami, Ini juga mengurangi beban kognitif. Dari perspektif lain, animasi dapat membuat UI menjadi menyenangkan dan menarik. Memiliki UI yang menarik secara visual sangat penting, dan menyertakan jumlah animasi yang tepat dapat meningkatkan rasa pengalaman pemain.