



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu aspek keberagaman kehidupan dari masyarakat Indonesia adalah variasi dari menu makanan kuliner pada tanah air (Rahman, 2016, hlm. XI-XIV). Menurutnya wujud akulturasi pada negara Indonesia bukan hanya berupa peninggalan artefak, tetapi juga dalam bentuk pertunjukan, seni, dan kuliner. Menurut Rahman budaya yang tak kalah mewarnai kuliner di Indonesia adalah budaya Tionghoa. Karena gado-gado, onde, otak-otak, dan mie ayam ternyata adalah makanan dari hasil kebudayaan Tionghoa Peranakan. Menurutnya resep ini hanya diturunkan secara lisan, tapi seiring waktu resep-resep tersebut mulai ditulis. Baik dalam bentuk buku, artikel, koran, maupun tulisan melalui media baru (Web, Aplikasi, dan media online lainnya) yang memiliki tingkat interaksi lebih tinggi dari pada media cetak.

Interaksi adalah sebuah bagian dari komunikasi menurut Mahmoud (2009), dengan melibatkan dua pihak yang saling merespon satu sama lain, sehingga kegiatan ini dapat dinamakan interaktivitas. Menurut Tjandra (2015). Interaktivitas dapat dilakukan kedua pihak yang saling berinteraksi dengan menggunakan media, perantara, saluran yang dapat dimengerti kedua pihak. Menurutnya, interaktivitas pada komputer dapat digolongkan sebagai salah satu dari media baru dikarenakan pengguna/orang yang memberikan interaksi mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari komputer. Lalu pernyataan saudara Tjandra didukung oleh pernyataan

Karhulahti (2015). Salah satu bentuk dari media baru adalah *game* baik yang dalam bentuk digital (*videogame*) maupun *game non-digital*.

Game dapat digolongkan menjadi dua tipe yaitu *game* yang tidak menggunakan teknologi digital dan *videogame* yang biasa disebut permainan digital (Karhulahti, 2015). *Videogame* menurut Perron & Wolf (2009) seperti yang dikutip oleh Karhulahti tidak lain adalah sebuah permainan (*game*) dalam bentuk digital. Salah satu bentuk dari permainan digital adalah *Virtual reality (VR)*, *VR* adalah sebuah teknologi yang membuat replika dari bentuk, tekstur, tampilan dari dunia realita yang dibuat oleh komputer dan membuat pemainnya seolah-olah berada langsung di dalam dunia permainan tersebut ujar Jackson (2003).

Penggunaan teknologi *Virtual Reality* sejalan dengan perkembangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Menurut William (2014) *UI* atau tampilan antar muka merupakan tampilan yang berfungsi bukan hanya sebagai pemanis dan mempercantik aplikasi tetapi, juga merupakan salah satu cara untuk pengguna berinteraksi dengan aplikasi ataupun sebuah perangkat lunak dari komputer juga memiliki gaya yang konsisten. Sedangkan menurutnya *UX* adalah payung yang mencakup kenyamanan pengguna, arsitektur informasi dan kapabilitas pengguna, kegunaan, desain interaksi dan konten. Jadi menurut William *UI* adalah bagian dari *UX*.

Menurut Allen (2015), beberapa konsep yang paling mendasar dari *UX* pada *VR* adalah “kenyamanan”, pemain mencari sebuah *UX* yang membuat mereka nyaman selama bermain dan tidak membuat pemain merasa pusing. Konsep lain

menurutnya adalah “tampilan” (*interface*) tampilan pada *VR* tidak bisa dilakukan seperti pada *game* biasanya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan melakukan perancangan interaksi pada permainan “Aseng’s Adventure: Pecinan” melalui *UI* atau *UX* yang menggunakan teknologi *VR*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang interaksi *virtual reality* pada *game digital* “Aseng’s Adventure: Pecinan” melalui *user interface* atau *user experience*?

1.3. Batasan Masalah

- Perancangan ini hanya membahas pola interaksi melalui *UI & UX* pada *VR* “Aseng’s Adventure: Pecinan”.
- Lamanya bermain dibatasi dengan jumlah energi yang berkurang setiap kali pemain ingin membuka level atau memasak.
- Permainan ini hanya terbatas untuk pengguna ponsel Samsung Galaxy yang memiliki kompatibilitas dengan Gear VR (2017).
- Usia pemain berada pada umur 16–21 tahun yang antusias dengan permainan digital, golongan ekonomi B-A, tingkat Pendidikan SMA–kuliah, dan berada di Tangerang dan Jakarta.
- Pembahasan *UX* hanya pada 3 level utama yaitu level memasak, level tutorial, level grid menu.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain interaksi untuk *VR* “Aseng’s Adventure: Pecinan” yang berdasarkan *UI* dan *UX*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis untuk memenuhi persyaratan kelulusan sebagai Sarjana Desain.
2. Bagi pembaca untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana cara dan pola interaksi pada *VR* melalui *UI* dan *UX*.
3. Bagi Universitas untuk menambahkan kurikulum bagi jurusan IMD, juga menerapkan standar kelulusan baru bagi topik TA ini.

