



### **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

Bali adalah daerah yang terkenal sebagai destinasi wisata para turis. Kabupaten Badung, Kota Denpasar, serta Gianyar telah menjadi pusat aktifitas wisata. Sayangnya masa tinggal wisatawan telah menurun drastis pada akhir tahun ini. Menurut Sudikerta Wakil Gubernur Bali, sejak tahun 2016, masa tinggal hanya dua hari yang sebelumnya bisa mencapai lima hari. Untuk meningkatkan kedatangan para wisatawan, perlu diperkenalkan lokasi wisata Bali yang masih kurang diperhatikan oleh pengunjung. Salah satu contohnya adalah Candi Gunung Kawi di Kabupaten Gianyar yang kurang dikenal jika dibandingkan dengan lokasi wisata Bali yang lain. Untuk meningkatkan jumlah pengunjung, perlu disebarkan daya tarik dari lokasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ingin menyebarkan daya tarik tersebut melewati media digital. Pada jaman teknologi, penyampaian pesan menjadi lebih cepat dan luas dengan bantuan alat digital seperti televisi dan *handphone*. Salah satu dari media digital yang sedang berkembang pada jaman sekarang adalah *game* digital atau *video game*. Teknologi yang menyediakan akses ke *game* digital sudah cukup banyak dari komputer, konsol, dan *smartphone*. Dengan aksesibilitas yang mudah, jumlah pemain akan terus meningkat tiap tahun.

Ada berbagai komponen yang membentuk sebuah *game*. Salah satu komponen tersebut adalah *user interface* (UI). Fungsi utama dari UI adalah sebagai penyampai informasi dari dunia *game* kepada pemain dan sebaliknya. Sedangkan *user experience* (UX) merupakan bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan UI dengan didukung oleh sebuah sistem.

Dalam projek ini, akan dirancang UI untuk sebuah *game mobile tower defense* dengan tema Candi Gunung Kawi yang berlokasi di Bali. Projek ini diharapkan akan meningkatkan keteneran Candi Gunung Kawi sekaligus memberikan *user experience* yang sesuai dengan keperluan pemain.

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah bagaimana perancangan *user interface* dan *user experience* dalam permainan *mobile game tower defense* dengan tema budaya Bali dan Candi Gunung Kawi ?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Dalam projek ini, perancangan mencakup UI dan UX pada halaman *main menu*, *tutorial*, *encyclopedia*, *level select*, dan *in game UI*
2. *Target Audience*:
  - a. Geografis
    - Primer : Wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi
    - Sekunder : Kota besar yang terletak di Indonesia
  - b. Demografis

- Primer : Usia 20 sampai 25 tahun, lebih fokus ke pelajar, meliputi kedua *gender*, warga negara Indonesia, semua etnis.

- Sekunder : Usia 26 sampai 35 tahun, meliputi kedua *gender*, warga negara Indonesia, semua etnis.

c. Psikografis

Memiliki hobi bermain *game* dan mencari hiburan dengan bermain *game mobile* jika berada diluar tempat tinggal.

d. Media

*Video game* akan dibuat dengan *game engine Unity* dan bisa dimainkan di *Android smartphone*

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dalam tugas akhir ini adalah merancang UI dan UX untuk *game mobile Rakshati* berbasis *android* dengan tema Bali dan Candi Gunung Kawi.

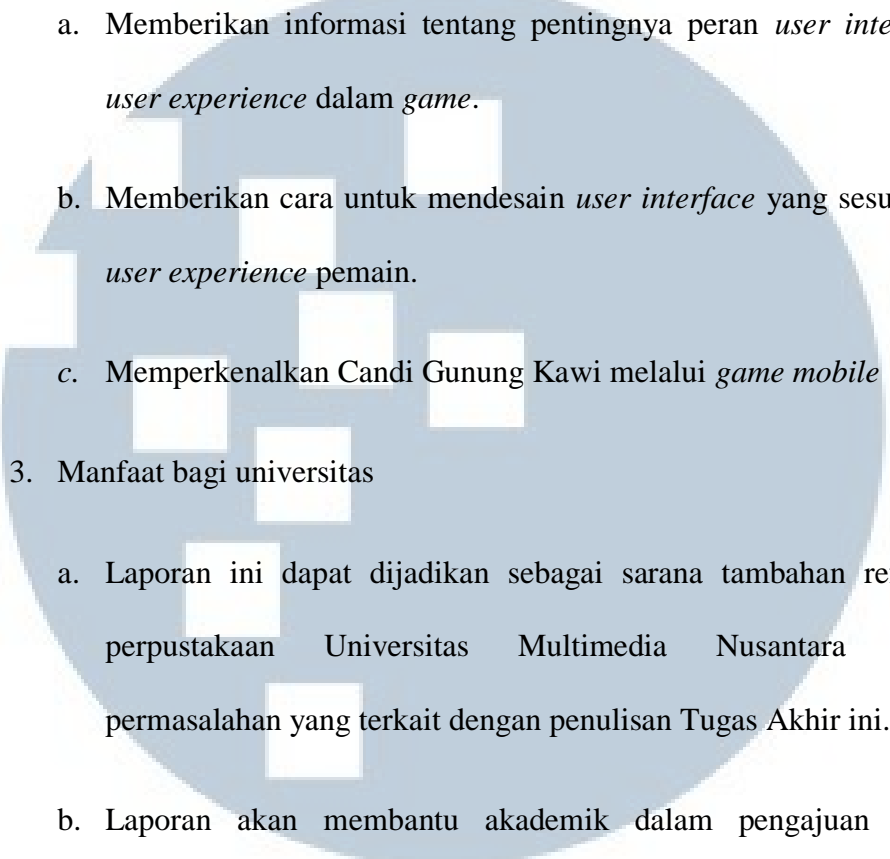
#### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis

a. Menambah wawasan dan pengalaman tentang topik *user interface* dan *user experience*.

b. Sebagai persyaratan penyelesaian pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Manfaat bagi orang lain

- 
- a. Memberikan informasi tentang pentingnya peran *user interface* dan *user experience* dalam *game*.
  - b. Memberikan cara untuk mendesain *user interface* yang sesuai dengan *user experience* pemain.
  - c. Memperkenalkan Candi Gunung Kawi melalui *game mobile*
3. Manfaat bagi universitas
- a. Laporan ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara mengenai permasalahan yang terkait dengan penulisan Tugas Akhir ini.
  - b. Laporan akan membantu akademik dalam pengajuan akreditasi perguruan tinggi, program studi dan jurnal ilmiah.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA