

LAPORAN TUGAS AKHIR

Perancangan *User Interface* dan Aset Menggunakan Metode *Prototyping* untuk Meningkatkan Pemahaman Visual Pengguna Game “*Trouble Vacation*”



Disusun oleh
Otiestha Dennish Maulana
NIM: 2000335033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

**Perancangan *User Interface* dan Aset Menggunakan Metode
Prototyping untuk Meningkatkan Pemahaman Visual Pengguna
Game “*Trouble Vacation*”**



Disusun oleh
Otiestha Dennish Maulana
NIM: 2000335033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN ASET MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN VISUAL PENGGUNA *GAME TROUBLE VACATION*

Disusun oleh:
Otiestha Dennish Maulana
2000335033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 12 Juni 2024.

Pembimbing I / Ketua Penguji


Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs
NIDN. 0515018501

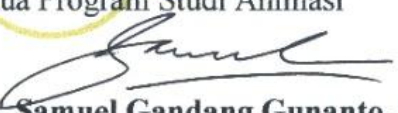
Pembimbing II / Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN. 0023017613

Penguji Ahli / Anggota Penguji

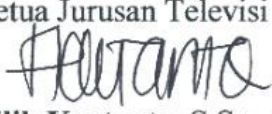

Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018058708

Ketua Program Studi Animasi


**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom.,
M.T.**
NIP. 19801016 200501 1 001



Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP. 19740313 200012 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Otiestha Dennish Maulana**
No. Induk Mahasiswa : **2000335033**
Judul Tugas Akhir : **Perancangan *User Interface* dan Aset Menggunakan Metode *Prototyping* untuk Meningkatkan Pemahaman Visual Pengguna *Game Trouble Vacation***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diaacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 12 Juni 2024
Yang menyatakan,



Otiestha Dennish Maulana
NIM. 2000335033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Otiestha Dennish Maulana**
No. Induk Mahasiswa : **2000335033**
Program Studi : **Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN ASET MENGGUNAKAN
METODE *PROTOTYPING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
VISUAL PENGGUNA *GAME TROUBLE VACATION***

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 12 Juni 2024
Yang menyatakan,



Otiestha Dennish Maulana
NIM. 2000335033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul Implementasi *Combat* dan *Player Approach* dalam Game "*Troubled Vacation*" sebagai syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat selesai dengan tepat waktu.

Karya Seni Tugas Akhir ini tidak akan tercipta atau selesai tanpa bantuan dan dukungan dari banyak orang. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Orang tua yang selalu mendukung jalan yang saya tempuh, serta memberikan kasih sayang;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing I;
4. Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., MTI selaku Dosen Pembimbing II;
5. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Penguji Ahli;
6. Dionisius Fannoel Mahendra yang telah membantu penyelesaian karya *Troubled Vacation*;
7. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T selaku Ketua Program Studi Animasi;
8. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
9. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
10. Teman-teman animasi yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini masih ada banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, terutama lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 11 Juni 2024



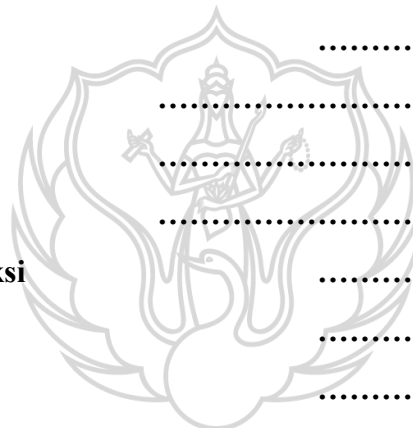
Otiestha Dennish Maulana

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
ABSTRAK	vii
I. PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	3
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
II. EKSPLORASI	6
A. Ide Karya	7
B. Tinjauan Karya	8
C. Landasan Teori	11
III. DESAIN KARYA	13
A. Identitas Game	14
B. Desain Produksi	15
Tema	15
Sinopsis	15
Storyline	16
Desain Karakter	18
List aset	25
Background	28
User Interface(UI)	29
Aset	30
C. Konsep	31
Script	32
Storyboard	33
D. Indikator Capaian Akhir	37
IV. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Perwujudan dan Pembahasan	39
B. Evaluasi Karya	44
V. PENUTUP	45
A. Kesimpulan	46
B. Saran	47
KEPUSTAKAAN	48
BIODATA PENULIS	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Film Taken</i>	7
Gambar 2. <i>Game</i> aset dan UI	9
Gambar 3. <i>Game story</i>	10
Gambar 4. Desain karakter Giovanni	19
Gambar 5. Desain karakter Yukari	20
Gambar 6. Desain karakter Pelayan hotel	21
Gambar 7. Desain karakter Polisi	22
Gambar 8. Desain karakter Berandalan	23
Gambar 9. Desain karakter Penculik	24
Gambar 10. Desain background	28
Gambar 11. Desain <i>User interface(UI)</i>	29
Gambar 12. Desain aset	30
Gambar 13. Script	32
Gambar 14. Script	32
Gambar 15. Storyboard	33
Gambar 16. Storyboard	34
Gambar 17. Team produksi	36
Gambar 18. List aset	39
Gambar 19. Desain UI	40
Gambar 20. UI final	41
Gambar 21. Save file	41
Gambar 22. Tampilan game	42
Gambar 23. Foto penulis	49



Abstrak

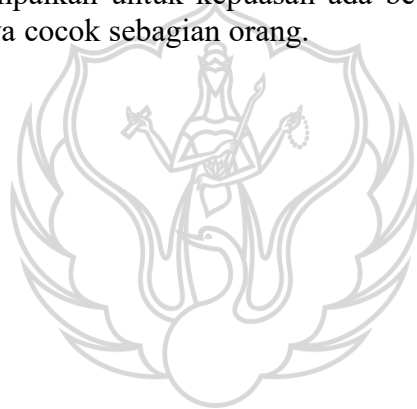
Dalam pembuatan *game* ada beberapa aspek yang menjadi nilai aset dan *User Interface(UI)*, tetapi untuk bisa mengimplementasikan *UI* dan aset dibutuhkan informasi berupa paham dan kepuasan pemain pada *game* tersebut.

Maka untuk bisa mengetahui pemahaman pemain dan kepuasan pemain terhadap *game* yang dibuat, maka dalam pengerjaan akan menggunakan metode *prototyping*, dalam pengerjaan akan dibuat beberapa aset untuk diuji coba pemain untuk menguji apakah pemain sudah bisa memahami dan mendapatkan kepuasan setelah mencoba *game* yang dibuat.

Untuk mempraktekan metode *prototyping*, membutuhkan informasi pemain untuk dibuat *list* aset agar bisa dibuat berbagai versi aset untuk dicoba ke pemain untuk mengetahui dari aset dibuat mana yang sesuai sama kebutuhan.

Jawaban untuk informasi pemahaman dan kepuasan pemain disampaikan dengan cara interview setelah mereka mencoba *game*.

Untuk hasil jawaban dari hasil interview dapat disimpulkan bahwa pemain memahami *UI* yang disampaikan untuk kepuasan ada beberapa yang menganggap jika pembawaan cerita hanya cocok sebagian orang.



TROUBLE VACATION



Perancangan *User Interface* dan Aset Menggunakan Metode *Prototyping* untuk Meningkatkan Pemahaman Visual Pengguna Game “*Trouble Vacation*”

Otiestha Dennish Maulana

NIM: 2000335033

Dosen pembimbing 1

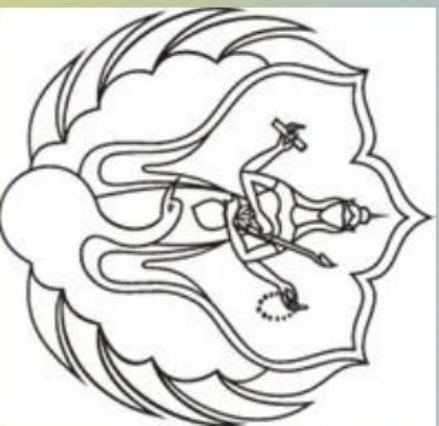
Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs

NIP. 198501152019032012

Dosen pembimbing 2

Agnes Karina Pritha Atmari, S.T., M.T.I.

NIP. 197601232009122003





PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

UI (User Interface) adalah desain antarmuka untuk *software*, sedangkan UX (*User Experience*) adalah desain yang meningkatkan kepuasan pengguna dalam interaksi antar pengguna dan produk (Tony Wibowo, 2021) dan aset permainan merupakan salah satu bagian dari unsur penting dalam pembentukan suatu permainan (Jeremy Martin, 2023). Dalam suatu game, karakter, aset, UI, dan *background* menjadi dasar dalam pembuatan *game*. Tetapi dalam pembuatan beberapa aspek untuk membuat *game* yang sesuai seperti seberapa paham pemain terhadap UI dan seberapa tertarik pemain terhadap *game* tersebut. sehingga *game* yang dibuat bisa sesuai sama aspek tersebut. Dalam pembuatan *game* menggunakan metode *prototyping* untuk memberikan pemahaman dan kepuasan pemain, dalam *game* yang dibuat menceritakan suami istri yang mengalami suatu masalah saat liburan.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah disampaikan terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aset yang sesuai pada tema game?
2. Bagaimana mengetahui kepuasan pemain saat memainkan game?
3. Bagaimana memasukan unsur lokal Indonesia untuk diimplementasikan pada rancangan aset dan UI?



C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan Manfaat sebagai berikut:

1. Mendesain aset dan UI yang sesuai pada game.
2. Memperkenalkan unsur lokal dalam bentuk permainan platform untuk usia 16-20 tahun.
3. Membuat rancangan UI yang bisa dipahami oleh pemain.

