

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini, perkembangan *game* sangat pesat. *Game* dapat disebut dengan permainan, dimana pengguna memiliki tujuan untuk menghibur dan mengasah pemikiran. *Game* mempunyai berbagai jenis, yang populer dimainkan ialah *game* mobile. *Game* mobile merupakan *game* yang dapat dimainkan melalui mobile phone dan smartphone. Karena dapat memberikan kemudahan kepada pengguna ketika ingin bermain *game* dimana saja dan kapan saja. *Game* mobile memiliki berbagai variasi, contohnya *game* tentang edukasi pada anak-anak. Dari sekian banyak yang sudah tersedia, tetapi kami belum menemukan *game* edukasi etika, yang telah kami temukan hanya *game* edukasi tentang Ilmu Pengetahuan.

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan, karena belum tersedianya *game* edukasi etika pada anak-anak, penulis ingin merancang *game* edukasi yang belum tersedia pada *play store* ataupun *app store* dengan memperluas variasi tentang *game* edukasi.

Game edukasi merupakan suatu jenis media yang dirancang atau dibuat untuk memberikan pengajaran dan menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media. Tujuan ingin membuat *game* edukasi etika untuk anak-anak dengan menggunakan animasi 2D dan visualisasi secara nyata dalam *game* tersebut, hal itu dapat membuat anak menjadi lebih menarik untuk bermain namun ada edukasi yang ada di dalamnya tetap tersampaikan dengan baik. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi 2D yang menarik dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Game edukasi interaktif ini didesain *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki *game* tersebut, pemain mengikuti proses jalan cerita yang telah dibuat namun akan ada opsi jawaban yang berpengaruh terhadap jalan cerita pada *game* tersebut sehingga dapat memberi pengetahuan serta menemukan *experience* saat bermain *game* tersebut.

Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa masih perlu ada inovasi baru dalam bidang *game* edukasi yang perlu ditinjau lebih karena *game* edukasi dapat dimanfaatkan

sebagai media pembelajaran tentang etika. Etika yang sangat penting untuk menjadikan anak-anak memiliki kepribadian yang baik pula.

Game edukasi etika ini merupakan proyek yang bertujuan untuk memenuhi proyek akhir dari program studi S1 Teknologi Rekayasa Multimedia. Penulis merancang UI/UX designer pada *game* edukasi etika Nisa&Nasa untuk anak berbasis *mobile*.

UI/UX designer merupakan pekerjaan yang berkaitan dengan melakukan analisis dan merancang sebuah *User Interface / User Experience* dari suatu aplikasi. Tampilan yang menarik akan memberikan rasa senang serta nyaman bagi pengguna aplikasi. Begitu pula pada *game* ini akan dibuat menjadi sebuah aplikasi yang dapat diunduh / *diinstall* pada *smartphone* sehingga diperlukan suatu *UI/UX* yang menarik. Selain itu *UI/UX* yang mudah digunakan dan dimengerti akan memberikan kenyamanan bagi para pemain.

Sehingga komponen analisis dan rancangan *UI/UX* berperan pada kesuksesan *game* ini yang diharapkan akan memberikan dampak yang selaras dengan tujuan dibuatnya *game* ini yaitu menarik perhatian pemain.

1.2 Perumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang dapat disusun berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang diatas, yaitu bagaimana membuat UI/UX untuk membuat daya tarik pemain pada *game* edukasi etika Nisa&Nasa yang telah dirancang?

1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut tujuan dari penelitian proyek akhir ini, yaitu merancang UI/UX yang menarik seperti pemilihan warna dan font tulisan, serta button dan tata letak yang mudah dipahami pada *game* edukasi etika Nisa&Nasa yang telah dirancang.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Agar penelitian ini lebih terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu dibatasi. Berikut Batasan ruang lingkup pengerjaan proyek akhir ini, yaitu:

1. Game desain UI/UX dirancang dan dibuat untuk memberikan daya tarik terhadap user sehingga user dapat menambah pengalaman bermain terhadap UI yang dirancang.
2. Tampilan dan fungsionalitas aplikasi dibuat sesuai dengan referensi yang sudah ada seperti video animasi Nusa&Rara.
3. Sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan game Nisa&Nasa adalah OS Android minimal versi Nougat.
4. Game ini menggunakan bahasa Indonesia.
5. Pada game ini lebih di prioritaskan untuk anak SD dari kelas 1-3.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Metode yang akan digunakan dalam Pembuatan UI/UX pada game edukasi etika Nisa&Nasa adalah Metode The 5 Element menurut Jesse James Garret dengan 5 proses sebagai berikut :

1. *Strategic Plane*

Strategic Plan merupakan suatu elemen yang berada pada level awal dalam metode The 5 Element of User Experience. Strategy plan memiliki 2 kategori yaitu *user needs* dan *site objectives*.

2. *Scope Plane*

Scope plan merupakan elemen yang berada pada level kedua dalam metode The 5 Element of User Experience. Scope plan memiliki 2 kategori yaitu *functional specification* dan *content requirements*.

3. *Structure Plane*

Structure Plane merupakan elemen yang berada pada level ketiga dalam *The 5 Element of User Experience*. Structure plan memiliki 2 kategori yaitu *interaction design* dan *information architecture*.

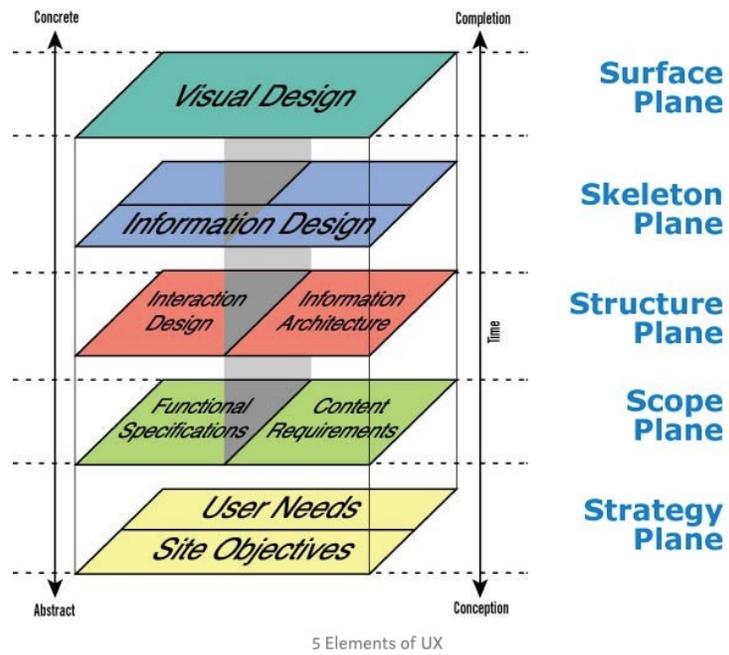
4. *Skeleton Plane*

Skeleton Plane merupakan elemen yang berada pada level keempat dalam *The 5 Element of User Experience*. Strategy plan hanya terdiri *information design*.

5. *Surface Plane*

Surface Plane merupakan elemen berada pada level kelima tahap yang dimana proses final dari aplikasi atau game yang telah resmi di publikasikan. *Surface plane* ini hanya terdiri *visual design*

Langkah-langkah di atas dilakukan berdasarkan metode *The 5 Elements* menurut Jesse James Garret yang dimana alurnya dapat dilihat pada gambar



Gambar 1. 1 Elements of UX