

LAPORAN TUGAS AKHIR

Perancangan Dan Pengembangan Design UI Game Keeping Up: The Journey

UI DESIGNER

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh: Farel Fauzan(19021017)

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2024

LAPORAN TUGAS AKHIR

Perancangan Dan Pengembangan Design UI Game Keeping Up: The Journey

UI DESIGNER

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh: Farel Fauzan(19021017)

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan Dan Pengembangan Design UI Game Keeping Up: The Journey”

Penulis : Farel Fauzan

NIM : 19021017

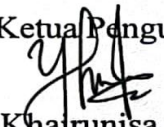
Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari Jumat, tanggal 19 juli 2024.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,


Yuyun Kharunisa, M.Kom.

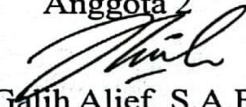
NIP. 198612282010122005

Anggota 1


Yeni Nurhasanah., M.T.

NIP. 198607062019032010

Anggota 2


Rido Galih Alief, S.A.B.,M.A.B

NIP. 198511192023211012



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan Dan Pengembangan Design UI Game Keeping Up: The Journey”

Penulis : Farel Fauzan

NIM : 19021017

Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing 1



Prily Fitria Aziz, M. Kom.
NIP. 199104192019032015

Pembimbing 2



Muh. Sakir, S.Pd., M.T.
NIP. 198307102023211017

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Prily Fitria Aziz, M. Kom.
NIP. 199104192019032015

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farel Fauzan
NIM : 19021017
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **“Perancangan Dan Pengembangan Design UI Game Keeping Up: The Journey”** adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Jakarta, 09-07-2024

Yang menyatakan,


Farel Fauzan
NIM: 19021017

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farel Fauzan
NIM : 19021017
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Perancangan Dan Pengembangan Design UI Game Keeping Up: The Journey”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 09-07-2024

Yang menyatakan,



Farel Fauzan
NIM: 19021017

ABSTRAK

Game adalah permainan yang telah berkembang pesat sejak akhir abad ke-20 hingga awal abad ke-21. Penelitian dilakukan dengan merancang User Interface (UI) yang menarik, sesuai dengan tema "Keeping Up: The Journey" yang bertemakan fantasi. Masalah yang diidentifikasi melibatkan cara membuat game menarik pemain dan memastikan pemain dapat menguasai permainan dengan baik. Penelitian ini bertujuan memberikan pengalaman mendesain UI game untuk menciptakan kesan fantasi bagi para penikmat desain game. Metode pengkajian melibatkan pencarian ide dari game sejenis, konsep desain yang mudah dimainkan namun menantang, dan analisis teknis seperti analisis pengguna, persaingan, mekanik permainan, dan naratif. Proses pengembangan game "Keeping Up: The Journey" melibatkan pembuatan UI Main Menu, tombol Pause dan Quit, serta pengujian internal sebelum Uji Penerimaan Pengguna (UAT) eksternal.

Kata Kunci: Game, User Interface, Keeping Up: The Journey, Fantasi, Desain Game, Analisis Pengguna, Mekanik Permainan, Naratif, Uji Penerimaan Pengguna.

ABSTRACT

Games are games that have developed rapidly since the end of the 20th century to the beginning of the 21st century. The research was carried out by designing an attractive User Interface (UI), in accordance with the fantasy-themed "Keeping Up: The Journey". The problem identified involves how to make the game attractive to players and ensuring players can master the game well. This research aims to provide experience designing game UI to create a fantasy impression for game design fans. The review method involves searching for ideas from similar games, design concepts that are easy to play but challenging, and technical analysis such as user analysis, competition, game mechanics, and narrative. The "Keeping Up: The Journey" game development process involved creating a Main Menu UI, Pause and Quit buttons, as well as internal testing before external User Acceptance Testing (UAT).

Keywords: Game, User Interface, Keeping Up: The Journey, Fantasy, Game Design, User Analysis, Game Mechanics, Narrative, User Acceptance Testing.

PRAKATA

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini tanpa hambatan yang signifikan. Keseluruhan upaya ini dilakukan dengan integritas dan keseriusan. Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Terapan. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terwujud dengan baik tanpa dukungan, panduan, serta semangat dari individu-individu di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika., MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain.
4. Ibu Lani Noor Aisyah, M.Sn., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Ibu Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan
6. Ibu Prily Fitria Aziz, M.Kom, Pembimbing 1
7. Bapak Muh Sakir, M.T Pembimbing 2
8. Bapak Muh Sakir, M.T Sekerretaris Prodi
9. Bapak Achmad Ardiansyah, S.ST., MM Pengadministrasian Jurusan
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proposal Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk proposal ini.

Depok, 2024

Penulis,



(Farel Fauzan)

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	v
PRAKATA	vi
ABSTRACT	vii
<i>Keywords: Game, User Interface, Keeping Up: The Journey, Fantasy, Game Design, User Analysis, Game Mechanics, Narrative, User Acceptance Testing.</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR	11
PENDAHULUAN	0
A. Latar belakang	0
B. Identifikasi Masalah	1
C. Batasan Masalah	1
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan Penelitian	2
F. Manfaat Penelitian	2
BAB II	4
KAJIAN SUMBER	4
A. Design UI Game	4
B. Game Keeping Up: The Journey	6
BAB III	12
METODE PENCIPTAAN	12
A. Jenis Kajian	12
B. Langkah Pengkajian	13
BAB IV	21
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	21

A. Hasil Penelitian	21
.....	23
B. Pembahasan	34
BAB V	39
PENUTUP	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LEMBAR PEMBIMBING TUGAS AKHIR DOSEN PERTAMA	41
LEMBAR PEMBIMBING TUGAS AKHIR DOSEN KEDUA	42
FOTO DOKUMENTASI SEMPRO DAN SIDANG	43

DAFTAR TABEL

Table 1 Tabel Penelitian	7
Table 2 Tabel Timeline	17
Table 3 Tabel Pengujian	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan GDLC	12
Gambar 1 2 Sketsa UI Main Menu	14
Gambar 1 3 Sketsa UI Setting	15
Gambar 1 4 Sketsa UI Pause	16
Gambar 1 5 Flowchart UI Desain	17
Gambar 1 6 Pallet Warna UI Desain	17
Gambar 1 7 Tampilan UI Main Menu	21
Gambar 1 8 Background+Pilar Kanan Kiri	22
Gambar 1 9 Asset Papan Kayu Buat Judul Game	22
Gambar 1 10 Judul Game	23
Gambar 1 11 Bentuk Tombol Start Game	23
Gambar 1 12 Tulisan Tombol Start Game	23
Gambar 1 13 Tombol Setting	23
Gambar 1 14 Tulisan Tombol Setting	24
Gambar 1 15 Bentuk Tombol Exit	24
Gambar 1 16 Tulisan Tombol Exit	24
Gambar 1 17 Tampilan UI Setting	25
Gambar 1 18 Background + Pilar Kanan Kiri.....	25
Gambar 1 19 Asset Papan kayu buat Judul Setting.....	26
Gambar 1 20 Judul Setting	26
Gambar 1 21 Background	26
Gambar 1 22 Background Volume	27
Gambar 1 23 Tulisan Volume	27
Gambar 1 24 Kotak Slider Volume bagian luar	27
Gambar 1 25 Kotak Slider Volume bagian dalam	27
Gambar 1 26 Angka Persen Volume	28
Gambar 1 27 Bentuk Tombol Apply	28
Gambar 1 28 Tulisan Tombol Apply	28
Gambar 1 29 Bentuk Tombol Default	28
Gambar 1 30 Tulisan tombol Default	29
Gambar 1 31 Bentuk Tombol Back	29
Gambar 1 32 Tulisan Tombol Back	29
Gambar 1 33 Tampilan UI Pause	30
Gambar 1 34 Background + Pilar Kanan Kiri.....	31
Gambar 1 35 Asset Papan kayu buat Judul Setting.....	31
Gambar 1 36 Judul Pause	32
Gambar 1 37 Bentuk Tombol Back To Game	32
Gambar 1 38 Tulisan Tombol Back To Game	32
Gambar 1 39 Bentuk Tombol Setting	33
Gambar 1 40 Tulisan Tombol Setting	33
Gambar 1 41 Bentuk Tombol Back To Main Menu	33
Gambar 1 42 Tulisan Tombol Back To Main Menu	34
Gambar 1 43 Penentuan Tema atau Gaya Visual.....	34
Gambar 1 45 Desain Digital Setting	35
Gambar 1 44 Desain Digital Main Menu	35
Gambar 1 46 Desain Digital Pause	36
Gambar 1 47 Finalisasi itch.io	38