

PERANCANGAN DESAIN UI/UX MOBILE UNTUK INFORMASI SEPUTAR GAME ONLINE DI INDONESIA

UI / UX DESIGN DESIGN MOBILE FOR INFORMATION ABOUT ONLINE GAMES IN INDONESIA

Wahyu Gian Andiva¹, Drs. Nugroho Sulistianto, M.Sn ², Riky Siswanto, S.Ds.,M.Sn ³

^{1,2,3}Program Studi Strata 1 Desain Komunikasi Visual ,Fakultas Industri Kreatif , Universitas Telkom

¹wahyugianandiva@telkomuniversity.ac.id ²nughrohosulistianti@telkomuniversity.ac.id

³rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak - Informasi tentang *game online* sangat sulit didapatkan dikalangan masyarakat, terutama *gamers*. Hal ini disebabkan karena kurangnya wadah untuk berinteraksi dalam hal bertukar informasi seputar *game online* . Karena pada umumnya informasi yang didapatkan tidak valid dan cenderung menyebabkan para *gamers* terjebak pada hal negatif yang terjadi didunia *game online* , terkhususnya dalam kasus penipuan. Permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah untuk meminimalisir angka kasus penipuan dan juga memberi wadah bagi para *gamers* untuk berinteraksi dalam hal pertukaran informasi seputar dunia *game online* di Indonesia.

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pendekatan yang dilakukan dalam perancangan adalah desain UI/UX yang menarik dan sistematis, sehingga dapat digunakan sesuai kebutuhan yang diperlukan oleh konsumen. Penulis berharap agar dengan perancangan desain UI/UX ini dapat menyelesaikan permasalahan dalam seputar dunia *game online* .

Kata Kunci: *Game online* , Desain UI/UX, *Gamers*, Informasi, Perangkat

Abstract - Information about online games is very difficult to get among the public, especially Gamers. This is due to the lack of a place to interact in terms of exchanging information about online games. Because in general the information obtained is not valid and tends to cause gamers to be trapped in the negative things that occur in the world of online gaming, especially in cases of fraud.

The problem that becomes the background of this research is to minimize the number of fraud cases and also provide a place for gamers to interact in terms of exchange of information about the world of online gaming in Indonesia.

Data collection methods used are through observation, interviews, and literature study. The approach taken in the design is an attractive and systematic UI/UX design, so that it can be used according to the needs needed by consumers. The author hopes that by designing the UI / UX design it can solve the problems surrounding the online game world.

Keywords: *Online Games*, UI / UX Design, *Gamers*, Information, Devices

1. Pendahuluan

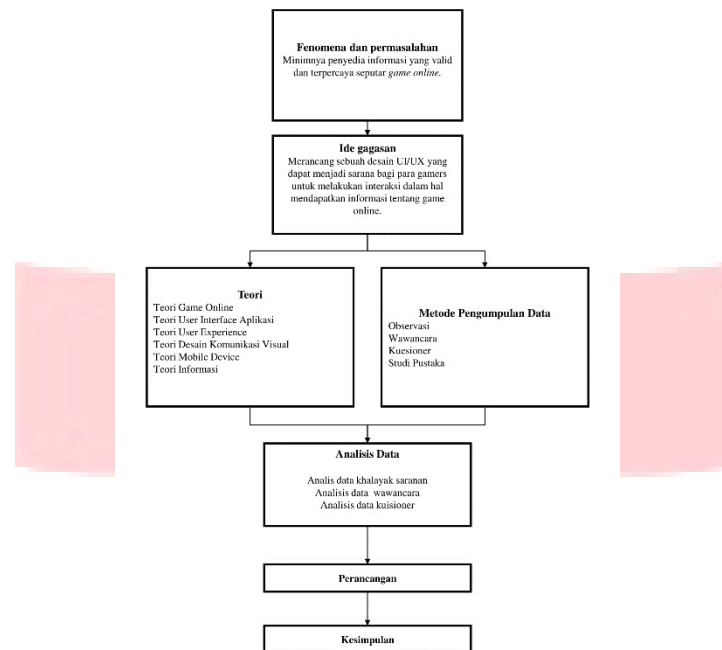
Di era digital ini internet merupakan elemen yang sangat fundamental dalam kehidupan sehari-hari. Internet secara harfiah dapat di artikan dengan sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global dengan menggunakan paket protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia. Internet juga memiliki peranan penting dalam perkembangan game. Arti dari game tersebut adalah kegiatan yang didalamnya terdapat peraturan, dengan kata lain sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan (dari pihak pembuat game), disini juga pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan. Dan game terbagi atas 2 macam yaitu game offline dan game online .

Di dalam mendapatkan informasi seputar game online juga memiliki celah negatifnya. Media platform penyedia informasi seputar game online di Indonesia secara merata tidak menyediakan berita yang valid dan bahkan informasi yang di sajikan terlalu banyak, sehingga gamers bingung untuk dapat mendapatkan informasi yang tepat tentang game yang sering di mainkan oleh gamers itu sendiri.

Permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian adalah untuk meminimalisir angka kasus penipuan atau informasi yang tidak valid tentang game online dan juga memberi wadah bagi gamers untuk berinteraksi dalam hal pertukaran informasi seputar dunia game online di Indonesia. Perancangan ini juga mewedahi gamers untuk menjalin komunikasi antar player yang berguna untuk saling bertukar informasi seputar dunia game online . Kemudian perancangan ini dilakukan karena chat in-game kurang nyaman untuk memuaskan keinginan gamers berinteraksi dan berkomunikasi di dalam gamenya (permainan yang sedang berlangsung). Fitur rancangan chat

UI/UX dalam aplikasi ini lebih kepada membahas secara rinci game yg mereka mainkan masing2, seperti item, event, informasi seputar game online , updatean, dan sebagainya.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, pengisian kuisioner dan studi pustaka. Berikut ini merupakan metode penelitian yang dilakukan.



Gambar 1.1 Metode Penelitian

2. Landasan Teori

2.1 Teori Game online

Game online disebutkan mengacu pada sejenis *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet *games* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer. *Game online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *games* tersebut. Jadi tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan *gamenya*.

2.2 Teori Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi *Visual* adalah suatu ilmu yang mempelajari konsep-konsep dan bertujuan untuk mengkomunikasikan sesuatu secara *visual* dan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan atau gagasan dengan mengelola elemen-elemen grafis berupa bentuk, gambar, *tipografi*, warna, serta *layout*. [1]. Unsur dari desain adalah titik, garis, bidang, ruang, warna dan tekstur [1].

2.3 Teori Mobile Device

Aplikasi *mobile* secara umum dapat dibagi menjadi dua yaitu aplikasi *visual* dan aplikasi audio. Aplikasi *visual* berisi kompo nen *visual* yaitu teks, data, gambar dan video. Sedangkan audio memiliki komponen utama percakapan suara dan musik. *Mobile* juga dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari suatu tempat ketempat lain. Sebagai contohnya telepon genggam atau telepon *mobile* yang berarti telepon yang mampu berpindah dengan mudah dari suatu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan dalam proses komunikasi [2].

Dalam sebuah aplikasi *mobile* terdapat peran penting suatu sistem untuk menjalankan perintah-perintah yang dieksekusi oleh user, sistem tersebut adalah sistem operasi. Sistem operasi menurut definisi umum adalah melakkan manajemen dan kendali terhadap perangkat keras ataupun lunak sehingga semua perangkat tersebut dapat bekerja.

2.4 Teori User Interface Aplikasi

Terdapat 8 aturan dalam merancang *user interface* [3] yang disebut juga *golden rules*. Berikut adalah peraturan tersebut yaitu :

1. *Strive for consistency*
Merupakan berusaha untuk konsisten, konsisten dilakukan pada urutan tindakan, perintah, dan juga istilah yang digunakan pada menu, *prompt*, serta bantuan.
2. *Allow the user to use the shortcut*
Dengan *shortcut* yang berupa *buttons symbols* atau *pictures* dapat membantu *user* dengan mudah untuk mengenali perintah yang harus ia berikan apabila ingin menghasilkan sebuah proses atau *result* tertentu dan tersedianya fasilitas makro.
3. *Offer informative feedback*
Atau memberikan umpan balik yang *informatif*, dalam setiap tindakan *user* sebaiknya disertakan suatu sistem umpan balik. Tindakan yang sering dilakukan dan tidak terlalu panjang dapat diberikan umpan balik yang sederhana. Tetapi ketika tindakan yang merupakan hal penting, maka umpan balik sebaiknya substansial. Misal muncul suara ketika menekan tombol pada waktu input atau pesan kesalahannya.
4. *Design dialogs to yield closure*
Adalah merancang dialog untuk menghasilkan suatu penutupan, untuk setiap urutan tindakan sebaiknya diorganisir dalam setiap kelompok, meliputi bagian awal, tengah, dan akhir. Dengan umpan balik yang *informatif* dapat memberikan indikasi kepada *user* bahwa cara yang dilakukan sudah benar dan dapat mempersiapkan kelompok tindakan berikutnya.
5. *Prevent errors*
Dengan mencegah kesalahan sedapat mungkin sistem dirancang sehingga *user* tidak melakukan kesalahan yang fatal. Jika terdapat kesalahan, sistem dapat mendeteksi kesalahan tersebut dengan cepat dan memberikan mekanisme yang sederhana dan mudah dipahami untuk menangani kesalahan tersebut.
6. *Permit easy reversal of actions*
Atau dengan mudah kembali ke tindakan sebelumnya, hal ini dapat mengurangi kekhawatiran *user* karena *user* mengetahui kesalahan yang dilakukan olehnya dan dapat dibatalkan, sehingga *user* tidak takut mengeksplorasi pilihan-pilihan lain yang belum biasa digunakan.
7. *Support internal locus of control*
Atau mendukung tempat pengendali internal, *user* ingin menjadi pengontrol sistem, dan sistem akan merespon tindakan dari *user* sehingga *user* tidak merasa bahwa sistem mengontrol *user*. Sistem sebaiknya dirancang sedemikian rupa sehingga pengguna menjadi inisiator dibandingkan menjadi responden.
8. *Reduce short-term memory load*
Adalah mengurangi beban ingatan jangka pendek hal ini karena keterbatasan ingatan manusia sangat membutuhkan tampilan yang tidak begitu rumit dan terkesan sederhana atau dengan kata lain sebaiknya halaman yang banyak disatukan menjadi satu tampilan. Sehingga diberikan waktu untuk terbiasa dengan kode, memori dan urutan dari setiap tindakan.

2.5 Teori User Experience

User experience adalah seluruh tindakan atau interaksi pengguna dengan produk atau sistem, atau sesuatu apapun yang berkaitan dengan *user interface* melibatkan pikiran, persepsi, serta perasaan [4]. Rancangan sistem yang baik dapat memberikan fungsi yang baik juga terhadap sistem tersebut, namun masih ada sistem yang secara *visual* menarik namun mengecewakan dalam segi fungsi atau tidak memberikan kenyamanan kepada pengguna. Hal tersebut harus dihindari dalam merancang sebuah produk atau aplikasi.

2.6 Teori Informasi

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Data merupakan bentuk yang masih mentah, belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu metode untuk menghasilkan informasi. Data dapat berbentuk simbol-simbol semacam huruf, angka, bentuk suara, sinyal, gambar, dsb.

3. Pembahasan

3.1 Data

3.1.1 Hasil Penyebaran Kuisisioner

Data merupakan hasil analisis dari kuisioner yang di sebarakan melalui *google form*. Responden sebanyak 31 orang secara acak. Secara keseluruhan disimpulkan bahwa responden sangat tertarik dengan aplikasi yang variatif , terpercaya , proses mudah dan sistematis. Responden juga membutuhkan aplikasi yang sesuai dengan ketertarikannya. Hal ini sangat mendukung perancangan aplikasi Giant Game Stock karena aplikasi ini merupakan aplikasi dengan game yang variatif , terpercaya, harga terjangkau, proses mudah dan sistematis, waktu pengerjaan cepat.

3.1.2 Data Hasil Wawancara

Bedasarkan wawancara dengan bapak Nugroho Sulistianto pada 20 Januari 2020 beliau mengatakan bahwa desain UI dan UX biasanya memiliki *interface* pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi. Sering kali, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Berdasarkan hasil wawancara dengan Thoriq Ramadhan sebagai seorang *gamers* yang memainkan *games (offline/online)* dan pernah mengikuti beberapa *event game* seperti *tournament* dan beberapa kompetisi regional. Untuk mendukung sebagai seorang *gamers* yang Tohirq sering mencari berita atau informasi seputar *game online* . Namun tak jarang terjadi permasalahan dalam dalam memperoleh informasi tersebut. Mulai dari berita yang tidak valid karena berasal dari sumber yang tidak terpercaya, terlalu banyak konten di website atau sosial media tentang *game online* yang tidak spesifik tentang berita game, dan kebanyakan wadah untuk memperoleh informasi aau berita tidak wireframenya tidak sistematis .

3.2 Konsep dan Hasil Perancangan

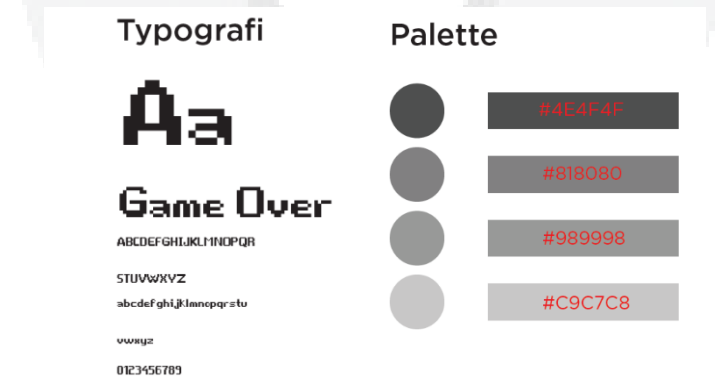
3.2.1 Konsep Pesan, Konsep Kreatif dan Konsep Perancangan

Tujuan utama dari Giant Game Stock adalah untuk menjadi solusi dari semua keluhan yang di alami oleh para gamers selama ini. Meminimasi dampak negatif dari berita hoax yang diperoleh oleh para gamers menjadi alasan bagi Giant Game Stock untuk berkembang dan terus berinovasi. Aplikasi ini mengajak dan memudahkan para gamers untuk memperoleh berita atau informasi tentang *game online* , serta membuat gamers saling terhubung dalam satu komunitas.

Konsep utama dari Giant Game Stock adalah sebuah mobile aplikasi untuk media memperoleh informasi atau berita tentang dunia *game online* dan menjadi wadah juga untuk para gamers saling berinteraksi dalam aplikasi yang menyediakan berita terpercaya, dan desain aplikasi yang dirancang akan mempermudah penggunaanya karena sistematis dengan desain yang elegan dan *kekinian*.

3.2.2 Hasil Perancangan

Konsep tipografi dalam aplikasi ini adalah menggunakan font “*Game Over*”. Font ini sesuai dengan konsep dari aplikasi Giant Game Stock karena biasa digunakan untuk game 8-bit. Pada konsep warna digunakan beberapa shading warna abu-abu mulai dari yang gelap ke terang sesuai dengan kode palette warna abu-abu tersebut.



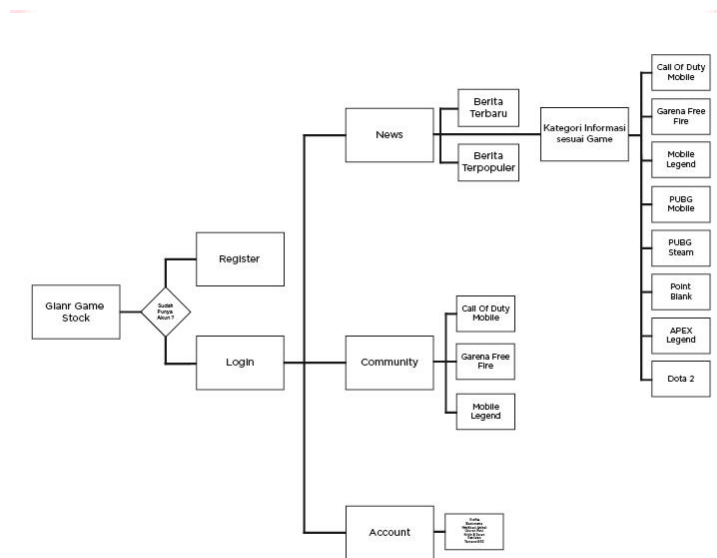
Gambar 3.1 Konsep Tipografi dan Warna

Logo ini diambil dari element GIANT (dari nama aplikasi tersebut) yang berupa golem atau raksasa berupa batu dan di gabungan dengan element game 8-bit sebagai harmony di logo ini.

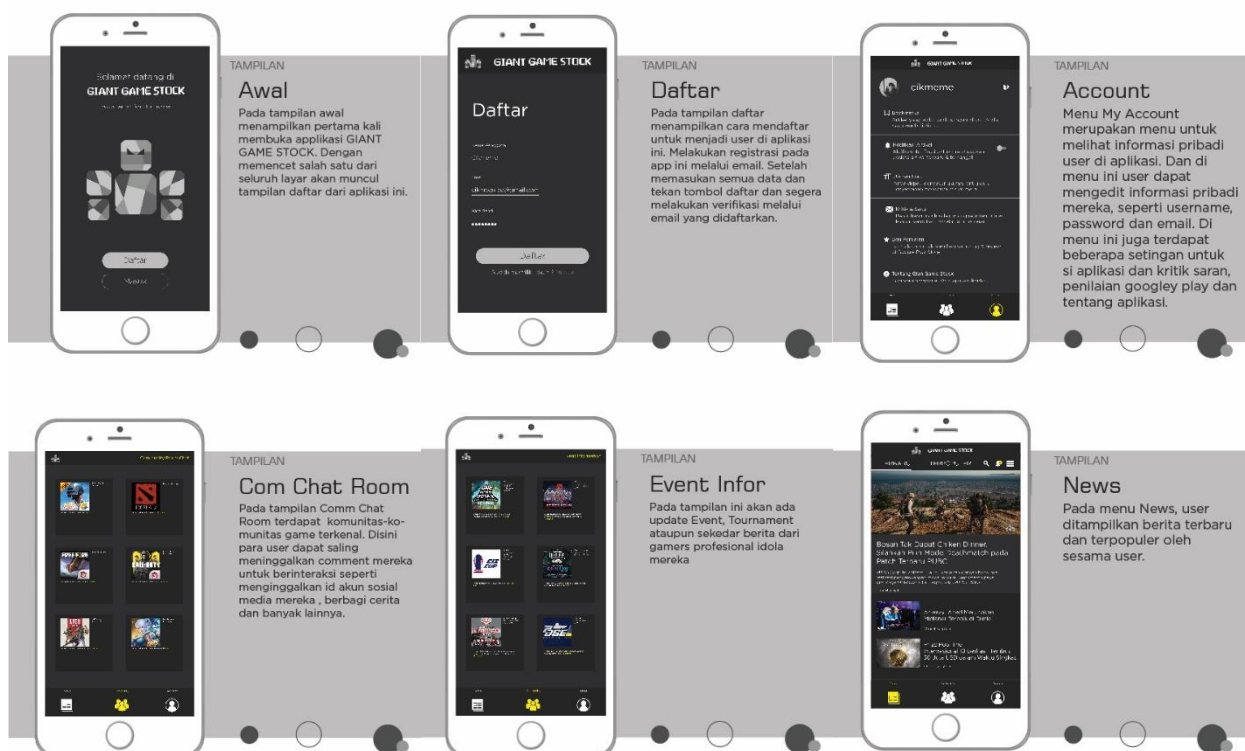


Gambar 3.2 Konsep Logo

Berikut merupakan wireframe dari aplikasi Giant Game Stock



Gambar 3.3 Wireframe



Gambar 3.4 Hasil jadi *prototype* purwarupa

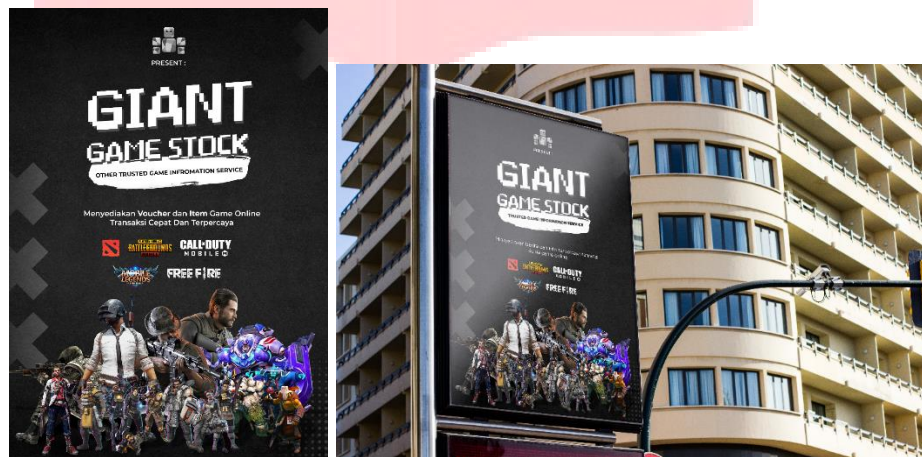


Gambar 3.4 Hasil jadi *prototype* purwarupa

3.3 Media Pendukung

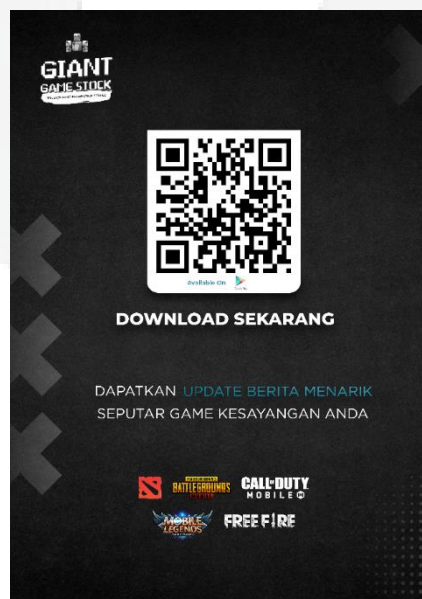
Pemasaran produk dilakukan pada berbagai media. Hal ini ditujukan agar pasar yang menjadi target dapat tercapai. Berikut merupakan Media pendukung dari Giant Game Stock :

1. Poster Utama



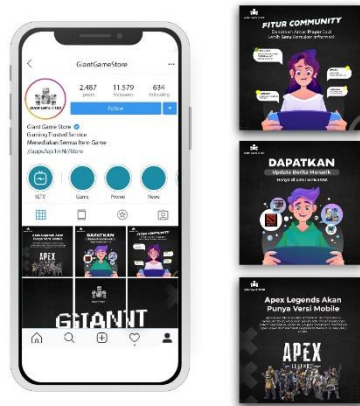
Gambar 3.5 Poster Utama

2. Poster Promosi



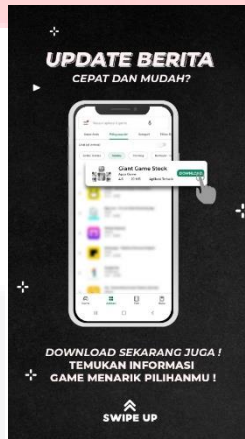
Gambar 3.6 Poster Promosi

3. Feed Instagram



Gambar 3.7 Feed Instagram

4. Instagram Ads



Gambar 3.8 Instagram Ads

5. Enamel Pin



Gambar 3.9 Enamel Pin

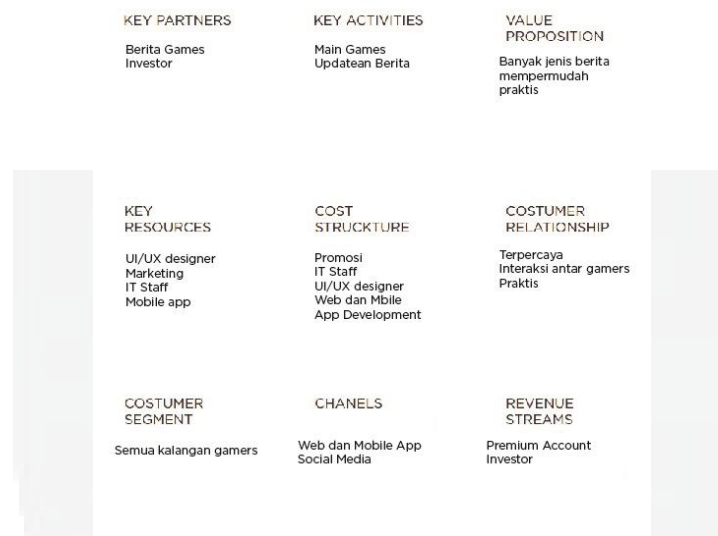
6. Voucher



Gambar 3.10 Voucher

3.4 Konsep Pemasaran

Dengan menggunakan bisnis model canvas untuk menentukan strategi pemasaran, didapatkan hasil sebagai berikut,.



Gambar 3. 11 Bussnies Model Canvas Giant Game Stock

4. Kesimpulan dan Saran

Pengembangan Giant Game Stock merupakan aplikasi yang memenuhi kebutuhan para penggunanya sesuai dengan hasil penelitian dengan pengisian kuisioner oleh para responden. Giant game Stock dengan penawaran game yang variatif, sistem yang *trusted*, proses mudah dan sistematis, waktu yang efektif dan layanan *customer service* menjawab semua keinginan konsumen. Dan desain UI/UX aplikasi menjadi faktor pendukung utama dari pengembangan aplikasi ini. Menyajikan desain yang sistematis dan menarik, dengan menu pada aplikasi yang membantu para gamers lebih mudah dalam melakukan interaksi sesama gamers.

Giant Game Stock menyarankan pengguna memaksimalkan pemanfaatan aplikasi ini untuk hal positif. Menghindari hal-hal yang merugikan pihak pengguna maupun pihak penyedia. Pengguna juga bisa memanfaatkan aplikasi Giant Game Stock dalam mengikuti ajang perlombaan game berkualitas sehingga dapat meningkatkan *hardskill* dan *softskill* pengguna.

Giant Game Stock perlu memperhatikan lebih lanjut mengenai pemasaran aplikasi ini agar lebih dikenal oleh masyarakat. Kami menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat membuat aplikasi ini dikenal dan digunakan oleh berbagai kalangan dengan sistem marketing yang efektif dan efisien.

Daftar Pustaka:

- [1] Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- [2] Widyaharsana, James.I.W. (2010). *Mobile Marketing Sebagai Media Pemasaran*. Jakarta: Penerbit PPM.
- [3] Shneiderman, Ben. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, Edisi 5, Addison Wesley.
- [4] Cooper, Alan. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*.

