

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Video gim merupakan sebuah kegiatan yang paling diminati dari anak muda hingga orang tua hampir semua menyukainya, dikarenakan video gim ini dapat memberikan perhatian serta pengalaman seseorang sehingga bisa menjadi sebuah sarana hiburan dan penghilang rasa stress (Ferrara, 2013). Dalam pandangan lain, gim dapat diartikan sebagai bentuk kompetisi di antara pemain yang saling berinteraksi sesuai dengan aturan-aturan permainan, dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Fenomena ini menarik perhatian karena gim telah menjadi lebih dari sekadar hiburan belaka (Sadiman, 2010). Dalam beberapa kasus, gim juga digunakan sebagai alat pendidikan, di mana pemain dapat belajar untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan tertentu melalui permainan. Seiring berjalan waktu, kini telah muncul gim *mobile*. Gim *mobile* merupakan suatu permainan yang menggunakan perangkat *mobile* atau ponsel sebagai sarana bermain gim (Setiawan, 2018). Selain itu, dalam gim ada yang menyajikan simulasi yang dimana pemain dapat terlibat dalam situasi yang menantang, memungkinkan mereka untuk dapat mengasah wawasan dan keterampilan strategis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang berdampak dalam lingkungan virtual. Salah satu genre gim yang terdapat simulasi sekaligus edukasi yaitu gim serius.

Dalam dunia yang terus berkembang ini, gim serius telah menjadi sebuah konsep yang menarik perhatian banyak orang. Gim serius mengusung tujuan yang lebih luas daripada sekadar hiburan semata. Menurut Puslatif (2009), gim serius bertujuan untuk memberikan pelatihan, simulasi, dan pendidikan kepada pemain dengan tujuan tertentu, serta mendorong pertumbuhan, motivasi, dan pengetahuan dalam prosesnya. Gim serius adalah sebuah konsep gim yang memiliki tujuan berupa pelatihan, simulasi, ataupun edukasi dimana yang paling utamanya adalah

memotivasi, dan mengedukasi pemain kepada tujuan tertentu (Puslatif, 2009).

Virtual Biotope merupakan sebuah gim *mobile* yang bergenre serius yang berguna untuk memperkenalkan Kampung Blekok yang berada di Gedebage, Kota Bandung terutama jenis – jenis burungnya. Kampung Blekok memiliki beragam jenis burung seperti Burung Kuntul, Burung Blekok dan lain sebagainya. Dikarenakan ramainya aktivitas Burung Blekok tersebut membuat kawasan ini disebut sebagai Kampung Blekok. Dengan dibuatnya permainan Virtual Biotope ini diharapkan pengguna dapat mengenal Kampung Blekok dan juga memberi wawasan terkait jenis – jenis burungnya. Dalam pengembangan gim ini tentunya harus memperhatikan terkait antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (*UI/UX*).

Pada sebuah gim tentunya diperlukan desain antarmuka pengguna, dikarenakan antarmuka pengguna ini memiliki peran yang sangat penting sebagai perantara antar pengguna dan sistemnya (K. Y. Z. dan N. N. Al Subhi, 2015). Antarmuka pengguna erat kaitannya dengan pengalaman pengguna. Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna merupakan sebuah interaksi antara pembelajaran yang disajikan dengan pengguna yang menjadi salah satu peran kunci dalam menempuh tujuan pembelajaran (Fagih dkk., 2014). Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna berdampak dalam pembuatan media pembelajaran yang memiliki peran penting, agar pengguna dapat merasakan kenyamanan dan pengalaman pada setiap fiturnya (Vallendito, 2020). Pengembangan sebuah aplikasi gim perlu memperhatikan komponen Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, dikarenakan kedua komponen ini sangat berguna dalam interaksi antara informasi dalam gim dengan pengguna, sehingga mempermudah pengguna dalam memainkan sebuah gim (N. D. Supriyono dkk, 2019). Berdasarkan penelitian Willyan dkk. (2022), antarmuka pengguna yang kurang menarik akan membuat pengguna sulit untuk memahami, dibuktikan dengan penelitiannya dalam pembuatan desain yang pertama dibuat hanya memperoleh rating “*Good*”, sedangkan setelah dilakukan pembuatan desain dengan menyesuaikan kebutuhan

pengguna, dibuat lebih menarik, dan mudah dipahami mendapatkan rating “*Excellent*” yang dapat diterima baik oleh pengguna.

Antarmuka pengguna juga disebut sebagai salah satu bagian penting dalam perancangan sebuah aplikasi, dikarenakan antarmuka pengguna ini merupakan interaksi antara manusia dengan sistem yang juga berpengaruh pada daya tarik sebuah tampilan (M. N. El Ghiffary dkk., 2017). Perancangan Antarmuka pengguna penting untuk diperhatikan karena berpengaruh pada pengalaman pengguna, dikarenakan antarmuka pengguna yang baik dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik bagi penggunanya ketika memainkan sebuah permainan (L. L. Shidqi dkk., 2017). Antarmuka pengguna yang baik salah satunya dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna.

Untuk membuat desain antarmuka sebuah gim yang dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna, maka desain tersebut harus intuitif. Dengan desain intuitif pengguna bisa dipahami dengan mudah, merasakan rasa nyaman, dan memberikan pengalaman yang mudah setiap fitur nya agar tidak kesulitan dalam menggunakannya. Oleh karenanya, agar pembuatan desain pada gim ini lebih terkonsep, maka digunakanlah metode *Design Thinking* untuk mempermudah pembuatannya, yang dimana metode *Design Thinking* merupakan metode desain yang bertujuan dalam menemukan solusi untuk suatu masalah produk tertentu (Hamdandi dkk., 2020). Penggunaan *Design Thinking* mampu memberikan kerangka kerja untuk memecahkan masalah secara kreatif dan inovatif, sehingga dapat menghasilkan desain pengalaman pengguna yang lebih baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. (Haryuda dkk., 2021). Selain itu, dengan menggunakan metode *Design Thinking* juga dapat memahami pengguna untuk mengidentifikasi masalah sehingga dapat menghasilkan solusi berupa desain yang pantas untuk pengguna.

Dengan demikian, dalam pembuatan gim “Virtual Biotope” dibutuhkan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang intuitif agar dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah dan nyaman. Tentunya selain merancang dan

mengimplementasikan desain, pada penelitian ini juga akan dilakukan pengujian secara langsung kepada pengguna.

### **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan desain *UI/UX* yang mudah dipahami (intuitif) dengan metode *Design Thinking* untuk permainan Virtual Biotope?
2. Bagaimana kesenangan pengguna pada *UI/UX* Virtual Biotope yang didesain?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan desain *UI/UX* yang telah dirancang dengan metode *Design Thinking* pada permainan Virtual Biotope.
2. Menganalisis kesenangan pengguna pada *UI/UX* Virtual Biotope yang didesain.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi beberapa pihak. Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Dapat menjadi alternatif sebagai inovasi model pengenalan lingkungan Kampung Blekok berupa gim pada *mobile*.
2. Dapat merancang dan mengembangkan sebuah media untuk mengedukasi terkait pengenalan lingkungan di Kampung Blekok, Bandung.
3. Dapat meningkatkan pemahaman pengguna untuk lingkungan Kampung Blekok.
4. Dapat menjadi acuan dan bahan referensi bagi pihak yang memilih masalah yang sama untuk penelitian selanjutnya.

5. Dapat menerapkan desain UI/UX yang intuitif menggunakan metode *Design Thinking*.

### **1.5 Batasan Masalah**

1. Jumlah partisipan hanya 5 orang, karena berfokus kepada pengujian kualitatif yang lebih mengutamakan pandangan pengguna.
2. Walaupun target partisipan untuk gim ini dimulai dari 14-30 tahun, tetapi user persona yang berhasil diuji rentang umur 21-23 tahun.

### **1.6 Struktur Organisasi**

Adapun struktur organisasi dari penelitian ini yang dapat memberikan gambaran terkait isi dari penelitian yang akan dibuat, antara lain :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada BAB I ini memaparkan terkait struktur pendahuluan yang terdiri atas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada BAB II ini berisi terkait teori-teori dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan pendapat para ahli, serta penelitian terdahulu yang relevan.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan yaitu terdiri dari desain penelitian, instrumen penelitian, partisipan penelitian, analisis data, dan hipotesis.

#### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi temuan dan pembahasan penelitian sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Bagian ini terdiri dari deskripsi Gim Virtual Biotope, pengembangan *UI/UX* Virtual Biotope dengan *Design Thinking*, analisis hasil pengujian, dan pembahasan.

#### **BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan.