

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Rumusan Masalah . . . . .	3
1.3 Batasan Masalah . . . . .	3
1.4 Tujuan Penelitian . . . . .	4
1.5 Manfaat Penelitian . . . . .	4
1.6 Sistematika Penulisan . . . . .	5
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka . . . . .	6
2.2 Dasar Teori . . . . .	13
2.2.1 Unreal Engine . . . . .	13
2.2.2 <i>Blueprint Visual Scripting</i> . . . . .	14
2.2.3 PT Pabrik Imaji Akasacara . . . . .	15
2.2.4 <i>Ganyang Setan Alas!: The Game</i> . . . . .	16
2.2.5 <i>User Interface (UI)</i> . . . . .	17
2.2.6 <i>User Experience (UX)</i> . . . . .	18

2.2.7	Psikologi Warna . . . . .	19
2.2.8	Penggunaan Warna . . . . .	20
2.2.9	Kategorisasi dan Afinitas Elemen UI . . . . .	21
2.2.10	Intuitif . . . . .	22
2.2.11	<i>Design Thinking</i> . . . . .	23
2.2.12	<i>System Usability Scale</i> (SUS) . . . . .	24
2.2.13	Skala Likert . . . . .	24
2.2.14	Evaluasi UI . . . . .	25
 <b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN</b>		<b>28</b>
3.1	Bahan . . . . .	28
3.2	Peralatan . . . . .	28
3.3	Tahapan Proyek Akhir . . . . .	29
3.3.1	<i>Empathize</i> . . . . .	30
3.3.1.1	Referensi <i>Game</i> UI "Neva" . . . . .	30
3.3.1.2	Referensi <i>Game</i> UI "A Short Hike" . . . . .	36
3.3.1.3	Referensi <i>Game</i> UI "Redacted" . . . . .	38
3.3.1.4	Referensi <i>Game</i> UI "Bioshock" . . . . .	41
3.3.1.5	Referensi <i>Game</i> UI "Borderlands 2" . . . . .	42
3.3.2	<i>Define</i> . . . . .	43
3.3.3	<i>Ideate</i> . . . . .	44
3.3.4	<i>Prototype</i> . . . . .	50
3.3.4.1	Perancangan Sistem <i>Main Menu</i> . . . . .	50
3.3.4.2	Perancangan Sistem <i>Pause</i> . . . . .	57
3.3.4.3	Perancangan Sistem <i>Gameplay</i> . . . . .	59
3.3.5	Pengujian . . . . .	69
 <b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		<b>71</b>
4.1	Hasil Implementasi UI . . . . .	71
4.2	Implementasi <i>Source Code</i> . . . . .	75
4.2.1	Implementasi <i>Source Code</i> UI <i>Non-Gameplay</i> . . . . .	75
4.2.2	Implementasi <i>Source Code</i> UI <i>Gameplay</i> . . . . .	78
4.3	Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i> . . . . .	84
 <b>BAB 5 PENUTUP</b>		<b>96</b>
5.1	Kesimpulan . . . . .	96
5.2	Saran . . . . .	96
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>97</b>



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

**Implementasi User Interface Pada "Ganyang Setan Alas!: The Game" Menggunakan Metode Design Thinking**

**Untuk Menghasilkan Tampilan yang Intuitif**

Rakhmad Hernan Syah, Yusron Fuadi, S.Sn., M.Sn

Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

LAMPIRAN

100

## DAFTAR GAMBAR

2.1	<i>Logo Unreal Engine</i> .....	13
2.2	<i>Contoh Blueprint Visual Scripting pada Unreal Engine</i> .....	14
2.3	<i>Logo PT Pabrik Imaji Akasacara</i> .....	15
2.4	Poster " <i>Ganyang Setan Alas!: The Game</i> " .....	16
2.5	<i>Tone Warna Pada Environment Level Demo</i> .....	19
2.6	<i>Color Wheel yang Mengkategorikan Warna Menjadi Dingin atau Hangat</i> .....	20
2.7	<i>Palet Warna Dasar yang Digunakan Dalam Penyusunan UI</i> .....	21
3.1	Tahapan Proyek Akhir .....	30
3.2	Referensi Tampilan <i>Main Menu</i> Pada <i>Game "Neva"</i> , Nomada Studio, 2024 .....	31
3.3	Referensi Tampilan Pengaturan Pada <i>Game "Neva"</i> , Nomada Studio, 2024 .....	32
3.4	Referensi Tampilan Pengaturan <i>Audio</i> Pada <i>Game "Neva"</i> , Nomada Studio, 2024 .....	33
3.5	Referensi Tampilan Pengaturan Kontrol Pada <i>Game "Neva"</i> , Nomada Studio, 2024 .....	34
3.6	Referensi Tampilan Pengaturan Grafis Pada <i>Game "Neva"</i> , Nomada Studio, 2024 .....	35
3.7	Referensi Tampilan <i>Main Menu</i> Pada <i>Game "A Short Hike"</i> , Adam Robinson-Yu, 2019 .....	37
3.8	Referensi Tampilan <i>Main Menu</i> Pada <i>Game "[Redacted]"</i> , Striking Distance Studios, 2024 .....	38
3.9	Referensi Tampilan Pengaturan Pada <i>Game "[Redacted]"</i> , Striking Distance Studios, 2024 .....	39
3.10	Gambar Tampilan Pengaturan Kontrol Pada <i>Game "[Redacted]"</i> , Striking Distance Studios, 2024 .....	40
3.11	Referensi Tampilan UI Pada <i>game "Bioshock Infinity"</i> , Irrational Games, 2013 .....	42
3.12	Referensi Tampilan UI Pada <i>game "Borderlands 2"</i> , Gearbox Software, 2012 .....	43
3.13	Tampilan <i>Low-Fidelity Main Menu "Ganyang Setan Alas!: The Game"</i> .	44
3.14	Tampilan Alternatif <i>Low-Fidelity Main Menu "Ganyang Setan Alas!: The Game"</i> .....	45
3.15	Tampilan <i>Low-Fidelity Setting "Ganyang Setan Alas!: The Game"</i> .....	46

3.16	Tampilan Alternatif <i>Low-Fidelity Setting "Ganyang Setan Alas!: The Game"</i> .....	46
3.17	Tampilan <i>Low-Fidelity Credits "Ganyang Setan Alas!: The Game"</i> .....	47
3.18	Tampilan <i>Low-Fidelity Pause "Ganyang Setan Alas!: The Game"</i> .....	48
3.19	Tampilan <i>Low-Fidelity Gameplay "Ganyang Setan Alas!: The Game"</i> ...	49
3.20	Tampilan <i>Low-Fidelity Transisi "Ganyang Setan Alas!: The Game"</i> .....	49
3.21	Tampilan <i>Low-Fidelity Game Over "Ganyang Setan Alas!: The Game"</i> .	50
3.22	<i>Flowchart Main Menu</i> .....	51
3.23	<i>Flowchart Settings</i> .....	52
3.24	<i>Widget Blueprint Main Menu</i> .....	55
3.25	<i>Widget Blueprint Pengaturan</i> .....	55
3.26	<i>Widget Blueprint Credits</i> .....	56
3.27	<i>Widget Blueprint Alert</i> .....	57
3.28	Gambar <i>Style Hover</i> .....	57
3.29	<i>Flowchart Pause</i> .....	58
3.30	Implementasi <i>Pause</i> .....	59
3.31	<i>Flowchart Display Ammo</i> .....	60
3.32	<i>Flowchart Reload Sniper</i> .....	61
3.33	<i>Flowchart Reload Shotgun</i> .....	62
3.34	<i>Flowchart Crosshair</i> .....	63
3.35	<i>Flowchart Teks Objective</i> .....	64
3.36	<i>Flowchart Tooltips Reload</i> .....	65
3.37	<i>Flowchart Tooltips Scope dan Minigun</i> .....	66
3.38	<i>Flowchart Health Bar</i> .....	67
3.39	<i>Flowchart Transisi Wave</i> .....	67
3.40	<i>Flowchart Game Over</i> .....	68
3.41	<i>Widget Blueprint Gameplay (Atas) dan Widget Blueprint Game Over (Bawah)</i> .....	69
4.1	Tampilan <i>Main Menu</i> yang Telah Diimplementasikan .....	71
4.2	Tampilan <i>Pengaturan</i> yang Telah Diimplementasikan .....	72
4.3	<i>Heads-Up Display</i> yang tertampil Selama Permainan .....	73
4.4	Tampilan <i>Game Over</i> yang Telah Diimplementasikan .....	74
4.5	<i>Loading Screen</i> Muncul Setelah Klik Tombol "Mulai Permainan" .....	74
4.6	Tampilan <i>Pause</i> yang Telah Diimplementasikan .....	75
4.7	Fungsi yang Dipanggil Ketika Tombol Mulai Permainan .....	76
4.8	Penyesuaian Variabel pada <i>Widget Blueprint Settings</i> .....	76
4.9	<i>Source Code Widget Blueprint Pause Button Lanjut</i> .....	77

4.10	<i>Source Code Widget Blueprint Pause Define Exit Route</i> , Ketika Berada di UI <i>Pause</i> (atas) dan Ketika Berada di UI pengaturan bawah.....	78
4.11	<i>Source Code Display Ammo Sniper</i> .....	79
4.12	<i>Source Code Display Ammo Minigun</i> .....	79
4.13	Potongan <i>Source Code Crosshair</i> .....	80
4.14	Potongan <i>Source Code Transisi Wave</i> .....	81
4.15	Potongan <i>Source Code Teks Objective</i> .....	82
4.16	Potongan <i>Source Code Teks Timer Objective</i> .....	82
4.17	Potongan <i>Source Code Tooltips</i> Tembak .....	83
4.18	Potongan <i>Source Code Health Bar</i> .....	84
4.19	Potongan <i>Source Code Game Over</i> .....	84
4.20	Distribusi Jawaban pada Pertanyaan SU1 Mengenai Dampak UI Dalam Mempermudah Memahami Aksi yang Dapat Dilakukan.....	88
4.21	Distribusi Jawaban pada Pertanyaan SU2 Mengenai Apakah UI Mempersulit Pemain Dalam Memahami Aksi yang Dapat Dilakukan.....	89
4.22	Distribusi Jawaban pada Pertanyaan SU3 Mengenai Kemudahan Mempelajari Penggunaan UI <i>Game</i> .....	89
4.23	Distribusi Jawaban pada Pertanyaan SU4 Mengenai Apakah Dibutuhkan Orang Lain Untuk Menggunakan UI <i>Game</i> .....	90
4.24	Distribusi Jawaban pada Pertanyaan SU5 Mengenai Apakah UI <i>Game</i> Terintegrasi Dengan Baik .....	91
4.25	Distribusi Jawaban pada Pertanyaan SU6 Mengenai Apakah Terdapat Terlalu Banyak Hal yang Harus Dipelajari Sebelum Menggunakan UI <i>Game</i> .....	91
4.26	Distribusi Jawaban pada Pertanyaan SU7 Mengenai Konsistensi UI dan Fungsinya.....	92
4.27	Distribusi Jawaban pada Pertanyaan SU8 Mengenai Inkonsistensi UI yang Digunakan di Dalam <i>Game</i> .....	92
4.28	Distribusi Jawaban pada Pertanyaan SU9 Mengenai Kemudahan Mencari Fitur atau Informasi Melalui UI <i>Game</i> .....	93
4.29	Distribusi Jawaban pada Pertanyaan SU10 Mengenai Seberapa Yakin Pemain dengan Tindakan yang Dilakukan Melalui UI <i>Game</i> .....	94

## DAFTAR TABEL

2.1	Tabel Tinjauan Pustaka .....	9
2.2	Tabel Afinitas Atribut UI pada <i>Game</i> FPS.....	22
2.3	Kategori Penilaian Berdasarkan Total Skor Rerata .....	25
2.4	<i>Adjective Rating Scale</i> .....	26
2.5	Kategori <i>Acceptability Range</i> .....	27
3.1	Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> yang Akan Diberikan Kepada Responden.....	70
4.1	Data Responden SUS .....	85
4.2	Tabel Hasil Kuisioner <i>System Usability Scale</i> .....	87
4.3	Rekap Nilai SUS dari 22 Responden Setelah Penyesuaian Rumus .....	94

## DAFTAR SINGKATAN

<b>Notasi</b>	<b>Arti</b>
ARS	<i>Adjective Rating Scale</i>
DBR	<i>Design Based Research</i>
FPS	<i>First Person Shooter</i>
GUI	<i>Graphical User Interface</i>
HUD	<i>Heads-Up Display</i>
MDLC	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
VD	<i>Visual Design</i>

## DAFTAR ISTILAH

Istilah	Pengertian
<i>User Interface (UI)</i>	Tampilan antarmuka pengguna yang berfungsi sebagai perantara interaksi antara pemain dan sistem game.
<i>User Experience (UX)</i>	Pengalaman keseluruhan yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem game.
<i>Widget Blueprint</i>	Fitur pada Unreal Engine yang digunakan untuk mendesain dan mengimplementasikan elemen UI tanpa perlu penulisan kode manual.
<i>Visual Scripting</i>	Metode pemrograman berbasis visual yang memungkinkan pengembang membuat logika program melalui diagram alur.
<i>Static Shooter</i>	Genre permainan tembak-menembak yang posisinya tetap.
<i>Crosshair</i>	Ikon penunjuk yang menunjukkan pusat bidik senjata di layar.
<i>Heads-Up Display (HUD)</i>	Tampilan elemen UI pada layar yang memberikan informasi langsung seperti ammo, <i>Health Bar</i> , atau peta.
<i>Blueprint</i>	Sistem scripting visual pada Unreal Engine untuk logika gameplay dan UI.
<i>First Person Shooter (FPS)</i>	Genre game yang menempatkan sudut pandang kamera sesuai dengan pandangan karakter utama.
<i>Sniper</i>	Senjata laras panjang yang memiliki akurasi tinggi dan biasanya menggunakan kaliber peluru yang mengakomodasi gaya penembakan jarak jauh, dilengkapi dengan komponen teropong.
<i>Shotgun</i>	Jenis senjata api yang menembakkan banyak proyektil kecil atau sebuah proyektil padat sekaligus.
<i>Minigun</i>	Senjata api yang memanfaatkan mesin putar dengan beberapa laras, biasanya enam laras yang berputar secara elektrik.
<i>Zombie</i>	Sebuah makhluk (bukan hanya manusia) fiksi yang digambarkan sebagai mayat yang tidak mempunyai pikiran dan bernafsu memangsa makhluk hidup.