

## DESAIN USER INTERFACE GAME FAIRPLAY POKER MENGUNAKAN METODE UCD (USER CENTERED DESIGN)

Henry Bastian<sup>1</sup>, Godham Eko Saputro<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro Semarang  
hnrbast@gmail.com<sup>1</sup>, godham.eko@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

Di Indonesia, salah satu permainan yang menjadi kegemaran adalah bermain *game* Poker. Poker merupakan permainan kartu aturan yang dapat dimainkan secara langsung maupun lewat internet. *Game* Poker *online* adalah salah satu sarana efektif untuk menghabiskan waktu sekaligus hiburan kesenangan bermain poker dengan banyak orang. Salah satu *game* Poker yang terkenal adalah Zynga Poker. Pencarian data yang ditemukan bahwasannya permainan tersebut mempunyai kekurangan pada bagian *user interface* yang berat saat digunakan sehingga penulis mencoba untuk membuat *user interface game online* sejenis menggunakan metode UCD (*User-Centered Design*) dengan nama *game* FairPlay Poker. Desain yang dihasilkan adalah desain ilustrasi 2D yang digunakan dengan lebih ringan.

**Kata kunci:** *Game*, metode UCD, *User interface*, *Poker*,

### Abstract

*In Indonesia, one of the favorite online games is poker. Poker is a card game with some rules that can be played directly or via the internet. Online Poker game is one of the effective media to spend time and amuse pleasure by playing poker with peoples. The Infamous Poker game is known as Zynga Poker. From the data search that had been done, the game still has a few weaknesses in the heavy User Interface that the authors try to develop a similar user interface poker game. Which name the Fairplay Poker using UCD (User-Centered Design) methodology. A design resulted in an illustration designed in 2D that can improve loading with lighter.*

**Keywords:** *Game*, UCD Method, *User interface*, *Fairplay*

## 1. PENDAHULUAN

Aktivitas berselancar di dunia maya sepertinya sudah bukan merupakan hal asing bagi kebanyakan orang. Mulai dari *chatting*, aktif di media sosial, hingga bermain *game online* banyak diminati oleh semua kalangan dan usia. Di dunia maya banyak ditemukan *game online* dengan berbagai tema seperti balap, perang, simulasi, dan poker. *Game-game* tersebut yang dimainkan oleh banyak penikmat *game* di Indonesia. *Game* Poker merupakan permainan kartu aturan yang dapat dimainkan secara langsung maupun lewat internet. *Game* Poker *online* adalah salah satu sarana efektif untuk menghabiskan waktu sekaligus hiburan bermain poker dengan banyak orang. *Reward* yang ditawarkan oleh *game* ini adalah menguji kemampuan melawan para master poker di seluruh dunia dan menjadi dewa judi terhebat di dunia maya. Salah satu tempat bermain *game* poker *online* bagi penikmat *game* ini adalah situs Itupoker.com. Sebuah agen poker *online* Indonesia terpercaya yang banyak menelurkan *reward* berupa bonus *jackpot* jutaan rupiah.

Zynga poker dan Texas Hold'em Poker merupakan contoh kecil dimana permainan poker yang dibuat versi *game* dalam berbagai *platform* dan menjadi populer. Texas Hold'em Poker adalah salah satu *game* poker *online* yang dapat dimainkan di jejaring sosial Facebook, dan menduduki peringkat teratas dari sepuluh *game* yang paling banyak dimainkan di Indonesia pada Juni 2013 menurut lembaga analisis MetricsMonk (Deliusno, 2013). Sedangkan Zynga poker menjadi *game* aplikasi yang telah diunduh lebih dari 50 juta kali pada laman *google play*. Dari banyaknya *feedback* yang memberikan nilai positif (bintang 5) untuk aplikasi zynga, pulis juga menemukan bahwasannya terdapat pula *feedback* yang memberikan nilai negatif (bintang 1 atau 2). *Feedback* negatif sebagian besar memperlmasalahkan terlalu beratnya aplikasi untuk dijalankan karena tampilan yang kompleks serta banyaknya iklan yang bertaburan pada aplikasi *game*. Hal ini karena pengguna menilai suatu sistem hanya dengan melihat tampilan luarnya atau *user interface* sehingga perancangan *user interface* perlu dipikirkan secara mendalam sehingga dapat menghasilkan *interface* yang efektif (Suteja & Harjoko, 2008) dengan berfokus pada desain *user interface*.

*User interface* adalah wilayah tempat terjadinya interaksi antara program dan pengguna, yang memungkinkan sistem menerima *input* (masukan informasi) dari pengguna sehingga muncul *output* (luaran) dari sistem (Mcleod, 1995). Sehingga dapat dikatakan pula bahwa *user interface* juga merupakan sistem yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan objek rancangan, sehingga tidak hanya berwujud visual namun juga dapat berwujud suara (Olga, 2015).

Sama halnya dengan Mcleod, Sani (2014) juga berpendapat bahwa *user interface* (UI) merupakan bagian dari sistem informasi yang membutuhkan interaksi pengguna untuk membuat *inputs* dan *outputs*. *User interface* meliputi a) aspek fisik, merupakan aspek yang berkaitan dengan perangkat keras yang digunakan oleh pengguna seperti layar sentuh *mouse* ataupun *keyboard*; b) aspek perseptual, merupakan aspek yang berkaitan dengan panca indra pengguna seperti segala sesuatu yang dapat dilihat, dirasakan dan didengar pengguna; c) Aspek konseptual, merupakan aspek yang berkaitan dengan tata

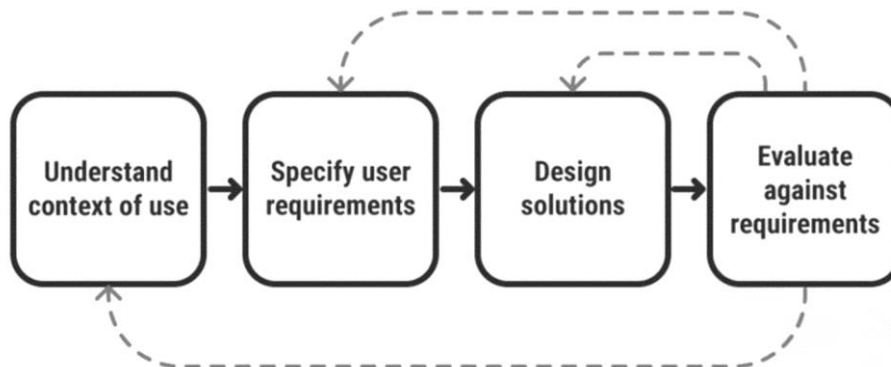
cara penggunaan seperti contoh prosedur yang harus diikuti saat menjalankan sebuah sistem. (Sani, 2014)

Dalam penelitian ini penulis mencoba untuk membuat *user interface game poker online* sejenis dengan nama FairPlay Poker dengan menggunakan metode *UCD (User Centered Design)*. FairPlay Poker dibuat untuk dapat digunakan dengan lebih ringan namun tetap dirancang semenarik mungkin sehingga mudah digunakan saat dimainkan. *User interface* sendiri adalah tampilan luar atau visual desain dari sebuah aplikasi yang dapat dilihat secara kasat mata dan mencakup didalamnya adalah layout.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan alat analisis *UCD (User Centered Design)* (Abrams, et al., 2004) dalam mengembangkan desain *User interface* karena memiliki fokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna.

Dalam UCD beberapa prinsip seperti pentingnya memahami pengguna secara jelas, desain dibuat berdasarkan evaluasi dan pengalaman pengguna serta keikutsertaan klien dalam merancang desain. Dalam prosesnya UCD dibagi menjadi 4 tahapan seperti terlihat pada gambar 1



Gambar 1. Empat tahapan proses dalam UCD

[Sumber : <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>]

Tahap 1 yaitu *Understand Context of Use*; memahami konteks dari penggunaan, disini perancang yaitu penulis perlu paham sikap pengguna dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengguna. Tahap 2 yaitu *Specify User Requirements*; menspesifikasikan kebutuhan pengguna, kebutuhan pengguna dapat dilihat dari tujuan yang hendak dicapai oleh pengguna. Tahap 3 yaitu *Design Solutions*; Solusi desain didapat melalui beberapa tahapan mulai dari pembuatan konsep, pembuatan prototype dan terakhir pembuatan desain akhir. Tahap 4 yaitu *Evaluation Against Requirements*; Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan pengembang yang akan menggunakan, evaluasi dilakukan mulai dari 1 proses dan dilanjutkan ke proses berikutnya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan dimulai dari *User interface Wireframe* sebagai landasan perancangan desain. *Wireframe* digunakan sebagai acuan dasar *layout* dari desain *game* yang akan dirancang.

#### Tahap 1 *Understand Context of Use*

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis pada salah satu *game* poker, diketahui bahwasannya *user interface* yang digunakan masih tampak membingungkan, hal ini diketahui dari beberapa poin yaitu:

- a. *User interface* terlihat berat sehingga terkadang perlu beberapa saat untuk menampilkan keseluruhan desain *interface*.
- b. Tidak adanya area dalam meminta bantuan atau area pengguna dapat menemukan informasi mengenai *game*.
- c. Tidak adanya keterangan pada beberapa bagian seperti informasi tentang *league*.

#### Tahap 2 *Specify User Requirements*

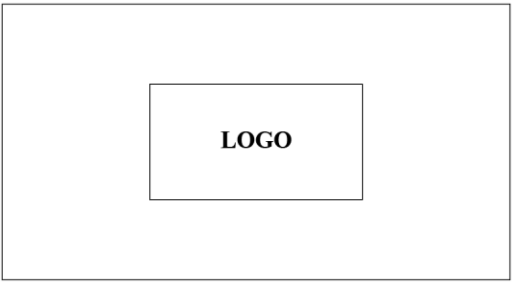
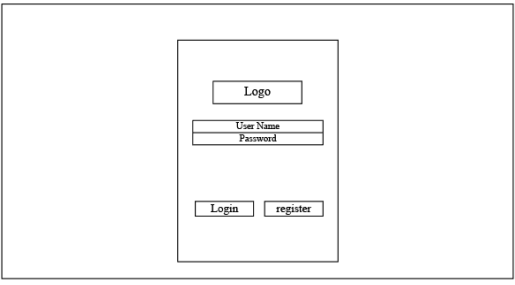
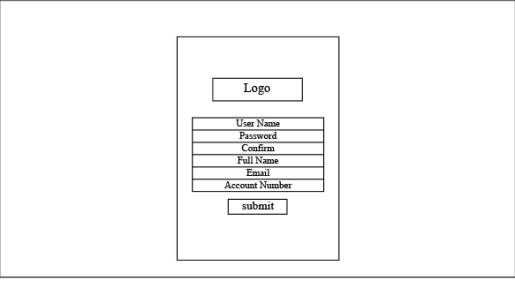
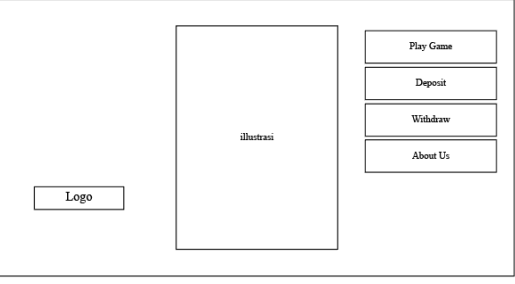

Berdasarkan Informasi yang didapat, penulis menspesifikasikan kebutuhan pengguna pada desain yang tidak menghasilkan file yang berat. Hal tersebut bisa didapat dari penggunaan desain yang *clean* dan *simple*, ilustrasi yang tidak terlalu kompleks dalam pewarnaannya. Adapun *game play* yang akan digunakan akan lebih sederhana dan minimalis yaitu

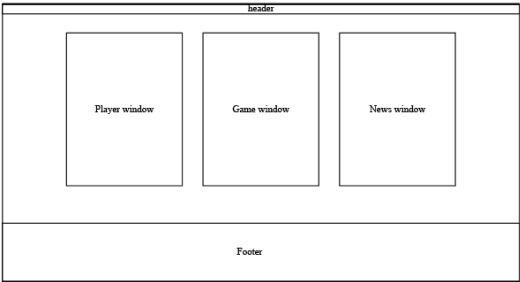
1. Pemain masuk kedalam *opening board*
2. Setelah itu *login board* akan muncul. Bagi pengguna yang telah memiliki akun, pengguna dapat langsung masuk melalui laman ini namun jika belum pengguna baru perlu melakukan registrasi.
3. Pengguna baru yang melakukan registrasi akan diminta mengisi informasi tentang pengguna
4. Pengguna dapat masuk ke *home board* setelah login baru kemudian dapat masuk kedalam.
5. Bila terdapat hal-hal yang tdk diketahui pengguna juga dapat membuka halaman informasi mengenai *game*.
6. Kemudian setelah masuk kedalam *main board* pengguna dapat memilih 3 permainan yang ada yaitu *casual game*, *kompetisi game* dan *Fun Game*.

#### Tahap 3 *Design solution*

Proses perancangan dimulai dari pembuatan *user interface wireframe* sebagai landasan pembuatan desain. *Wireframe* digunakan sebagai acuan dasar *layout* dari desain *game* yang akan dibuat.

Tabel 1. Tahap desain dalam *user interface wireframe*  
 [Sumber: Henry Bastian, 2020]

| No | Jenis Interface          | User Interface Wireframe  | Keterangan  |
|----|--------------------------|---|---|
| 1  | <i>Opening board</i>     |    | merupakan halaman pembuka dimana didalamnya hanya terdapat logo dari <i>game</i> .  |
| 2  | <i>Login Board</i>       |    | Halaman <i>login</i> tidak memiliki banyak informasi dan <i>button</i> karena meminimalisir besar <i>game</i> dan meminimalisir kebingungan pengguna pada saat menjalankan <i>game</i> .                          |
| 3  | <i>Register board</i>    |  | Apabila pengguna merupakan <i>user</i> baru maka pengguna dapat masuk terlebih dahulu ke dalam <i>registrasi board</i> . Di dalam <i>registrasi board</i> pengguna perlu memasukkan data-data agar mendapatkan ID |
| 4  | <i>Home board</i>        |  | Dalam <i>Home board</i> menu dan <i>button</i> yang digunakan juga sedikit agar memudahkan pengguna dalam memulai permainan.  |
| 5  | <i>Information board</i> |  | <i>Information board</i> dalam <i>Home board</i> menu dan <i>button</i> yang digunakan juga sedikit agar memudahkan pengguna dalam memulai permainan.   |

| No | Jenis Interface | User Interface Wireframe  | Keterangan  |
|----|-----------------|---|---|
| 6  | Main board      |  | Halaman utama atau <i>main board</i> dibuat dengan <i>layout</i> yang dibagi menjadi 3 yaitu <i>header</i> , <i>main body</i> dan <i>footer</i> . |

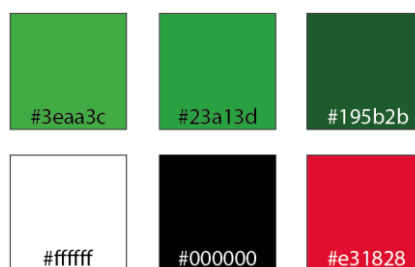
#### 4. Desain User Interface

Setelah melakukan *cognitive walktrough* langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah mengimplementasikan ide yang berasal dari feedback pengguna dan pihak pengembang untuk perancangan desain grafis secara visual.



Gambar 2. Logo *game* Fairplay  
[Sumber: Henry Bastian, 2020]

Gambar 2 merupakan logo dari Fair Play Poker sebagai identitas dari *game*. Logo akan banyak digunakan adalah halaman *game* selain sebagai identitas namun juga sebagai pengingat agar pengguna mengingat dan mengenali identitas *game*. Warna utama yang digunakan dalam *game* adalah hijau, merah, hitam dan putih. Warna merah, hitam dan putih dipilih pertama kali berdasarkan warna yang ada pada kartu kemudian, warna hijau muncul dari warna komplementer merah sehingga warna benar benar kontras (gambar 3).










Gambar 3. Code warna yang digunakan dalam *game*  
[Sumber: Henry Bastian, 2020]

Adapun dalam penggunaan huruf Fairplay menggunakan *typeface* dengan serif yang sederhana dan tidak terkesan penuh sehingga tingkat keterbacaan menjadi lebih tinggi. Beberapa ilustrasi juga dibuat untuk memaksimalkan desain UI yang ada, namun desain-desain yang dibuat tetap menggunakan ilustrasi 2D yang memungkinkan hasil desain tidak berat. Adapun ilustrasi tambahan digunakan pada bagian latar *game*, latar *board* dan ilustrasi perempuan sebagai ilustrasi yang dapat menarik perhatian pengguna.

Berikut desain dari beberapa board yang akan digunakan dalam *game* Fairplay Poker

Tabel 2. Desain User Interface game Fairplay Poker  
[Sumber: Henry Bastian, 2020]

| No | Jenis Interface | User Interface Wireframe  | Keterangan  |
|----|-----------------|---|---|
| 1  | Opening board   |    | <p>Logo yang diletakkan di tengah akan mudah terlihat. Tingkat kejelasan latar diubah menjadi lebih rendah agar logo terlihat dengan jelas.</p>   |
| 2  | Login Board     |   | <p>secara garis besar latar yang digunakan sama namun perbedaan dapat dilihat pada list yang harus diisi oleh pengguna.</p> <p>Jenis latar menggunakan 2 desain dasar yaitu</p>   |
| 3  | Register board  |  |    |
| 4  | Home board      |  | <p>Desain <i>home board</i> sedikit berbeda dengan adanya ilustrasi yang dapat menarik perhatian pengguna. Selain hal tersebut, dalam <i>home board</i> pengguna juga dapat melihat profil pengguna. Dalam halaman ini terdapat beberapa tombol yang dapat menghubungkan pengguna ke dalam halaman-halaman lain seperti mengetahui informasi mengenai pengembang.</p> |

| No | Jenis Interface   | User Interface Wireframe   | Keterangan   |
|----|-------------------|--|--|
| 5  | Information board |   | desain latar board dibuat menyerupai desain board pada login dan registrasi board sebagai konstanta desain namun variabel yang digunakan adalah dengan menambahkan ilustrasi piala dalam board. Informasi yang diletakkan di dalamnya juga berisi cara bermain, informasi pemenang dan informasi mengenai hadiah yang akan didapatkan. |
| 6  | Main board        |  | Desain mainboard dibagi menjadi 3 bagian dengan penggunaan warna dan ilustrasi yang berbeda. Pada bagian tengah terdapat desain utama untuk permainan dengan menggunakan warna kuning kemudian disebelah kiri terdapat berita-berita terkini dan sebelah kiri terdapat informasi mengenai pengguna.                                    |

#### Tahap 4. Evaluation Against Requirements

Setelah desain *user interface* dibuat, evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengembang dan calon pengguna yang akan menggunakan *game* tersebut. Dari evaluasi yang dilakukan terdapat dua poin yang perlu dilakukan untuk memaksimalkan desain *game* yang ada point pertama ada pada *user interface* yang perlu disempurnakan dan yang kedua adalah menganimasikan ilustrasi yang ada. Animasi diharapkan dapat menambahkan kesan hidup dalam *game* yang dibuat.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa desain *user interface* telah dibuat melalui proses yang sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan oleh pengguna sehingga menghasilkan desain UI dalam bentuk ilustrasi 2D sehingga desain ilustrasi yang dibuat dapat mengurangi masalah besaran file. Desain yang dibuat diharapkan dapat menambah referensi desain yang ringan untuk *game* yang serupa.

Penggunaan metode UDC dalam pembuatan *user interface* yang melibatkan pengguna dan pengembang sangat membantu dalam proses pembuatan *User interface* yang diharapkan namun perlu penggunaan metode yang berbeda apabila desain yang ada akan diaplikasikan kedalam bentuk *prototipe*. Pembuatan desain yang telah ada terbatas pada perancangan desain halaman-halaman utama saja, desain mungkin akan dapat ditambah dan dikembangkan apabila *game* kedepannya lebih berkembang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D. & Preece, J. (2004). User-centered design. *Bainbridge, W. Encyclopedia of Human-Computer Interaction.*, 37(4), pp. 445-456.
- Deliusno. (2013). *10 Game Facebook Terpopuler di Indonesia*. [Online] url: <https://tekno.kompas.com/read/2013/07/16/1148114/10.igamei.facebook.terpopuler.di.indonesia>. [Accessed 20 10 2020].
- EDITORS, H. (2017). *Video Game History*. [Online] url: <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>. [Accessed 27 10 2020].
- Lindsay, G. (2005). *Game Type and Game Genre*. [Online] url: [https://www.researchgate.net/publication/262250061\\_Game\\_Type\\_and\\_Game\\_Genre](https://www.researchgate.net/publication/262250061_Game_Type_and_Game_Genre) [Accessed 19 10 2020].
- Mayhew, D. J. (1999). *The Usability Engineering Lifecycle: A Practitioner's Handbook for User interface Design (Interactive Technologies)*. 1st Edition ed. United Stated: Morgan Kaufmann.
- Mcleod, R. (1995). *Sistem Informasi Management*. Jakarta: PT. Prenhalindo.
- Olga, R. (2015). *Website Redesign: Improving User Experience and User interface on the Havusport Website (Thesis)*, Finland: University of Applied Science.
- Sani, K. (2014). *Perceptual Human Computer Interaction / Interface Menggunakan Teknik Computer*.
- Suteja, B. R. & Harjoko, A. (2008). *Perancangan User interface E-Learning Berbasis Web*. Yograkarta, UPN "Veteran" Yogyakarta, pp. 36 - 46