

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN USER INTERFACE

APLIKASI GAME MOBILE UNTUK

ANAK AUTIS

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :
Kusharyanto
NIM 42318110015
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :
Ketut Nina Lestari Mastra, S.E., B.S., M.S.

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2022

LEMBAR PERNYATAAN

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2021/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kusharyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 42318110015
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi Game Mobile untuk Anak Autis

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 14 Juli 2022

Yang memberikan pernyataan,



(Kusharyanto)

LEMBAR PENGESAHAN

 <p>MERCU BUANA</p>	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
--	---	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2021-2022

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi Game Mobile untuk Anak Autis

Disusun Oleh,

Nama Mahasiswa : KUSHARYANTO

Nomor Induk Mahasiswa : 42318110015

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Juli 2022

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing,



Ketut Nina Lestari Mastra, S.E., B.S., M.S.

Jakarta, 01 Agustus 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn

Ketua Program Studi



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI GAME MOBILE UNTUK ANAK AUTIS “MARI BERMAIN”” dapat diselesaikan dengan baik. Dan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh jenjang studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana jenjang pendidikan strata satu.

Penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah mendukung dan membimbing Tugas Akhir ini. Sehubungan dengan hal tersebut penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan hikmat, anugerah dan bimbingannya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan maksimal, serta kepada Nabi besar Muhammad SAW.
2. Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds., Cs. selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, Jakarta.
4. Ketut Nina Lestari Mastra, S.E., B.S., M.S. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Orang Tua penulis yang telah memberikan dukungan moral dan saran yang membangun selama kerja praktik berlangsung.
6. Rekan – rekan FDSK Mercu Buana, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018.
7. Pihak – pihak lain yang telah ikut berperan dan yang turut membantu penulis dalam penulisan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, oleh karena itu dibutuhkan dan diharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Jakarta, Juli 2022

Penulis

Kusharyanto



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan	2
C. Manfaat Perancangan	3
BAB II METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas	4
B. Target / Kelompok Pengguna	5
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	6
D. Skema Proses Desain	6
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	7
A. Aspek Komunikasi Perancangan	7
B. Aspek Teknis Karya Perancangan	7
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	9
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	14
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level)	14
B. Tataran Sistem (System Level)	14
C. Tataran Produk (Product Level)	18

D. Tataran Komponen (Components Level)	45
BAB V UJI DESAIN	52
A. Deskripsi Karya	52
B. Kegiatan Uji Desain	55
C. Hasil Uji Desain	56
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Software Adobe Illustrator	8
Gambar 2. Software Unity 3D	8
Gambar 3. Warna	10
Gambar 4. Bentuk	11
Gambar 5. Logo (Karakter)	12
Gambar 6. Font (Tipografi)	13
Gambar 7. Brainstorming	15
Gambar 8. Layout Instagram	16
Gambar 9. Botol Minum	16
Gambar 10. Tas Punggung	16
Gambar 11. Topi	17
Gambar 12. Mug	17
Gambar 13. Lunch Box	17
Gambar 14. T-shirt	17
Gambar 15. Tote Bag	17
Gambar 16. Mindmapping	19
Gambar 17. Logo Karakter	19
Gambar 18. Ikon Apps	20
Gambar 19. Background Utama	21
Gambar 20. Background Easy Level	21
Gambar 21. Background Medium Level	22
Gambar 22. Background Difficult Level	22
Gambar 23. Sertifikat Easy Level	23
Gambar 24. Sertifikat Medium Level	23
Gambar 25. Sertifikat Difficult Level	24
Gambar 26. Assets Game	25
Gambar 27. Sitemap	26
Gambar 28. User Flow	27

Gambar 29. Wireframe	28
Gambar 30. Halaman Awal	29
Gambar 31. Halaman Instruksi	29
Gambar 32. Halaman Options	30
Gambar 33. Halaman Menu	30
Gambar 34. Halaman Paused	31
Gambar 35. Halaman Easy Level	31
Gambar 36. Halaman Easy Level Bintang Pertama	32
Gambar 37. Halaman Easy Level Bintang Kedua	32
Gambar 38. Halaman Easy Level Bintang Ketiga	32
Gambar 39. Halaman Easy Level Bintang Keempat	33
Gambar 40. Halaman Easy Level Bintang Kelima	33
Gambar 41. Halaman Permainan Easy Level Pertama	34
Gambar 42. Halaman Permainan Easy Level Kedua	34
Gambar 43. Halaman Permainan Easy Level Ketiga	34
Gambar 44. Halaman Permainan Easy Level Keempat	35
Gambar 45. Halaman Permainan Easy Level Kelima	35
Gambar 46. Halaman Medium Level	36
Gambar 47. Halaman Medium Level Bintang Pertama	36
Gambar 48. Halaman Medium Level Bintang Kedua	36
Gambar 49. Halaman Medium Level Bintang Ketiga	37
Gambar 50. Halaman Medium Level Bintang Keempat	37
Gambar 51. Halaman Medium Level Bintang Kelima	37
Gambar 52. Halaman Permainan Medium Level Pertama	38
Gambar 53. Halaman Permainan Medium Level Kedua	38
Gambar 54. Halaman Permainan Medium Level Ketiga	39
Gambar 55. Halaman Permainan Medium Level Keempat	39
Gambar 56. Halaman Permainan Medium Level Kelima	39
Gambar 57. Halaman Difficult Level	40
Gambar 58. Halaman Difficult Level Bintang Pertama	40
Gambar 59. Halaman Difficult Level Bintang Kedua	41

Gambar 60. Halaman Difficult Level Bintang Ketiga	41
Gambar 61. Halaman Difficult Level Bintang Keempat	41
Gambar 62. Halaman Difficult Level Bintang Kelima	42
Gambar 63. Halaman Permainan Difficult Level Pertama	42
Gambar 64. Halaman Permainan Difficult Level Kedua	43
Gambar 65. Halaman Permainan Difficult Level Ketiga	43
Gambar 66. Halaman Permainan Difficult Level Keempat	43
Gambar 67. Halaman Permainan Difficult Level Kelima	44
Gambar 68. Halaman Sertifikat Easy Level	44
Gambar 69. Halaman Sertifikat Medium Level	45
Gambar 70. Halaman Sertifikat Difficult Level	45
Gambar 71. Sketsa Logo Kucing	47
Gambar 72. Sketsa Background Game	48
Gambar 73. Sketsa Icon	48
Gambar 74. Sketsa Certificate	49
Gambar 75. Sketsa Shape	49
Gambar 76. Sketsa Puzzle	50
Gambar 77. Pergantian Logo Karakter	52
Gambar 78. Pergantian Background	53
Gambar 79. Pergantian UI Level 1	54
Gambar 80. Pergantian UI Level 2	54
Gambar 81. Pergantian UI Level 3	55
Gambar 82. Pergantian Ikon	55
Gambar 83. Pameran Galeri FDSK_1	55
Gambar 84. Pameran Galeri FDSK_2	56
Gambar 85. Hasil Uji Desain Publikasi Karya	57
Gambar 86. Hasil Uji Desain Uji Ahli dan Uji Materi	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya TA	4
Tabel 2. Skema Proses Desain	6

