

Analysis of Interface Design in the Game Honkai Star Rail Using the Usability Heuristics Principles of UI

M Garry Saputra^{1*}, Ika Resmika Andelina²

^{1,2} Universitas Bunda Mulia, Indonesia

*Corresponding Author Email: msaputra@bundamulia.ac.id

ABSTRAK

Received: 16 December 2024
Revised: 31 December 2024
Accepted: 31 December 2024
Available online: 1 January 2025

Kata Kunci:

Game, RPG, HSR, Antarmuka, Usability Heuristics

Banyak faktor yang dapat membuat sebuah game layak untuk dimainkan hingga mencapai sebuah prestasi dan kepopuleran. Salah satu faktor tersebut adalah antarmuka atau *User Interface*. Antarmuka pada gim berperan sangat penting dalam memperlihatkan kualitas dari sebuah gim. Antarmuka pada gim adalah jembatan penting yang menghubungkan pemain dengan mekanisme permainan, cerita, dan pengalaman secara keseluruhan. HSR adalah salah satu game bertema Turn-Based RPG yang cukup populer sejak perilisan gimnya pertama kali. Antarmuka gim HSR adalah fokus analisis yang akan dilakukan pada penelitian kali ini. Hal ini bertujuan untuk memahami sekaligus membuktikan bahwa User Interface berperan sangat penting dalam membuat game dengan kualitas yang baik. Analisis akan dilakukan menggunakan metode *Usability Heuristics Principle of UI* milik Jakob Nelseen di mana analisis dilakukan berdasarkan poin-poin pada prinsip tersebut secara detail sehingga dapat menghasilkan hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi serta acuan para desainer antarmuka dalam prosesnya membuat antarmuka gim ke depannya.

ABSTRACT

Keywords:

Game, RPG, HSR, User Interface, Usability Heuristics

There are several factors that can make a game worth playing to achieve an achievement and popularity. One of these factors is the User Interface. The interface in the game plays a very important role in showing the quality of a game. The interface in the game is an important bridge that connects players with the game mechanics, story, and overall experience. HSR is one of the Turn-Based RPG themed games that has been quite popular since the game was first released. The HSR game interface is the focus of the analysis that will be carried out in this study. This aims to understand and prove that the User Interface plays a very important role in making games with good quality. The analysis will be carried out using the Usability Heuristics Principle of UI method by Jakob Nelseen where the analysis is carried out based on the points in the principle in detail so that it can produce research results that can be used as references and guidelines for interface designers in the process of creating game interfaces in the future.

1. INTRODUCTION

Gim atau Game adalah permainan atau media hiburan yang dapat dimainkan baik dengan cara tradisional maupun digital. Perkembangan teknologi smartphone juga merupakan salah satu titik majunya perkembangan permainan digital di mana munculnya segmen baru bagi pengembang game. Tidak hanya itu, kemajuan teknologi internet dan jaringan sudah membawa permainan digital ini ke ranah pengguna yang jauh lebih luas. (Pambudi, 2023). Salah satu tema gim yang populer sejak masa perkembangan awal gim yaitu Turn-Based RPG. Sistem gim ini dipopulerkan oleh banyak gim legenda seperti Dragon Quest, Pokemon, Final Fantasy dan lain-lain (turnbasedlover.com).

Salah satu Turn-Based Game yang cukup populer saat ini adalah gim Honkai Star Rail (HSR) yang juga merupakan cross platform online game yang artinya dapat dimainkan di beberapa platform berbeda dan dapat saling berinteraksi satu sama lain (Playstation, PC, Smartphone, Xbox). HSR dirilis pada tanggal 26 April 2023 lalu. Gim ini termasuk gim yang masih baru namun gim HSR telah mendapatkan keuntungan sekitar USD 5,429,509 atau sekitar 79 Miliar rupiah pada hari pertama rilis. Kesuksesan ini juga dilengkapi dengan beberapa nominasi penghargaan pada TGA 2023 (The Game Award) lalu (gamerwk.com).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di beberapa platform dan komunitas, terdapat beberapa faktor yang membuat game ini diminati banyak pemain seperti aspek visual dan desain. Sama seperti gim sebelumnya milik miyoyo, Genshin Impact (GI), aspek visual dan desain pada HSR merupakan salah satu aspek yang membuat gim ini diminati. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian sejenis yang mengangkat tentang pengembangan visual karakter pada gim Cookies Run, pengembangan visual

menghasilkan penampilan karakter yang unik dan berbeda sehingga membuat pemain menjadi lebih tertarik untuk memainkan gim tersebut (Andelina, dkk, 2023).

Namun jarang sekali ditemukan pembahasan dari sisi desain antarmuka pada gim tersebut. Padahal antar muka pada gim juga berperan sangat penting dalam memperlihatkan kualitas dari sebuah gim. Antarmuka pada gim adalah jembatan penting yang menghubungkan pemain dengan mekanisme permainan, cerita, dan pengalaman secara keseluruhan. Interaksi ini sangat penting, karena dapat menentukan seberapa mudah pemain dalam menavigasi permainan, memahami mekanika permainan, dan mendalami dunia permainan tersebut. (searchmyexpert.com)

Pada aplikasi, fungsi dari antarmuka memiliki makna dan peran yang penting. Peran terbesar pada aplikasi multimedia adalah penerapan Graphic User Interface (GUI). Pada penerapannya, pengguna berinteraksi dengan program-program di dalam aplikasi tersebut dengan memasukkan perintah dalam bentuk teks dan grafis. Antarmuka untuk Video Game memiliki sedikit perbedaan dibandingkan media lainnya. Dalam perancangannya, antarmuka Video Game melibatkan unsur fiksi. Namun dalam perinsipnya masih dapat dikatakan sama karena UI pada Video Game tetap membahas dan membicarakan kenyamanan dan pengalaman pengguna atau pemain. (Wibowo, 2021).

Secara tampilan antarmuka, gim HSR memiliki tampilan yang minimalis dan rapi. Hal ini dapat dilihat dari penataan atau pengkomposisian elemen-elemen visual pada tiap jenis tampilan fitur di gim tersebut. Secara visual, elemen-elemen input seperti tombol, menu dan beberapa elemen lainnya memiliki ukuran yang relatif kecil. Jika dibandingkan dengan beberapa gim smartphone lainnya yang mendukung tampilan menjadi lebih estetik dan ramah pengguna/pemain. Hal ini yang masih terkadang luput dari pengembang gim di Indonesia. Dalam komentarnya di salah satu forum diskusi di website tahun 2021 lalu, Wahyu Pujiono selaku dosen di Universitas Ahmad Dahlan mengidentifikasi bahwa salah satu alasan kenapa gim di Indonesia masih sulit bersaing adalah dikarenakan terlalu fokus ke koding dan script, tapi tidak terlalu memperhatikan desain antarmukannya sehingga kepuasan dan kenyamanan pengguna/pemain terkadang tidak maksimal. Hal ini sangat berpengaruh ke pengalaman bermain para pemain dan minat mereka untuk bertahan memainkan gim tersebut. Berbicara tentang kenyamanan, tidak terlepas juga dengan perinsip kemudahan. Kualitas kemudahan (Perceived Ease of Use) berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna Aset Digital. Hal ini tentu saja berlaku bagi pengguna atau pemain gim yang mana semakin mudah pemain untuk bisa mengeksplorasi antarmuka, semakin mendapat kenyamanan pula pemain tersebut. (Geasela, 2022).

Tahun 2023 lalu, pemerintah sudah menyiapkan perpres yang disusun untuk mempercepat pertumbuhan gim lokal. Perpres ini akan mengatur 7 pilar yang meliputi: Pengembangan SDM, pembukaan akses pembiayaan, peningkatan promosi dan akses pasar, penyediaan teknologi yang memadai dan kompetitif, penyusunan peraturan perundangan penguatan ekosistem gim nasional, pembangunan industri perangkat keras, aktivasi game nasional dikawasan regional dan global. (Kompas.com). Hal ini merupakan kabar baik untuk pengembang-pengembang gim di Indonesia agar mereka dapat terus berkarya dan mengembangkan gim nasional yang dapat berpengaruh dalam pengangkatan berbagai macam tema dan budaya di Indonesia.

Berdasarkan pemaparan di atas, penting untuk kita memanfaatkan peluang tersebut untuk mengembangkan gim nasional. Namun hal ini tidak cukup dilakukan hanya dengan tindakan. Dibutuhkan kualitas untuk gim Indonesia dapat bersaing dengan gim-gim dari luar. Oleh sebab itu, akan diangkat penelitian analisis elemen antar muka gim Honkai Star Rail dengan menggunakan metode kualitatif dengan penjabaran eksplanatif menggunakan metode Usability Heuristics Principles of UI yang diperdalam dengan teori perinsip desain secara umum. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang penerapan perinsip UI ke dalam pengembangan gim terutama pada desain antarmuka yang baik. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi referensi bagi akademisi dan pengembang gim lokal untuk mengembangkan gim Indonesia ke ranah yang lebih tinggi

2. METHOD AND MODELS

Penelitian kali ini akan mengangkat penerapan UI berdasarkan perinsip yang berfokus di kenyamanan pengguna menggunakan metode analisis Usability Heuristics Principles of UI milik Jakob Nielsen di mana pada perinsip ini memiliki 10 poin perinsip sebagai berikut:

1. Visibility of System Status
Sistem harus selalu memberi tahu pengguna tentang apa yang sedang terjadi melalui umpan balik yang tepat waktu dan jelas.
2. Match Between System and the Real World
Sistem harus menggunakan bahasa, konsep, dan tata letak yang akrab bagi pengguna, serta mengikuti konvensi dunia nyata
3. User Control & Freedom
Pengguna harus dapat dengan mudah membatalkan atau mengulang tindakan serta memiliki kendali atas navigasi dalam sistem.
4. Consistency & Standard
Sistem harus mengikuti konvensi desain yang konsisten agar pengguna tidak bingung dengan berbagai elemen dan perilaku.
5. Error Prevention
Sistem harus dirancang untuk mencegah kesalahan sebelum terjadi dengan menyediakan opsi yang jelas dan aman.
6. Recognition Rather than Recall
Sistem harus meminimalkan beban memori pengguna dengan menampilkan opsi, tindakan, dan informasi yang relevan sehingga pengguna dapat mengenalinya daripada harus mengingat
7. Flexibility & Efficiency of Use
Sistem harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan berbagai tingkat keahlian pengguna, serta mendukung cara pintas untuk pengguna berpengalaman.

8. Aesthetic & Minimalism Design
Desain harus bersih dan sederhana, hanya menyajikan informasi yang benar-benar diperlukan tanpa elemen visual yang berlebihan.
9. Help user recognize, diagnose and recover from errors
Sistem harus menyediakan pesan kesalahan yang jelas, menunjukkan masalah, dan menyarankan solusi.
10. Help & Documentation
Sistem harus menyediakan dokumentasi yang mudah diakses dan bermanfaat untuk membantu pengguna menyelesaikan masalah atau memahami fungsi tertentu.

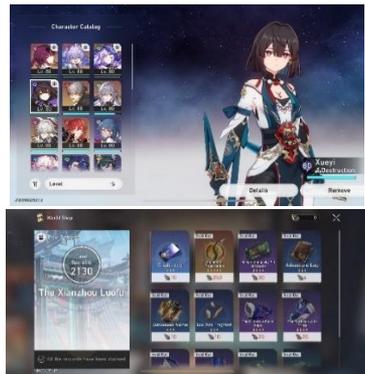
3. RESULT AND DISCUSSION

Seperti layaknya sebuah gim pada umumnya, HSR memiliki UI yang didesain sedemikian rupa menyesuaikan kebutuhan dan kepentingan di tiap game scene. Game scene merupakan hal yang merujuk pada keseluruhan lingkungan pada gim berupa menu utama, dunia, system permainan, maupun hal lain. Tiap scene memiliki tata letak komposisi elemen UI masing-masing. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa UI dirancang dengan berlandaskan hasil riset UX. Hal ini dilakukan karena baik aplikasi, website hingga gim memiliki penerapan prinsip UI yang sama yaitu kenyamanan pengguna atau pemain. Berikut pembahasan antarmuka gim HSR berlandaskan metode Heuristics Principles of UI:

Principle	Image	Details
<p>Visibility of System Status</p>	 <p>gambar 1. Tampilan scene pengecekan update</p>  <p>gambar 3. Tampilan Loading</p>  <p>gambar 4. Misi-misi dalam HSR</p>	<p>HSR menerapkan prinsip <i>visibility of system status</i> dengan baik sehingga tidak membuat pemain merasa bingung atau tidak jelas akan suatu proses yang terjadi pada system. Hal ini dapat dilihat dari awal aplikasi permainan dijalankan (gambar 1). Sistem melakukan pengecekan apakah data sudah <i>update</i> atau belum. Ketika proses ini berjalan, pemain diberikan feedback berupa <i>indicator bar</i> di bagian bawah layar tampilan. Dengan adanya <i>indicator bar</i> ini, pemain dapat mengetahui kira-kira berapa lama dan kapan proses ini akan berakhir.</p> <p>Sama halnya dengan <i>loading screen</i> yang muncul ketika berpindah scene (gambar 3). Pemain disuguhkan dengan indikator yang dilengkapi dengan banyak tips bermain dalam bentuk teks. Hal ini selain memberikan indikasi bahwa pemain sedang berada dan menunggu sistem yang sedang membangun <i>scene</i>. Pemain juga merasa tidak bosan dan dapat membaca tips-tips bermain dalam permainan.</p> <p>Untuk melanjutkan cerita dan membuka fitur-fitur yang sebelumnya terkunci, pemain diwajibkan untuk menjalankan sejumlah <i>quest</i> yang dibagi menjadi <i>trailblazer continuance</i>, <i>daily mission</i> dan <i>adventure mission</i> (gambar 4). <i>Trailblazer Continuance</i> adalah misi utama untuk melanjutkan cerita gim. <i>Daily mission</i> adalah satu misi spesifik yang hanya bisa dijalankan sehari dan <i>Adventure Mission</i> yang merupakan misi sampingan yang dapat memberikan reward serta cerita tambahan untuk pemain. Sistem memberikan arahan misi yang sangat jelas mulai dari deskripsi hingga indikasi warna ikon misi yang berbeda. Misi utama memiliki warna indikasi jingga, misi harian berwarna hijau dan misi sampingan ditampilkan dengan warna biru. Dengan kejelasan yang diberikan oleh system, pemain tidak akan kebingungan dan kehilangan arah ketika menjalani misi tersebut.</p> <p>Ketika pemain sedang di dalam tampilan atau menu tertentu, terdapat indikator posisi pemain di posisi kanan atas tampilan pada umumnya. Misalnya ketika pemain sedang di dalam menu <i>inventory</i>, menu ini memiliki beberapa sub menu yang dapat</p>



gambar 5. Tampilan *Inventory*

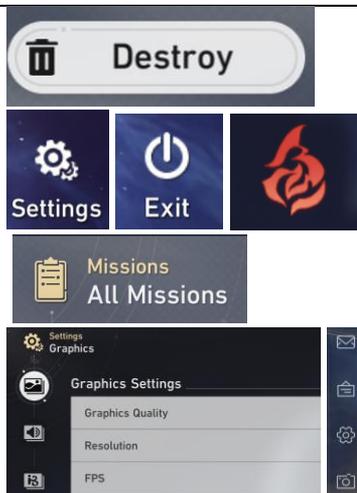


gambar 6. Contoh penerapan lainnya

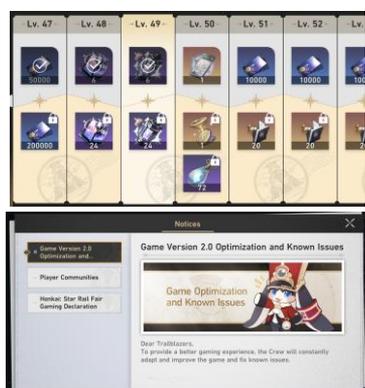
diakses seperti tempat penyimpanan *relics*, *lightcone*, *consumable* dan lainnya (**gambar 5**). Tombol input pada tiap kategori ini berupa ikon yang dapat diklik. Namun ikon ini memiliki desain yang mungkin bisa membingungkan pemain karena desain tersebut menggunakan bentuk yang kurang familiar di mata pemain. Namun system memberikan keterangan atau indikasi posisi masing-masing sub-menu tersebut di bagian kanan atas tampilan persis di bawah keterangan “*inventory*”. Oleh karena itu pemain akan mengetahui submenu apa yang sedang mereka akses pada saat itu.

Penerapan perinsip ini dapat dijumpai hampir di semua tampilan yang krusial. Hal ini dapat terlihat pada tampilan-tampilan yang memiliki deksripsi, keterangan atau indikasi yang jelas untuk menghindari kebingungan yang dialami oleh pemain ketika sedang mengakses suatu fitur (**gambar 6**).

Match between system and the real world

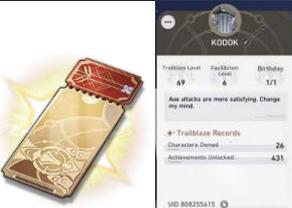
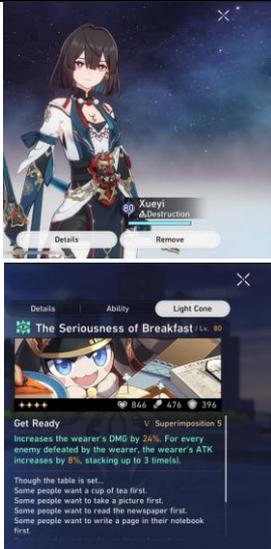


Gambar 7. Contoh penerapan perinsip usability kedua



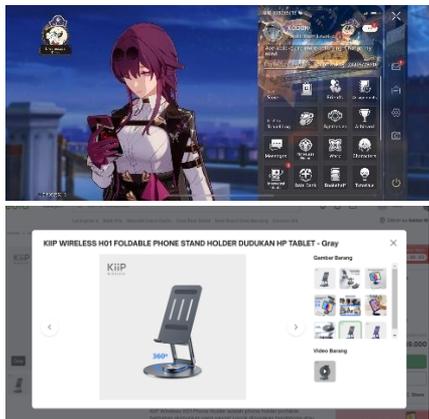
Pada gim HSR, perinsip ini juga banyak diterapkan di berbagai tampilan. Hal paling dasar adalah penggunaan desain ikon umum untuk beberapa kebutuhan spesifik seperti menghapus mengakses kotak masuk dan lain-lain. Tentu saja terdapat penggunaan ikon yang kurang familiar untuk pemain. Namun hal ini dikarenakan ikon tersebut merepresentasikan fitur dalam gim yang erat kaitannya dengan tema dan konsep cerita. Oleh karena itu perinsip kedua *usability* ini tentu dapat dilihat pada desain-desain ikon umum seperti ikon dengan visual tong sampah, amplop, ponsel genggam, kertas dan lain-lain (**gambar 7**).

Perinsip ini tidak hanya diterapkan dalam bentuk ikon. Perinsip ini juga diterapkan dalam pembuatan konsep visual di dalam gim tersebut. HSR adalah *turn based RPG* di mana cerita utama berfokus pada petualangan para “*Trailblazer*” menggunakan kereta api Antariksa ke berbagai planet dan Lokasi di luar angkasa. Kereta api di sini menjadi salah satu visual kunci dari gim HSR. Oleh karena itu, beberapa penggambaran visual mulai dari nama, benda, ikon dan lainnya memiliki tema serupa dengan referensi benda aslinya. Beberapa desain visual pada gim HSR ini (**gambar 8**) memiliki bentuk desain yang dibuat dengan menggunakan tiket transportasi kereta asli sebagai referensi utamanya (**gambar 9**).

	 <p>Gambar 8. Desain visual beberapa elemen di gim HSR</p>  <p>Gambar 9. Referensi tiket kereta api</p>	
<p><i>User Control & Freedom</i></p>	 <p>gambar 10. Tombol close (X) di hampir semua kategori</p>  <p>gambar 11. Tampilan rekam cerita atau dialog</p>	<p>Ketika pengguna atau pemain secara tidak sengaja melakukan kesalahan, mereka menginginkan suatu tombol pintu keluar darurat agar mereka dapat keluar dari situasi tersebut. Berbeda dengan aplikasi dan website, fitur dalam gim biasanya lebih sederhana karena fokus utama gim adalah sistem permainan. Namun prinsip ini masih diterapkan dalam bentuk yang lebih umum seperti menghadirkan tombol keluar yang jelas dan hadir hampir di setiap kategori yang sedang diakses (gambar 10).</p> <p>Terdapat penerapan prinsip dalam bentuk yang berbeda, namun masih sejalan dengan fungsi dan tujuan dari prinsip tersebut. Pada saat scene di mana karakter di dalam game sedang berbicara kepada ke NPC (non-player character) lain, jika pemain tidak sengaja menyentuh layar yang mengakibatkan percakapan tersebut terlewat, sistem memberikan sebuah tombol yang akan mengarahkan pemain ke dalam rekam cerita. Pemain dapat membaca teks dialog yang terlewat di dalam fitur tersebut. Tombol rekam cerita ini menjadi tombol pintu keluar darurat pada saat itu. (gambar 11)</p>
<p><i>Consistency and Standard</i></p>		<p>Penerapan prinsip ini dapat terlihat dengan cukup jelas pada gim HSR. Hal pertama yang dapat dilihat secara konsistensinya adalah komposisi dan tata letak elemen visual pada Sebagian besar antarmuka gim tersebut. Posisi menu, tombol aksi, tombol pergerakan, peta dan lain-lain memiliki posisi yang hampir sama dengan tipe gim mobile lainnya (gambar 12). Hal</p>



Gambar 12. Tampilan gim HSR dan beberapa gim lainnya

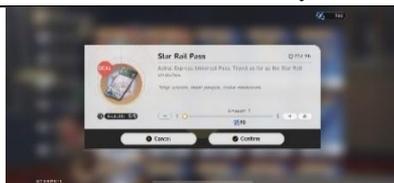


Gambar 13. Posisi tombol tutup di sebelah kanan atas layar

ini diterapkan karena konsep dari prinsip Jakob itu sendiri yang mengatakan bahwa orang-orang menghabiskan waktu mereka menggunakan produk digital melebihi anda. Gim mobile sudah ada sejak awal perkembangan ponsel pintar hingga sekarang. Banyak gim yang sudah dimainkan oleh pemain tersebut sehingga mereka memiliki kebiasaan yang sudah tertanam dalam diri mereka. Oleh karena itu membuat antarmuka perlu mempertimbangkan kebiasaan-kebiasaan user atau pemain tersebut agar pemain dapat dengan mudah mempelajari sistem gim HSR tersebut.

Posisi tombol tutup atau *close* berada pada sisi kanan atas layar tampilan. Hal ini juga dirancang karena mayoritas orang yang menggunakan komputer sudah terbiasa menekan tombol tutup di sebelah kanan atas. Tidak hanya sistem operasi komputer tertentu, namun banyak aplikasi, website dan gim yang menerapkan posisi tombol tutup yang sama yaitu di sebelah kanan atas terutama produk di mana orientasi layarnya adalah *landscape*. Akan tetapi, tombol tutup atau *close* ini berbeda dengan tombol Kembali atau *back*. Tombol ini biasanya akan diletakkan di sebelah atas kiri layar tampilan karena menggunakan referensi buku pada umumnya, di mana jika anda ingin kembali ke halaman sebelumnya, anda akan melipat kertas halaman sebelah kiri buku. Pada kasus gim HSR, sistem menggabungkan tombol tutup dan kembali menjadi 1 tombol yang sama sehingga HSR tidak memiliki tombol Kembali yang berbeda.

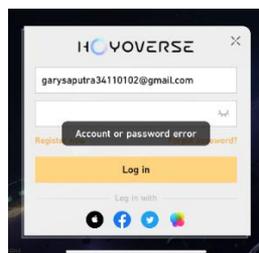
Error Prevention



gambar 14. Feedback konfirmasi



Gambar 15. Fitur kunci

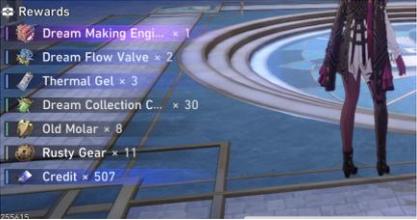
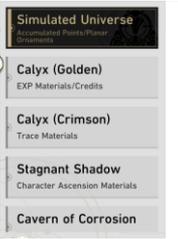


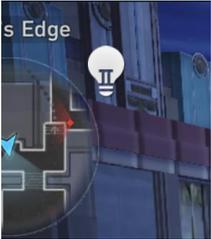
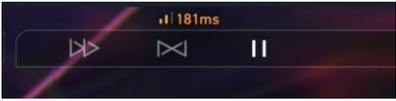
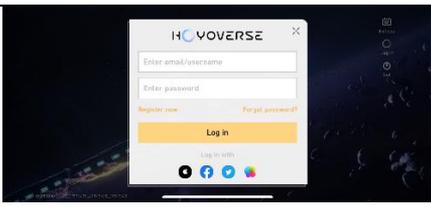
Gambar 16. Notifikasi kesalahan input teks

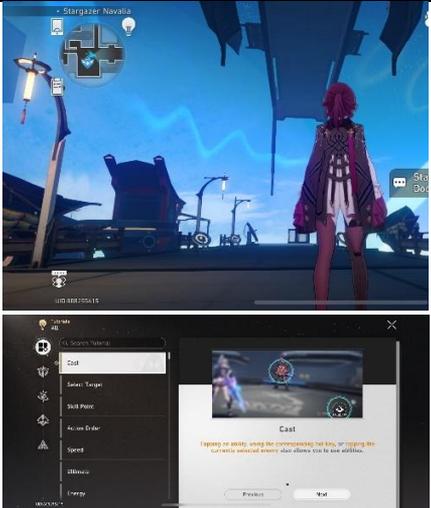
Dibandingkan dengan aplikasi atau website, secara sistem, gim cenderung lebih sederhana. Pencegahan error atau kesalahan di dalam gim biasanya tidak terlalu banyak. Pada gim HSR, prinsip ini dapat dilihat dari fitur-fitur umum seperti feedback konfirmasi ketika hendak membeli barang di dalam gim (**gambar 14**).

Pada kategori inventory bagian *Light cone* (item dalam game untuk menaikkan status karakter), memiliki sistem prevensi yang unik. *Light cone* ini memiliki tingkat kelangkaan yang berbeda-beda. Ada yang mudah didapat dan ada yang sulit didapat. Untuk mencegah kesalahan pemain ketika mengorbankan *Light cone* lain untuk menaikkan status dan level *Light cone* yang dipilih, terdapat fitur kunci (indikasi ikon gembok **gambar 15**) yang akan membuat *Light cone* tersebut tidak bisa dikorbankan. Pemain harus membuka kunci tersebut terlebih dahulu jika mereka ingin mengorbankan *Light cone* tersebut.

Prinsip ini juga diterapkan di hal lain yang secara umum sudah banyak diterapkan di dalam produk digital apapun yaitu kesalahan input teks. Gim HSR tidak terlalu banyak memiliki fitur input teks, sehingga prevensi yang ada hanya ada di tampilan awal ketika ingin *log in*. Jika pemain tidak sengaja memasukkan teks yang salah, akan muncul notifikasi yang

		<p>memberitahukan jika sedang terjadi kesalahan sehingga pemain tidak bisa masuk dan dapat memasukkan Kembali teks yang benar (gambar 16).</p> <p>Penerapan perinsip ini terdapat pada beberapa hal seperti elemen visual, aksi, animasi dan suara di mana pemain dapat mengenali dan memperkirakan apa yang akan terjadi selanjutnya tanpa harus berpikir apa itu dan apa yang akan terjadi. Penerapan yang paling jelas terlihat adalah pada animasi atau pergerakan elemen visual yang ada di antarmuka terutama ketika sedang bertarung. Contohnya ketika elemen visual berbentuk lingkaran dengan ukuran besar di sebelah ilustrasi karakter di bagian bawah menyala, artinya ada sesuatu yang sedang aktif atau dapat dilakukan sebuah aksi. Dalam kasus ini, tanpa perlu berpikir lama dan keras, pemain akan langsung mencoba menyentuh tombol tersebut begitu indikator menyala dan segera melihat sebuah aksi di mana karakter tersebut akan mengeluarkan jurus pemungkas atau <i>Ultimate</i>-nya (gambar 17).</p> <p>Terdapat banyak indikator-indikator serupa dengan pembahasan di atas yang menjadi bagian dari antarmuka yang menerapkan perinsip <i>recognition rather than recall</i> (gambar 18). Indikator-indikator tersebut membantu pemain untuk mengetahui dan mengenal tipe aksi seperti apa yang dapat dilakukan oleh pemain tersebut, misalnya, melihat adanya elemen visual berbentuk <i>corsair</i> atau <i>aim point</i>, pemain langsung mengenali indikator ini di mana pemain dapat mengganti target musuh yang ingin di serang. Ketika pertarungan berakhir dengan kemenangan, akan muncul animasi teks beserta icon di bagian kiri bawah layar yang artinya pemain dapat mengetahui bahwa mereka mendapatkan sesuatu setelah mendapatkan kemenangan.</p>
<p>Recognition rather than recall</p>	 <p>Gambar 17. Ulitmate Himeko</p>   <p>Gambar 18. Indikator-indikator dengan perinsip recognition rather than recall</p>	
<p>Flexibility and Efficiency of Use</p>	  	<p>Melihat dari target utama gim ini untuk menarik sebanyak-banyaknya pemain, tentu pengembang gim akan menerapkan perinsip ini ke beberapa elemen pada antarmuka gim HSR. Hal ini bertujuan agar dapat membantu pemain awal yang baru bergabung untuk mengenal lebih dalam fitur-fitur yang ada di dalam gim tersebut. Hal ini dapat dilihat dari lengkapnya petunjuk dan deskripsi fitur mulai dari deskripsi yang cukup detail hingga deskripsi singkat namun jelas (gambar19).</p> <p>Selain itu, pengembang gim juga tidak menyembunyikan akses pemain ke bagian tutorial. Tutorial dapat diakses melalui tombol dengan desain visual berbentuk bola lampu. Hal ini</p>

	 <p>Gambar 19. Petunjuk dan deskripsi detail akan fitur gim</p>  <p>Gambar 20. Tombol akses ke tutorial</p>  <p>Gambar 21. Fitur <i>daily training</i></p>  <p>Gambar 22. Toggle percepatan atau <i>fast forward</i>, <i>autoplay</i> dan <i>pause</i></p>	<p>dilakukan agar pemain pemula yang masih membiasakan diri dengan permainan, dapat kapan saja mengakses tutorial jika ada yang terlupakan (gambar 20). Selain itu, terdapat fitur <i>daily training</i> yang dapat membantu pemain pemula untuk melakukan beberapa kegiatan penting dalam gim. Jika <i>daily training</i> ini diselesaikan, pemain akan mendapatkan reward. Hal ini yang digunakan oleh pengembang untuk memaksa pemain pemula untuk melakukannya dan mempelajari beberapa fitur dan kegiatan di dalam gim sehingga pemain pemula tidak kehilangan arah. Untuk pemain veteran, mereka sudah mengerti konsep <i>daily training</i> ini namun tetap akan melakukannya tanpa harus mengakses terlebih dahulu instruksinya. Karena pemain veteran cenderung akan melakukan semua kegiatan tersebut.</p> <p>Penerapan perinsip ini juga terlihat pada saat pertarungan sedang berlangsung. Secara normalnya, pemain akan bertarung dalam kecepatan frame yang normal di mana pada kecepatan ini pemain pemula dapat melakukan adaptasi dengan nyaman. Namun untuk pemain veteran atau pemain yang sudah terbiasa dengan segala fitur pertarungan tersebut dapat menggunakan 1 fitur yang dapat mempercepat proses. Fitur tersebut adalah tombol <i>fast forward</i> atau percepatan. Ketika tombol ini diaktifkan, pemain akan bertarung dengan kecepatan dua kali lipat. Terlihat sedikit aneh namun ini sangat membantu untuk pemain yang sudah veteran untuk mempercepat proses pertarungan dan segera mendapatkan tujuan mereka (gambar 22).</p>
<p><i>Aesthetic and minimalist design</i></p>	 <p>Gambar 23. Antarmuka gim HSR secara umum</p>	<p>Penerapan desain yang minimalis dapat memberikan kesan modern, professional, dan tentu saja dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam berinteraksi dengan produk (Kusuma, dkk, 2023). Gim HSR memiliki desain di mana secara garis besar dapat dikatakan menerapkan perinsip desain minimalis. Hal ini terlihat pada penggunaan elemen visual di antarmuka gim tersebut. Visual ikon dibuat lebih kecil, penggunaan font dengan keterbacaan yang baik dalam ukuran lebih kecil, jenis font sans serif yang modern, tata letak elemen visual yang rapi dan konsisten. Penerapan perinsip ini selain untuk kebutuhan kenyamanan pengguna, tapi juga bertujuan untuk menyesuaikan konsep cerita gim itu sendiri yang memiliki tema modern dan futuristik (gambar 23)</p>
<p><i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i></p>		<p>Seperti pada penjelasan sebelumnya bahwa dikarenakan HSR adalah sebuah gim, terdapat sedikit elemen input di mana pemain mengisi kolom teks dan sebagainya. Oleh karena itu perinsip ini tidak mendominasi namun tetap ada dan memenuhi kebutuhan user. Misalnya pada <i>pop-up windows</i> halaman <i>log in</i>. Secara umum, <i>pop-up windows</i> tersebut memiliki elemen input yang cukup serta memberikan fitur feedback pesan</p>

	 <p>Gambar 24. Log in Pop-up window</p>  <p>Gambar 25. Ultimate skill tidak bisa digunakan</p>	<p>sederhana yang memeberikan informasi kesalahan input email dan password. Dengan adanya feedback ini, pemain mengenali kesalahan mereka yang kemudian melakukan tindakan pemulihan dengan cara menekan/menyentuh tombol forgot password. (gambar 24)</p> <p>Terdapat beberapa penerapan prinsip ini ke beberapa hal lainnya seperti pada saat pertarungan berlangsung. Pada saat <i>ultimate skill</i> belum terisi penuh, dan jika pemain tidak sadar dan menekan tombol <i>ultimate skill</i> tersebut, maka akan muncul <i>feedback</i> berupa informasi yang mengatakan bahwa <i>ultimate</i> tidak bisa keluar karena kekurangan energi. (gambar 25)</p> <p>Secara penerapan keseluruhan pada gim HSR, prinsip ini digunakan secara sederhana sebagai feedback informasi saja karena gim dirancang tidak sekompleks aplikasi atau website. Walaupun ada transaksi di dalam gim ini, namun transaksi dilakukan menggunakan aplikasi pihak ketiga.</p>
<p>Help and Documentation</p>	 <p>Gambar 26. Help dan Documentation pada HSR</p>	<p>HSR adalah gim <i>turn based</i> yang memiliki kompleksitas sistem permainan sedikit lebih tinggi dengan gim-gim <i>hack and slash</i>. Karena tipe game tersebut biasanya sangat mengandalkan strategi untuk bisa melewati suatu tantangan. Oleh karena itu sistem permainan tersebut harus diajarkan kepada pemain baru namun juga disimpan dan bisa diakses jika pemain tersebut lupa. HSR memiliki banyak tutorial yang dimasukkan ke dalam sebuah scene atau laman sendiri. Laman ini dapat diakses langsung di antarmuka gim pada saat mode bebas. Letak tombol akses pun tidak disembunyikan atau diletakkan di area yang tidak mencolok, namun sebaliknya. Tutorial ini juga dilengkapi dengan kolom “<i>search</i>” untuk mencari tutorial spesifik yang dibutuhkan sehingga fitur ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan dan kebutuhan pemain. (gambar 26).</p>

4. CONCLUSION

Berdasarkan pemaparan analisis pada tabel di atas, dapat ditarik Kesimpulan bahwa antarmuka gim HSR telah menerapkan kesepuluh prinsip usability ini walaupun perancangan HSR sebagai gim tidak sekompleks aplikasi atau website. Penerapan ini dapat dilihat dari bagaimana pengembang merancang antarmuka mulai dari komposisi, jenis font, penggunaan ikon, posisi ikon, ukuran yang lebih kecil, desain yang minimalis dan modern, fitur-fitur yang diberikan untuk mempermudah pemain, dan lainnya. Membuat sebuah gim tidak bisa hanya mengandalkan sistem permainan dan animasi visual saja. Pemain masih bisa memainkan, namun belum tentu akan memainkan ulang atau tetap memainkan gim tersebut sampai selesai. Perlu dirancang fitur yang dapat membantu kebutuhan pemain serta dilengkapi dengan antarmuka yang tepat, baik dari sisi desain maupun komposisi. Hal ini juga membuktikan bahwa antarmuka yang baik dan dapat diterima user adalah antarmuka yang dirancang berdasarkan riset pengguna/pemain sebelumnya, mulai dari kebutuhan, selera, kebiasaan, dan lainnya. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi dorongan untuk pengembang gim lokal untuk lebih memperhatikan desain antarmuka gim karena antarmuka penting perannya untuk menarik perhatian dan menjaga pemain gim untuk tetap memainkan gim tersebut. Tentu hal ini dapat dilakukan dengan riset pengguna sebagai landasannya.

REFERENCES

- [1] Ahmad, A. (2022). Analisis Visual Karakter Hero dengan Skin Legend pada “Mobile Legends: Bang Bang”. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, 6(1), 60 -69
- [2] Andelina, I.R., & Theresya, S. (2023). Analisis Perubahan Visual Karakter Pada Gim Cookie Run Kingdom. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, 8(1), 51-72.
- [3] Firlianty dkk. (2023). Pengaruh Antarmuka Pengguna (UI) dan Interaksi pada Game Shopee Tanam terhadap pengalaman pengguna. Seni dan Reka Rancang, 5(2), 185-204.

- [4] Geasela dkk. (2022). Analisis Asset Digital Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Journal of Business and Audit Information Systems*, 5(2), 30-35.
- [5] Haikal dkk. (2021). Evaluasi UX pada game Genshin Impact menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Persona. *Jurnal Sistem dan Informatika*, 16(1), 17-25.
- [6] Kemdikbud. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen PAUD.
- [7] Kusuma, M. D., Satriadi, & Takwa, N (2023). Peran Desain Minimalis pada Kesuksesan Perusahaan Startup Terkenal. Universitas Negri Makassar.
- [8] Nielsen, J. (2020). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. New York. Nielsen Norman Group.
- [9] Sulianta, Feri. (2022). *Netnografi: Metode Penelitian Etnografi Digital pada Masyarakat Modern*. Yogyakarta. Andi offset.
- [10] Udjaja, Yogi. (2018). Gamification Assisted Language Learning for Japanese Language Using Expert Point Cloud Recognizer. *International Journal of Computer Games Technology*.
- [11] Wibowo dan Tan. (2021). Studi Artikel Mengenai Efek UI/UX Terhadap Perkembangan Gaming. *Jurnal Combines*, 1(1), 500-507