

ABSTRAK

Peran serta generasi muda sangat dibutuhkan dalam usaha melestarikan warisan budaya yang sudah ada sejak lahirnya nenek moyang kita. Melestarikan dan mempelajari pengenalan budaya Indonesia menggunakan media cetak seperti buku dirasa sudah cukup, namun di era industri 4.0 ini masyarakat lebih sering menggunakan media elektronik untuk mendapatkan informasi. Meningkatnya informasi dan teknologi di berbagai bidang sektor, membuat masyarakat disegala kalangan tidak lepas dari gadget terutama anak-anak di bangku Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari survei TIK Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2017, menyatakan bahwa sebanyak 40,87% siswa Sekolah Dasar memiliki smartphone. Berarti tidak sedikit anak-anak Sekolah Dasar yang menggunakan smartphone dan pastinya akan meningkat setiap tahunnya. Dengan begitu mengenalkan dan melestarikan budaya Indonesia bisa dibuat dengan menggunakan media elektronik yaitu dalam bentuk permainan atau game edukasi. Menggabungkan unsur game dengan pembelajaran dirasa akan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dan bermakna. Aplikasi game pengenalan budaya berbasis augmented reality menjadi salah satu inovasi yang akan mampu meningkatkan pembelajaran dan pengenalan budaya pada anak-anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang user experience yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna sehingga dalam pengembangan aplikasi untuk mempermudah pengguna mengendalikan aplikasi, mendapat respon dari intraksi dan mengetahui kebutuhan pengguna. Dalam merancang game ini menggunakan metode user centered design yang akan berfokus kepada kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah solusi desain pada aplikasi permainan wayang puzzle game yang dapat diterima (acceptable) oleh pengguna dengan hasil skor MAUS sebesar 80.

Kata kunci—*user experience, user centered design, augmented reality, aplikasi game*