

BAB 4

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam pengembangan antarmuka pengguna (UI) aplikasi "Galasin" difokuskan pada upaya pelestarian budaya lokal melalui media digital yang sesuai dengan karakteristik Sebagai generasi yang lahir di era digitalisasi, Generasi Alpha memiliki karakteristik unik yang dipengaruhi oleh paparan teknologi sejak usia dini sangat akrab dengan perangkat teknologi, dan terbiasa berinteraksi dengan aplikasi mobile berbasis hiburan. Meskipun demikian, munculnya tren interaktif berbasis budaya lokal dan nilai-nilai kebersamaan menjadi potensi pendekatan baru dalam desain aplikasi digital. Oleh karena itu, aplikasi "Galasin" dirancang dengan strategi visual dan fitur interaktif yang memadukan unsur kompetitif, dan hiburan.

Fitur utama dalam aplikasi ini adalah game Galasin digital adaptasi dari permainan tradisional Betawi yang melibatkan kerja sama tim, kecepatan, dan strategi. Pemain dapat menjadi bagian dari tim, mengikuti pertandingan Galasin, dan belajar nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, kepemimpinan, terhadap tradisi. Melalui pendekatan ini, aplikasi berperan sebagai media komunikasi interaktif yang memperkenalkan permainan rakyat kepada anak-anak di era digital.

Berdasarkan jurnal Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Alaq Dewantara Kabupaten Aceh Utara T.A 2017-2018, Aktivitas ini mengajarkan anak pentingnya koordinasi dalam kelompok, berpikir cepat, serta mengambil keputusan secara bertanggung jawab. Hal ini mendukung pengembangan aplikasi Galasin digital yang menekankan nilai-nilai kolaboratif dan kepemimpinan. (Rizkie Yusza, 2018)

Agar keterlibatan pengguna semakin tinggi, aplikasi ini juga menerapkan sistem reward point berupa makanan tradisional betawi dan batik khas tradisional betawi yang dapat diperoleh melalui kemenangan dalam permainan, penyelesaian tantangan harian, serta menjawab kuis budaya tentang Betawi.

Melalui desain yang menyenangkan dan fungsional, aplikasi "Galasin" diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran budaya yang efektif sekaligus menghidupkan kembali permainan tradisional Betawi dalam kehidupan modern anak-anak Indonesia.

Melalui desain yang menyenangkan dan fungsional, aplikasi "Galasin" diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran budaya yang efektif sekaligus menghidupkan kembali permainan tradisional Betawi dalam kehidupan modern anak-anak Indonesia.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning

Perancangan aplikasi game Galasin ditujukan untuk anak-anak usia 6-12 tahun, sehingga strategi segmentasi, targeting, dan positioning harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif, sosial, serta minat bermain mereka dengan memahami kebutuhan dan perilaku audiens pada tahap usia sekolah dasar ini, game dapat dirancang lebih menarik, edukatif, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya Betawi secara interaktif dan menyenangkan.

- a. Segmentasi: Segmentasi dilakukan berdasarkan beberapa kategori: Demografis: Anak-anak usia 6–12 tahun (Generasi Alpha). Geografis: Wilayah urban dan suburban, terutama di Jakarta dan sekitarnya sebagai pusat budaya Betawi.
 - Psikografis: Anak-anak yang menyukai teknologi, game edukatif, dan aktivitas interaktif. Behavioral: Anak-anak dengan kebiasaan bermain game digital dan minat terhadap aktivitas visual menyenangkan.
- b. Targeting: Target utama aplikasi ini adalah anak-anak usia 6–12 tahun yang sudah terbiasa menggunakan gawai dan bermain game. Selain itu, aplikasi juga menargetkan guru dan orang tua sebagai pengguna pendamping dalam kegiatan edukatif berbasis digital.
- c. Positioning: Aplikasi Game Galasin diposisikan sebagai game edukasi budaya berbasis digital yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini menonjolkan nilai-nilai budaya Betawi, khususnya melalui permainan tradisional galasin, dan berperan sebagai jembatan digital untuk melestarikan budaya kepada generasi moderen

4.3 Analisis SWOT

Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) digunakan untuk mengevaluasi faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi perancangan aplikasi game Galasin, yang mengangkat permainan tradisional Betawi dalam format visual pixel art. Game ini dirancang khusus untuk anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun sebagai target utama pengguna (generasi Alpha) dengan tujuan utama menggali dan menanamkan nilai-nilai budaya Betawi melalui media digital yang menarik dan edukatif. Dengan analisis SWOT ini,

diharapkan tim pengembang dapat memahami potensi serta tantangan yang mungkin dihadapi, sehingga strategi pengembangan aplikasi dapat disusun secara optimal untuk mencapai tujuan pelestarian budaya dan peningkatan minat anak-anak terhadap permainan tradisional Betawi.

- a) Strengths dalam perancangan aplikasi Game Galasin: Mengangkat budaya lokal yang unik dan belum banyak diangkat ke media digital. Serta Menggunakan media interaktif yang disukai anak-anak. Dan juga menambah nilai edukatif tinggi melalui permainan.
- b) Weaknesses dalam perancangan aplikasi Game Galasin: Diperlukan pendekatan visual dan UX yang benar-benar menarik agar tidak kalah saing dengan game komersial. Generasi Alpha memiliki akses ke smartphone atau perangkat yang memadai untuk menjalankan aplikasi game Galasin. Hal ini menjadi kelemahan mendasar karena keterbatasan akses perangkat dapat menghambat distribusi dan adopsi aplikasi secara luas di kalangan target utama.
- c) Opportunities Strengths dalam perancangan aplikasi Game Galasin: Dukungan dari pemerintah daerah atau lembaga budaya untuk pelestarian permainan tradisional. Potensi digunakan dalam kurikulum pendidikan berbasis budaya lokal.
- d) Threats dalam perancangan aplikasi Game Galasin: Persaingan dengan game digital populer yang bersifat hiburan tanpa muatan edukatif. Minimnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian budaya.

4.4 Analisis Model 5W + 1H

Pada metode 5W+1H (What, Why, Who, When, Where, How) untuk memahami secara komprehensif berbagai aspek penting dalam perancangan aplikasi game Galasin sebagai permainan tradisional Betawi. Analisis ini bertujuan untuk menggali informasi mendasar mengenai tujuan, sasaran pengguna, waktu dan tempat penggunaan, serta cara kerja aplikasi, sehingga dapat memastikan bahwa pengembangan aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan edukasi budaya dan karakteristik generasi Alpha sebagai target utama. Dengan pendekatan ini, diharapkan aplikasi Galasin dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam melestarikan nilai-nilai budaya Betawi.

4.4.1 *What* (Apa): Game Galasin adalah aplikasi permainan digital yang mengangkat permainan tradisional Betawi Galasin dengan tujuan menggali dan mengenalkan nilai-nilai budaya Betawi kepada generasi Alpha secara interaktif dan edukatif.

4.4.2 *Why* (Mengapa) Aplikasi ini dirancang untuk melestarikan budaya Betawi yang mulai terlupakan oleh generasi muda, khususnya Gen Alpha yang lebih akrab dengan teknologi digital, sekaligus memberikan media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diakses.

4.4.3 *Who* (Siapa) Target pengguna utama adalah anak-anak dan remaja generasi Alpha (usia sekitar 6-12 tahun) yang ingin belajar dan bermain sekaligus mengenal budaya lokal melalui media digital yang interaktif

4.4.4 *When* (Kapan): Aplikasi game Galasin dapat digunakan kapan saja, terutama di era digital tahun 2025 ke atas, karena kemudahan akses perangkat mobile generasi Alpha untuk secara fleksibel dan interaktif menggali nilai-nilai budaya tradisional Betawi melalui media edukasi yang menarik dan relevan dengan gaya hidup mereka. Sehingga memudahkan penyebaran dan penggunaan aplikasi sebagai media edukasi budaya.

4.4.5 *Where* (Di mana)

Game Galasin dapat dimainkan melalui platform yang dapat dimainkan menggunakan Laptop

4.5 Proses hapan Perancangan Game

Proses tahap perancangan game merupakan langkah krusial yang dimulai dari pengumpulan ide dan konsep dasar hingga pengembangan desain visual dan mekanisme permainan yang sesuai dengan tujuan edukasi dan karakteristik pengguna; pada tahap ini dilakukan pembuatan storyboard, flowchart, sketsa antarmuka, serta perancangan level dan fitur game secara terstruktur untuk memastikan pengalaman bermain yang menarik dan efektif, kemudian dilanjutkan dengan produksi aset visual dan pengujian prototipe sebelum tahap pengembangan akhir menjadi sebuah aplikasi game yang siap digunakan yaitu:

4.5.1 Konsep Design

Permainan ini memiliki struktur konten yang dapat dinikmati secara kasual serta edukatif. Konten ini tidak hanya menawarkan pemain mendapatkan informasi edukatif tentang budaya batak tetapi juga memberikan hiburan immersive melalui cerita serta gameplay

4.5.2 Konten Design

Perancangan aplikasi game Galasin sebagai permainan tradisional Betawi dirancang khusus untuk menggali dan menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi Alpha (usia 6-12

tahun) melalui pendekatan visual bergaya pixel art. Game ini menghadirkan pengalaman bermain yang interaktif, edukatif, dan menyenangkan dengan mengadaptasi aturan dan tata cara permainan Galasin asli khas Betawi:

Tabel 4. 2 Tabel Konten Permainan

1.	Latar Belakang	Permainan tradisional semakin terpinggirkan di era digital. Game digital seperti <i>Mobile Legends</i> atau <i>Roblox</i> banyak digemari anak-anak Gen Alpha, tetapi minim muatan budaya lokal. Maka dari itu, dibuatlah aplikasi Game Galasin yang mengangkat permainan tradisional khas Betawi agar tetap lestari dan relevan bagi generasi muda.
2.	Tujuan Perancangan	a. Mengemas permainan Galasin dalam bentuk digital interaktif. b. Mengedukasi anak-anak Gen Alpha tentang budaya Betawi melalui visual, karakter, dan gameplay. c. Mengintegrasikan nilai-nilai budaya seperti kerja sama, ketangkasan, dan sportivitas dalam mekanisme permainan.
3.	Target Pengguna	a. Anak-anak usia 6–12 tahun (Gen Alpha), yang terbiasa dengan aplikasi mobile. b. Pengguna Android atau iOS yang mencari permainan edukatif dan bernuansa lokal.
4.	Nilai Tambah Aplikasi	a. Perpaduan edukasi budaya dan hiburan. d. Visual cerah dan menarik dengan unsur khas Indonesia. e. Mengadaptasi <i>user interface</i> sederhana dan intuitif untuk anak-anak.

5.	Teknologi yang Digunakan	a. Desain UI/UX dibuat dengan prinsip user-friendly, responsif, dan menarik secara visual. b. Potensi untuk dikembangkan dengan game engine seperti Unity atau Godot untuk versi rilis.
----	--------------------------	--

4.5.2.1 Visual dan Gaya

Seluruh elemen game, mulai dari karakter, lingkungan, hingga item hadiah, divisualisasikan dengan style pixel art yang penuh warna dan ramah anak. Penggunaan pixel art bertujuan menarik minat visual anak-anak dan memberikan nuansa nostalgia pada permainan tradisional, namun tetap modern dan mudah diakses oleh generasi digital saat ini.

4.5.2.2 Alur Permainan

Pemain memilih karakter dan level permainan, lalu bertanding dalam format Galasin (gobak sodor) sesuai aturan tradisional Betawi: dua regu saling bergantian antara menghadang dan melewati garis, dengan tujuan mencapai garis akhir tanpa tersentuh lawan. Setiap level memiliki tantangan dan checkpoint yang menambah variasi dan keseruan.

4.5.2.3 Checkpoint Edukasi

Sepanjang permainan, terdapat checkpoint yang menampilkan pop-up berisi kuis singkat atau informasi ringan tentang nilai-nilai budaya Betawi, sejarah Galasin, serta fakta menarik seputar tradisi dan kearifan lokal. Pop-up ini didesain dengan ilustrasi warna-warni dan dialog sederhana, itur ini dirancang agar mudah dipahami oleh anak-anak. Selain menambah wawasan, fitur ini juga mendorong pemain untuk lebih mengenal, menghargai, dan turut melestarikan budaya Betawi.

4.5.2.4 Reward dan Koleksi Hadiah

Setiap keberhasilan dalam permainan dan menjawab kuis dengan benar akan memberikan reward point. Poin ini dapat ditukar dengan hadiah koleksi berupa makanan tradisional Betawi (misal: kerak telur, kue cucur, dodol Betawi) serta batik tradisional dengan motif khas Betawi yang dapat digunakan untuk mengkustomisasi karakter. Sistem hadiah ini memperkuat unsur edukasi budaya dan meningkatkan motivasi bermain anak.

4.5.2.5 Menu dan Navigasi

Tampilan menu utama menyajikan pilihan mulai permainan, koleksi hadiah, serta tutorial cara bermain. Semua navigasi menggunakan ikon dan ilustrasi yang intuitif, sehingga mudah dioperasikan oleh anak-anak.

4.5.2.6 Target Pengguna

Game ini ditujukan untuk anak-anak usia 6-12 tahun, sesuai dengan masa perkembangan kognitif dan sosial yang masih sangat membutuhkan aktivitas bermain bersama dan pengenalan budaya lokal.

4.5.3 Konsep Dasar

Aplikasi game Galasin dirancang sebagai media edukasi interaktif yang mengangkat permainan tradisional Betawi, yaitu Galasin, dengan mengusung gaya visual pixel art yang menarik dan ramah anak. Game ini menargetkan anak usia 6-12 tahun (Generasi Alpha), dengan tujuan utama untuk memperkenalkan, melestarikan, dan menanamkan nilai-nilai budaya Betawi melalui pengalaman bermain yang seru dan edukatif..

4.5.3.1 Tujuan Pengembangan

a. Melestarikan Permainan Tradisional:

Menghidupkan kembali permainan Galasin yang mulai terlupakan, agar generasi muda mengenal dan mencintai budaya lokal Betawi

b. Menggali dan Menanamkan Nilai Budaya: Menanamkan nilai-nilai positif seperti kebersamaan, sportivitas, kerja sama, dan semangat pantang menyerah yang terkandung dalam permainan Galasin.

c. Media Edukasi Interaktif: Menyajikan informasi budaya, sejarah, dan tradisi Betawi melalui pop-up kuis, fakta menarik, serta ilustrasi dan dialog sederhana yang mudah dipahami anak-anak.

4.5.3.2 Fitur Utama

a. Fisual Pixel Art:

Seluruh elemen game, mulai dari karakter, latar, hingga hadiah, didesain dengan gaya pixel art yang colorful dan menarik bagi anak-anak

b. Checkpoint Edukatif:

Sepanjang permainan, pemain akan melewati checkpoint yang menampilkan pop-up berisi kuis singkat atau informasi ringan seputar budaya Betawi, sejarah Galasin, dan fakta unik tradisi lokal. Pop-up ini didukung ilustrasi dan dialog singkat agar mudah dipahami.

c. Sistem Reward Point dan Koleksi Hadiah:

Pemain mendapatkan reward point setiap kali menyelesaikan misi atau menjawab kuis dengan benar. Poin ini dapat ditukarkan dengan koleksi hadiah berupa makanan tradisional (seperti kerak telur, kue cucur, dodol Betawi) dan batik tradisional Betawi yang bisa digunakan untuk mengkustomisasi karakter atau mempercantik tampilan game.

4.5.3.3 Menu Interaktif:

Terdapat menu utama yang memudahkan pemain untuk memilih level, melihat koleksi hadiah, mengakses tutorial, dan memulai permainan.

4.5.3.4 Desain Ramah Anak:

Semua tampilan dan navigasi dibuat sederhana dan intuitif, sehingga mudah digunakan oleh anak usia 6-12 tahun.

4.5.4 Pemain (Game Player)

Pada perancangan aplikasi game Galasin, pemain ditujukan untuk anak-anak generasi Alpha berusia 6-12 tahun. Game ini menggunakan style pixel art yang menarik dan ramah anak. Pemain akan diajak untuk menjelajahi berbagai level permainan Galasin, mengenal nilai-nilai budaya Betawi, serta mengumpulkan hadiah berupa makanan dan batik tradisional Betawi. Melalui fitur interaktif, ilustrasi warna-warni, dan dialog sederhana, aplikasi ini diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan, pengetahuan, dan kepedulian anak-anak terhadap warisan budaya lokal secara menyenangkan dan edukatif.

4.5.5 Menu Utama

Menu utama pada aplikasi game Galasin dirancang dengan tampilan pixel art yang menarik dan ramah anak, serta menampilkan nuansa budaya Betawi melalui ornamen dan latar belakang khas. Pada menu utama, terdapat beberapa pilihan utama yang mudah diakses oleh pemain usia 6-12 tahun, Berikut adalah beberapa menu utama yang ada dalam permainan ini:

a. Mulai Permainan: Tombol untuk memulai petualangan bermain Galasin.

- b. Koleksi Hadiah: Fitur untuk melihat dan mengelola koleksi hadiah yang telah didapat, seperti makanan tradisional Betawi (kerak telur, kue cucur) dan batik tradisional.
- c. Cara Bermain: Menu tutorial interaktif yang menjelaskan aturan permainan Galasin dengan ilustrasi dan narasi sederhana.
- d. Profil Pemain: Menampilkan avatar dan nama pemain, serta progres pencapaian.
- e. Pengaturan: Untuk mengatur suara, bahasa, dan preferensi lainnya.

4.5.6 Fitur utama

Aplikasi game Galasin menghadirkan beberapa fitur utama yang mendukung tujuan edukasi dan pelestarian budaya Betawi, di antaranya:

a. Permainan Galasin Digital

Pemain dapat memainkan Galasin secara digital dengan aturan yang disesuaikan dari permainan tradisional aslinya. Visualisasi lapangan, karakter, dan lingkungan dibuat dengan style pixel art yang lucu dan menarik.

b. Checkpoint Edukasi

Sepanjang permainan, pemain akan melewati checkpoint yang menampilkan pop-up berisi kuis singkat atau informasi ringan tentang nilai-nilai budaya Betawi, sejarah Galasin, serta fakta menarik seputar tradisi dan kearifan lokal. Informasi ini disajikan dengan ilustrasi warna-warni dan dialog sederhana agar mudah dipahami anak-anak

c. Sistem Reward dan Koleksi Hadiah

Pemain akan mendapatkan reward point setiap kali berhasil menyelesaikan misi atau menjawab kuis dengan benar. Poin ini dapat ditukar dengan hadiah koleksi berupa makanan tradisional Betawi (misal: kerak telur, dodol Betawi) dan batik tradisional yang dapat digunakan untuk mengkustomisasi karakter atau mempercantik tampilan game.

d. Level dan Tantangan

Terdapat berbagai level dengan tingkat kesulitan yang meningkat, serta tantangan menarik yang mendorong pemain untuk terus belajar dan bermain.

e. Tutorial Interaktif

Fitur tutorial yang menjelaskan cara bermain Galasin secara step-by-step dengan ilustrasi dan narasi sederhana, sehingga mudah dipahami oleh anak-anak.

4.5.5.1 Cerita

Cerita dalam aplikasi game Galasin terinspirasi dari semangat kebersamaan dan Cerita dalam aplikasi game Galasin terinspirasi dari semangat kebersamaan dan kelincahan dalam permainan tradisional Betawi. Kisah dimulai ketika sekelompok anak Betawi bernama Musa, Leha, dan Mamat sedang bermain di lingkungan kampung yang asri. Tiba-tiba, mereka menyadari bahwa tradisi Galasin mulai dilupakan oleh teman-teman sebaya karena lebih tertarik pada gadget. Dengan semangat melestarikan warisan budaya, mereka bertekad untuk menghidupkan kembali permainan Galasin di kampungnya. Setiap level menghadirkan tantangan dan misi yang melibatkan strategi tim, kelincahan individu, serta pemahaman tentang nilai-nilai budaya Betawi.

Pemain akan menjalankan berbagai misi seperti menyusun formasi tim yang tepat, melewati rintangan dengan lincah, menjawab pertanyaan tentang budaya Betawi, serta mengumpulkan properti permainan Galasin seperti tali, bendera, dan kostum tradisional. Cerita berakhir dengan kemenangan tim Galasin dalam turnamen antar kampung, membangkitkan kembali semangat bermain Galasin di kalangan anak-anak, serta pesan tentang pentingnya melestarikan warisan budaya untuk generasi mendatang (happy ending) Pemain akan menjalankan berbagai misi seperti menyusun formasi tim yang tepat, melewati rintangan dengan lincah, menjawab pertanyaan tentang budaya Betawi, serta mengumpulkan properti permainan Galasin seperti tali, bendera, dan kostum tradisional. Cerita berakhir dengan kemenangan tim Galasin dalam turnamen antar kampung, membangkitkan kembali semangat bermain Galasin di kalangan anak-anak, serta pesan tentang pentingnya melestarikan warisan budaya untuk generasi mendatang (happy ending)

4.5.6.2 Misi Game

Pada setiap level dalam aplikasi game Galasin, pemain akan menjalankan misi utama yang berfokus pada penguatan nilai-nilai budaya Betawi, seperti membentuk kerjasama tim untuk memenangkan permainan, melatih strategi dan kelincahan, serta melestarikan tradisi melalui pengenalan simbol dan cerita rakyat Betawi; selain itu, terdapat misi tambahan yang melibatkan interaksi dengan karakter NPC seperti tokoh-tokoh budaya Betawi, memecahkan teka-teki budaya, dan mengumpulkan benda-benda tradisional yang berguna untuk membuka fitur khusus dalam permainan, sehingga pengalaman bermain tidak hanya menghibur tetapi juga memperdalam pemahaman dan kecintaan generasi Alpha terhadap warisan budaya lokal.

4.5.6.3 Rintangan

Setiap level dalam game Galasin menghadirkan rintangan yang mencerminkan tantangan khas permainan tradisional Betawi serta lingkungan kampung Betawi, seperti batu-batu kecil di lapangan, genangan air hujan, tali putus, dan kerumunan penonton yang harus dihindari. Rintangan ini dirancang untuk meningkatkan tingkat kesulitan sekaligus memberikan pengalaman bermain yang realistis dan menantang, melatih kelincahan, strategi, serta kerja sama antar pemain.

4.5.6.4 Musuh Utama

Musuh utama dalam game Galasin adalah Preman Priok digambarkan sebagai sosok yang mencerminkan kerasnya kehidupan di wilayah pelabuhan. Ia dikenal dengan sikap kasar, suara lantang, serta kekuatan fisik yang tangguh. Karakter ini hadir sebagai simbol tantangan terhadap pelestarian budaya di tengah lingkungan urban yang keras dan kurang peduli terhadap nilai tradisi. Dalam permainan Galasin, ia menghadang pemain dengan gerakan yang cepat dan serangan tak terduga, sehingga menuntut pemain untuk sigap dan kompak. Melalui perlawanan ini, pemain diajak memahami pentingnya mempertahankan jati diri budaya di tengah tekanan arus modernisasi yang pesat

Preman Jagakarsa merepresentasikan konflik antara budaya lokal dan modernitas. Ia digambarkan sebagai tokoh licik yang memanfaatkan situasi demi kepentingan pribadi, menghambat jalannya permainan melalui tipu daya dan strategi manipulatif. Dengan latar belakang kawasan yang berada di antara nuansa tradisional dan pembangunan kota, karakter ini menjadi simbol tantangan dalam menjaga kelestarian budaya di wilayah yang sedang berkembang. Pemain dituntut untuk berpikir cerdas dan solid dalam tim guna mengatasi rintangan ini, sekaligus menyadari bahwa pelestarian tradisi memerlukan komitmen dan kesadaran bersama.

Preman Palmerah hadir sebagai sosok antagonis yang energik dan penuh gaya, menggambarkan pengaruh budaya populer yang kerap menggeser tradisi lokal. Dengan penampilan mencolok dan kebiasaan berkelompok, ia sering menciptakan kekacauan di area permainan Galasin. Karakter ini melambangkan godaan budaya masa kini yang mengancam eksistensi permainan tradisional di tengah dominasi hiburan digital. Melalui konfrontasi dengan Preman Palmerah, pemain dilatih untuk tetap berkomitmen, menjunjung sportivitas, dan bersatu dalam menjaga semangat budaya Betawi agar tetap hidup di era moderen.

6.5.6.5 Keuntungan dan kekuatan karakter

Ketiga karakter utama dalam game Galasin memiliki keunikan dan kekuatan yang terinspirasi dari sifat dan peran anggota tim dalam permainan tradisional, yang dapat dipilih dan diganti sesuai kebutuhan misi, Deskripsi ini memberikan gambaran peran dan strategi yang berbeda bagi karakter yang melewati garis dan yang bertugas menjaga garis Galasin, sehingga gameplay menjadi lebih dinamis dan menantang, sekaligus mengajarkan nilai kerja sama, strategi, dan sportivitas dalam permainan tradisional Betawi.

Musa (Pemimpin dan Strategis): Memiliki kemampuan merancang strategi permainan dan mengatur formasi tim agar efektif. Kelemahannya adalah gerakannya kurang cepat sehingga mudah terkejar lawan.

Mpok Indri (Bijaksana dan Ramah): Mpok Minah bertugas menjaga garis Galasin dengan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemain yang mencoba melewati garis. Ia dapat membuka jebakan atau menghalangi jalur dengan strategi cerdas. Kelemahannya, Mpok Indri kurang efektif dalam situasi yang membutuhkan kecepatan reaksi.

Bang Mamat (Ahli Teknik): Bang Mamat menggunakan keahliannya dalam merakit alat tradisional untuk membuat jebakan atau penghalang di garis Galasin. Ia mampu mengatur perangkat yang mempersulit pemain melewati garis. Namun, Bang Mamat kurang kuat dalam pertempuran langsung jika terjadi kontak fisik.

4.5.6.6 Reward Point

Setelah bermain Galasin, pemain akan menerima reward point sebagai bentuk penghargaan atas keberhasilan melewati garis dan menyelesaikan misi dalam permainan. Reward point ini mencerminkan nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, ketangkasan, dan strategi yang telah diterapkan selama bermain. Poin yang terkumpul dapat digunakan untuk membuka fitur tambahan dalam game, seperti kostum tradisional Betawi, akses ke level khusus, atau item budaya yang memperkaya pengalaman belajar tentang warisan budaya Betawi. Sistem reward point Selain membuat pemain terus tertarik untuk bermain dan belajar, permainan ini juga menyampaikan pesan-pesan positif yang tersirat dalam nilai-nilai Galasin. seperti kebersamaan dan semangat pantang menyerah, sehingga dapat memperkuat kecintaan generasi Alpha terhadap budaya lokal.

4.5.6.7 Koleksi Hadiah

Tradisional Betawi diberikan sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian pemain dalam menyelesaikan misi dan mengumpulkan poin selama permainan. Hadiah makanan tradisional

seperti kerak telur, kue cucur, dan dodol Betawi disajikan dalam bentuk ilustrasi menarik yang dapat dikoleksi oleh pemain sebagai simbol kekayaan kuliner Betawi. Selain itu, koleksi batik tradisional Betawi dengan motif khas seperti motif mega mendung atau motif ondel-ondel juga dapat diperoleh dan digunakan untuk mengkustomisasi karakter dalam game. Sistem reward Permainan ini memperkuat keseruan sekaligus mengenalkan budaya Betawi secara edukatif kepada generasi Alpha.

4.5.7 Game Design

Desain visual aplikasi game Galasin dirancang secara khusus untuk menghadirkan pengalaman bermain yang menyenangkan, edukatif, dan penuh nuansa budaya Betawi bagi generasi Alpha. Setiap tampilan antarmuka, mulai dari halaman login, menu utama, pemilihan level, hingga halaman hadiah dan tutorial, menggunakan elemen visual khas Betawi seperti motif batik dan ilustrasi rumah adat yang memperkuat identitas lokal. Warna-warna cerah dan karakter kartun yang ramah anak dipilih untuk menciptakan suasana yang hangat dan menarik, sehingga memudahkan anak-anak dalam memahami navigasi serta menikmati setiap fitur yang tersedia. Dengan desain yang intuitif dan harmonis, aplikasi ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran budaya, tetapi juga memberikan pengalaman digital yang relevan dan menyenangkan bagi pengguna muda.

4.5.7.1 Desain Latar dan Taman Sekitar (Environment Design)

Desain antarmuka pengguna pada aplikasi game Galasin menampilkan tampilan visual yang informatif, intuitif, dan menarik bagi anak-anak generasi Alpha. Setiap elemen, seperti menu utama, halaman pemilihan level, pop-up edukatif, hingga tampilan hadiah, menggunakan tipografi Sans Serif yang mudah dibaca dan ikon-ikon besar yang ramah anak. Ornamen khas Betawi pada bingkai dan latar belakang memperkuat identitas budaya, sementara navigasi dibuat sederhana agar mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna usia 6–12 tahun.

4.5.7.2 Design Karakter

Karakter dalam aplikasi game Galasin dirancang menggunakan gaya pixel art yang sederhana namun ekspresif, sehingga mudah dikenali dan membangun keterikatan emosional dengan pemain anak-anak. Setiap karakter mewakili anak-anak Betawi dengan atribut khas seperti peci, kebaya, atau kain batik, serta ekspresi wajah yang ceria dan bersahabat. Karakter dapat dikustomisasi dengan hadiah berupa pakaian tradisional atau aksesoris khas Betawi yang diperoleh selama permainan. Animasi gerakan karakter dibuat dinamis, seperti berlari,

melompat, dan bertepuk tangan saat menang, sehingga menambah kesan hidup dan interaktif dalam game.



GAMBAR 4.1 KARAKTER ENI

a. Eni

Eni adalah karakter utama dalam bagian profil aplikasi game Galasin, yang berperan sebagai pemandu dan informasi bagi pemain. Eni mengenakan kebaya modern dengan motif batik khas Betawi. Dalam game, Eni muncul di scene profil dan menjelaskan cara bermain, tujuan permainan, nilai-nilai yang terkandung dalam galasin, serta latar belakang budaya Betawi. Kehadiran Eni dirancang untuk menghubungkan pemain Gen Alpha dengan kearifan lokal melalui pendekatan yang ringan, edukatif, dan penuh semangat. Karakter Eni menjadi ikon edukasi dalam game, menyampaikan pesan budaya dan nilai-nilai seperti kerja sama tim, sportivitas, dan identitas lokal.



GAMBAR 4.2 KARAKTER MUSA

b. Musa

Musa adalah karakter yang mewakili semangat muda Gen Alpha: enerjik, kreatif, dan mudah beradaptasi. Ia adalah pemain andalan dalam berlari dan menghindari tangkapan lawan. Dengan gaya pakaian khas anak kampung Betawi kaus oblong dan celana pendek Musa menggambarkan keseharian yang membumi dan penuh semangat bermain. Ia mengajarkan nilai-nilai kegigihan dan kelincahan dalam menghadapi tantangan, serta pentingnya kebersamaan dalam permainan tradisional



GAMBAR 4.4 GAMBAR KARAKTER LEHA

c. Leha Penjaga Tenang dan Cerdas

Leha merupakan representasi nilai keanggunan, kecerdasan, dan kesabaran dalam tim. Sebagai pemain bertahan, Leha dikenal karena konsistensinya menjaga pertahanan tim dengan penuh ketelitian. Dalam game, ia mengajarkan kepada pemain pentingnya konsentrasi, kerja sama, dan keteguhan dalam menghadapi tekanan. Busananya berupa rok batik dan blus sederhana memperkuat identitas perempuan Betawi yang kuat namun lembut.



GAMBAR 4.3 KARAKTER JAMPANG

d. Jampang Si Jenaka Pemberani

Jampang adalah karakter penuh semangat dan suka membuat suasana menjadi hidup. Ia memiliki peran penting dalam menyerang sekaligus memecah konsentrasi lawan dengan kelucuannya. Ia menunjukkan bahwa humor dan keberanian bisa berjalan beriringan, nilai yang sangat relevan untuk mengajarkan kepada Gen Alpha pentingnya menghadapi tantangan dengan optimisme dan keceriaan.

e. Perman khas Priok



GAMBAR 4.5 KARAKTER PEREMAN KHAS PRIOK

Bang Ucup adalah sosok sosok preman pelabuhan yang dikenal licik, cepat, dan suka main kotor. Ia sering muncul di area permainan dekat sungai atau dermaga. Dengan tubuh tinggi besar dan jaket lusuh hijau tua, ia membawa rantai sebagai senjata intimidasi.

f. Pereman khas Jagakarsa



g. Perman khas Palmerah

Bang Jampang adalah pereman lokal bergaya klasik Betawi yang menjadi musuh utama di misi wilayah Jagakarsa. Sosoknya merepresentasikan tantangan sosial khas lingkungan lokal, yang harus dihadapi pemain dengan kerja sama dan strategi dalam permainan Galasin.



GAMBAR 4.7 KARAKTER KHAS JAGAKARSA

4.5.7.3 Desain Latar dan Lingkungan (Environment Design)

Bang Pri adalah preman pelabuhan yang menjadi musuh utama di level Pelabuhan Priok. Ia tampil dengan jaket kulit, celana jeans, sepatu boot, dan radio portabel yang memutar musik keras—mewakili karakter keras khas kawasan utara Jakarta.

4.5.7.4 Desain Objek dan Item Interaktif

Objek dan item interaktif dalam game, seperti garis-garis Galasin, bendera, hadiah makanan tradisional, dan batik, dirancang dengan pixel art yang jelas dan mudah dibedakan. Item koleksi seperti kerak telur, dodol Betawi, atau motif batik khas Betawi dapat dikumpulkan pemain sebagai reward edukatif. Selain itu, terdapat NPC seperti ondel-ondel atau tokoh budaya yang bisa diajak berinteraksi untuk mendapatkan informasi atau tantangan tambahan. Semua objek dibuat dengan warna mencolok dan bentuk sederhana agar mudah dikenali dan digunakan oleh pemain.

4.5.7.5 Desain Tipografi dan Warna

Tipografi Sans Serif dengan gaya pixel digunakan untuk semua teks dalam game, memastikan keterbacaan tinggi di layar digital. Penggunaan warna mengikuti teori warna Munsell, dengan kombinasi warna-warna cerah dan harmonis seperti kuning, hijau, biru, dan oranye yang membangun suasana ceria dan ramah anak. Warna kontras digunakan untuk

menandai elemen penting seperti menu, tombol, dan hadiah, sehingga mudah diidentifikasi oleh pengguna muda

4.5.7.6 Desain Tata Letak (Layout Design)

Tata letak game Galasin menggunakan pendekatan asimetris yang menciptakan kesan dinamis dan modern, sesuai dengan karakteristik generasi Alpha. Penempatan elemen seperti menu, koleksi hadiah, dan papan skor dilakukan secara seimbang agar mudah diakses tanpa mengganggu fokus pada gameplay utama. Layout juga memperhatikan urutan perhatian dan penekanan pada elemen penting, seperti tombol mulai, pop-up edukatif, dan reward, agar informasi dapat tersampaikan secara efektif namun tetap menarik.

4.5.7.7 Desain Storytelling Visual

Storytelling visual dalam game Galasin disampaikan melalui ilustrasi pixel art yang interaktif dan naratif, tanpa teks panjang. Ekspresi karakter, perubahan latar, dan animasi kemenangan digunakan untuk membangun empati dan memperkuat pemahaman cerita bagi anak-anak. Setiap pencapaian atau momen penting dalam game divisualisasikan secara sederhana namun komunikatif, sehingga pesan budaya dan nilai-nilai tradisional dapat diterima dengan mudah dan menyenangkan.

4.5.8 Tutorial Interaktif

Konsep desain ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus edukatif, di mana anak-anak dapat merasakan atmosfer budaya Betawi secara interaktif. Melalui visual yang menarik, karakter kartun yang ekspresif, serta penggunaan warna dan tipografi yang ramah anak, aplikasi Galasin diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya lokal pada generasi Alpha.

Desain visual aplikasi game Galasin menggunakan palet warna cerah seperti kuning, hijau, dan biru yang dipadukan dengan motif khas Betawi pada setiap bingkai layar, menciptakan suasana yang ceria dan ramah anak. Warna-warna ini tidak hanya menarik perhatian generasi Alpha, tetapi juga merepresentasikan keceriaan dan kekayaan budaya Betawi. Untuk menandai elemen penting seperti hadiah, menu, atau pencapaian, digunakan warna-warna kontras yang tetap harmonis, sehingga memudahkan navigasi dan meningkatkan fokus pemain pada fitur utama.

Tipografi dalam game ini menggunakan jenis huruf sans-serif yang sederhana dan sangat mudah dibaca, memastikan semua informasi, menu, dan instruksi dapat diakses dengan jelas oleh pengguna muda. Setiap elemen teks, mulai dari judul, menu, hingga pop-up edukatif,

dirancang dengan ukuran dan warna yang kontras terhadap latar belakang agar keterbacaan tetap optimal di berbagai perangkat.

Lingkungan dan latar game digambar dengan gaya kartun yang menampilkan suasana kampung Betawi, rumah adat, lapangan permainan Galasin, hingga ikon budaya seperti ondel-ondel dan rumah panggung. Desain latar hal ini turut memperkuat identitas budaya daerah sekaligus menyuguhkan pengalaman visual yang kreatif dan menghibur bagi anak-anak.. Setiap level dan menu utama menampilkan ilustrasi yang kaya akan detail budaya, seperti ornamen batik Betawi dan elemen arsitektur tradisional.

4.5.9 Pemain Game (Player)

Pemain dalam aplikasi game Galasin ditargetkan untuk anak-anak generasi Alpha berusia sekitar Usia 6–12 tahun menandai transisi kognitif anak dari fase operasional konkret menuju operasional formal, sebagaimana diuraikan oleh Jean Piaget. Pada fase ini, mereka mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis dan terstruktur terhadap hal-hal yang bersifat konkret, serta perlahan mengembangkan kemampuan untuk memahami konsep abstrak. Dengan gaya desain pixel art yang sederhana namun ekspresif, game ini dirancang agar mudah dipahami dan menarik bagi pemain muda.

Dalam Galasin, pemain mengontrol karakter-karakter anak Betawi yang mewakili nilai-nilai budaya seperti kebersamaan, sportivitas, dan gotong royong dalam permainan tradisional Galasin. Melalui gameplay yang menuntut strategi, kelincahan, dan kerja sama tim, pemain diajak belajar menghargai tradisi budaya sambil mengasah kemampuan berpikir logis dan reflektif. Sistem level dan misi yang bertahap memberikan tantangan yang sesuai dengan perkembangan kognitif mereka, sehingga pengalaman bermain tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan memotivasi untuk melestarikan nilai-nilai budaya Betawi.

4.5.10 Menu Utama

Menu utama dalam aplikasi game Galasin dirancang dengan gaya pixel art yang sederhana dan menarik, sesuai untuk anak-anak generasi Alpha. Menu ini berfungsi sebagai pusat navigasi awal yang menampilkan berbagai pilihan fitur utama dengan ikon dan tombol bergaya retro yang mudah dikenali. Terdapat tombol Mulai Permainan untuk memulai petualangan Galasin dari awal, serta tombol Lanjutkan Permainan untuk melanjutkan progres yang telah disimpan sebelumnya. Desain menu utama ini mengutamakan keterbacaan, kemudahan navigasi, dan estetika pixel art yang konsisten, sehingga memberikan pengalaman

awal yang menyenangkan dan memotivasi pemain untuk lebih mengenal serta melestarikan budaya Betawi melalui permainan tradisional Galasin

Fitur Galeri Karakter menampilkan visualisasi pixel art dari setiap karakter anak Betawi yang telah terbuka, lengkap dengan informasi singkat mengenai peran dan kekuatan mereka dalam permainan. Menu Peta Lokasi memperlihatkan progres pemain melalui berbagai level yang merepresentasikan lokasi-lokasi khas budaya Betawi, seperti lapangan kampung, rumah adat, dan area permainan Galasin.

Selain itu, menu utama juga menyediakan fitur edukatif berupa Kuis Budaya Betawi, yang interaktif dan disajikan dalam bentuk pop-up berilustrasi pixel art, untuk menguji pengetahuan pemain tentang tradisi dan nilai-nilai budaya Betawi. Terakhir, terdapat menu Pengaturan (Setting) yang memungkinkan pemain mengatur suara, bahasa, dan preferensi lainnya dengan antarmuka yang intuitif dan ramah anak.

4.5.11 Fitur Pemain

Aplikasi game Galasin menghadirkan berbagai fitur interaktif yang disesuaikan dengan Aplikasi game Galasin menghadirkan berbagai fitur interaktif yang dibuat khusus agar mudah dipahami, disukai, dan bermanfaat bagi anak-anak di rentang usia 6 sampai 12 tahun.. Dengan desain pixel art yang ceria dan visual khas Betawi, fitur-fitur berikut memberikan pengalaman bermain yang edukatif, menyenangkan, dan penuh nuansa budaya lokal:

4.5.11.1 Login dan Profil Pemain

Pemain dapat masuk ke dalam game dengan tampilan login yang sederhana dan ramah anak. Profil pemain ditampilkan dengan avatar karakter kartun Betawi, memperkuat identitas lokal dan membangun keterikatan emosional.

4.5.11.2 Pilihan Level Permainan

Fitur pemilihan level disajikan dalam bentuk peta interaktif bergaya pixel art, di mana setiap titik mewakili level yang berbeda dengan latar khas kampung Betawi. Setiap level menghadirkan tantangan dan suasana unik, sehingga pemain dapat menjelajahi berbagai lingkungan budaya.

4.5.11.3 Menu Utama yang Intuitif

Menu utama menampilkan beberapa pilihan seperti “Mulai Permainan”, “Koleksi Hadiah”, dan. Ikon-ikon besar dan warna cerah memudahkan navigasi bagi anak-anak.

4.5.11.4 Fitur Tutorial

Fitur tutorial memberikan penjelasan cara bermain Galasin melalui ilustrasi dan animasi sederhana. Anak-anak dapat memahami aturan permainan tradisional secara visual tanpa teks panjang.

4.5.11.5 Koleksi Hadiah Budaya

Pemain dapat mengumpulkan hadiah berupa makanan tradisional Betawi (seperti kerak telur, kue cucur) dan batik Betawi yang bisa dilihat di menu “Koleksi Hadiah”. Hadiah ini menjadi motivasi tambahan dan sarana mengenal kekayaan budaya Betawi.

4.5.11.6 Pop-up Edukatif dan Kuis Budaya

Di sepanjang permainan, muncul pop-up berisi kuis singkat atau informasi ringan tentang budaya Betawi, sejarah Galasin, dan fakta menarik lainnya. Fitur ini menambah wawasan secara menyenangkan dan interaktif.

4.5.11.7 Sistem Reward dan Pencapaian

Setelah menyelesaikan level atau misi, pemain mendapatkan bintang dan hadiah digital yang dapat dikoleksi. Sistem reward ini memotivasi anak untuk terus belajar dan bermain.

4.5.11.8 Tampilan Kemenangan dan Penghargaan

Setiap kemenangan ditampilkan dengan ilustrasi rumah Betawi dan animasi bintang, memberikan rasa pencapaian dan kebanggaan kepada pemain.

4.5.11.9 Fitur Shop Skin

Fitur Shop Skin dalam aplikasi game Galasin memungkinkan pemain untuk membeli dan mengoleksi berbagai skin karakter berbayar yang terinspirasi dari pakaian adat dan motif batik tradisional Betawi. Melalui fitur ini, pemain dapat mempercantik tampilan karakter utama

mereka dengan kostum khas Betawi seperti baju sadariah, kebaya encim, atau motif batik Betawi yang unik. Pembelian skin dapat dilakukan menggunakan koin atau mata uang virtual dalam game, yang didapatkan melalui pencapaian atau pembelian langsung (in-app purchase). Kehadiran fitur shop skin ini tidak hanya menambah keseruan dan variasi visual dalam permainan, tetapi juga memperkenalkan kekayaan budaya Betawi secara interaktif kepada pemain usia 6–12 tahun.

4.5.11.10 Desain Visual Pixel Art

Seluruh antarmuka, karakter, dan lingkungan dirancang dengan gaya pixel art yang sederhana namun ekspresif, cocok untuk anak-anak dan mudah dikenali.

4.6 Kriteria Desain

Dalam aplikasi game Galasin, pemain tidak hanya berperan sebagai karakter utama yang mengikuti permainan tradisional Betawi, tetapi juga mendapatkan pengalaman bermain yang interaktif dan edukatif melalui berbagai fitur yang dirancang khusus untuk generasi Alpha usia 6–12 tahun.

4.6.1 Usability

Usability atau ketergunaan dalam game Galasin difokuskan pada kemudahan dan kenyamanan anak dalam memahami, mengoperasikan, dan menikmati permainan. Berikut adalah beberapa elemen usability yang diterapkan, sesuai dengan visual pada gambar.

4.6.2 Design Antarmuka

Desain antarmuka menggunakan elemen visual yang familiar dan ramah anak, seperti ikon besar, tombol navigasi berwarna cerah, dan ilustrasi pixel art khas Betawi. Warna kontras cerah berdasarkan teori warna Munsell digunakan pada setiap frame, sehingga tampilan menu, pilihan level, hadiah, dan tutorial mudah dikenali serta menarik perhatian anak-anak. Setiap layar memiliki bingkai motif Betawi untuk memperkuat identitas budaya lokal.

4.6.3 Interaksi

Interaksi dalam game didesain sederhana dan intuitif, seperti tap untuk memilih menu, mengumpulkan hadiah, atau memulai permainan. Tutorial interaktif disediakan dengan ilustrasi dan animasi pixel art, sehingga anak dapat memahami aturan main Galasin tanpa teks panjang. Transisi antar menu dan level dibuat halus agar anak tidak mudah bingung saat berpindah antar fitur.

4.6.4 Level Kesulitan Bertahap

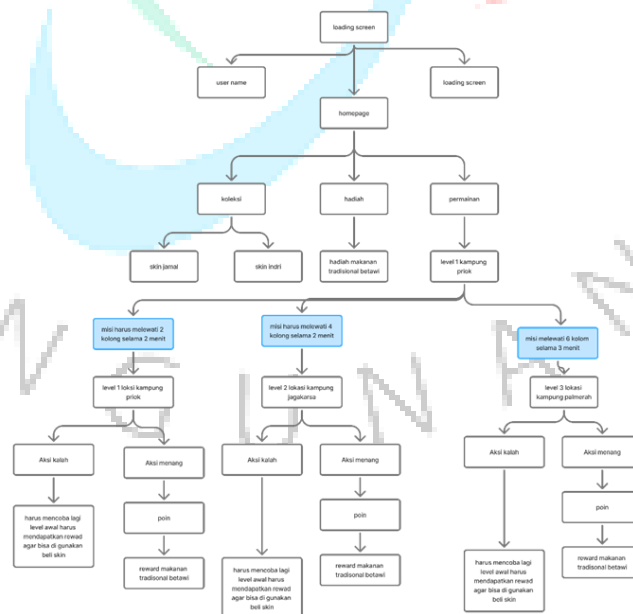
Game Galasin dirancang dengan tingkat kesulitan yang meningkat secara bertahap. Di awal permainan, kontrol dan mekanik diperkenalkan melalui tutorial visual yang mudah diikuti. Setiap level berikutnya menghadirkan tantangan baru yang sesuai dengan menyesuaikan dengan kapasitas berpikir anak-anak pada usia 6 hingga 12 tahun, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara bertahap melalui pendekatan bermain yang edukatif

4.6.5 Mode Terebatas (Limitid Play)

Fitur ikon khusus (misalnya koin atau bintang) digunakan untuk membatasi waktu bermain per hari, mencegah kecanduan dan mengatur waktu bermain anak secara sehat. Anak-anak akan diberi jeda setelah beberapa sesi permainan, sehingga mereka dapat mengatur waktu belajar dan bermain dengan seimbang.

4.6.6 Model Navigasi

Model navigasi dalam aplikasi game Galasin menggunakan pendekatan navigasi linier dengan opsi eksploratif, yang dirancang agar ramah dan intuitif untuk anak-anak usia 6–12 tahun. Setiap tahapan dalam game diatur secara berurutan, namun pemain tetap diberikan kebebasan untuk memilih level dan mengeksplorasi fitur-fitur utama melalui menu visual yang mudah dikenali. Gambaran bentuk navigasi yang digunakan perancangan ini yaitu:



GAMBAR 0-2BENTUK MODEL NAVIGASI GALASIN

4.6.2.1 Navigasi Berbasis Menu dan Peta Level

Navigasi utama dilakukan melalui menu pixel art yang menampilkan tombol-tombol besar seperti Mulai Permainan, Pilih Level, Koleksi Hadiah, dan Cara Bermain. Pemain dapat memilih level melalui tampilan peta interaktif bergaya pixel art, di mana setiap titik pada peta merepresentasikan level dengan latar khas Betawi. Model ini memudahkan pemain untuk memahami progres permainan dan memilih tantangan sesuai keinginan..



GAMBAR 0-1 MENU LEVEL

4.6.2.2 Checkpoint Edukatif

Setiap level memiliki checkpoint berupa pop-up edukatif yang muncul secara otomatis di titik-titik penting. Checkpoint ini berfungsi sebagai penyimpan progres permainan dan juga sebagai media edukasi, di mana pemain akan mendapatkan informasi singkat atau kuis tentang budaya Betawi, sejarah Galasin, atau fakta menarik lainnya.



GAMBAR 0-2 CHEKPOINT EDUKASI

4.6.2.3 Sistem Reward dan Koleksi

Setelah menyelesaikan level, pemain diarahkan ke halaman Hadiah yang menampilkan koleksi makanan tradisional, batik Betawi, atau bintang pencapaian. Navigasi menuju koleksi hadiah ini mudah diakses dari menu utama maupun setelah memenangkan permainan.



GAMBAR 0-3 REWARD DAN KOLEKSI

4.6.2.4 Visualisasi Progres

Progres pemain divisualisasikan melalui peta level dan halaman kemenangan yang menampilkan ilustrasi rumah Betawi, bintang, serta hadiah yang telah dikumpulkan. Hal ini memudahkan anak-anak untuk memahami perkembangan mereka dalam permainan secara visual dan menyenangkan.

4.6.3 Layout dan Wifeframing

Desain layout dan wireframing dalam game ini dirancang dengan pendekatan user-centered design dan responsive interface, dengan memperhatikan aspek visual yang sesuai dengan preferensi anak usia 11–15 tahun. Elemen layout dirancang agar tidak terlalu padat, namun tetap menampilkan informasi penting secara visual. Tata letak asimetris dinamis yaitu menghindari komposisi visual yang monoton dengan menyusun elemen game (karakter, objek, sampah, rintangan) dalam format asimetris namun tetap seimbang secara visual, menyesuaikan dengan gaya ilustrasi kartun khas anak.

a. Title Screen

Gambaran awal main menu menggunakan kumpulan tombol seperti story, versus, archive, dan option yang di dukung dengan kotak berisi visual setiap pilihan serta deskripsi pendek mode fitur tersebut.



GAMBAR 0-4 TITLE SCREEN APLIKASI GAME GALASIN

b. Main Menu

Gambaran awal title screen menyediakan logo permainan serta tombol yang bisa di interaksi sebelum memunculkan pilihan opsi. Pemain dapat memilih opsi antara memulai game untuk masuk ke menu utama atau membuka pengaturan.



GAMBAR 0-5 MAIN MENU APLIKASI GAME GALASIM

c. Play game.



GAMBAR 0-6 PLAY GAME GALASIN

4.7 Konsep Visual

Aplikasi game Galasin dirancang sebagai permainan edukatif berbasis digital yang mengangkat kembali nilai-nilai budaya Betawi melalui pengalaman bermain yang seru dan interaktif, khusus untuk anak-anak generasi Alpha usia 6-12 tahun. Terinspirasi dari permainan tradisional Galasin yang sarat makna kebersamaan, strategi, dan sportivitas, game ini mengemas elemen budaya Betawi ke dalam visual yang penuh warna, karakter khas, serta latar lingkungan yang merepresentasikan suasana kampung Betawi

Desain antarmuka aplikasi menampilkan nuansa Betawi dengan ornamen khas pada setiap frame, mulai dari halaman login, menu utama, pemilihan level, hingga tampilan hadiah dan tutorial. Setiap elemen visual, seperti rumah adat, ondel-ondel, dan motif batik Betawi, diintegrasikan secara konsisten untuk memperkuat identitas budaya. Pemain akan disambut dengan karakter-karakter anak Betawi yang dapat dipilih dan dikustomisasi, serta diajak bertualang melewati berbagai level permainan Galasin yang menantang

Dalam setiap level, pemain akan memainkan peran sebagai anggota tim Galasin yang harus bekerja sama untuk memenangkan permainan, sekaligus mempelajari nilai-nilai seperti kekompakan, kejujuran, dan semangat gotong royong. Setiap kemenangan akan memberikan hadiah berupa koleksi virtual benda budaya Betawi, seperti makanan tradisional, pakaian adat, dan alat musik, yang dapat dikumpulkan dalam galeri aplikasi.

Game ini juga dilengkapi dengan fitur tutorial interaktif, panduan bermain, Sistem reward dan poin dirancang untuk memotivasi anak-anak agar terus belajar dan mengenal budaya lokal. Selain itu, aplikasi menyediakan informasi tambahan tentang sejarah dan filosofi permainan Galasin, sehingga edukasi budaya dapat tersampaikan secara menyenangkan dan efektif.

Dengan perpaduan gameplay yang sederhana namun menantang, visual yang ramah anak, serta konten edukatif yang kaya, aplikasi Galasin dapat menjadi media yang efektif untuk melestarikan budaya Betawi dan menanamkan nilai-nilai luhur kepada generasi muda di era digital.

4.7.1 Warna

Penggunaan warna dalam perancangan aplikasi game Galasin dengan style pixel art untuk anak usia 6–12 tahun mengacu pada Teori Warna Munsell, dengan dominasi warna

primer dan sekunder cerah seperti biru, hijau, kuning, dan oranye yang kontras namun harmonis, sehingga menciptakan suasana positif, ramah, serta mudah dikenali dan menarik bagi anak-anak, sekaligus memperkuat identitas budaya Betawi di setiap elemen visual game. Pemilihan warna di kategorikan menjadi dua sesuai isi konten yang digunakan, yaitu:

a. Warna User Interface

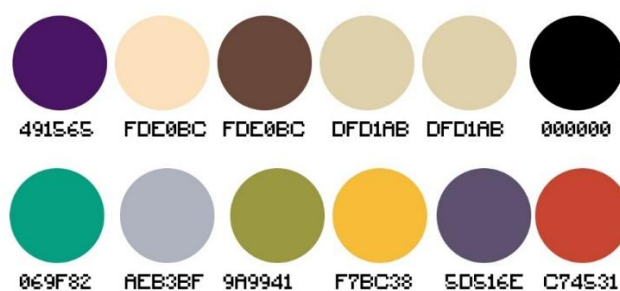
Warna pada tampilan permainan memiliki dominan hijau dan biru. Warna ini dipilih sebagai gambaran pakaian serta lingkungan taman. Pemilihan ini juga digunakan untuk membantu beberapa ornamen sebagai hiasan.



GAMBAR 0-1 WARNA USER INTERFACE

b. Karakter

Warna pada karakter memiliki dominan ungu, hijau, krem, merah dan coklat. Warna merah digunakan sebagai keberanian. Warna ini juga menggambarkan bentuk pakaian adat Betawi.



GAMBAR 0-2 WARRNA KARAKTER

4.7.2 Gaya

Perancangan *Game Galasin* ini menggunakan gaya berupa pixel art sebagai dasar utama dalam membuat perancangan. ederhana, ceria, dan ekspresif, dirancang khusus untuk menarik

minat dan memudahkan pemahaman anak usia 6–12 tahun sambil memperkenalkan nilai-nilai budaya Betawi secara interaktif.



GAMBAR 0-3 KARAKTER PEMAIN



GAMBAR 0-4 KARAKTER MUSUH

- a. Karakter: Desain karakter *Game Galasin* dibuat dalam gaya seluruh elemen visual, mulai dari karakter, latar, hingga ikon hadiah, menggunakan gaya pixel art 2D yang sederhana namun ekspresif. Warna-warna cerah, bentuk tegas, dan detail minimalis dipilih agar mudah dikenali dan menarik untuk anak usia dini. Karakter dan elemen lingkungan menampilkan ekspresi ceria dan ramah, membuat suasana permainan terasa menyenangkan dan tidak menakutkan. Karakter utama didesain sebagai anak-anak Betawi dengan pakaian tradisional maupun kasual, seperti baju koko, kebaya encim, atau batik, yang divisualisasikan dalam bentuk pixel art.
- b. Latar Lapangan Lingkungan: Latar belakang menampilkan rumah adat Betawi, ondel-ondel, pepohonan, dan elemen khas seperti gerobak kerak telur atau bendera Betawi. Tekstur dan detail lingkungan dibuat sederhana, tetap jelas, dan tidak membebani tampilan visual.
- c. Musuh: digambarkan sebagai karakter antagonis yang lucu dan tidak menyeramkan, seperti ondel-ondel nakal, burung kutilang besar, atau hewan-hewan khas Betawi dalam bentuk pixel art. Selain itu, terdapat karakter pereman khas dari berbagai wilayah, seperti Bang Pri dari Priok yang bergaya preman pelabuhan dengan jaket kulit dan radio portabel, Bang Merah dari Palmerah yang energik dengan ikat kepala batik dan sarung di pinggang, serta Bang Karsa dari Jagakarsa yang membawa galah bambu

sebagai simbol "penguasa lapangan." Meskipun tampilannya garang, ketiga pereman ini tetap dikemas dengan visual jenaka dan ramah anak.

4.7.3 Tipografi

Dalam perancangan aplikasi game Galasin konsep visual tipografi menggunakan gaya pixelart yang berfokus untuk membawa kesan sesuai dengan visual serta memberikan keterbacaan jelas untuk permainan target usia 6-12 tahun, tipografi memainkan peran penting untuk memastikan keterbacaan dan kenyamanan visual bagi anak-anak. Jenis *Minecraft* dipilih karena tampilannya yang bersih, bulat, dan mudah dibaca, sangat cocok untuk kebutuhan edukatif dan ramah anak.

Minecraft
The quick brown fox jumps over the lazy dog
1234567890

GAMBAR 0-5 FONT APLIKASI GAME GALASIN

Judul-judul menu menggunakan ukuran besar (24–32 pt) agar langsung menarik perhatian, sementara deskripsi informasi dalam game menggunakan ukuran sedang (14–18 pt) untuk menjaga kenyamanan membaca. Pada pop-up edukasi, font dibuat slightly bold agar informasi penting lebih menonjol dan mudah dipahami. Seluruh teks menggunakan warna dengan kontras tinggi terhadap latar belakang, misalnya putih di atas biru tua atau hitam di atas latar terang, sehingga tetap jelas terbaca meskipun pada layar kecil. Kombinasi tipografi ini mendukung gaya visual pixel art yang ceria dan interaktif, sekaligus memastikan pengalaman bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi anak-anak.

4.8 Concept Stage

Pada tahap konsep, aplikasi game Galasin dirancang sebagai permainan petualangan edukatif berbasis tradisi Betawi dengan gaya visual pixel art yang menarik dan ramah anak. Game ini menargetkan usia 6-12 tahun, menghadirkan pengalaman bermain yang seru sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada generasi Alpha. Pemain dapat memilih karakter unik, menyelesaikan tantangan di berbagai level yang menggambarkan suasana kampung Betawi, serta mengumpulkan reward berupa makanan dan batik tradisional.

Setiap checkpoint menyajikan kuis interaktif dan informasi ringan tentang sejarah, filosofi, serta kearifan lokal Betawi, semuanya dikemas dalam ilustrasi dan dialog sederhana agar mudah dipahami anak-anak. Dengan pendekatan visual pixel art yang ceria dan nostalgic, game Galasin tidak hanya menghibur, tetapi juga menanamkan rasa cinta, kebersamaan, dan sportivitas dalam melestarikan warisan budaya Betawi sejak dini

4.8.1 Gameplay

Gameplay Galasin dirancang sebagai permainan petualangan interaktif berbasis level dengan visual pixel art yang ceria dan ramah anak. Pemain memilih karakter utama dari tim Galasin, masing-masing dengan kemampuan. Misi pertama pemain adalah melewati garis penjaga lawan di lokasi lapangan daerah palmerah dengan melawan pereman khas palmerah. Misi kedua pemain adalah melewati kolom penjaga lawan di lokasi lapangan daerah priok dengan melawan pereman khas priok sambil mengumpulkan poin budaya yang tersebar di arena, seperti ikon makanan tradisional. Misi ketiga pemain adalah melewati kolom penjaga lawan di lokasi lapangan daerah palmerah dengan melawan pereman khas palmerah sepanjang perjalanan, pemain akan menemui checkpoint edukatif berupa pop-up kuis atau informasi ringan tentang sejarah, nilai sportivitas, dan tradisi Betawi, yang disajikan dalam ilustrasi menarik dan dialog sederhana. Sistem reward point memungkinkan pemain menukarkan poin dengan koleksi hadiah virtual, seperti kostum tradisional dan makanan khas Betawi, untuk memperkuat rasa cinta budaya lokal. Gameplay ini tidak hanya mengasah ketangkasan dan strategi, tetapi juga menanamkan nilai kebersamaan, kejujuran, dan kecintaan terhadap warisan budaya Betawi secara menyenangkan dan edukatif bagi generasi Alpha.

4.8.2 Skenario Game

Skenario game Galasin dirancang dalam empat chapter utama yang membentuk alur progresif, mulai dari lingkungan terdekat hingga lingkungan yang lebih luas. Setiap chapter dikemas dengan visual pixel art yang ceria dan ramah anak, serta menghadirkan tantangan, edukasi, dan nilai budaya Betawi yang relevan untuk generasi Alpha.

Cerita dimulai di sebuah lapangan kecil di tengah kampung Betawi. Para karakter utama menemukan bahwa lapangan tempat mereka biasa bermain Galasin mulai sepi karena anak-anak lebih memilih bermain gadget. Misi utama pada chapter ini adalah mengajak teman-teman kembali bermain Galasin, mengenalkan aturan dasar, dan mengumpulkan semangat kebersamaan. Rintangan berupa karakter “pengganggu” dan pop-up edukasi tentang pentingnya menjaga tradisi muncul sepanjang permainan. Cutscene visual singkat dengan

dialog sederhana memperlihatkan perubahan suasana kampung yang kembali ramai dan penuh tawa.

Setiap chapter diawali dengan cutscene visual bergaya pixel art dan dialog singkat, diikuti misi utama yang interaktif dan edukatif. Rintangan, NPC lokal, serta pop-up edukasi hadir untuk memperkaya pengalaman belajar dan bermain. Di akhir setiap chapter, cutscene penutup menampilkan perubahan positif sebagai hasil aksi dan kolaborasi pemain, menanamkan nilai-nilai budaya Betawi secara menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 6–12 tahun.

4.8.3 Cerita

Cerita dimulai di sebuah kampung Betawi yang penuh warna dan kehidupan, digambarkan dengan gaya pixel art yang menarik untuk anak-anak usia 6-12 tahun. Suatu hari, anak-anak mulai melupakan permainan tradisional Galasin karena lebih tertarik dengan gadget dan permainan modern. Melihat hal ini, tiga sahabat Musa, Leha, Jampang berkumpul di lapangan kampung dan bertekad menghidupkan kembali semangat Galasin. Mereka mengajak teman-teman lain untuk bermain bersama, namun menghadapi berbagai rintangan seperti gangguan dari ondel-ondel nakal, cuaca yang tidak bersahabat, dan kurangnya pemahaman tentang aturan permainan.

Di tengah tantangan, kelima sahabat ini belajar arti kerja sama, sportivitas, dan pentingnya menjaga tradisi. Pada akhir chapter, mereka berhasil mengajak seluruh anak kampung untuk ikut bermain Galasin, dan seorang tokoh Betawi legendaris muncul memberikan semangat serta hadiah berupa batik tradisional dan makanan khas Betawi sebagai simbol persatuan dan kecintaan terhadap budaya lokal.

4.8.4 Desain Karakter

Proses desain karakter dibuat dengan melakukan finalisasi ke seluruh sketsa. Desain yang dibuat di bagi menjadi dua bentuk yaitu ilustrasi serta sprite pixel art untuk digunakan dalam bermain. Karakter di urutkan berdasarkan tokoh utama, Eni, Leha, Doni, Surya. Kumpulan desain tersebut disusun menjadi:

4.8.4.1 Studi Karakter

Perancangan ini mempunyai satu karakter utama dalam permainan *Galasin* Karakter eni dirancang. mengenakan kebaya encim dan selendang batik, terinspirasi dari penari Lenggang Nyai, Enci Mey tampil dengan kebaya warna cerah dan keranjang belanja, mewakili

sosok perempuan pasar yang cerdas, dengan kemampuan menciptakan jebakan kreatif di arena permainan.

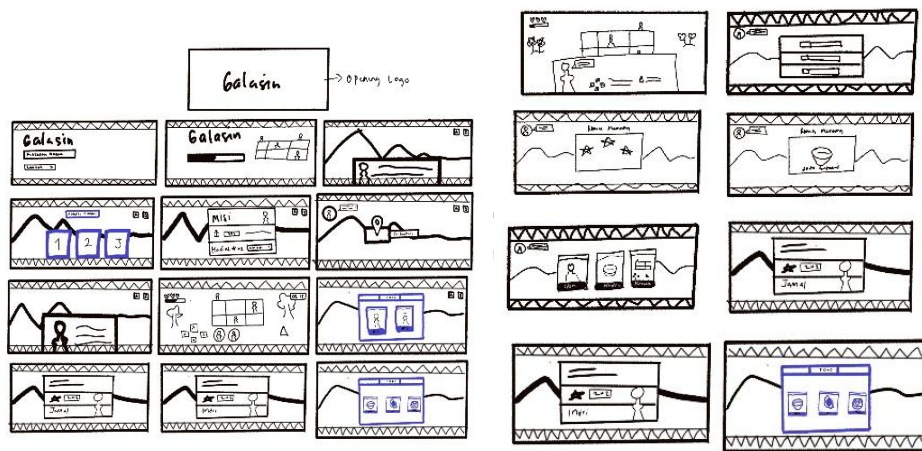
Setiap karakter memiliki keunikan kekuatan yang terinspirasi dari elemen budaya Betawi seperti alat musik tanjidor, ondel-ondel, hingga makanan tradisional, memberikan sentuhan lokal dan pengalaman bermain yang kental dengan nuansa budaya Jakarta tempo dulu.



GAMBAR 4.7-1 MENGENAL FASHION BUDAYA BETAI

4.8.4.2 Sketsa

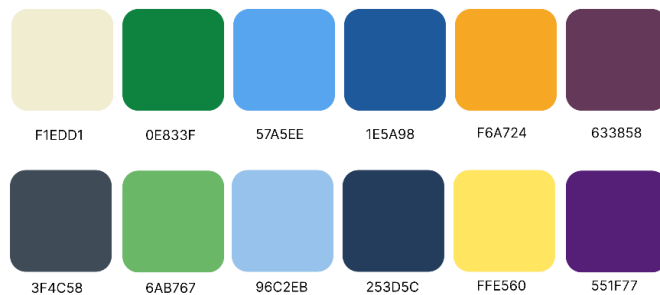
Tahap sketch merupakan proses awal menggambar konsep antarmuka aplikasi secara kasar untuk mengeksplorasi ide desain dan tata letak sebelum masuk ke tahap digitalisasi. Sketch pada aplikasi game Galasin, peneliti mulai membuat sketsa awal desain antarmuka dan elemen-elemen visual budaya betawi yaitu batik tradisional betawi dan bodel-odelondel sebagai dasar pengembangan UI. Pada tahap ini, rancangan kasar dibuat untuk memvisualisasikan alur, tata letak, serta penempatan fitur utama game sebelum dilanjutkan ke tahap desain yang lebih detail. Sketsa ini berfungsi sebagai panduan awal agar seluruh tim pengembang memiliki gambaran yang jelas mengenai struktur dan pengalaman pengguna dalam aplikasi game Galasin.



GAMBAR 0-2 SKETSA APLIKASI GAME GALASIN

4.8.5 Environment

Desain environment dalam aplikasi game Galasin menggunakan gaya visual pixel art yang ceria dan penuh warna, menyesuaikan dengan selera dan imajinasi anak usia 6 sampai 12 tahun. Lingkungan dalam game menggambarkan suasana khas Betawi, mulai dari halaman rumah adat, lapangan kampung, hingga area perairan dan taman kota. Setiap lokasi didesain dengan elemen-elemen budaya Betawi seperti rumah panggung, ondel-ondel, dan ornamen batik Betawi, sehingga terasa akrab dan memperkuat identitas. Lokasi dibuat seakrab mungkin dengan kondisi nyata Indonesia, seperti Lapangan Galasin: Lapangan sederhana dengan garis-garis putih khas permainan Galasin, dikelilingi oleh pepohonan dan rumah warga.



GAMBAR 0-3 WARNA ENVIRONMENT

4.8.6 Level Game

Game Galasin dirancang khusus untuk anak-anak usia 6-12 tahun dengan tampilan visual pixel art yang menarik dan ramah anak. Permainan ini tidak hanya menghadirkan keseruan bermain Galasin secara digital, tetapi juga bertujuan untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya Betawi kepada generasi Alpha melalui pengalaman bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Sistem Level dan Tantangan. Game Galasin terdiri dari 4 tahap level yang semakin menantang. Setiap level memiliki karakter lawan yang semakin sulit untuk dikalahkan, sehingga pemain harus terus meningkatkan strategi, kerja sama tim, dan keterampilan bermain:

a. Level 1 Lapangan Kampung Priok

Pemain menghadapi lawan yang mudah dengan tantangan ringan. Cocok untuk mengenalkan dasar-dasar permainan Galasi

b. Level 2 Lapangan kampung jagakarsa

Lawan mulai lebih tangguh dan rintangan bertambah. Pemain harus mulai menerapkan strategi sederhana untuk menang.

c. Level 3 Lapangan kampung palmerah

Lawan mulai lebih rintangan bertambah. Pemain harus mulai menerapkan strategi sederhana untuk menang.

Sistem *reward* dan hadiah Setiap kali pemain berhasil menyelesaikan satu level, mereka akan mendapatkan *reward point* yang bisa ditukarkan dengan hadiah menarik, Sistem ini memotivasi pemain untuk terus bermain, belajar, dan mengoleksi berbagai unsur budaya Betawi seperti:

a. Makanan Tradisional Betawi (kerak telur, kue cucur, dodol Betawi)

b. Koleksi Batik Tradisional (motif khas Betawi untuk kostumisasi karakter)

4.8.7 Desain Audio

Dalam perancangan aplikasi game Galasin sebagai permainan tradisional Betawi untuk menggali nilai-nilai budaya bagi generasi Alpha, desain audio memegang peranan penting dalam menciptakan suasana yang khas dan edukatif. Game ini menggunakan audio instrumental Betawi yang dikemas secara modern namun tetap mempertahankan nuansa

tradisional, sehingga sesuai dengan gaya pixel art yang menarik untuk anak usia 6-12 tahun. Elemen Audio yang Digunakan :

a. Musik Latar (Background Music)

1. Musik latar menggunakan instrumen khas Betawi seperti gambang kromong, tanjidor, dan rebana.
2. Aransemen dibuat ceria dan dinamis agar sesuai dengan semangat permainan serta mudah diterima anak-anak.
3. Setiap level atau area memiliki tema musik yang berbeda, misalnya suasana pasar Betawi, taman, atau perkampungan.

b. Audio Interaktif

1. Saat pemain memilih menu, membuka hadiah, atau menyelesaikan level, terdengar jingle pendek dari alat musik Betawi, menambah kesan interaktif dan menyenangkan.
2. Dialog karakter atau narasi menggunakan suara anak-anak dengan logat Betawi yang ramah dan mudah dipahami.

4.9 User Interface

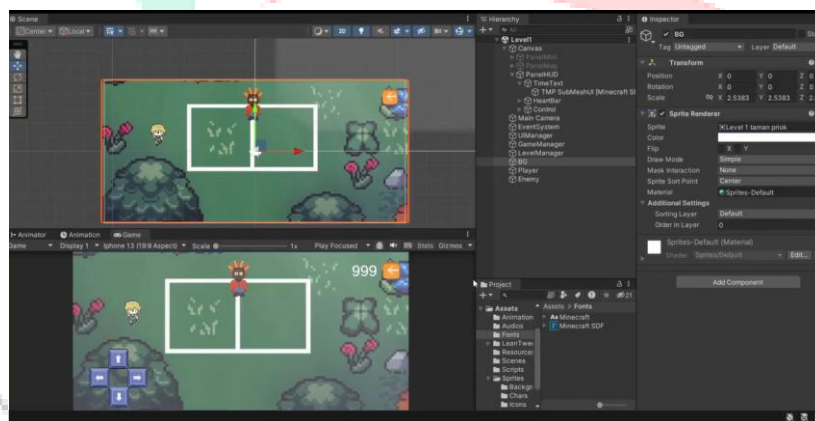
User Interface (UI) pada aplikasi game Galasin dirancang secara khusus dengan gaya pixel art yang ceria dan penuh warna, dan membutuhkan sekumpulan aset yang digunakan untuk menyusun tampilan yang dapat di interaksi. Aset berupa tombol serta hiasan yang digunakan untuk memberikan visual pada main menu permainan. Aset yang digunakan pada permainan terkumpul dari: agar menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 6–12 tahun (Generasi Alpha). Setiap elemen UI dipilih dan disusun untuk mendukung pengalaman bermain yang ramah anak, edukatif, serta memperkenalkan nilai-nilai budaya Betawi melalui visual yang menyenangkan. Komponen Utama User Interface:



GAMBAR 0-1 USER INTERFACE GAME GALASIN

4.10 Final Prototype Game Desain

Desain permainan Galasin dibuat dalam bentuk preview untuk melihat konsep tampilan permainan. Penyusunan permainan dilakukan melalui software unity dengan menggunakan wiring. Link preview dapat dikunjungi melalui



GAMBAR 0-2 FINAL GAME DESIGN

4.11 Media Pendukung

4.11.1 Mini Stiker Budaya Betawi

Stiker dengan desain khas budaya Betawi atau ikon-ikon Jakarta yang sudah dipotong rapi, berukuran kecil (A5), cocok untuk ditempel pada buku tugas, majalah dinding, atau media pembelajaran lain sebagai penguat visual budaya.

4.11.2 Stiker

Stiker berisi pantun-pantun sederhana yang mengandung nilai-nilai budaya Betawi, dapat digunakan sebagai media edukasi yang menyenangkan sekaligus memperkenalkan sastra tradisional kepada anak-anak.



GAMBAR 0-11 DESIGN STIKER

4.11.3 Totebag Galasin

Tas kain dengan desain karakter dan elemen khas permainan Galasin yang cerah dan menarik, berfungsi sebagai wadah penyimpanan perlengkapan serta media promosi budaya Betawi secara praktis dan estetis.



GAMBAR 0-12 DESIGN TOTE BAG

4.11.4 T-shirt

Gelas dengan ilustrasi atau motif permainan Galasin dan simbol budaya Betawi, dapat digunakan sebagai merchandise edukatif yang memperkuat identitas budaya serta menambah daya tarik aplikasi



GAMBAR 0-32 DESIGN T-SHIRT

4.11.5 Lanyard

Lanyard dengan desain motif budaya Betawi dan logo Galasin GO berfungsi sebagai media praktis dan edukatif yang dapat digunakan anak-anak dalam aktivitas sehari-hari maupun acara budaya sebagai identitas dan sarana promosi.



GAMBAR 0-43 DESIGN LANDYARD

4.11.6 Keychin

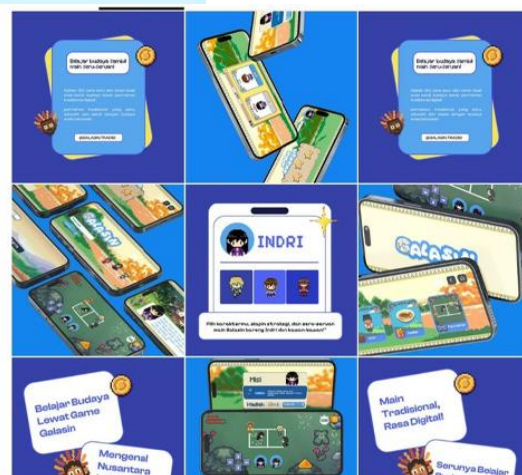
Gantungan kunci dengan desain karakter game dan simbol budaya Betawi berfungsi sebagai media promosi sederhana yang memperkenalkan *Game Galasin* secara personal dan melekat dalam keseharian pengguna.



GAMBAR 0-54 DESIGN KEYCHIN

4.11.7 Sosial Media

Sosial media Instagram feeds berfungsi sebagai media digital utama untuk informasi, membangun ketertarikan, game Galasin. Konten pada feeds dirancang dengan pendekatan visual yang selaras dengan gaya ilustrasi permainan, menampilkan elemen budaya Betawi. Strategi unggahan dibagi ke dalam beberapa bagian, dimulai dari konten *bridging* yang memperkenalkan kembali permainan tradisional Galasin serta nilai-nilai budaya Betawi yang mulai terlupakan. Selanjutnya, konten berfokus pada promosi game, pengenalan fitur-fitur khas seperti karakter, latar tempat, dan tantangan budaya, hingga ajakan untuk ikut melestarikan budaya lokal melalui permainan digital. Instagram dipilih sebagai media utama karena kemampuannya menjangkau orang tua dan komunitas pendidikan secara visual, cepat, dan interaktif, serta sebagai ruang untuk membangun kedekatan antara budaya tradisional dan generasi digital masa kini.



GAMBAR 0-15 DESIHN SOCIAL MEDIA

4.11.7 Poster

Poster Galasin digunakan sebagai media visual utama yang bertujuan menarik perhatian sekaligus memperkenalkan inti dari permainan digital berbasis budaya Betawi ini kepada masyarakat luas. Desain poster dibuat selaras dengan gaya visual game, menampilkan unsur-unsur khas seperti karakter pemain, sosok ondel-ondel sebagai musuh utama, serta latar belakang yang mencerminkan suasana lingkungan Betawi, seperti gang perkampungan, halaman rumah, atau pasar rakyat.



GAMBAR 0-16 DESIGN POSTER