



2.49%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 9:41 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.11%

● CHANGED TEXT
2.37%

Report #27545877

PENDAHULUAN Latar Belakang Indonesia memiliki kekayaan Budaya yang diturunkan dari satu generasi ke generasi salah satu bentuk pewarisan keberagaman permainan tradisional yang tersebar di seluruh nusantara. Budaya Betawi, sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia, memiliki ciri khas yang unik karena merupakan hasil akulturasi dari berbagai budaya, seperti Tionghoa, Arab, Jawa, dan Sunda. Hal ini terlihat dari seni musiknya, misalnya Gambang Kromong yang dipengaruhi budaya Tionghoa, serta Rebana yang berasal dari budaya Arab. Tak hanya seni, unsur permainan tradisional Betawi juga mendapat pengaruh dari berbagai budaya lain dan umumnya dimainkan dengan alat sederhana serta iringan lagu atau nyanyian khas. Beberapa contoh permainan tradisional Betawi yang populer antara lain galasin, tepok nyamuk, deng, ndengan, gundu, pong pong balong, gala wadi, klitikan, tuk-tuk ubi, lompat karet, dan dampu (Ahmad Syaikhu, 2020). Salah satu yang paling dikenal adalah galasin, yaitu permainan beregu yang dilakukan di lapangan berbentuk kotak-kotak. Dua tim, masing-masing beranggotakan tiga hingga lima orang, saling bersaing untuk meraih kemenangan. Tujuannya adalah mencegah lawan melewati garis akhir lapangan secara bolak-balik, sementara satu regu harus berhasil menyelesaikan lintasan bolak-balik secara utuh. Permainan tradisional juga sarat dengan nilai-nilai sosial. Anak-anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti kerja sama, komunikasi, dan kepedulian terhadap sesama.

Contohnya dalam permainan tuk-tuk ubi, anak-anak harus saling berpegangan untuk menghindari tarikan lawan, yang menunjukkan pentingnya kolaborasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Junaedah (2020) bahwa kegiatan luar ruang seperti permainan tradisional dapat mendorong berkembangnya perilaku prososial pada anak sejak usia dini. Menurut Handoko dalam Sasmita (2018), nilai sosial mencakup pandangan mengenai hal-hal yang dianggap pantas, diinginkan, dan bernilai, yang memengaruhi perilaku individu dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai sosial juga berperan sebagai pedoman dalam bertingkah laku, yang sebaiknya ditanamkan sejak dini agar anak dapat bertindak sesuai norma yang berlaku. Nilai sosial pada dasarnya mencerminkan pandangan tentang baik dan buruk dalam interaksi sosial. Seperti yang diungkapkan oleh Kimball Young dalam Zakiyah (2013), Identifikasi Masalah Masalah utama yang diidentifikasi adalah: 1. Berkurangnya minat Generasi Alpha terhadap permainan tradisional seperti galasin. 2. Kurangnya platform digital mengadaptasi permainan tradisional ke dalam bentuk interaktif bagi Generasi Alpha. Rumusan Masalah Penulis sebagai landasan dalam mencari solusi atas permasalahan yang diangkat, yaitu: 1. Menurunnya minat Generasi Alpha terhadap permainan tradisional seperti galasin. 2. Minimnya platform digital yang mengadaptasi permainan tradisional ke dalam bentuk media interaktif. Batasan Masalah Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis menetapkan ruang lingkup permasalahan yang

dibahas dalam tugas akhir ini, yaitu: 1. Perancangan ini menghasilkan game interaktif meningkatkan kesadaran tentang permainan tradisional budaya betawi 2. Perancangan ini hanya mencakup game galasin dan budaya betawi 3. Perancangan ini ditujukan secara khusus Sasaran utama dari aplikasi ini adalah anak- anak dalam rentang usia 6 hingga 12 tahun. **12 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan hasil analisis latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari penulisan tugas akhir yaitu: 1. Merancang game interaktif untuk Generasi Alpha anak-anak usia 6 sampai 12 tahun sebagai target utama pengguna. 2. Merancang sebuah media yang dapat efektif dan edukatif dalam menyampaikan pesan tentang melestarikan permainan budaya betawi 3. Perancangan konsep game interaktif dengan pendekatan visual pixel art yang menarik dapat menjadi media edukatif yang efektif untuk Generasi Alpha. Manfaat Penelitian Penelitian ini dirancang agar hasilnya tidak hanya menjadi pengalaman belajar bagi penulis, namun juga memberikan sumbangsih terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Manfaat Teoritis Penelitian ini dapat Menambah referensi akademik dalam bidang perancangan game interaktif berbasis budaya lokal, khususnya dalam pelestarian permainan tradisional Betawi. Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam menyampaikan pesan mengembangkan budaya betawi. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan model game interaktif yang mampu meningkatkan kepedulian terhadap gen alpha. Manfaat Praktis Permainan ini dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional budaya betawi kepada anak-anak usia 6 hingga 12 tahun. Bagi Universitas Pembangunan Jaya Perancangan aplikasi game Galasin ini dapat menjadi peluang strategis bagi Universitas Pembangunan Jaya untuk berkolaborasi dengan sekolah dasar dalam upaya pelestarian dan pengembangan budaya Betawi. Proyek ini bukan hanya menjadi kontribusi dalam bidang akademik, tetapi juga menunjukkan komitmen universitas dalam memberikan dampak sosial melalui inovasi teknologi dan pendekatan kreatif berbasis budaya lokal. Bagi Peneliti 1. Mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai strategi efektif untuk peningkatan kesadaran generasi alpha terhadap budaya

tradisional betawi 2. Mengidentifikasi elemen-elemen dalam desain game aplikasi interaktif yang dapat minat generasi alpja dan secara efektif mengedukasi tentang melestarikan permaian tradisional budaya betawi. Mengidentifikasi elemen-elemen dalam desain game interaktif yang dapat menarik minat generasi alpha dan secara efektif mengedukasi tentang galasin permainan tradisional budaya betawi. Bagi Masyarakat 1. Meningkatkan masyarakat, terutama generasi alpha, dapat lebih mengenal dan melestarikan permainan tradisional Betawi melalui platform digital yang interaktif. 2. Melestarikan permainan tradisonal sebagai bagian dari identitas budaya lokal dari sarana pengembangan keterampilan sosial. membantu melestarikan permainan tradisional Betawi, Serta menumbuhkan kesadaran generasi muda terhadap pentingnya melestarikan warisan budaya. 3. Menyediakan alternatif media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk game aplikasi interaktif dan menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha. Sistematika Penulisan Penyusunan laporan seminar proposal ini mengikuti sistematika penulisan sebagai berikut: a. Bagian Awal Penulisan 1. Halaman judul Tugas Akhir 2. Persetujuan dosen pembimbing Seminar Proposal 3. **9 Abstrak Abstrak** merupakan ringkasan singkat yang memuat pokok-pokok penelitian, seperti topik, tujuan, metode yang digunakan, hasil, serta kesimpulan. Selain itu, dilengkapi dengan kata kunci yang relevan. Dalam penelitian ini, tujuan utamanya adalah merancang sebuah game edukatif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam melestarikan permainan tradisional Betawi, khususnya galasin. penelitian ini digunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui studi kepustakaan, observasi, serta wawancara. Abstrak berperan sebagai ikhtisar yang menyajikan inti pembahasan laporan secara menyeluruh namun singkat 4. Daftar Isi Pada susunan judul utama dan subjudul yang tercantum dalam laporan, lengkap dengan nomor halaman. Bagian ini bertujuan memberikan kemudahan bagi pembaca dalam menelusuri topik tertentu tanpa harus membaca seluruh isi dokumen. 5. Daftar Tabel Pada bagian ini berisi daftar gambar yang berada di dalam penulisan, disertai dengan nomor halaman masing-masing. 6. Daftar Lampiran Bagian ini memuat daftar

gambar yang digunakan dalam penulisan, lengkap dengan keterangan nomor halamannya. b. Bagian Isi Penulisan Pada bagian isi penulisan laporan seminar proposal ini terdiri dari: 1. BAB I PENDAHULUAN Bab ini berisi latar belakang dan konteks permasalahan yang menjadi fokus tugas akhir, yakni minimnya ketertarikan anak-anak Gen Alpha terhadap permainan tradisional Betawi. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan edukatif yang kreatif dan interaktif. Pembahasan dalam bab ini juga mencakup identifikasi masalah, perumusan tujuan, serta potensi manfaat dari rancangan game edukatif yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal. 2. BAB II DATA DAN LITERATUR Bab ini berisi kajian literatur yang berkaitan dengan proses Bab ini menyajikan tinjauan literatur sebagai dasar dalam merancang game edukatif. Pembahasan mencakup penelitian-penelitian sebelumnya dan teori-teori relevan yang membantu mengidentifikasi serta merumuskan solusi dari permasalahan yang ada. Teori yang diulas terdiri dari teori pokok yang mendukung tema utama penelitian, dan teori pelengkap yang berkaitan dengan aspek desain visual seperti komposisi, pemilihan warna, dan ilustrasi. 3. BAB III RENCANA KERJA Bab ini menjelaskan alur kerja serta rincian jadwal kegiatan dalam penulisan proposal seminar. media edukasi bagi Gen Alpha untuk pelestarian budaya betawi. 4. BAB IV DATA DAN LITERATUR Bab ini menyajikan kajian pustaka yang relevan dengan topik pengembangan game edukatif. Di bagian awal, terdapat pembahasan mengenai hasil-hasil penelitian sebelumnya serta landasan teori yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun langkah-langkah pemecahan masalah. Tinjauan teori pada penulisan terbagi menjadi dua, yaitu teori utama dan teori pendukung. Teori utama berisi kumpulan teori yang berhubungan dengan tema dan judul. Teori pendukung berisi kumpulan teori yang memperkuat pemahaman, seperti teori tata letak, teori warna dan teori ilustrasi. 5. BAB V RENCANA KERJA Bab ini menjelaskan alur kerja serta rincian jadwal kegiatan dalam penulisan proposal seminar. TINJAUAN UMUM Tinjauan Pustaka Tinjauan pustaka dijadikan acuan utama untuk memberikan dasar yang kuat dan mendukung kelancaran proses

perancangan. Mengkaji beberapa referensi terkait, bertujuan agar perancangan yang dibuat dapat efektif dalam menyampaikan pesan. Retno Ayati, Leila Mona Ganiem. 2024. Media soisal sebagai sarana pelestarian kebudayaan betawi. Jurnal Mediakom juni Vol. XIV, No.1. Jurnal ini membahas tentang membahas mengembangkan aplikasi berbasis Android untuk memperkenalkan budaya Betawi. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan informasi mengenai berbagai aspek budaya Betawi, seperti tarian tradisional, musik, dan kuliner, dengan cara yang interaktif dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan budaya melalui media baru berupa video game. (Retno Ayati, Juni 2024). Perbedaan antara penelitian yang diangkat dalam tugas akhir sebelumnya dengan proyek tugas akhir yang tengah dikembangkan oleh peneliti saat ini terletak pada fokus pembahasan serta bentuk hasil akhir yang dihasilkan. Output peneliti adalah aplikasi game interaktif yang akan digunakan sebagai media informasi dan edukasi mengenai permainan tradisional Betawi, yaitu Galasin, dengan target audiens Gen Alpha. Peneliti akan lebih menekankan pada pelestarian nilai-nilai budaya Betawi melalui pendekatan permainan digital yang menyenangkan, dengan menghadirkan elemen visual khas budaya Betawi dan narasi edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak usia sekolah dasar. Musthof, Budiman Mahmud, Jurnal article, Aplikasi betawi akses: model strategi pelestarian budaya betawi di era teknologi informasi dan komunikasi masa kini, Jurnal Sosial Humaniora Terapan, Januari-Juni 2020, Volume 2 No.2. Jurnal ini membahas tentang membahas perancangan Aplikasi Betawi Akses mengulas strategi pelestarian budaya Betawi melalui pemanfaatan media digital, yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi serta mempromosikan kegiatan pariwisata dan berbagai acara kebudayaan Betawi di era teknologi informasi dan komunikasi saat ini, khususnya di Setu Babakan. Studi ini Penelitian tersebut menekankan urgensi pemanfaatan strategi digital dalam melestarikan budaya di era modern. (Musthof, Januari–Juni 2020). Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan proyek tugas akhir yang sedang

dikembangkan oleh penulis terletak pada fokus pembahasan serta bentuk keluaran yang dihasilkan. Output peneliti adalah aplikasi game interaktif yang akan digunakan sebagai media informasi dan edukasi mengenai permainan tradisional Betawi, yaitu Galasin, dengan target audiens Gen Alpha. Peneliti akan lebih menekankan pada pelestarian nilai-nilai budaya Betawi melalui pendekatan permainan digital yang menyenangkan, dengan menghadirkan elemen visual khas budaya Betawi dan narasi edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak usia sekolah dasar. Rohita1, Suwardi2 2024, Persepsi Guru PAUD mengenai Pengenalan Budaya Betawi dalam Pembelajaran: Tantangan dan Strategi Pembelajaran Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 8 Issue 6 (2024) Pages 1624-1636 ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327. Penelitian mengeksplorasi pengenalan budaya Betawi dalam dunia pendidikan, penelitian ini menggunakan pendekatan survei dengan pertanyaan terbuka yang disebar melalui WhatsApp. Distribusi dilakukan dengan dukungan pengurus Ikatan Guru TK di wilayah penelitian. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif dan dipresentasikan melalui grafik serta penjabaran naratif. Temuan menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memiliki pemahaman umum mengenai budaya lokal, termasuk elemen-elemen budaya Betawi.. Meski demikian, penelitian ini juga mengungkap adanya kendala, seperti kurangnya pengetahuan mendalam tentang budaya tersebut dan terbatasnya media serta sarana pendukung pembelajaran. Media yang umum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran mencakup penggunaan gambar, buku cerita, serta pendekatan melalui metode mendongeng dan diskusi tanya jawab. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pelatihan bagi para pendidik agar dapat lebih efektif mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Rohita1, 2024). Berbeda dengan penelitian tersebut, proyek tugas akhir yang sedang dikembangkan oleh peneliti fokus pada penyusunan sebuah aplikasi game interaktif sebagai media edukatif dan informasi mengenai permainan tradisional Betawi, yaitu Galasin. Target utama dari proyek ini adalah generasi Alpha (anak-anak usia sekolah dasar), dengan tujuan untuk

menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya Betawi. Proyek ini menekankan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan digital, dengan menghadirkan elemen visual khas Betawi serta narasi edukatif yang disesuaikan dengan gaya belajar anak-anak. Jurnal ini memiliki keterkaitan dengan proyek game yang dirancang penulis karena keduanya mengusung tema edukasi budaya Betawi melalui media permainan. Melalui konsep learn through play, game dalam jurnal menunjukkan efektivitas dalam menyampaikan nilai-nilai budaya secara menyenangkan. Keberadaan Ondel-Ondel sebagai tokoh sentral juga dinilai strategis, mengingat ikon ini dikenal luas di kalangan masyarakat Jakarta dan memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Sedangkan penelitian penulis lebih fokus pada aplikasi game interaktif yang akan digunakan sebagai media informasi dan edukasi mengenai permainan tradisional Betawi, yaitu Galasin, dengan target audiens Gen Alpha. Peneliti akan lebih menekankan pada pelestarian nilai-nilai budaya Betawi melalui pendekatan permainan digital yang menyenangkan, dengan menghadirkan elemen visual khas budaya Betawi dan narasi edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak usia sekolah dasar. Jurnal ini dapat menjadi referensi bagi perancangan game penulis karena membuktikan bahwa game edukasi efektif meningkatkan budaya betawi, dengan hasil player test mencapai skor 82%. Penyampaian pesan yang menggunakan karakter ondel-ondel, menginspirasi penggunaan penggabungan karakter tokoh si entong. Mita Purbasari Wahidiaty¹ dan Imam Tabroni² COLOR GAME ON ONDEL- ONDELAS CULTURAL EDUCATION MEDIA FOR CHILDREN Universitas Bina Nusantara. Vol.12No.1 Desember2020 ISSN 2338-428X (Online). Jurnal ini membahas pendekatan pembelajaran yang menyenangkan melalui aktivitas bermain, yang Game ini difokuskan untuk anak-anak masa kini, terlebih bagi mereka yang tinggal di daerah perkotaan seperti Jakarta. perkotaan seperti Jakarta. Sebagai ikon khas Ibu Kota, Ondel-Ondel kerap terlihat di berbagai penjuru kota dan memiliki kedekatan emosional dengan warga. Hal ini menjadikannya karakter yang ideal untuk digunakan sebagai media edukatif, terutama melalui aktivitas mewarnai yang

sekaligus mengenalkan budaya Betawi. Aplikasi Warna Ondel-Ondel merupakan permainan edukatif berbasis multimedia yang ditujukan bagi anak usia 3 hingga 7 tahun. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan aktivitas mewarnai, tetapi juga menyisipkan informasi seputar elemen-elemen yang membentuk atribut khas Ondel-Ondel. Penelitian ini memadukan metode educational game implementation dengan pendekatan user-centered, yaitu pendekatan yang mengutamakan kebutuhan pengguna, dalam hal ini anak-anak, dengan menggabungkan kegiatan menggambar dan pengenalan singkat mengenai Ondel-Ondel sebagai salah satu warisan seni tradisional Betawi. Analisis Mengacu pada teori semiotika Morris, elemen visual Ondel-Ondel dianalisis melalui tiga aspek: struktur bentuk, makna simbolik, dan fungsi dalam konteks. Permainan ini dirancang untuk mengenalkan budaya Betawi sekaligus mendorong anak-anak berimajinasi dan memahami lebih dalam tentang ikon budaya tersebut. (Tabroni2, 2020). Perbedaan antara penelitian yang diambil dari tugas akhir di atas dengan proyek tugas akhir yang sedang dikembangkan oleh peneliti terletak pada isi yang dibahas dan output yang dihasilkan. Output peneliti adalah aplikasi game interaktif yang akan digunakan sebagai media informasi dan edukasi mengenai permainan tradisional Betawi, yaitu Galasin, dengan target audiens Gen Alpha. Peneliti akan lebih menekankan pada pelestarian nilai-nilai budaya Betawi melalui pendekatan permainan digital yang menyenangkan, dengan menghadirkan elemen visual khas budaya Betawi dan narasi edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik belajar anak-anak usia sekolah dasar. Relevansi antara jurnal ini dan penelitian penulis terlihat pada penggunaan karakter heroik sebagai media untuk menyampaikan pesan mengembangkan kembali galasin permainan tradisonal. Jika jurnal ini mengenalkan ragam budaya lokal Betawi dan ciri khasnya, perancangan penulis memanfaatkan karakter si entong simbol kepahlawanan dalam game edukasi. Keduanya menjembatani nilai-nilai kepahlawanan lokal dengan media yang relevan untuk generasi muda, baik melalui cerita tradisional maupun teknologi interaktif. Amanda Rizkiyani Mulqiah, Nadya Nazelita , Refa Najma Tsuruya (2024). Edugame

Berbasis MS Power Point untuk Mengenalkan Ragam Budaya Betawi Jurnal International Conference On Islamic Education, Vol 4 (2024) Jurnal ini membahas sebuah aplikasi game mengembangkan media berbasis teknologi, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan edukasi game dengan memanfaatkan teknologi untuk mengenalkan ragam budaya lokal Betawi dan ciri khasnya pada anak usia 5-6 tahun. **7** Metodologi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan multimedia Luther, dengan melakukan 4 tahapan yaitu, concepting, material collecting, assembly, testing, distrubing. Subjek dalam penelitian ini adalah 8 guru dan 7 orang siswa dengan kelompok usia 5-6 tahun dari TPQ Baitul Hikmah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa edu game berbasis powerpoint untuk mengenalkan ciri khas dan ragam budaya Betawi pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil distrubing kepada guru menunjukkan bahwa nilai persentase 88%, hal tersebut berarti bahwa edu game berbasis powerpoint layak dan sesuai digunakan bagi anak usia 5-6 tahun. Hasil distrubing kepada anak menunjukkan persentase 92% Hal tersebut menunjukkan bahwa edu game berbasis powerpoint menarik serta bermakna bagi anak. (Amanda Rizkiyani Mulqiah, 2024). Jurnal ini merancang game yang dikembangkan oleh penulis karena keduanya sama-sama memanfaatkan media game edukatif sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Betawi kepada Generasi Alpha. Fokus utama keduanya adalah menanamkan nilai-nilai budaya Betawi sejak dini. Namun, terdapat beberapa perbedaan antara jurnal tersebut dengan proyek perancangan penulis. Jurnal ini lebih menitikberatkan pada penyampaian cerita rakyat, legenda, gaya hidup, serta unsur-unsur budaya dalam bentuk naratif. Nilai-nilai budaya yang dahulu diturunkan melalui kebiasaan sebagai bentuk pendidikan kini kian ditinggalkan. Game buatan penulis menghadirkan pendekatan edukatif sekaligus partisipatif, di mana pemain dapat langsung terlibat, salah satunya dengan memainkan galasin bersama karakter Si Entong. Nanang Hoesen 2 Oktober (2021). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung

Jurnal Esensi Komputasi IBN Education, Vol 5 Beberapa elemen dari jurnal ini dapat dijadikan referensi dalam game penulis, yaitu edukasi pemilahan level game yang lebih terperinci, seperti setiap tantangan game berbuda-beda dalam jurnal ini, seperti menghindari perlawanan dari karakter lain, juga dapat diadaptasi dalam bentuk tantangan serupa pada game penulis, misalnya menghadapi rintangan yang berhubungan dengan ga, sehingga gameplay menjadi interaktif. Tinjauan Teori Tinjauan teori dijadikan acuan utama untuk memberikan dasar teori yang kuat dan mendukung kelancaran proses perancangan. Teori Utama Penulisan ini menggunakan berbagai teori utama yang digunakan. Berikut adalah teori yang digunakan: UI (User Interface) dan UX (User Experience) merupakan elemen penting dalam pengembangan media digital. Keduanya berperan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, baik dari segi tampilan visual maupun fungsionalitas (Mayasari & Heryana, 2023). Dalam buku Konsep dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak, dijelaskan berbagai perbedaan peran antara UI dan UX. Berikut ini adalah ringkasan penjelasan mengenai UI/UX.: a. User Interface Berfokus dengan aspek visual, UI digunakan untuk memberikan tampilan visual yang tersusun melalui tata letak dan elemen desain. Penggunaan UI dapat meningkatkan interaksi pengguna melalui visual yang ditawarkan. UI memiliki peran penting untuk penulis dalam menyusun tampilan visual perancangan video game yang baik. Penulis merancang UI dengan menyisipkan unsur-unsur budaya Batak baik dari elemen menu hingga tampilan bermain (Mayasari & Heryana, 2023). b. User Experience Berfokus dengan pengalaman pengguna, UX digunakan untuk memberikan kebutuhan yang dapat menyesuaikan dengan pengguna. UX memastikan pengalaman pengguna dapat memenuhi kebutuhan, UX memiliki peran penting bagi penulis untuk mengetahui interaksi apa yang dibutuhkan dalam menyusun perancangan video game yang baik. Penulis merancang UX dengan memberikan pengalaman interaksi pengguna melalui unsur budaya Batak dalam permainan (Mayasari & Heryana, 2023). Teori Pelestarian Budaya melalui Media Digital Pelestarian budaya merupakan upaya mempertahankan nilai-nilai warisan leluhur agar tetap

hidup di tengah masyarakat modern. Menurut (Kurniawati E. &, 2021) digitalisasi budaya adalah bentuk inovasi yang menjadikan teknologi sebagai media untuk mempertahankan dan mengenalkan kembali budaya lokal kepada generasi muda. Penggunaan aplikasi atau game digital sebagai media edukasi dinilai efektif karena mampu menyajikan konten budaya secara menarik, visual, dan interaktif yang sesuai dengan gaya belajar generasi saat ini. Game Design Video game adalah permainan digital yang dimainkan melalui berbagai perangkat seperti Konsol, PC, Hp, serta perangkat lainnya. Video game memiliki berbagai genre yang terbuat melalui trial dan error hingga terus berevolusi sampai sekarang. Berdasarkan buku 'Introduction to game development' pembuatan game 19 yang baik memiliki pilihan menarik dan berarti bagi pemain dalam menyelesaikan tujuan (Rabin, 2005). Pembuatan video game memerlukan alur perkembangan serta melibatkan berbagai prinsip untuk menciptakan permainan yang baik. Penjelasan setiap prinsip secara singkat adalah sebagai berikut: Permainan Galasin sebagai Warisan Budaya Betawi Permainan galasin atau gobak sodor adalah Galasin adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang merepresentasikan kekayaan budaya masyarakat betawi, dimainkan secara berkelompok dengan tujuan menghalangi lawan agar tidak bisa melewati garis pertahanan. Dalam prosesnya, galasin melatih kerja sama tim, strategi, kecepatan, dan sportivitas (Haer, 2012). Menurut (Nurhayati, 2021), galasin merupakan salah satu sarana edukasi nilai-nilai sosial budaya lokal yang dapat membentuk karakter anak, seperti solidaritas, ketekunan, dan kejujuran. Permainan ini juga mencerminkan identitas budaya dan kearifan lokal yang perlu dilestarikan, terutama di tengah arus globalisasi dan digitalisasi yang menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan. Dalam media digital, galasin dapat diangkat menjadi game edukatif berbasis teknologi sebagai upaya pelestarian budaya Betawi. Pendekatan ini dinilai efektif untuk menarik perhatian Generasi Alpha yang tumbuh dalam ekosistem digital dan visual. Melalui adaptasi digital, nilai-nilai budaya dan kebersamaan yang terkandung dalam galasin tetap dapat disampaikan dengan

cara yang relevan dan menyenangkan (Alam, 2017) Permainan galasin atau yang juga dikenal dengan gobak Sebagai permainan tradisional yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia, sodor juga memiliki tempat penting dalam budaya Betawi. Aktivitas ini dimainkan secara berkelompok, terdiri dari dua tim berhadapan di dalam sebuah lapangan yang dibagi menjadi beberapa petak.

13 Tujuan permainan ini adalah untuk mencegah lawan melewati garis pertahanan dan kembali ke titik awal tanpa tertangkap. Permainan galasin menekankan kerja sama tim, strategi, kecepatan, serta ketangkasan fisik para pemainnya (Nurhayati, 2021). Menurut penelitian Handayani dan Ratnasari (2022), permainan tradisional seperti galasin tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak, seperti mengembangkan nilai sosial, kerjasama, sportivitas, dan komunikasi. Permainan ini mendorong anak untuk aktif secara fisik dan membangun interaksi sosial yang positif dengan teman sebaya, yang sangat dibutuhkan terutama dalam fase perkembangan anak usia sekolah dasar hingga remaja. Penulis memilih si entong sebagai karakter utama dalam game ini karena popularitasnya yang sudah dikenal luas dengan budaya betawi dan memiliki reputasi positif. Karakter si entong diharapkan dapat menarik perhatian dan membantu meningkatkan kesadaran serta menyampaikan pesan yang efektif mengenai permainan tradisional budaya betawi. Anak Usia 6-12 Tahun Berdasarkan teori kognitif Jean Piaget, anak-anak yang berusia 6 sampai 12 tahun memasuki fase operasional formal, yaitu tahap di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis dan mulai memahami konsep abstrak dari pengalaman nyata. Tanya ChatGPT (Darmayanti, 2023). Pengalaman konkret tidak hanya diingat sebagai kejadian, tetapi juga dipahami untuk mengetahui hubungan sebab-akibat. Pemikiran abstrak, memungkinkan anak mempertimbangkan konsep tak terlihat, seperti dampak sosial. Pola pikir idealis mendorong mereka membayangkan dunia yang lebih baik, sementara kemampuan logis membantu menganalisis masalah secara sistematis dan mencari solusi yang masuk akal. 6-12 tahun sudah dapat berargumentasi, menyampaikan pendapat, dan struktur bahasa yang digunakan

sudah lebih kompleks (Marinda, 2020). Pada kemampuan berpikir seperti ini, anak sudah dapat menggunakan logika untuk menyelesaikan masalah, dan belajar merencanakan sesuatu. Mereka cenderung lebih banyak berinteraksi dengan kelompok sebaya, menyebabkan mereka lebih mudah dipengaruhi banyak hal (Abdullah, 2019). Game ini dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir mereka, sehingga mereka dapat mewujudkan langkah nyata. UI/UX User Interface dan User Experience merupakan dua aspek krusial dalam media digital yang berfungsi untuk meningkatkan kenyamanan pengguna secara visual dan operasional. (Mayasari & Heryana, 2023). Game edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan interaktif dan menyenangkan untuk menyampaikan materi dan memperluas wawasan pengguna (Najuah, Sidiq, & Simamora, 2022). Dalam proses pengembangan game edukasi, dokumen awal memiliki peran krusial sebagai pedoman utama dalam menentukan tema, desain, dan arah tujuan dari game tersebut (Sanjaya, Christanti, & Prayogo, 2017). Berikut adalah komponen yang perlu disusun dalam dokumen awal: 1. Konten Game: Berisi materi yang ingin dipelajari pemain, misalnya dalam bentuk pertanyaan, dialog karakter, atau pilihan dengan konsekuensi tertentu. 2. Alur Cerita: Mengatur cara pemain mencapai tujuan, termasuk tantangan, tokoh, dan penghargaan dalam game. 3. Karakter: Merancang karakter utama dan pendukung yang memiliki peran, kemampuan, dan latar belakang menarik untuk mendukung cerita. 4. Tempat: Desain peta yang akan dijelajahi pemain, bisa berdasarkan wilayah nyata dengan improvisasi agar lebih menarik. 5. Tujuan Permainan: Misi yang harus dicapai pemain untuk memenuhi proses pembelajaran, diinformasikan di awal permainan. Game Design Document (GDD) merupakan dokumen terstruktur yang disusun oleh perancang game sebagai panduan utama untuk menjelaskan secara menyeluruh konsep dan elemen-elemen penting dalam game yang sedang dikembangkan. (Schell, 2008). Dokumen Desain Game (Game Design Document / GDD) berisi semua detail tentang game, yang biasanya mencakup : 1. Platform, audiens, genre, dan detail penting lainnya 2. Karakter dan galasin permainan tradisional betawi 3. Storyboard, yang menjelaskan

bagaimana pemain akan berinteraksi dengan game 4. Desain antarmuka pengguna, termasuk menu, gameplay, dan semua layar pendukung 5. Gameplay dan mekanika permainan 6. Efek suara dan visual (SFX dan VFX) serta kapan efek tersebut dipicu Untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus bermanfaat, pengembang game anak perlu menyeimbangkan misi atau tantangan jangka pendek dengan capaian jangka panjang fokus pada desain visual yang menarik, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti, memberikan hal-hal yang bermanfaat bagi mereka, serta memastikan bahwa karakter-karakter dalam game memiliki sifat yang baik dan memberikan dampak positif (Adams, 2010). Game edukasi dapat menjadi media efektif karena game edukasi dapat menyampaikan informasi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Teori Pendukung Teori Warna Pada dunia desain, warna bukan hanya sekadar elemen visual, tetapi juga alat yang kuat untuk membangun suasana dan mempengaruhi persepsi pengguna (Paksi, 2021). Teori warna Munsell menjadi salah satu sistem yang sangat berguna dalam menggambarkan dan mengklasifikasikan warna secara lebih terstruktur. Teori warna Munsell adalah sistem klasifikasi warna yang dikembangkan oleh Albert H. Munsell pada awal abad ke-20. Sistem ini dirancang untuk memberikan cara yang lebih sistematis dan konsisten dalam menggambarkan dan mengidentifikasi warna. 3 Teori warna Munsell mengorganisir warna ditentukan berdasarkan tiga karakteristik utama, yaitu hue (jenis warna), value (tingkat kecerahan), dan saturation (intensitas warna). dan chroma (kejenuhan). Teori warna Munsell adalah sistem yang komprehensif untuk menggambarkan dan mengklasifikasikan warna berdasarkan hue, value, dan chroma. Anak-anak di usia 6-12 tahun cenderung lebih mudah belajar dengan metode visual dan peta warna Munsell karena memberikan representasi yang jelas. Pendekatan yang sistematis ini, Munsell memberikan alat yang berguna bagi seniman, desainer, dan ilmuwan untuk memahami dan bekerja dengan warna secara lebih efektif. Penggunaan teori warna Munsel. 8 Menurut teori Jean Piaget, anak usia 6–12 tahun berada pada fase kognitif operasional formal, yang memungkinkan mereka berpikir secara konkret maupun abstrak. Oleh sebab itu,

konsep warna seperti hue, value, dan chroma dapat mereka pahami dengan baik. Konsep hue, chroma dan value yang saling mempengaruhi akan sesuai dengan Kemampuan berpikir mereka yang abstrak. Mereka akan berpikir bahwa harmoni warna teori Munsel akan mempengaruhi suasana hati atau emosi tertentu. Perbedaan dan harmoni warna dapat juga merangsang pemikiran idealis mereka dan membantu meningkatkan daya tarik visual sekaligus merangsang kreativitas mereka. Penulis menerapkan teori warna Munsell untuk merancang aset, latar, dan karakter, dan berbagai elemen lainnya. Teori pixel art Penggunaan gaya pixel art dalam game digital terbukti efektif untuk membangkitkan rasa nostalgia dan familiaritas, terutama pada permainan yang mengangkat tema budaya lokal. Studi pada game “A Space for the Unbound menunjukkan bahwa pixel art tidak hanya menjadi pilihan visual yang menarik, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi yang menyebarkan identitas budaya Indonesia secara tidak langsung kepada pemain. Visual pixel art yang ikonik mampu menampilkan simbol-simbol budaya secara sederhana namun tetap kuat, sehingga memperkuat daya tarik budaya lokal dalam game Gaya ilustrasi kartun menjadi pilihan yang efektif karena karakteristiknya yang bersifat menghibur dan mudah dipahami oleh anak-anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anindya Fitri Amellya, gaya kartun dalam buku ilustrasi dapat mempresentasikan peristiwa dengan cara yang menyenangkan dan mudah dicerna oleh anak-anak (Amellya & Aryanto, 2021). Pixel art memungkinkan penyajian elemen khas Betawi seperti pakaian tradisional, motif, dan lingkungan secara sederhana namun tetap mudah dikenali. Gaya visual ini efektif untuk mengenalkan budaya Betawi kepada generasi muda, karena tampilannya yang sederhana dan penuh warna sangat sesuai untuk anak-anak. Game dengan visual pixel art dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus edukatif. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa game edukasi berbasis teknologi, jika dikemas menarik secara visual, dapat meningkatkan pengetahuan dan minat anak-anak terhadap budaya lokal, termasuk budaya Betawi Teori Tipografi Pada buku Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design, dijelaskan

tipografi memainkan peran yang penting. Tipografi adalah seni menyusun huruf dan teks untuk mencapai komunikasi visual yang efektif dengan mengutamakan makna dan kejelasan. Pemilihan jenis huruf harus mempertimbangkan materi dan tujuan desain (Dabner, Stewart, & Vickress, 2023). Tipografi yang berhasil dalam desain didasarkan pada empat prinsip utama, yaitu legibility, clarity, visibility, dan readability (Wijaya, 2024). 2 1.

Legibility: Kualitas huruf dapat mudah terbaca, meskipun ada cropping atau overlapping. 2. Readability: Penggunaan huruf dengan antarakhuruf terlihat jelas. 2 15 3. Visibility: Merujuk pada seberapa jelas huruf, kata, atau kalimat dapat dibaca dari jarak tertentu.. 2 4. Clarity: Huruf harus dirancang agar mudah dibaca dan dimengerti oleh target pembaca, sehingga pesan dapat tersampaikan secara efektif. Tipografi untuk anak-anak sebaiknya dirancang dengan memilih jenis huruf yang mudah dibaca, menarik secara visual, serta penataan teks yang membantu pemahaman. Menurut Setiautami (2011), aspek-aspek ini penting untuk memastikan teks dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak, baik dari segi keterbacaan maupun kenyamanan tampilan. (Setiautami, 2011). Pemilihan tipografi yang tepat sangat penting untuk memastikan keterbacaan dan kenyamanan visual. Anak-anak cenderung lebih mudah membaca huruf Sans Serif dibandingkan dengan orang dewasa. Jenis huruf sans serif menjadi pilihan yang populer dalam desain game untuk kelompok usia ini. Sans serif dikenal karena bentuknya yang bersih dan tanpa garis tambahan pada ujung huruf (serif). Karakteristik utama huruf sans serif, seperti keterbacaan yang tinggi pada ukuran kecil dan di layar digital, sangat mendukung konteks game, di mana teks sering kali ditampilkan dalam ukuran kecil dan harus mudah dibaca oleh pemain muda (Tymoshchuk, 2021). Jenis huruf Modern Abstract akan digunakan pada elemen-elemen penting dalam game, seperti menu, tombol, dan petunjuk, memastikan bahwa informasi yang disampaikan mudah dipahami tanpa mengganggu fokus pemain pada gameplay. Pemilihan huruf sans serif tidak hanya membantu meningkatkan keterbacaan, tetapi juga memperkuat daya tarik visual game yang dapat disukai oleh kelompok usia ini. Teori Tata Letak

Wayan, Ricky et al. Desain Komunikasi Visual : Untuk menciptakan antarmuka yang cocok bagi anak-anak, teori tata letak digunakan sebagai acuan. Tampilan visual yang menarik turut mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan informatif. Pada game ini layout yang digunakan adalah dengan gaya bebas atau asimetri, baik dalam penempatan gambar, teks narasi maupun informasi tambahan. Rustan menjelaskan tugas desainer menyampaikan pesan-pesan kepada target audience melalui karya seni. Menurut Rustan, tata letak Layout adalah strategi pengorganisasian elemen desain dalam sebuah media visual untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Penerapan prinsip tata letak yang tepat akan meningkatkan daya tarik dan kejelasan desain tersebut Prinsip-prinsip tersebut meliputi sequence, yang mengatur urutan perhatian audiens; emphasis, yang memberikan penekanan pada elemen tertentu; balance, yang menjaga keseimbangan visual dalam desain; dan unity, yang menciptakan kesatuan di antara elemen- elemen dalam karya (Rustan, 2017). Desainer harus memahami penggunaan simetri dan asimetri untuk menciptakan tata letak yang seimbang atau dinamis. Tata letak simetri adalah pengaturan elemen desain yang seimbang secara visual di kedua sisi, baik secara horizontal maupun vertikal. Elemen-elemen dalam desain ini memiliki ukuran, bentuk, dan posisi yang serupa, menciptakan kesan harmoni, formalitas, dan keteraturan. Tata letak asimetri, menggunakan elemen-elemen yang tidak sama, tetapi tetap menghasilkan keseimbangan visual. Desain ini memberikan kesan dinamis, modern, dan lebih kreatif karena menggunakan kontras ukuran, warna, atau bentuk untuk mencapai keseimbangan (Salim, 2023). Penggunaan layout asimetris cocok untuk anak usia 11-15 tahun karena mereka berada pada tahap perkembangan operasional formal menurut teori Jean Piaget, yang memungkinkan mereka memahami konsep yang lebih kompleks. Layout asimetris memberikan kebebasan visual yang lebih besar dan variasi, yang merangsang pemikiran abstrak mereka. Usia tersebut dapat memahami bahwa sesuatu yang tampaknya tidak teratur (asimetris) masih dapat terorganisir dengan baik. Hal ini cocok untuk merangsang Ringkasan Kesimpulan Teori Perancangan aplikasi game Galasin

Tradisional bertujuan membutuhkan berbagai macam teori agar hasil perancangan maksimal. Teori utama mencakup beberapa aspek penting, untuk mengenalkan dan melestarikan budaya Betawi melalui media digital yang menarik bagi Generasi Alpha (kelahiran 2010–2025). Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat akrab dengan teknologi digital, memiliki ketertarikan tinggi pada visual interaktif, serta pembelajaran berbasis permainan (Kurniawati R. &, 2020). Oleh karena itu, pendekatan melalui game edukasi menjadi salah satu media efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya lokal. Permainan Galasin dipilih karena merupakan salah satu permainan tradisional Betawi yang menekankan nilai kerja sama, strategi, sportivitas, dan interaksi sosial. Anak-anak usia 6–12 tahun, menurut Piaget, telah memiliki kemampuan kognitif untuk berpikir sistematis, memahami hal-hal yang tidak konkret, dan menggunakan logika dalam menyelesaikan persoalan (Nurhidayati, 2021) Tahap ini sangat sesuai untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang pentingnya nilai budaya melalui permainan digital yang interaktif. Buku *The Art of Game Design: A Book of Lenses* juga menjelaskan bahwa elemen dasar dalam desain game, yaitu mekanika, dinamika, estetika, dan tema, harus harmonis untuk menciptakan pengalaman bermain yang mendalam. Proses desain membutuhkan Game Design Document (GDD) sebagai panduan yang mencakup detail platform, audiens, karakter, antarmuka, gameplay, efek visual, serta mekanika permainan. Dalam merancang game untuk anak, penting memperhatikan keseimbangan tujuan, desain visual menarik, bahasa sederhana, serta karakter dengan nilai positif. Game Galasin Tradisional ini dirancang dengan mengacu pada Game Design Document (GDD) yang mencakup informasi lengkap seperti karakter, latar budaya, sistem permainan, UI/UX, platform, hingga strategi edukatif yang akan digunakan. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya Betawi secara menyenangkan dan relevan bagi anak-anak Generasi Alpha, serta menjaga warisan budaya agar tetap hidup di tengah perkembangan teknologi. Teori warna Munsell diterapkan untuk memilih palet warna yang tepat, menciptakan kontras yang jelas dan suasana hati yang

mendukung tema edukasi lingkungan. Teori warna Munsell digunakan untuk menciptakan elemen visual yang mendalam dan merangsang kreativitas anak-anak. Tipografi sans serif dipilih untuk memastikan keterbacaan yang optimal di layar digital. Tata letak asimetris juga digunakan untuk merangsang pemikiran abstrak anak-anak dan memberikan ruang untuk eksplorasi visual. Karakter Pandawara Group akan dihubungkan dengan tokoh Pandhawa Lima untuk menyampaikan nilai-nilai pelestarian lingkungan yang positif. Karakter ini akan digambarkan dengan Agar game ini dapat memberikan manfaat yang maksimal, ilustrasi kartun harus dirancang sesuai dengan perkembangan usia anak. Pendalaman teori juga dibutuhkan agar game mampu mendidik tanpa kehilangan unsur hiburan. METODOLOGI DESAIN Sistematis Perancangan Perancangan aplikasi game galasin sebagai permainan tradisional betawi untuk menggali nilai-nilai budaya gen alpha. Proses perancangan game mengadopsi metode Design Thinking, yang mencakup empat tahapan utama: memahami pengguna, merumuskan masalah, menghasilkan ide, dan membuat prototipe. Metode ini dipilih karena mampu menjawab kebutuhan anak-anak usia 6–12 tahun dengan pendekatan yang interaktif dan berpusat pada pengguna. 1. Empathize. Tahap empathize berfokus pada pengumpulan data mendalam mengenai kebutuhan pengguna serta isu budaya yang sedang dihadapi. Permainan tradisional seperti Galasin atau Gobak Sodor merupakan bagian penting dari warisan budaya Indonesia, khususnya budaya Betawi, yang saat ini mulai terpinggirkan oleh dominasi permainan digital moderen (Kurniawan, 2020). Anak-anak Gen Alpha yang lahir di era digital cenderung lebih tertarik dengan permainan berbasis teknologi dibandingkan permainan fisik tradisional (Putri, 2021) Akibatnya, nilai-nilai kebersamaan, kerja sama tim, sportivitas, dan interaksi sosial yang terkandung dalam permainan tradisional perlahan mulai terlupakan. Penelitian dari (UNESCO, 2018) menekankan pentingnya pelestarian warisan budaya tak benda, termasuk permainan tradisional, sebagai bagian dari identitas budaya yang membentuk karakter bangsa. Dalam konteks ini, dibutuhkan media baru yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini namun tetap mampu mengangkat nilai

budaya lokal. 2. Define Perancangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan game edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak usia 6-12 tahun tentang pentingnya menjaga permianan tradisional budaya betawi Indonesia. Berikut beberapa inti yang menjadi fokus utama dalam perancangan game edukasi penulis, yaitu: a. Menurunnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional, termasuk Galasin, akibat maraknya game modern dan kurangnya pengenalan dari media edukatif. b. Kebutuhan akan media edukasi yang menyenangkan dan interaktif untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada generasi muda yang sangat familiar dengan teknologi digital. 3. Ideate Tahap ideate mengacu pada proses pengembangan berbagai ide kreatif untuk menjawab kebutuhan dan permasalahan di atas. Konsep utama game adalah Galasin Digital, sebuah permainan berbasis aplikasi mobile yang mempertahankan unsur dasar dari permainan tradisional namun dikemas secara menarik dan modern. Eksplorasi ide mencakup penggabungan elemen lokal seperti kostum khas Betawi, musik tradisional, serta cerita pendek yang menggambarkan nilai-nilai budaya seperti gotong royong, kerja sama, dan keberanian. Flowchart gameplay dikembangkan untuk memvisualisasikan alur interaksi pengguna, sedangkan sketsa awal UI/UX difokuskan pada aksesibilitas anak-anak dengan desain ramah pengguna. Tujuan utamanya adalah menciptakan learning by playing experience, di mana anak-anak belajar budaya lokal sambil bermain dengan menyenangkan (Mulyadi, 2022). 4. Prototype Tahap keempat, Prototype, berfokus pada pembuatan game berdasarkan hasil ideasi yang telah dikembangkan. Tahap ini dimulai dengan pembuatan wireframe sebagai representasi awal dari tampilan dan struktur UI game. Setelah itu, desain visual dikembangkan berdasarkan prinsip UI/UX yang sesuai dengan target pengguna, mencakup pemilihan warna, tipografi, ikon, dan tata letak yang ramah anak. Purwarupa interaktif dalam bentuk low-fidelity atau high-fidelity kemudian dibuat untuk diuji coba oleh pengguna. Feedback dari pengguna dikumpulkan dan dianalisis untuk melakukan iterasi pada desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi mereka. Metode Pencarian Data Metode kualitatif deskriptif

digunakan dalam penelitian ini untuk mengkaji aspek-aspek pengembangan game Galasin yang berbasis budaya lokal Betawi. **16** Data diperoleh dari tiga sumber utama: literatur, observasi lapangan, wawancara, dan observasi. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh wawasan mengenai kondisi lingkungan perairan di Indonesia, dampak pencemaran sampah, serta upaya yang telah dilakukan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama anak-anak. Wawancara dilakukan dengan target audiens, untuk memahami preferensi mereka terhadap game edukasi serta tingkat kesadaran mereka mengenai mengembangkan budaya betawi. Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku anak-anak dalam bermain game edukasi serta interaksi mereka dengan lingkungan sekitar terkait kesadaran terhadap mengembangkan permainan galasin budaya betawi. Observasi ini bertujuan untuk memahami bagaimana game dapat dirancang agar lebih relevan dan menarik bagi mereka. **6** Analisis Data Metode kualitatif dalam penelitian ini mencakup pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, dokumentasi, dan wawancara, sebagaimana dijelaskan oleh (Sandjaja & Heriyanto, 2006). Berikut merupakan uraian mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan beserta analisisnya: Studi Literatur Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber tertulis seperti artikel ilmiah, jurnal, dan buku yang relevan dengan topik perancangan. Tujuan dari studi literatur adalah untuk membangun landasan teori yang solid serta memperluas wawasan peneliti mengenai teori-teori yang berkaitan dengan desain. Artikel Website Sumber dari artikel daring dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi terbaru terkait permainan tradisional Betawi serta perkembangan teknologi terkini. Informasi dari artikel ini membantu peneliti dalam menyelaraskan rancangan yang dibuat dengan kebutuhan dan preferensi pasar saat ini. Pengumpulan data dilakukan melalui sejumlah artikel dan situs web 1. kompas.com 2. detik.com 3. kumparan.com 4. liputan6.com 5. halodoc.com 6. itb.ac.id 7. tempo.co 8. greenaration.org 9. dw.com 10. waste4change.com 11. indonesiabaik.id Jurnal Penulis melakukan studi dan analisis terhadap berbagai sumber data yang relevan dengan topik perancangan melalui referensi jurnal ilmiah. Data yang diperoleh dari jurnal-jurnal tersebut

dijadikan acuan dalam proses perancangan, sekaligus memperkaya pemahaman penulis mengenai informasi yang dibutuhkan, khususnya terkait game edukasi berbasis aplikasi yang mengangkat permainan tradisional Betawi, yaitu Galasin. Informasi dari jurnal-jurnal ini sangat membantu dalam menyusun konsep, memahami nilai budaya, serta menyesuaikan perancangan dengan kebutuhan edukatif yang sesuai dengan karakteristik Gen Alpha. 1.

Revitalisasi Nilai Kearifan Lokal Budaya Betawi dalam Menopang Ketahanan Budaya Nasional 2.

14 Pengembangan Aplikasi Android untuk Pengenalan Budaya Betawi Menggunakan Adobe Professional 3. 17 Betawi Akses: Strategi Pelestarian Budaya Betawi Melalui Teknologi Informasi di Era Digital 4. "Indahnya Betawi": Eksplorasi Warisan Budaya Lokal melalui Media Digital 5. Kajian Nilai-Nilai Sosial dalam Permainan Tradisional Betawi 6. Nilai Budaya dalam Makanan Tradisional Betawi sebagai Cerminan Identitas Sosial Masyarakat 7. Program Pelatihan Pengenalan Budaya Betawi kepada Mahasiswa Universiti Malaya Malaysia untuk Diplomasi Budaya Internasional 8. Literatur Review: Dampak Budaya Populer Terhadap Identitas Budaya Lokal Generasi Alpha 9. Analisis Krisis Identitas Etnis Betawi dalam Perspektif Modifikasi Budaya Modern 10. Perancangan Aplikasi Edukasi Berbasis Android untuk Mengenalkan Budaya Betawi kepada Generasi Muda 11. 11 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Mata Pelajaran SKI 12. Inovasi Media Pembelajaran Digital untuk Generasi Alpha dalam Kurikulum Merdeka Era Society 5.0 13. Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar

Buku Penulis melakukan penelitian dan menganalisis sumber-sumber data yang sejalan dengan topik perancangan melalui Buku. Data didapatkan melalui buku digunakan untuk menjadi panduan perancangan. Data ini mencakup pemahaman teori dan pembahasan sejalan yang digunakan penulis untuk perancangan ini. Data yang dibutuhkan untuk memahami user interface, user experience, game edukasi, ilustrasi desain karakter, tata letak, dan tipografi. Berikut merupakan analisis dan judul buku yang digunakan: Wawancara Penulis melaksanakan wawancara sebagai mengumpulkan informasi yang

diperlukan dalam proses perancangan game. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh data langsung dari pihak-pihak yang berkaitan penelitian ini melibatkan dua kategori responden utama: anak-anak usia sekolah dasar (6–12 tahun) sebagai pengguna potensial, dan pakar edukasi serta pelestari budaya Betawi. Melalui wawancara ini, penulis berupaya memahami secara lebih mendalam terkait preferensi, perilaku, dan kebutuhan pengguna terhadap game edukatif, khususnya yang mengangkat tema permainan tradisional budaya betawi. Penulis merancang beberapa pertanyaan yang difokuskan pada aspek-aspek seperti preferensi bermain game, kebiasaan penggunaan media digital, ketertarikan terhadap budaya tradisional betawi, serta respon emosional terhadap konten pembelajaran. Pertanyaan tersebut mencakup jenis game, desain visual, dan fitur yang disukai frekuensi bermain game dan jenis perangkat yang digunakan ketertarikan terhadap tema permainan galasin tradisional budaya betawi serta bagaimana anak-anak merespons pesan interaktif yang disampaikan melalui game. Selain itu, penulis juga menanyakan saran dan harapan anak-anak terhadap game interaktif untuk mengetahui kebutuhan dan ekspektasi mereka. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini akan menjadi landasan dalam menentukan arah desain dan konten game, agar sesuai dengan karakteristik pengguna serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berikut adalah daftar narasumber yang direncanakan untuk diwawancarai oleh penulis: Observasi Observasi dilakukan untuk mengamati aplikasi game galasin yang menarik bagi anak usia 6-12 tahun. Fokus observasi ini akan mencakup elemen-elemen desain, gameplay, dan interaksi dalam game. Observasi ini akan mencakup analisis terhadap aspek-aspek visual, mekanika permainan, alur cerita, dan penggunaan antarmuka yang mendukung pengalaman bermain yang menarik dan mudah dipahami oleh kelompok usia tersebut. Kesimpulan Hasil Analisis Kesimpulan dari hasil analisis perancangan aplikasi game Galasin menunjukkan bahwa game ini perlu dirancang sebagai permainan edukatif interaktif yang menekankan kerja sama tim, ketangkasan, serta nilai-nilai budaya lokal, dengan pendekatan visual yang ramah anak dan menarik bagi Gen Alpha

(usia 6–12 tahun). Wawancara dan observasi terhadap anak-anak dalam rentang usia tersebut mengungkap bahwa mereka lebih tertarik pada permainan dengan tantangan yang progresif, sistem level, serta fitur interaktif seperti pilihan kostumisasi karakter dan mini-games bertema budaya. Anak-anak juga lebih menyukai tampilan visual yang cerah, karakter bergaya kartun, serta informasi yang disampaikan secara singkat namun jelas agar mudah dipahami dan tidak membosankan. Hasil wawancara dengan Bapak Jaka Yudha Ahli bidang edukasi betawi menegaskan bahwa rendahnya kesadaran masyarakat terhadap permainan tradisional budaya Betawi perlu diatasi dengan edukasi sejak dini, terutama melalui media yang dekat dengan keseharian anak-anak. Observasi terhadap game populer menunjukkan bahwa alur cerita menarik serta interaksi sosial dalam game dapat meningkatkan keterlibatan pemain. Penerapan elemen-elemen tersebut, diharapkan perancangan ini dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam menanamkan kesadaran lingkungan pada anak-anak dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan preferensi mereka.

Pemecahan Masalah

Perancangan aplikasi game galasin sebagai permainan tradisional betawi untuk menggali nilai-nilai budaya gen alpha. Untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan:

1. Game akan dirancang dengan warna cerah dan ilustrasi bergaya kartun untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik perhatian pemain.
2. Desain game menyesuaikan tipografi dan ikon yang ramah anak untuk meningkatkan keterbacaan dan navigasi dalam game.
3. Menyediakan fitur yang menarik bagi anak-anak seperti kustomisasi karakter, quiz, mini-games, serta misi dan tantangan berbasis permainan aksi nyata, seperti tentang budaya Betawi disediakan untuk memperkaya pengalaman bermain serta meningkatkan keterlibatan pemain. Menghadirkan sistem penghargaan (reward system) seperti poin, badge, atau item khusus untuk meningkatkan motivasi pemain.
4. Permainan menghadirkan misi-misi seru berbasis nilai budaya dan kerja sama tim, seperti menjaga wilayah, mengejar lawan dengan strategi, dan mengenakan pakaian adat Betawi dalam karakter.

Penerapan solusi-solusi tersebut diharapkan dapat menjadikan game Galasin

Tradisional sebagai media pembelajaran budaya yang efektif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik Gen Alpha, sekaligus berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal secara digital. STRATEGI KREATIF 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 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. 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. 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. a) 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. b) 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.

1 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 Analisis Model 5W + 1H Pad a 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. 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. 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. (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. 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. Where (Di mana) ADA Game Galasin dapat dimainkan melalui platform yang dapat dimainkan menggunakan handphone. 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: Konsep Design konten dalam aplikasi game Galasin dirancang menggunakan resolusi 390 x 844 sebagai display utama permainan yang di upscale 500% menjadi 1080p. Untuk menyampaikan edukasi budaya Betawi secara interaktif melalui cerita yang menarik, tantangan permainan tradisional, serta sistem pengumpulan dan penghargaan nilai-nilai budaya. Pemain diajak untuk memahami pentingnya kebersamaan, strategi, dan nilai-nilai luhur dalam permainan Galasin yang dikemas dalam beberapa level dengan alur yang saling terhubung, sehingga pengalaman bermain tidak hanya menghibur tetapi juga memperkuat pemahaman dan kecintaan generasi

Alpha terhadap warisan budaya lokal. Konten 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. Konten dalam permainan tersebut disusun melalui tabel yang terdiri dari: Game 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 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. 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. 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, itu 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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. Menu Interaktif: Terdapat menu utama yang memudahkan pemain untuk memilih level, melihat koleksi hadiah, mengakses tutorial, dan memulai permainan. Desain Ramah Anak: Semua tampilan dan navigasi dibuat sederhana dan intuitif, sehingga mudah digunakan oleh anak usia 6-12 tahun. 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. 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. 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. Cerita 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) 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. 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 Musuh Utama Musuh utama dalam game Galasin adalah sosok ondel-ondel raksasa yang melambangkan tantangan besar dalam menjaga dan melestarikan tradisi Betawi. Ondel-ondel ini menguji kemampuan strategi dan kerja sama tim pemain untuk mengatasi rintangan yang dihadirkan. Gerakan ondel-ondel yang dinamis dan kuat mencerminkan hambatan budaya serta perubahan zaman yang dapat mengancam kelangsungan permainan tradisional Galasin. Melalui pertarungan melawan ondel-ondel, pemain diajak untuk memahami pentingnya sportivitas, kebersamaan, dan ketekunan dalam mempertahankan nilai-nilai budaya Betawi agar tetap hidup dan relevan di era moderen. 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 Minah (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 Minah 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 perangkap yang mempersulit pemain melewati garis. Namun, Bang Mamat kurang kuat dalam pertempuran langsung jika terjadi kontak fisik. 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. 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. 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.

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

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.

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.

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 bumi dan penuh semangat bermain. Ia mengajarkan nilai-nilai kegigihan dan kelincahan dalam menghadapi tantangan, serta pentingnya kebersamaan dalam permainan tradisional. 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. 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. Pereman khas Priok Bang Kolor Ijo adalah 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. Pereman khas Palmerah Bang Karsa 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. h. Pereman khas priok 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. 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. 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 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 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.

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.

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. 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

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. Fitur Pemain 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: 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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. Tampilan Kemenangan dan Penghargaan Setiap kemenangan ditampilkan dengan ilustrasi rumah Betawi dan animasi bintang, memberikan rasa pencapaian dan kebanggaan kepada pemain. 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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 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: 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. 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. 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.

4.7.2.6 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. Layout dan Wireframing 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. 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. c. Play game. 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, ditujukan bagi anak-anak Generasi Alpha berusia 6 hingga 12 tahun, rancangan ini terinspirasi dari permainan tradisional yang sarat akan nilai budaya dan edukasi 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 sekaligus menginternalisasi nilai-nilai luhur kepada generasi muda dalam konteks perkembangan era digital.. 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. 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. Gaya Perancangan Game Galasin ini menggunakan gaya berupa pixel art sebagai dasar utama dalam membuat perancangan. sederhana, ceria, dan ekspresif, dirancang khusus untuk menarik minat dan memudahkan pemahaman anak usia 6–12 tahun sambil memperkenalkan nilai-nilai budaya Betawi secara interaktif. 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.

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 pemainan 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. 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. 5 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. 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. 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. 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. 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. 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: 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. 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. 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. Level Game Galasin dirancang khusus untuk anak-anak usia 6-12 tahun dengan tampilan visual pixel art yang menarik dan ramah anak. Permainan Galasin ini tidak hanya menghadirkan hiburan digital dari Galasin, namun juga berperan dalam memperkenalkan budaya Betawi dan menanamkan nilai-nilai positif kepada anak-anak generasi Alpha secara edukatif. 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 Setiap pemain berkesempatan mengumpulkan poin yang nantinya bisa ditukar dengan hadiah-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) 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

Commented [DK1]: Desain audio tradisional, sehingga sesuai dengan gaya pixel art yang menarik untuk anak usia 6-12 tahun. Elemen Audio yang

REPORT #27545877

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. 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: 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 Media Pendukung 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. 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. 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. 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 Landyard 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. Keychain 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. 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.

PENUTUP

Kesimpulan Perancangan aplikasi Game Galasin Betawi merupakan upaya digitalisasi permainan tradisional yang disajikan secara interaktif dan ditujukan Game Aplikasi ini dikembangkan secara khusus untuk anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun. Proses perancangannya mengacu pada hasil observasi dan wawancara, yang mengindikasikan bahwa Generasi Alpha cenderung menyukai konten visual yang menarik dan aktivitas bermain yang bersifat menghibur. Melalui aplikasi ini, permainan Galasin yang mulai dilupakan dapat diperkenalkan kembali dengan cara yang lebih modern dan menarik, sekaligus

menumbuhkan minat terhadap budaya lokal Betawi. Aplikasi game ini tidak hanya menjadi sarana edukatif yang menyampaikan nilai-nilai budaya, seperti kerja sama, sikap sportivitas, dan upaya pelestarian tradisi. Nilai-nilai tersebut disampaikan melalui desain karakter, kostum, latar, dan misi yang menggambarkan unsur budaya lokal. Dengan demikian, aplikasi Galasin dapat menjadi sarana pembelajaran budaya yang menyenangkan sekaligus efektif bagi anak-anak di era digital. Prototipe aplikasi Galasin dikembangkan menggunakan Figma dan Unity, dan telah memberikan visualisasi awal tentang alur pengguna, mulai dari tampilan login, pengisian nama pengguna, hingga simulasi permainan Galasin dalam bentuk digital. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan interaktif dan komunikatif sangat penting dalam memenuhi kebutuhan Generasi Alpha yang akrab dengan teknologi visual dan responsif. Ke depannya, pengembangan aplikasi ini perlu dilanjutkan melalui pengujian langsung kepada target pengguna, penambahan fitur edukatif berbasis budaya, serta kerja sama dengan para pendidik dan pelaku budaya Betawi. Dengan pendekatan tersebut, aplikasi ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pelestarian budaya lokal yang relevan dan menarik bagi anak-anak masa kini. Saran Saran bagi orang tua atau wali Game Galasin dirancang sebagai media edukatif yang memperkenalkan budaya Betawi melalui permainan tradisional kepada anak-anak. Oleh karena itu, peran aktif orang tua atau wali sangat penting dalam mendampingi anak saat bermain game ini. Keterlibatan orang tua diperlukan agar anak tidak hanya menikmati permainan sebagai hiburan, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya, kerja sama, sportivitas, dan semangat kebersamaan yang terkandung di dalamnya. Disarankan agar orang tua mengajak anak berdiskusi tentang makna budaya yang ditampilkan dalam game, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, nilai-nilai tradisi lokal dapat tertanam secara lebih mendalam. Selain itu, menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas fisik tetap perlu diperhatikan, misalnya dengan mengajak anak bermain Galasin secara langsung bersama teman-temannya di lingkungan sekitar atau

mengenalkan permainan tradisional lain dari berbagai daerah sebagai bentuk pelestarian budaya. Dengan pendampingan yang tepat, game Galasin dapat menjadi sarana menyenangkan untuk menumbuhkan kecintaan anak terhadap budaya bangsa sejak dini. Saran Bagi Lembaga Pendidikan Game Galasin memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran alternatif dalam upaya pelestarian budaya lokal, khususnya permainan tradisional Betawi. Lembaga pendidikan, seperti sekolah dasar dan menengah pertama, dapat mempertimbangkan penggunaan game ini sebagai bagian dari metode belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik Gen Alpha yang lekat dengan teknologi digital. Dengan perancangan game Galasin ke dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya diajak untuk mengenal sejarah dan nilai-nilai budaya Betawi, tetapi juga belajar tentang kerja sama, sportivitas, serta pentingnya menjaga warisan budaya. Game ini dapat digunakan dalam pelajaran muatan lokal, seni budaya, atau kegiatan tematik berbasis proyek, serta menjadi bagian dari kegiatan ekstrakurikuler yang mendorong kolaborasi antar siswa. Melalui pendekatan ini, lembaga pendidikan dapat memperkaya metode pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman, sekaligus menanamkan kecintaan terhadap budaya bangsa sejak dini. Penggunaan game Galasin sebagai alat bantu belajar juga mendukung pendidikan karakter dan membangun identitas budaya yang kuat pada generasi muda.



REPORT #27545877

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.41% repository.telkomuniversity.ac.id https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/232438/daftarisi/peranca..	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.33% www.detik.com https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5873456/mengenal-tipografi-pengert...	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.17% www.linkedin.com https://www.linkedin.com/posts/muhammad-ery-airlangga-pratama-putra-5a51..	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.17% telkomuniversity.ac.id https://telkomuniversity.ac.id/mempelajari-piramida-terbalik-pengertian-manfa..	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.16% binus.ac.id https://binus.ac.id/malang/2018/12/readability-dalam-tipografi/	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.16% www.academia.edu https://www.academia.edu/109559889/SENI_DAN_POLITIK	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.14% jurnal.itg.ac.id https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algorithm/article/download/508/481/751	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.12% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/feeds/read/5908945/abstraksi-adalah-memahami-ko...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.12% s3.fkkmk.ugm.ac.id https://s3.fkkmk.ugm.ac.id/penulisan-disertasi/	●



REPORT #27545877

INTERNET SOURCE		
10.	0.11% jurnal.unimed.ac.id https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/download/14640/11987	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.1% jurnal.insanmulia.or.id https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/article/download/131/68	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.1% repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/68558/1/MAULIDAH...	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.09% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/feeds/read/5789205/cara-memainkan-gobak-sodor-p..	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.08% journal.mediapublikasi.id https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2298	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.08% agribisnis.uma.ac.id https://agribisnis.uma.ac.id/2023/04/28/pentingnya-tipografi-untuk-desain/	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.08% www.academia.edu https://www.academia.edu/65187228/Perancangan_Purwarupa_Komik_Interak...	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.07% journal.unwira.ac.id https://journal.unwira.ac.id/index.php/BERBAKTI/article/view/2884	●