



1.95%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 10:43 AM

Similarity report

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

 IDENTICAL	 CHANGED TEXT	 QUOTES
0.07%	1.87%	0.31%

Report #27546725

2 6 18 Bab I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Indonesia dikenal sebagai negara dengan keberagaman budaya dan adat istiadat. Setiap budaya memiliki daya tarik tersendiri, yang menjadikan gambaran dalam identitas suatu daerah. Kehidupan sehari-hari budaya Indonesia tercermin dalam berbagai bentuk seperti tarian, musik, seni rupa, dan tradisi adat (Indrawati & Sari, 2024). Tidak hanya menjadi hiburan semata atau sekedar warisan dari masa lalu, budaya Indonesia telah menjelma menjadi identitas yang kuat bagi masyarakatnya. Banyaknya budaya yang ada di Indonesia menjadi keunikan yang dimiliki oleh Indonesia (Indrawati & Sari, 2024). Salah satu budaya yang berasal dari Pulau Sumatera Utara adalah budaya Batak. Suku Batak mempunyai beragam budaya seperti tradisi, adat istiadat, seni, dan kepercayaan yang diwariskan turun menurun. Peradaban Batak adalah hasil dari perjalanan panjang suku Proto Melayu yang bermigrasi ke Nusantara (Daniswari, 2021). **15** Suku Batak terdiri dari berbagai sub-suku dengan nama marga yang berfungsi sebagai tali persaudaraan (Ningsih & Nailufar, 2021). Suku Batak menjadi salah satu kelompok masyarakat terbesar yang menempati Indonesia. Berdasarkan buku From Distant Tales: Archaeology and Ethnohistory in the Highlands of Sumatra budaya Batak memiliki sejarah dan ciri khas tersendiri (Bonatz et al., 2009). Budaya Batak memiliki berbagai macam ikon budaya seperti seni tari, alat musik, dan daerah khas. Kain ulos

sebagai salah satu ikon 1 budaya Batak merupakan simbol adat yang menjadi bagian proses ritual bertujuan untuk memberikan perlindungan (Kumparan, 2023b). Masyarakat Batak juga memiliki alat musik seperti sulim, taganing, pangora, dan garantung (Kumparan, 2022). Kesenian budaya Batak lainnya adalah tari Tor-Tor yang menjadi seni pertunjukan yang terkenal berasal dari suku ini (Kumparan, 2023a). Berkembangnya zaman dan memasuki era pasca moderen, banyak Masyarakat mulai mengenal berbagai macam budaya luar (Kumparan, 2024). Budaya asing yang berasal dari daerah barat lebih mudah menyebar dan memengaruhi berbagai masyarakat di seluruh dunia (CBC, 2018). Pengaruh budaya asing ini terbukti dengan kuatnya dampak internet terhadap masyarakat dalam mengubah perilaku (Puspaningrum, 2021). Banyak masyarakat sering mengikuti tren budaya asing yang sedang populer di internet dan merasa tidak mau tertinggal. Masyarakat berusaha mengikuti tren budaya asing yang dianggap sebagai sesuatu yang harus dirasakan. Banyak masyarakat lokal mulai dapat mengetahui informasi yang berasal di luar Indonesia (Irawan, 2018). Budaya asing mulai terkenal serta memengaruhi masyarakat terutama kepada generasi muda. Berdasarkan Data Badan Pusat Statistik 94,16% remaja mengakses Internet baik itu berupa sosial media, berita, atau hiburan (Muhamad, 2024). **16** Kebudayaan Indonesia selalu mengalami perubahan, hal tersebut terjadi karena faktor masyarakat menginginkan sesuatu yang baru. Banyak remaja yang menganggap budaya lokal merupakan hal kuno (Widodo, 2023). Mudahnya mengakses internet membuat remaja lebih memilih budaya asing dibanding lokal (Dangga, 2023). kurangnya mengenali budaya membuat remaja tidak mengetahui makna 2 dibaliknya. Budaya lokal terasa kurang di apresiasi oleh berbagai kalangan generasi muda (Fadillah, 2023). Masa remaja merupakan usia yang mengalami perubahan besar, baik secara fisik, mental, dan cara berpikir (Suryana et al., 2022). Kondisi ini memengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja seperti tingkat rasa ketertarikan dengan sesuatu yang baru. Anak-anak yang memasuki awal masa remaja dari usia 12 hingga 16 keatas merupakan



masa-masa mereka dalam tahap pencarian jati diri sesuai dengan keputusan kompleks dan minat yang dikembangkan (Thabroni, 2022). Tingkah ini membuat remaja memiliki ketertarikan terhadap sesuatu yang asing dan tidak pernah dilihat. Berkembangnya teknologi juga memberikan sisi positif yang sangat besar. Kebanyakan individu lebih sering menggunakan teknologi dalam kehidupannya sehari-hari (Gulo, 2023). Media digital menjadi pintu untuk memberikan informasi dan pertukaran budaya (Gulo, 2023). Adanya media digital remaja dapat mempelajari banyak macam budaya lokal dengan mudah. Memanfaatkan media digital, dapat memberikan informasi edukatif terkait budaya Indonesia melalui foto dan video (Putra, 2024). Saat ini kemajuan teknologi sudah menjadi pengaruh gaya hidup dan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan remaja (Gulo, 2023). Mayoritas remaja sudah terbiasa dalam memanfaatkan penggunaan perangkat elektronik sebagai kehidupan sehari-hari (Mau & Gabriela, 2021). Penggunaan Media Digital berkembang di Indonesia. Media digital memberikan peluang promosi budaya melalui berbagai layanan elektronik (Baihaqi, 2024). Media digital telah menjadi tempat untuk orang mengekspresikan dirinya dengan berbagai macam cara. Budaya digital mencakup cara kita berpikir, bertindak, dan berkomunikasi dalam masyarakat yang semakin terhubung oleh teknologi (Andriyan, 2024). Efek ini 3 memberikan dampak sangat besar untuk banyak masyarakat terutama remaja yang dapat memperkenalkan budaya dengan mengekspresikan melalui media digital. Media yang sangat terkenal terutama di mayoritas remaja merupakan video game. Permainan digital sering kali digunakan sebagai sarana hiburan. Game sering mengandung berbagai elemen aspek budaya. Banyak generasi muda mengetahui beragam informasi melalui permainan. Penggunaan video game dapat memperkenalkan pemain beragam aspek budaya. Video game menjadi salah satu bentuk upaya dalam memberikan edukasi kepada generasi muda. video game semakin digemari masyarakat karena perkembangan gadget yang semakin canggih (Regiana et al., 2020). Video game dalam komputer menjadi salah satu perangkat yang sangat populer

digunakan oleh masyarakat. Komputer merupakan platform video game yang sangat besar digunakan baik secara online atau offline (Berg, 2010). Video game dalam komputer bekerja secara individu antara pengguna serta target yang menyajikan lingkungan belajar penuh aktivitas dan eksplorasi (Yildiz & Yildiz, 2011). Video game dalam komputer selain digunakan untuk hiburan dapat mengekspresikan dan memberikan kesempatan peluang untuk menyampaikan pesan (Raessens & Goldstein, 2005). Penggunaan video game menjadi sebuah kesempatan untuk menyebarkan dan melestarikan budaya Batak. Pemain dapat mengenali berbagai macam unsur Suku Batak dan juga mendapatkan hiburan. Game digital tidak hanya menghadirkan kegiatan yang imersif dan menyenangkan, melainkan kegiatan yang terkait dengan konten pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (Setiawan et al., 2019). Penggunaan media video games mampu menjadi jembatan kepada generasi muda untuk mengenal lebih lanjut tentang budaya Batak.

Penerapan ini menjadi 4 dorongan bagi remaja kembali tertarik serta mengapresiasi budayanya sendiri. 1 2 3 5 11 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut: 1.

Remaja memiliki kekurangan daya tarik terhadap budaya lokal karena mudahnya akses media digital untuk melihat berbagai budaya asing. 2. Remaja lebih tertarik melakukan aktivitas melalui media digital untuk mencari berbagai informasi yang tidak dikenal. 3. Budaya Batak mengalami pergeseran karena pengaruh budaya asing yang bermunculan melalui media digital.

1 2 3 4 5 6 9 1.3 Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut: 1. Bagaimana cara budaya Batak dapat disampaikan melalui perancangan UI/UX video game? 2. Bagaimana tahapan merancang UI/UX permainan serta media pendukung dengan menggunakan budaya Batak tersebut? 1.4 Tujuan Penelitian Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana unsur budaya Batak dapat diimplementasikan ke dalam media video game dengan bentuk UI/

UX. Perancangan ini mengadaptasi budaya Batak melalui elemen visual dan interaktif untuk menciptakan pengalaman 5 bermain yang menghibur dan bermanfaat. Perancangan ini dibuat untuk memberikan kesadaran serta meningkatkan apresiasi remaja terhadap budaya lokal.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian tugas akhir ini mempunyai beberapa manfaat yang diantaranya:

1.5.1 Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Hasil perancangan tugas akhir ini dapat membuka peluang kolaborasi antara universitas, sekolah, dan organisasi lain dalam memperkenalkan budaya Batak melalui media interaksi. Perancangan ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang penuh hiburan. Desain UI/UX budaya Batak diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran edukatif sekaligus menghibur.

1.5.2 Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan kemampuan dan memahami bidang UI/UX permainan budaya Batak. Pengetahuan yang diperoleh dari penelitian ini akan berguna dalam pembuatan proyek serupa dengan tema budaya. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan desain UI/UX berbasis budaya.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Hasil perancangan UI/UX permainan budaya Batak diharapkan dapat memperkenalkan beragam seni tari, alat musik, pakaian adat, serta daerah ciri khas. Melalui elemen visual, masyarakat dapat melakukan pembelajaran melalui interaksi yang menghibur untuk mengenal beragam macam aspek budaya Batak. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam memberikan edukasi serta pelestarian terhadap budaya Batak.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan proposal ini terdiri dari: 1. **1 4 10** BAB I PENDAHULUAN Bab ini mencakup latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan manfaat penelitian. Bab ini menjelaskan budaya Batak sebagai bagian dari budaya Indonesia. Kemajuan teknologi mempermudah remaja mengakses media digital, sehingga video game dapat menjadi solusi untuk memperkenalkan budaya Batak dan meningkatkan apresiasi terhadap budaya Indonesia.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini menyajikan teori yang relevan, termasuk konsep dasar mengenai desain UI/UX, Game Design, dan Pengumpulan data budaya

batak dan kasus yang serupa mengenai perancangan video game berunsur budaya. 3. BAB III METODOLOGI DESAIN/PERANCANGAN Bab ini mencakup sistematika perancangan, metode pencarian data, analisis data, kesimpulan hasil analisis, dan pemecahan masalah. Bab ini menjelaskan hasil analisis data dari berbagai cara untuk mendapatkan data yang akurat terkait budaya Batak. 4. BAB IV STRATEGI KREATIF Bab ini menyajikan hasil karya permainan bertema budaya Batak yang telah dibuat. Bab ini memberikan informasi terkait desain UI/UX yang digunakan serta referensi dan gaya permainan. Bab ini memberikan gambaran akhir permainan seperti karakter, enviroment, sprite, gameplay , serta navigasi UI/UX.

13 5. BAB V PENUTUP 7 Bab ini menyajikan hasil kesimpulan serta saran berdasarkan perancangan dan penelitian melalui rumusan masalah yang telah ditemukan.

8 Bab II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka 1) Muhammad Yudhi Rezaldi dan Imam Alhafizi. 2023. ‘ Game Asset Design As a Cultur e Conservation Effort Through New Media’. Jurnal Bahasa Rupa, Vol. 06 No. 03, 2023 Agustus, 210-216. Penelitian tersebut menjelaskan tentang penggunaan media baru untuk memperkenalkan budaya Batak dengan cara interaktif. Berdasarkan kutipan jurnal peneliti yang diambil dari ‘Understanding New Media: Extending Marshall McLuhan’ media baru merupakan n saluran teknologi digital interaktif yang menyampaikan pesan atau informasi baru untuk komunikasi elektronik melalui komputer dan koneksi internet, yang memungkinkan setiap orang berinteraksi di seluruh dunia (Rezaldi & Alhafizi, 2023). Penelitian tersebut bertujuan untuk melestarikan budaya melalui media baru berupa video game. Perancangan yang dibuat Yudhi dan Imam berupa aset game yang menggambarkan berbagai ciri khas suku Batak yang ada dari berbagai daerah. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah, penulis merancang konsep game dengan implementasi budaya Batak ke dalam fighting game untuk memperkenalkan berbagai aspek budaya Batak. Perancangan konsep game yang dibuat penulis berfokus ke bentuk karakter dengan budaya Batak seperti tari dan alat musik yang diubah

menjadi gaya bertarung, sedangkan penelitian pada jurnal tersebut berfokus ke ciri khas bentuk dari budaya Batak tersebut. 2) Tita Nurhakiki Damanik.

23 2015. 'Perancangan Level Game Adventure Horas Gale Dengan Mengangkat Nilai-Nilai Budaya Batak Toba'. Skripsi (S1) Universitas Telkom.

Penelitian tersebut 9 menjelaskan perancangan video game Batak Toba tentang seni patung Si Galegale dengan genre adventure. Berdasarkan kutipan peneliti yang diambil dari 'Beginning Game Level Design' game adventure merupakan permainan yang mengutamakan alur cerita dan pemecahan teka-teki, umumnya dimainkan dengan memberikan perintah atau kalimat sederhana untuk menjalankan berbagai aksi (Damanik, 2015).

Penelitian tersebut bertujuan untuk memperkenalkan budaya Batak Toba melalui Si Galegale. Perancangan yang dibuat Tita berupa game yang membawa tradisi Batak Toba Si Galegale melalui game adventure platformer. Perbedaan penelitian tersebut dengan penulis adalah, penulis merancang konsep game dengan implementasi budaya Batak ke dalam fighting game untuk memperkenalkan berbagai aspek budaya Batak, sedangkan penelitian skripsi tersebut bertujuan memperkenalkan dan melestarikan tradisi budaya Batak Toba Si Galegale dengan tema game adventure. 3) Roberto Kaban, Fandy Syahputra, dan Fajrillah. 2021.

'Perancangan Game RPG (Role Playing Game) Nusantara Darkness Rises'. Journal of Information System Research, Vol. 02 No. 04, 2021

Juli, 235-246. Penelitian tersebut menjelaskan tentang penggunaan RPG (Role Playing Games) dengan mengangkat tema Nusantara. 12 Menurut peneliti, game dapat menjadi aplikasi edukatif yang berfungsi sebagai media pembelajaran melalui konsep belajar dan bermain (Kaban et al., 2021). Penggunaan RPG menjadi pilihan untuk memasukkan unsur kompleks budaya melalui cerita game tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan berbagai budaya Nusantara melalui RPG game untuk meningkatkan minat pemain mengapresiasi budaya Indonesia. Penelitian yang dibuat Roberto, 10 Fandy, dan Fajrillah bertujuan untuk memperkenalkan beragam budaya Indonesia dari berbagai daerah. Perbedaan penelitian tersebut dengan

penulis adalah, penulis merancang konsep game dengan implementasi budaya Batak ke dalam fighting game untuk memperkenalkan berbagai unsur budaya Batak, sedangkan penelitian jurnal tersebut menggunakan RPG sebagai basis game untuk memperkenalkan beragam budaya Nusantara. 4) Kartika Sari Banjarnahor dan Tonni Limbong. 2023. 'Rancang Bangun Aplikasi Game Huling-Huling Acca Atau Teki-Suku Batak Berbasis Android'. Jurnal Seminar Nasional Inovasi Sains Teknologi Informasi Komputer, Vol. 01 No. 01, 2023 September, 97-110. Penelitian tersebut menjelaskan permainan tradisional yang semakin menghilang karena berkembangnya teknologi membuat generasi muda melupakan permainan tersebut. Kurangnya permainan tradisional diperlukan inovasi permainan tradisional yang diadaptasi melalui format digital (Kartika et al., 2023). Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan edukasi dan hiburan menggunakan permainan tradisional Acca yang diimplementasikan melalui format digital. Penelitian yang dibuat Kartika dan Tonni membawa permainan tradisional khas suku Batak melalui media digital. Perbedaan penelitian tersebut dengan penulis adalah, penulis merancang konsep game dengan implementasi budaya Batak ke dalam fighting game untuk memperkenalkan berbagai aspek budaya Batak, sedangkan penelitian jurnal tersebut membuat game bertema teka-teki bertema tradisional suku Batak untuk memberikan edukasi. 5) Tri Witya Putri, Putri Meledina Lumbangaol, Dian Syahfitri, dan Arianto. 2024. 'Pengenalan Budaya Sumatera Utara (Ulos Batak Toba) Melalui Permainan Ular Tangga Edukatif Sebagai Bahan Ajar Bipa' Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, Vol. No. 07, 2024 Juni, 274-290. Penelitian tersebut menjelaskan penggunaan permainan tradisional ular 11 tangga untuk memperkenalkan ulos Batak Toba. Berdasarkan penelitian jurnal suku Batak memiliki kain tradisional ulos yang memiliki beragam corak dan warna. Ulos memiliki ciri khas, sifat, fungsi, serta hubungan yang unik dengan budaya Batak Toba (Putri et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukatif tentang budaya Sumatera Utara melalui permainan

tradisional ular tangga. Penelitian yang dibuat Tri, Putri, Dian, dan Arianto memperkenalkan beragam tipe ulos yang merupakan kain ciri khas dari budaya Batak melalui yang dapat dipelajari melalui permainan tradisional. Perbedaan penelitian tersebut dengan penulis adalah, penulis merancang konsep game dengan implementasi budaya Batak ke dalam fighting game untuk memperkenalkan berbagai aspek budaya Batak, sedangkan penelitian jurnal tersebut membuat permainan tradisional ular tangga yang berfokus untuk memperkenalkan beragam corak ulos suku Batak.

2.2 Tinjauan Teori 2.2 **3 21** 1 Suku Batak Suku Batak merupakan salah satu suku terbesar di Indonesia yang berasal dari provinsi Sumatera Utara.

Suku Batak dikenal sebagai masyarakat Proto Melayu yang berasal dari Asia Selatan dan bermigrasi ke Indonesia untuk menetap di pulau Sumatera (Wenny, 2024). Bersumber dari buku "Asal-Usul, Silsilah dan Tradisi Budaya Batak Toba" bahwa suku Batak menyebar dari zaman dahulu dalam beragam daerah seperti danau toba yang terletak di Sumatera Utara (Situmorang, 2023). Berkembangnya suku Batak membuat berbagai perkumpulan kelompok yang menciptakan kerajaan kecil dengan sistem pemerintahan dan hukum adat. Keberadaan Siraja Batak yang dianggap sebagai nenek moyang pertama suku Batak menjadi awal mula budaya Batak dimulai (Wenny, 2024). 12 Batak terdiri dari berbagai sub-suku yang memiliki ciri khas berbeda. Setiap sub-suku menganut agama yang berbeda serta logat khas tersendiri (Ningsih & Nailufar, 2021). Suku Batak menggunakan sistem kekerabatan marga yang bertujuan untuk memberikan tanda keturunan serta asal-usul (Wenny, 2024). Batak memiliki 6 sub-suku dengan ciri khas tersendiri yang terdiri dari: a. Batak Toba, merupakan suku Batak yang menempati Danau Toba dengan mayoritas kepercayaan Kristen Protestant.

3 Suku Batak Toba mempunyai kepercayaan leluhur sebelum datangnya misionaris Ingwer Nommensen. Batak Toba beragam adat seperti rumah bolon, sulim, dan tari tortor (Batakkeren, 2024). b. Batak Angkola, merupakan suku Batak yang menempati berbagai wilayah seperti Tapanuli dengan mayoritas kepercayaan Islam. Batak Angkola memiliki beragam adat

seperti upacara pabuat boru marhabuatan, gondang, dan tari angkola (Batakkeren, 2024) . c. Batak Mandailing, merupakan suku Batak yang menempati berbagai daerah seperti Kota Medan dengan mayoritas kepercayaan Islam. Batak Mandailing terpengaruh melalui kaum padri berasal dari Minangkabau yang membuat masyarakat menganut agama islam. Batak Mandailing memiliki beragam adat seperti rumah bagas godang, gordang, dan tari endeng-endeng (Batakkeren, 2024) . d. Batak Simalungun, merupakan suku Batak yang menempati Kabupaten Simalungun dengan mayoritas kepercayaan Kristen Protestant, dan Katolik. Batak Simalungun memiliki beragam adat seperti rumah simalungun, sarune bolon, dan tari tortor mangelek (Batakkeren, 2024) . e. Batak Karo, merupakan suku Batak yang menempati Sumatera Utara dan Aceh dengan mayoritas kepercayaan 13 berbeda. Batak Karo memiliki beragam adat seperti rumah siwaluh jabu, kulcapi, dan tari guro-guro aron (Batakkeren, 2024) . f. Batak Pakpak, merupakan suku Batak yang menempati berbagai daerah seperti Kabupaten Pakpak Bharat dengan mayoritas kepercayaan berbeda. Batak Pakpak memiliki beragam adat seperti rumah pakpak, genderang sisibah, dan tari tatak moccak (Batakkeren, 2024) . Suku Batak menggunakan berbagai logat untuk membedakan kelompok tersebut. Logat yang digunakan suku Batak merupakan bahasa dari austronesia yang berkembang (Wenny, 2024).

- 1 Sub-suku Batak memiliki logat yang terdiri dari: a. Logat Simalungun digunakan suku Batak Simalungun. b. 1 2 Logat Pakpak digunakan suku Batak Pakpak. c. Logat Toba digunakan suku Batak Toba, Angkola, dan Mandailing. d. 1 Logat Karo digunakan suku Batak Karo. 2.2

1.1Budaya Batak Suku Batak pada tahun 1500 dan 2000 tahun sebelum masehi dipengaruhi oleh Hindu serta Buddha. Bersumber dari buku Batak Blood and Protestant Soul ditulis Paul Bodholdt Pedersen menjelaskan suku Batak merupakan Proto Melayu yang memiliki influensi budaya dari hasil migrasi ke berbagai tempat seperti Cina, Yunnan, dan Vietnam. Masuknya penyebaran agama ke sumatera mengubah beberapa kepercayaan suku Batak tentang roh nenek moyang. Suku Batak telah mengalami berbagai

perkembangan baik dari sistem kekerabatan serta pola kepemimpinan yang rumit (Pedersen, 1970). Budaya Batak menggunakan sistem nilai-nilai yang sangat penting untuk di tekankan konsep kehidupan melalui cerminan kehormatan, kekeluargaan, kejujuran, dan kepercayaan. Adat 14 istiadat mengatur pola kehidupan masyarakat Batak baik secara marga atau upacara untuk meningkatkan hubungan satu sama lain. Budaya Batak terdapat beragam macam khas yang menggambarkan suku tersebut seperti penggunaan pakaian adat beserta kain ulos (Hibrizi, 2024). Terdapat falsafah yang menjadi pedoman karakteristik masyarakat suku Batak (Sianturi, 2023). Falsafah yang digunakan budaya Batak terdiri dari:

- a. Mardebeta Suku Batak mempunyai kepercayaan besar kepada pencipta sebelum masuknya agama ke tanah Batak dengan sebutan ompu mulajadi nabolon . Suku Batak selalu memiliki hubungan yang besar kepada pencipta dengan sering melakukan tradisi martonggo. Tradisi ini dilakukan dengan berdoa dan dipercayai oleh suku Batak dapat memberikan kenyamanan serta kebaikan.
- b. Marpinompar Keturunan menjadi peran besar dalam menjaga silsilah keluarga Batak. Suku Batak memerlukan keturunan untuk dapat di pandang masyarakat. Keluarga Batak tidak dapat disebut sebagai hagabeon karena belum mempunyai keturunan yang lengkap.
- c. Martutur Kekerabatan suku Batak menggunakan sistem dalihan natolu untuk memahami posisi marga pada generasi beberapa. Individu yang baru mengenal orang Batak baru akan menggunakan perumpamaan untuk mengetahui posisinya. Sistem ini digunakan untuk menghormati keluarga Batak yang berada dalam posisi tinggi atau rendah.
- d. Maradat Adat menjadi kebiasaan yang digunakan masyarakat Batak dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk adat suku Batak terlihat 15 dari hubungan sosial yang dilakukan selama acara. Masyarakat Batak hidup dalam lingkup dalihan natolu yang tidak memandang perbedaan.
- e. Marpangkirimon Suku Batak mempunyai pengharapan atau cita-cita dalam kehidupannya. Masyarakat Batak tekun dalam memenuhi tujuan hidup mereka. Keturunan dan dipandang masyarakat melalui kekayaan dan harta menjadi

pengharapan keluarga Batak. f. Marpatik Suku Batak menggunakan peraturan untuk menjaga hubungan kekerabatan dan kekeluargaan. Filosofi patik naso boi oseon jala uhum naso boi ubaon berarti aturan yang tidak boleh dikebiri dan dilanggar untuk memberikan ketaatan masyarakat Batak. Sistem ini digunakan dalam kehidupan kerajaan Batak untuk memberikan kebenaran dan keadilan. g. Maruhum Hukum dibutuhkan dalam adat Batak untuk memberikan kebenaran dan kesalahan melalui hati nurani. Masyarakat Batak memerlukan hukum untuk memberikan keadilan. Masyarakat yang melanggar peraturan akan diberikan hukuman berat untuk tidak melakukan kesalahan yang sama lagi.

2.2.1.2 Pelestarian Budaya Batak

Masuknya era modernisasi budaya Batak mengalami transformasi dan penyesuaian dengan nilai adat dan prinsip yang masih bertahan (Hibrizi, 2024). Peran masyarakat sangat besar dalam mempertahankan serta mengembangkan warisan budaya Batak. Kemampuan budaya dengan beradaptasi dapat menjadi pengikat masyarakat Batak (Purba et al., 2024). Masuknya teknologi menjadi potensi untuk memperkenalkan budaya secara lebih luas (Gulo, 2023). era digitalisasi memberikan tantangan 16 terhadap Pelestarian adat budaya Batak dan dibutuhkan adaptasi. Era digital memberikan kesempatan untuk memperkenalkan tradisi budaya Batak secara luas (Rambe & Lase, 2024). Peran teknologi memberikan beragam cara untuk memperkenalkan budaya (Andalas, 2024). Pelestarian budaya Batak dapat dilakukan melalui:

- a. Media Sosial menjadi sarana untuk mempromosikan kegiatan budaya Batak dengan luas secara realtime . Penggunaan media sosial mencakup berbagai cara seperti digital art, dan video untuk memberikan gambaran bentuk budaya tersebut.
- b. Platform Interaktif memberikan informasi Batak melalui aplikasi edukasi yang menampilkan UI/UX budaya untuk memberikan hiburan serta edukasi bermanfaat.
- c. Virtual Reality memberikan pengalaman yang imersif untuk melihat secara langsung menggunakan perangkat elektronik dalam menampilkan gambaran budaya Batak dilihat melalui mata.

2.2.2 Perkembangan UI/UX

UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah kumpulan elemen-elemen yang

menunjukkan gambaran visual dan dapat di interaksi dengan pengguna (Mayasari & Heryana, 2023). UI/UX merupakan teknologi yang semakin kompleks penggunaan sistemnya akan membuat kebutuhan yang semakin banyak. Tanpa UI/UX teknologi akan menjadi terasa hampa serta hilang kemampuan interaksi yang membuat sistem tidak jalan (Fowler, 2019). Konsep UI/UX pertama kali diperkenalkan pada tahun 1990 oleh Donald Norman dan terus berevolusi hingga sekarang (Sulianta, 2025). Tertulis pada buku *The Design of Everyday Things* bahwa interaksi suatu desain membutuhkan pemahaman manusia untuk mencari tahu kebutuhan pengguna (Norman, 17 2013). Buku “UX/UI Design” menjelaskan UI/UX semakin berkembang dalam industri teknologi dan memberikan pengalaman efisien dan menyenangkan (Sulianta, 2025). Desain dalam UI/UX membutuhkan beberapa metodologi untuk pengembangan digital yang terdiri dari: a. Design Thinking merupakan pendekatan yang melibatkan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, untuk memahami kebutuhan serta masalah untuk mengembangkan solusi efektif bagi pengguna. b. Lean UX merupakan pendekatan yang memanfaatkan kecepatan serta efisiensi untuk mempercepat pengembangan melalui eksperimen berbasis data. c. Agile UX merupakan pendekatan yang melibatkan pengguna secara aktif dengan mengembangkan sistem inklusif untuk memenuhi individual serta dampak sosial dan budaya. d. Human-Centered Design merupakan pendekatan yang berfokus pada masyarakat dalam memberikan solusi yang positif dan mempertimbangkan keberlanjutan serta dampak jangka panjang. e. User-Centered Design merupakan pendekatan yang menggunakan iteratif untuk mengumpulkan data dan evaluasi untuk kebutuhan pengguna. UI/UX memiliki peran besar dalam memberikan pengalaman terbaik terhadap produk digital. Gaya visual beserta interaksi yang diberikan melalui UI/UX akan memberikan pengalaman terbaik. Desain UI/UX yang bagus akan memberikan kepuasan maksimal kepada pengguna (Hamidli, 2023).

2.3 Teori Utama Penulisan ini menggunakan berbagai teori utama yang digunakan. Berikut adalah teori yang digunakan:

2.3.1 UI/UX UI (User Interface) dan UX (

User Experience) merupakan aspek yang digunakan dalam media digital. UI/UX bertujuan untuk memberikan pengalaman yang maksimal kepada pengguna baik secara visual dan fungsi (Mayasari & Heryana, 2023). Buku 'Konsep dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak' menjelaskan berbagai aspek perbedaan dari fungsi UI/UX. Berikut adalah penjelasan UI/UX secara singkat: 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). Berdasarkan buku 'Konsep dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak' penulis harus memerhatikan banyak aspek dalam pembuatan perancangan ini. Pembuatan UI/UX dibutuhkan pemahaman kepada target yang dituju. Penulis 19 menggunakan teori ini untuk memahami pembuatan UI/UX desain permainan dengan menggabungkan unsur budaya Batak. 2.3.2 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 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:

- a. Play Mechanic adalah aktivitas yang dilakukan dengan berinteraksi dengan mekanik dalam video game. Tindakan video game bisa berupa strategi, interaksi, dan pilihan yang digunakan pemain.
- b. Objective adalah sasaran formal yang dirancang untuk dicapai pemain sebagai arahan dari sistem permainan. Objective memberikan tujuan untuk menyelesaikan permainan tersebut.
- c. Goal bertujuan untuk mencerminkan apa yang harus di capai oleh pemain. Goal memberikan motivasi dan arah untuk pemain baik terkait dengan objective atau tidak.
- d. Player Strategy adalah keputusan yang memengaruhi tindakan selama aktivitas permainan. Tantangan strategi dalam permainan tidak selalu memerlukan solusi sederhana, tetapi juga mempertimbangkan asumsi yang dimiliki pemain selama bermain.
- e. Interface Player and System Communication adalah komponen sistem game yang memungkinkan pemain melakukan interaksi. Input dan output bekerja sama untuk membangun hubungan antara eksekusi pemain dengan sistem game.
- f. Input Control merupakan interaksi pemain selama menggunakan perangkat kontrol untuk memberikan perintah dalam permainan. Input control mencakup bagaimana pemain berinteraksi dengan karakter atau objek untuk memberikan pergerakan serta tindakan.
- g. Head Up Display adalah tampilan yang muncul di atas kamera selama permainan berlangsung. Head Up Display berfungsi untuk menyajikan informasi penting yang tidak dapat diakses langsung dari dunia permainan.
- h. Genre merupakan kategori sebuah video game untuk memberikan informasi terkait bentuk permainan tersebut. Genre digunakan untuk mengetahui gambaran bentuk permainan yang diimplementasi.
- i. Character memiliki peran penting dalam video game untuk menarik perhatian pemain melalui desain visual yang ditawarkan. Karakter memengaruhi cerita dan pengalaman pemain melalui konflik dan tantangan sesuai dengan tema permainan.
- j. Story adalah cerita yang membawa konteks dan tujuan

untuk mengarahkan pemain mencapai sasaran. Cerita disampaikan melalui interaksi dan keputusan seolah pemain berada di posisi tersebut.

Penulis menggunakan beberapa prinsip untuk perancangan UI/UX desain permainan budaya Batak. Prinsip-prinsip tersebut adalah Play Mechanic, Objective, Goal, Interface Player and System Communication, Head Up Display, Genre, dan Character. Play Mechanic digunakan untuk menentukan bagaimana cara permainan bekerja. Objective dan Goal memberikan arah tujuan dari permainan. Interface Player and System Communication dan 21 Head Up Display untuk memberikan tampilan dengan unsur budaya Batak yang harus di interaksi dalam permainan. Genre sebagai penentuan style game yang akan digunakan. Character untuk merancang desain karakter dengan unsur budaya Batak yang digunakan dalam permainan.

Prinsip-prinsip game design akan membantu penulis dalam merancang UI/UX desain permainan yang baik. 2.4 Teori Pendukung Penulis menggunakan berbagai teori pendukung yang digunakan dalam membuat tugas akhir ini.

Berikut adalah teori yang digunakan: 2.4.1 Tipografi Tipografi merupakan suara tertulis bertujuan untuk berkomunikasi melalui bentuk visual huruf. Jim Williams penulis buku 'Type Matters' menjelaskan dasar tipografi dan contoh visual yang membantu memahami konsep tipografi. Penggunaan tipografi yang tepat bertujuan untuk memberikan suasana yang dapat di baca (Williams, 2012). berikut adalah hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan tipografi untuk perancangan UI/UX video game yang baik: a. Typeface merupakan kumpulan bentuk huruf yang memiliki visual tersendiri. Pemilihan typeface mempengaruhi kenyamanan membaca. b. Leading merupakan ruang kosong yang digunakan untuk memberi jarak antar huruf. Penggunaan leading bertujuan memberikan kenyamanan baca dari baris ke baris dan memberikan tampilan yang menarik. c. Figures merupakan kumpulan angka yang sering digunakan dalam teks. Penulisan angka digunakan untuk memberikan informasi lebih detail. 2.2 d. Letter Spacing merupakan Jarak antar huruf untuk memberikan ruang kosong. Letter spacing memperbaiki visual teks dan

memberikan kenyamanan membaca yang lebih dinikmati. e. Colour merupakan warna dalam yang digunakan untuk memberikan visual seimbang. Pemilihan warna bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan teks dan memberikan kesan visual yang menarik. f. Readability merupakan kenyamanan pembaca melihat kumpulan teks yang tersusun. Teks terpengaruh oleh pemilihan typeface, ukuran, ruang kosong, serta warna yang dipilih. Teori ini menjadi panduan penulis untuk menentukan dan memperhatikan penggunaan tipografi yang baik dalam perancangan UI/UX desain permainan budaya Batak. Tipografi yang digunakan untuk merancang UI/UX akan membantu penulis dalam membuat logo serta informasi yang dibutuhkan pada tampilan UI/UX desain permainan budaya Batak. Penulis juga menggunakan typeface serif dan san serif untuk memberikan elemen visual yang menyesuaikan dengan tema perancangan. a. Serif Typeface serif merupakan huruf dengan karakteristik sirip atau kaki yang memiliki bentuk ketebalan dan ketipisan mencolok pada garis-garis pembentuk (Januariyansah, 2018). Serif digunakan penulis untuk membuat bentuk tipografi yang kompleks dan menyatu dengan elemen gambar seperti logo dan menu a. San Serif Typeface san serif merupakan huruf dengan karakteristik tidak memiliki sirip yang memiliki ketebalan konsisten di seluruh bentuk hurufnya (Januariyansah, 2018). San serif digunakan 23 penulis untuk membuat bentuk tipografi yang simpel dan konsisten seperti isi sub teks yang penuh informasi. 2.4.2 Tata Letak Tata Letak merupakan elemen-elemen desain yang ada pada media tertentu untuk mendukung konsep yang bawa (Rustan, 2017). Buku 'Layout, Dasar & Penerapan' yang dibuat oleh Surianto Rustan menjelaskan tata letak berkembang menjadi tahapan penting yang menyatu dengan definisi desain. Penggunaan tata letak pada desain membutuhkan panduan yang benar, berikut adalah beberapa panduan: a. Tujuan desain. b. Target audience. c. Pesan yang ingin disampaikan ke audience. d. Penyampaian pesan yang benar ke audience. e. Media desain apa yang akan digunakan dan dilihat audience. Surianto membahas tugas desainer menyampaikan pesan-pesan kepada target

audience melalui karya seni. Tata letak memiliki prinsip dasar yang diperlukan untuk memberi efek yang kuat bagi target audience .

Berikut adalah prinsipnya: a. Sequence memberikan urutan perhatian. b. Emphasis memberikan penekanan. c. Balance mengatur keseimbangan d. Unity menciptakan kesatuan. Teori ini digunakan untuk memahami target audience. Penulis membuat visual tata letak UI/UX permainan dengan menggabungkan unsur budaya Batak. Teori ini berguna untuk memastikan penempatan elemen-elemen visual dalam perancangan UI/UX Permainan budaya Batak dengan baik dan nyaman untuk digunakan. 24 2.4.3 Warna Warna merupakan persepsi yang bersifat subjektif dan didefinisikan melalui indera penglihatan. Cahaya yang dipancarkan ke benda menjadi fenomena yang diterima secara objektif. Menurut Brewster warna di kelompokkan menjadi empat yang disusun dengan bentuk lingkaran berisi warna (Kumparan, 2021).

14 Berikut merupakan 4 jenis kelompok warna menurut Brewster: a.

Warna Primer merupakan dasar warna yang tidak memiliki campuran dengan warna lain.

Warna primer dimanfaatkan sebagai dasar yang digunakan sebelum dicampurkan untuk membentuk warna lain. b. Warna Sekunder merupakan pencampuran dua warna primer menghasilkan variasi warna yang baru. Warna sekunder dimanfaatkan untuk menambahkan detail, serta menciptakan warna untuk perpaduan menarik dan harmonis. c. Warna Tersier merupakan warna yang dihasilkan melalui percampuran tiga warna primer. Warna tersier digambarkan sebagai warna netral untuk memberikan detail lebih melalui variasi warna yang lebih banyak. d. Warna Netral merupakan percampuran warna yang digunakan sebagai penyeimbang percampuran warna lain. Warna netral digunakan untuk membedakan visual warna yang ada.

Berdasarkan artikel Color Theory for Game Art Design dari PavCreations, teori warna membawa seniman untuk menyusun kombinasi warna yang harmoni (Pav, 2021). Warna memiliki tiga skema yang digunakan desain grafis, berikut penjelasan singkatnya: a. Complementary merupakan kombinasi dua warna yang berada di sisi berlawanan pada roda warna untuk 25 menciptakan kontras yang tinggi. Complementary digunakan untuk



menciptakan atmosfer dalam permainan melalui detail kecil pada visual.

b. Monochromatic merupakan kombinasi variasi dari satu warna dasar yang tidak menggunakan warna-warna cerah. Monochromatic bekerja dengan baik untuk permainan dengan berbagai nuansa dari warna yang sama. c.

Analogous merupakan kombinasi yang pemilihan menggunakan satu warna utama dan warna yang berdekatan dengan roda warna. Analogous memberikan suasana latar belakang detail di dalam lingkungan permainan. Penulis menerapkan teori warna Brewster untuk merancang aset, latar, karakter, dan tampilan yang mengandung unsur budaya Batak. Pemilihan warna yang tepat akan memengaruhi bentuk desain permainan. Teori warna ini digunakan memilih warna yang tepat untuk merancang UI/UX permainan dengan unsur budaya Batak. 2.4 7 4 Budaya Budaya adalah kumpulan pola

yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, serta berbagai kemampuan dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai bagian kehidupannya dari masyarakat. Budaya menurut Koentjaraningrat merupakan sesuatu yang kompleks yang mencakup berbagai aspek kehidupan manusia baik melalui hasil proses interaksi antar individu di lingkungan sosial atau kebiasaan yang ada turun temurun (Geograf, 2023). Berdasarkan teori Koentjaraningrat, kebudayaan terdiri dari berbagai unsur yang saling berkait. Unsur budaya tersebut berupa: a. Pengetahuan merupakan hasil dari pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh manusia di lingkungannya. 26 Pengetahuan ini mencakup berbagai bidang, mulai dari ilmu pengetahuan, teknologi, dan kearifan lokal turun temurun. b. Kepercayaan meliputi berbagai keyakinan termasuk agama, mitos, dan nilai spiritual yang menjadi panduan dalam kehidupan manusia. c. Seni meliputi berbagai aspek bentuk ekspresi kreatif manusia seperti, seni rupa, musik, tari, sastra, dan beragam jenis karya seni lainnya. d. Moral mencakup prinsip-prinsip etika dan norma yang menjadi panduan perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat. e. Hukum mencakup ketentuan dan peraturan baik berupa formal maupun informal dengan tujuan mengatur kehidupan masyarakat. f. Adat Istiadat meliputi berbagai

tradisi, kebiasaan, dan kebiasaan hidup yang menjadi unsur kebudayaan penting dalam masyarakat. Seni dan Adat Istiadat menjadi dasar yang digunakan Penulis untuk memahami budaya Batak. Teori ini membantu dalam memahami aspek budaya Batak yang diperlukan untuk perancangan UI/UX desain permainan. Penulis menggunakan teori Koentjaraningrat untuk mempelajari serta memahami budaya serta mempelajari suku batak. Nama permainan digunakan untuk perancangan ini berasal dari bahasa batak yaitu pargodungan dan sahala yang digabungkan menjadi parsahala. Pargodungan memiliki arti sebuah tempat berkumpul suku batak dan sahala memaknakan sebuah spiritual atau kekuatan dalam. Teori ini menjadi panduan untuk mengimplementasikan budaya batak kedalam perancangan UI/UX parsahala . 27 2.4.5 Masa Kognitif Remaja Manusia memiliki masa usia yang dimulai dari anak-anak hingga dewasa. 24 Menurut buku 4 “Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Hidup 24 yang ditulis Elizabeth B. Hurlock membahas berbagai aspek perilaku dari bayi hingga dewasa. Masa remaja usia 12-16 merupakan usia di mana anak mulai memasuki tahapan puber dan memiliki perubahan baik secara fisik hingga sikap dan perilaku (Hurlock, 1980). Anak yang menyentuh masa periode remaja memiliki sikap tertentu, berikut adalah ciri-ciri remaja tersebut: a. Masa remaja sebagai periode penting untuk pertumbuhan fisik hingga mentalitas remaja. b. Masa remaja sebagai peralihan di mana mereka meninggalkan hal yang kekanak-kanakan dan mempelajari pola perilaku baru. c. Masa remaja sebagai pencarian identitas diri baik dengan hal yang mereka minati dan mengikuti kelompok tertentu. d. Masa remaja sebagai ambang memasuki tingkat dewasa dengan memiliki kesan seperti tindakan yang dilakukan atau gaya pakaian. Teori ini digunakan sebagai panduan untuk memahami remaja usia 12-16. Pemahaman ini akan membantu dalam memahami kebutuhan remaja yang pas dalam perancangan UI/UX permainan Parsahala. 2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Perancangan UI/UX permainan budaya Batak membutuhkan berbagai macam teori agar hasil perancangan maksimal. Teori utama mencakup beberapa aspek penting, yaitu

UI/UX dan game design . UI berfokus pada elemen visual dan tata letak untuk meningkatkan interaksi pengguna, sementara UX 28 berfokus pada pengalaman pengguna dan kebutuhan pemain. Teori game design memberikan prinsip-prinsip penting seperti play mechanic, objective, goal , dan interaksi pemain dengan sistem permainan. Perancangan juga membutuhkan teori pendukung yang memiliki pendekatan dengan rana desain. Teori ini mencakup tipografi, tata letak, warna, budaya, dan masa kognitif remaja.

17 Tipografi berperan dalam memilih font yang tepat untuk meningkatkan keterbacaan dan visual permainan. Tata letak digunakan untuk menyusun elemen-elemen desain dengan mempertimbangkan tujuan, audiens, dan pesan yang ingin disampaikan. Teori warna memberikan panduan dalam memilih skema warna yang harmonis, seperti complementary, monochromatic , dan analogous , untuk menciptakan atmosfer dan detail visual dalam perancangan permainan budaya Batak. Teori budaya untuk memahami kebiasaan turun menurun dan adat istiadatnya. Teori kognitif remaja untuk memahami perilaku dan sifat remaja pada umur 12-16. Perancangan UI/UX desain permainan budaya Batak membutuhkan perpaduan teori utama dan pendukung. Teori utama memastikan elemen budaya Batak terintegrasi dengan memahami pembuatan permainan dan tampilan yang baik melalui. Teori pendukung mendalami aspek teknis seperti tipografi, tata letak, warna, serta kognitif remaja digunakan untuk membantu dalam membuat bentuk desain budaya batak yang pas serta apa yang remaja suka. Perancangan UI/UX desain permainan budaya Batak diharapkan mampu memperkenalkan berbagai unsur budaya Batak kepada remaja. 29 Bab III METODOLOGI DESAIN/PERANCANGAN 3.1 Sistematika Perancangan Perancangan ini disusun menggunakan pendekatan design thinking untuk membantu dalam mengumpulkan data . Design thinking merupakan proses mengidentifikasi masalah individu atau kelompok melalui pemahaman kebutuhan pengguna untuk mencari strategi dan solusi (Dam & Teo, 2018). Tahapan Design thinking dibutuhkan untuk mencari solusi efektif bagi pengguna (Rachman & Sutopo, 2023). Upaya untuk memperkenalkan budaya Batak melalui

bentuk desain permainan membutuhkan tahapan alur pengerjaan. Tahapan alur pengerjaan design thinking terdiri dari: a. Emphasize Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai data melalui studi literatur, observasi, dan wawancara yang valid. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan empati untuk memahami kebutuhan dan memenuhi kebutuhan pengguna (Rachman & Sutopo, 2023). Perancangan ini menggunakan emphasize untuk memahami perasaan dan kebutuhan pengguna terkait budaya Batak yang diimplementasikan dalam bentuk permainan. b. Define Tahapan ini bertujuan untuk merumuskan masalah yang telah terkumpul melalui studi literatur, observasi, dan wawancara. Masalah yang jelas difokuskan dan dipecahkan sesuai kebutuhan pengguna (Rachman & Sutopo, 2023). Perancangan ini menggunakan define untuk memiliki arahan tepat melalui memisahkan data yang digunakan dan tidak digunakan. c. Ideate 30 Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai ide-ide kreatif. Proses penciptaan ide membuat ruang untuk inovasi dan mendorong pemikiran di luar kotak yang membuat fondasi dasar dalam pengembangan solusi (Rachman & Sutopo, 2023). Perancangan ini menggunakan ideate untuk mengumpulkan berbagai ide desain permainan Batak melalui tampilan UI/UX. d. Prototype Tahapan ini bertujuan untuk mengimplementasikan ide yang terkumpul dalam bentuk produk serta dapat diuji oleh pengguna. Pengujian melalui prototype dapat memberikan pengalaman serta masukan oleh pengguna untuk meningkatkan desain tersebut (Rachman & Sutopo, 2023). Perancangan ini menggunakan prototype untuk mengimplementasikan desain permainan budaya Batak yang dapat diuji coba. e. Test Tahapan ini bertujuan untuk menguji coba hasil produk yang telah diciptakan. Produk yang dihasilkan digunakan untuk menilai kebutuhan pengguna sudah terpenuhi atau masih membutuhkan perubahan (Rachman & Sutopo, 2023). Perancangan ini menggunakan test untuk menilai permainan budaya Batak berhasil menghadirkan nilai khasnya atau masih membutuhkan perubahan. 3.2 Metode Pencarian Data Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk membantu dalam membaca, memahami, dan meneliti informasi

tentang budaya Batak. Kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena berdasarkan data serta fakta yang telah diperoleh (Anggito & Setiawan, 2018). Data dikumpulkan melalui berbagai tahapan yang terdiri dari:

3.2.1 Studi Literatur

Kegiatan mengumpulkan dan mengelola data untuk mencari informasi tentang masalah serta bidang yang diteliti. Studi literatur dapat dilakukan kapan saja melalui berbagai sumber data. **19 Proses penelitian ini mengumpulkan data melalui berbagai sumber dari artikel, jurnal, serta buku sebagai data tambahan.** Penelitian penulis harus memastikan data yang terkumpul sesuai dengan relevansi serta memiliki sumber untuk menghindari plagiarisme (Wiradi, 2022). Penulisan studi literatur memiliki teknik pengumpulan yang terdiri dari:

- a. Editing, proses yang memerlukan pemeriksaan kembali kelengkapan data serta penjelasan yang akurat.
- b. Organizing, proses penyusunan data yang telah terkumpul untuk memisahkan data primer dan sekunder.
- c. Finding, proses menganalisa data yang telah terkumpul untuk mencari relevansi dengan penelitian yang dilakukan.

3.2.2 Observasi

Kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan karakteristik subjek fenomena untuk mendapatkan informasi yang valid. Observasi digunakan untuk membantu peneliti melihat penuh situasi yang sedang terjadi. Tahapan ini membutuhkan waktu perencanaan sebelum mengamati subjek atau objek untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Zevalkink, 2021). Observasi melibatkan beberapa proses yang terdiri dari:

- a. Sensation, proses yang menggunakan penyentuhan secara fisik untuk memahami objek yang diamati.
- b. Attention, proses yang menggunakan konsentrasi dalam mengamati objek atau subjek di tempat.
- c. Perception, proses yang melibatkan pengamat untuk memahami fakta berdasarkan observasi yang dilakukan.

3.2.2.1 Observasi Secara Langsung

Kegiatan pengamatan yang dilakukan secara tatap muka berhadapan dengan objek



atau subjek. Metode ini menjadi dasar yang sering dilakukan untuk merasakan dan memahami objek pengamatan secara langsung. Kegiatan ini memerlukan pergerakan langsung ke tempat yang akan di observasi.

Proses memperoleh data melalui observasi secara langsung dilakukan pada:

a. TMII Anjungan Sumatera Utara 3.2.2.2 Observasi Secara Tidak Langsung

Kegiatan pengamatan yang dilakukan tanpa menemui objek atau subjek observasi. Metode ini melibatkan berbagai penggunaan foto, rekaman, serta video untuk memahami objek atau subjek yang diteliti. Kegiatan ini dapat dilakukan di mana saja selama barang digital yang diteliti tersedia.

3.2.3 Wawancara Kegiatan pengumpulan data melalui pertanyaan yang diberikan kepada narasumber untuk mendapatkan informasi akurat.

Hasil wawancara menjadi sumber data yang dapat menghasilkan gambar tepat dan akurat terkait topik penelitian. Penggunaan wawancara sering diandalkan dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan poin sederhana. Wawancara telah menjadi sarana pengumpulan data yang berbentuk universal (Fontana & Frey, 2005). Metode wawancara dapat dilakukan melalui berbagai cara yang terdiri dari:

3.2.3.1 Wawancara Berstruktur Metode wawancara yang menyiapkan naskah pertanyaan sama

untuk menghasilkan jawaban searah dengan topik. Wawancara berstruktur memiliki keterbatasan sehingga 33 menyiapkan sedikit ruang untuk improvisasi serta jawaban yang tidak bervariasi dari subjek. Penggunaan wawancara berstruktur membantu dalam mengurangi kesalahan serta memperoleh data yang konsisten.

Narasumber Tanggal / Tempat Keterangan Bapak Ramse

s Boyur Simatupang – Kepala Keluarga Batak. Minggu, 5 Januari 202

5 – Rumah Kepala Keluarga Bapak Ramses Boyur Simatupang merupakan

n seorang kepala keluarga dari salah satu marga Simatupang. Beliau

dapat memberikan penjelasan terhadap data penulis terkait budaya Batak

untuk memastikan data valid dan akurat. Beliau dapat memberikan

informasi tentang budaya Batak yang belum diketahui penulis melalui

studi literatur. Bapak Parulian Naibaho S.H., M.H – Raja Adat Batak

. Senin, 21 April 2025 – Advokat Parulian Naibaho SH.MH. & Partner

s Bapak Parulian Naibaho merupakan raja adat Batak yang menjadi pemimpin ketika sedang 34 melaksanakan acara adat. Beliau menjelaskan tentang berbagai ciri khas budaya Batak baik secara tradisi, seni, hingga pengertian etnis tersebut. Beliau dapat memberikan kumpulan data yang dapat memberikan pengetahuan berharga kepada penulis.

3.3 Analisis Data

3.3.1 Teori Analisis Data

Penelitian ini membutuhkan proses analisa lebih mendalam untuk mendapatkan data yang valid terkait budaya Batak. Proses ini dilakukan untuk mencari dan menata data dalam meningkatkan pemahaman suatu penelitian serta menyajikan informasi bermanfaat bagi orang lain (Rijali, 2019). Berdasarkan buku *Qualitative Data Analysis* ditulis oleh Miles, Hubberman, serta Saldana bahwa pendekatan yang bergerak secara induktif dengan pengumpulan data secara selektif untuk memperkuat dan menarik kesimpulan dalam membentuk konsep baru (Miles et al., 2014). Metode analisis Miles dan Huberman digunakan untuk mengumpulkan informasi budaya Batak melalui verifikasi dengan tujuan memisahkan data yang digunakan dan tidak 35 dibutuhkan pada perancangan UI/UX Parsahala. Alur analisis sebelum memisahkan informasi memerlukan proses data collection, data display, dan verifying conclusion untuk mendapatkan validitas (Miles et al., 2014). Alur analisis data Miles dan Huberman dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Data collection merupakan proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan serta mentransformasi data menjadi kuat melalui wawancara, observasi, dan studi literatur.
- b. Data display adalah sekumpulan informasi yang telah tersusun secara ringkas untuk menarik kesimpulan serta tindakan terkait informasi tersebut.
- c. Verifying conclusion merupakan proses memverifikasi informasi yang terkumpul untuk ditarik menjadi kesimpulan data yang valid.

3.3.2 Hasil Data Teknik pengumpulan data

dilakukan berdasarkan metode Miles serta Huberman untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan perancangan UI/UX Parsahala. Berdasarkan data terkumpul melalui studi literatur, observasi, serta wawancara diurutkan berdasarkan kebutuhan yang digunakan. Informasi yang terkumpul didapatkan melalui

teknik pencarian berikut: 3.3.2.1 Hasil Data Berdasarkan Teknik Hasil pengumpulan data dilakukan berdasar teknik studi literatur, observasi, serta wawancara yang terdiri atas: 1) Studi Literatur N o Nama Sumber Keterangan 1. Buku Asal-Usul, Silsilah dan Tradisi Budaya Batak, 2023 - SPdt. Dr. Jonar Situmorang, M.A., M.Th. Buku ini membahas berbagai tradisi suku Batak serta penjelasan terkait sub-suku yang ada. Informasi yang 36 didapatkan penulis digunakan untuk memahami perbedaan sub-suku Batak serta menjadi panduan dalam perancangan UI/UX Parsahala. 2. Buku Batak Blood and Protestant Soul , 1970 – Paul B. Pedersen Buku ini membahas sejarah suku Batak yang melakukan imigrasi serta pengaruh berbagai kultural negara lain seperti india atau tiongkok . Informasi yang didapatkan melalui buku ini digunakan untuk memahami sejarah suku Batak sebelum menempati Sumatera Utara. 8 3. Jurnal Ulos Dan Sejenisnya Dalam Budaya Batak Di Sumatera Utara: Makna, Fungsi, Dan Teknologi, 2015 – Muhammad Takari Jurnal ini membahas informasi ulos dari berbagai sub-suku Batak beserta pengertian dan fungsinya. Data yang diberikan melalui jurnal ini menjadi panduan untuk pemahaman ulos serta pakaian adat budaya Batak. 4. Jurnal The Symbolic Representation Of Ulos In Batak Culture An Ecolinguistic Perspective , 2024 – Puj i Hariati, Purwano Purwano Jurnal ini membahas makna simbolik kain ulos yang menjadi representatif budaya Batak serta bagaimana pengaruh dan fungsi pada acara adat. Informasi yang didapatkan melalui jurnal ini menjadi panduan untuk pemahaman fungsi ulos pada 37 adat budaya Batak . 5. Artikel Website 10 Alat Musik Suku Batak Berdasarkan Ciri Khasnya, 2022 – Kumparan.com Artikel ini membahas berbagai alat musik sub-suku Batak seperti sulim, gondang, kulcapi, genderang sisibah yang memiliki bentuk dan fungsi berbeda. Informasi yang didapatkan melalui artikel ini digunakan untuk menjadi referensi perancangan UI/UX serta memahami fungsi alat musik tersebut. 6. Artikel Website 5 Kesenian Suku Batak yang Masih Lestari hingga Sekarang, 2023 – Kumparan.com Artikel ini membahas kesenian yang ad

a pada suku Batak yang masih dikenal sampai sekarang seperti kain ulos, seni tari tortor, dan berbagai adat lain. Data yang diperoleh melalui artikel ini digunakan untuk memahami berbagai aspek budaya Batak. (Tabel Literatur Penulis, 2025) 2) Observasi Kegiatan pengamatan dilakukan tanggal 8 April 2025 pada TMII (Taman Mini Indonesia Indah) menggunakan teknik observasi secara langsung untuk memperoleh berbagai data terkait rumah ciri khas suku Batak. Proses observasi dilakukan pada Anjungan Sumatera yang berisi berbagai rumah adat sub-suku Batak. Rumah adat tersebut memiliki ciri khas serta fungsi untuk membedakan keunikan dari setiap sub-suku. Kumpulan rumah adat pada Anjungan Sumatera terdiri dari siwaluh jabu, 38 omo niha, bagas godang, rumah adat simalungun, serta rumah bolon. Rumah adat tersebut memiliki penjelasan serta fungsi sebagai:

- Siwaluh Jabu merupakan rumah suku karo memiliki tiang-tiang besar serta bentuk bangunan yang tajam dengan penggunaan daun rumbia atau ijuk pada atap. Siwaluh Jabu menggunakan warna berbasis oranye dengan bentuk bangunan yang sederhana beserta kumpulan ornamen bermotif bunga terletak pada tembok. Rumah adat ini memiliki filosofi kehidupan suku karo dalam hubungan harmonis pada alam beserta kebersamaan keluarga.
- Omo Niha merupakan rumah suku nias dibangun menggunakan tiang kayu tinggi beserta tembok sederhana berisi ventilasi udara yang banyak. **22 Rumah adat ini memiliki atap berbentuk lengkung dan menjulang tinggi terbuat dari daun rumbia atau ijuk.** Omo Niha menggunakan warna berbasis oranye dengan tambahan ornamen motif bunga pada beberapa sisi tembok. Rumah adat ini berfungsi sebagai pusat kehidupan keluarga serta melindungi dari berbagai bencana alam dan hewan liar.
- Bagas Godang merupakan rumah suku mandailing memiliki struktur bangunan yang terbuat dari kayu kokoh dengan tiang tinggi. Atap rumah ini berbentuk segitiga beserta melengkung dengan makna berupa Tutup Ari yang berarti orang yang tertolong oleh raja dan harus mencari nafkahnya sendiri. Bagas Godang dibangun untuk tempat tinggal keluarga besar dengan bangunan yang dapat menghindari kelembapan

serta hewan liar. Rumah adat ini menggambarkan 39 kebersamaan, keharmonisan, beserta keterikatan dengan alam. d. **20** Bolon merupakan rumah suku Batak toba yang memiliki struktur atap melengkung bertingkat menyerupai perahu terbalik. Rumah adat ini terbuat dari bahan alami dengan struktur besar serta memiliki berbagai ruangan untuk keluarga dan penyimpanan. Rumah Bolon memiliki fungsi sebagai pusat kehidupan sosial serta budaya dengan makna filosofis hubungan manusia dengan alam dan tuhan. e. Sapo Jojong merupakan rumah adat suku pakpak yang memiliki bentuk menara melengkung pada atapnya. Desain rumah adat ini memiliki variasi berdasarkan perbedaan wilayah yang terdiri dari suak pegagan, suak keppas, suak simsim, suak kelasen dan suak boang. Rumah adat ini yang berada di Anjungan Sumatera merupakan gabungan dari lima suak yang bertujuan untuk menunjukkan puncak budaya suku pakpak. Kegiatan Pengamatan pada tanggal 17 April 2025 video "Tutorial Cara Memainkan Alat Musik Tradisional Batak Seruling pada channel Voice Sumatera dilakukan menggunakan teknik observasi secara tidak langsung. Pengamatan pada alat musik tradisional Batak toba bernama sulim memiliki bentuk yang serupa dengan seruling pada umumnya. Bambu digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan sulim yang memiliki enam lubang nada beserta tiga lubang lain untuk tempat meniup dan memberikan efek suara khusus. Alat musik sulim memiliki dua cara untuk memainkannya dengan madiladila untuk menciptakan nada menggunakan bentuk lidah serta menganaknganak melalui pergerakan jari dalam mengubah suara. Kombinasi dua teknik tersebut dapat membuat improvisasi dalam menciptakan nada yang indah. Sulim menjadi alat musik 40 yang fleksibel dan bisa digunakan untuk berbagai macam lagu daerah. Kegiatan Pengamatan pada tanggal 17 April 2025 video "Tari Tortor Siboru Batak Satu Tiga pada channel Adriyani Siadari Dance of Indonesia dilakukan menggunakan teknik observasi secara tidak langsung. Pengamatan ini menunjukkan seni tari tortor dilakukan oleh wanita menggunakan pakaian adat Batak toba dengan kain ulos di lapi di pinggang beserta aksesoris kepala

yang memiliki warna dominan di merah emas. Tari ini dilakukan secara kelompok beserta iringan alat musik tradisional Batak toba .

Pergerakan tortor terlihat sangat lincah dan tegas melalui penggunaan tangan, lengan, dan kaki sehingga membuat gambaran wanita Batak yang memiliki karakter seperti pemberani atau rewel. Tari tortor biasanya digunakan pada acara adat Batak. Kegiatan Pengamatan pada tanggal 17 April 2025 di video “Genderang Sisibah Drum Melodi Ala Pakpak pada Lister Berutu Channel dilakukan menggunakan teknik observasi secara tidak langsung. Alat musik ini memiliki sembilan pemukul dengan corak ornamen suku pakpak .

Genderang sisibah pada dasarnya memiliki sembilan puah tetapi empat pemukul hanya pelengkap nada dan lima nama menjadi utama dengan sebutan siraja gumeruhguh, siraja dumerendeng, siraja menak-menak, serta siraja kublinci. Alat musik ini memiliki makna yang menekankan persatuan masyarakat pakpak. Fungsi genderang sisibah memiliki ritme yang berdasarkan kondisi seperti penggunaan sembilan puah untuk acara adat, lima untuk suka duka cita, dan dua untuk penyambutan tamu atau raja. Kegiatan Pengamatan pada tanggal 17 April 2025 video “Pencak Silat Ipsi Dairi Tampak (Tatak Moccak Pakpak) pada channel Sidikalang TV dilakukan menggunakan teknik observasi secara tidak langsung. Seni tari ini menggunakan ilmu bela diri 41 pencak silat ipsi dairi khas pakpak. Pergerakan yang dilakukan penari memiliki kekuatan serta kelincahan, senjata berupa pisau serta tongkat dalam menunjukkan pertunjukan bertarung. Tari ini dilakukan baik oleh pria atau wanita dengan pertunjukan yang dilakukan oleh dua orang. Kegiatan Pengamatan pada tanggal 17 April 2025 video “Kulcapi Karo Tradisi Musik Khas Sumatra pada channel TVRI Nasional dilakukan menggunakan teknik observasi secara tidak langsung. Alat musik kulcapi yang berasal dari suku karo ini memiliki bentuk yang kompleks dan rumit. Kayu tualang, ingul, jelutung, serta kayu keras lainnya menjadi bahan utama yang digabungkan dengan dua senar terbuat dari akar enau . Bentuknya yang memiliki berbagai ventilasi serta dua kunci untuk mengubah suara nada



membuat kulcapi terlihat sangat kompleks. Kulcapi sering digunakan untuk perayaan acara adat Batak karo serta upacara ritual. Alat musik ini dapat memainkan beragam lagu yang membuatnya fleksible. Kegiatan Pengamatan pada tanggal 17 April 2025 video “Ndikkar Karo (Warisan Budaya Tak Benda) Kab. Karo, Sumatera Utara pada channel Diary Kebudayaan Sumut dilakukan menggunakan teknik observasi secara tidak langsung. Pengamatan pada seni bela diri ndikkar karo terlihat bahwa gerakan tersebut digunakan untuk pertahanan diri dari ancaman. Teknik bela diri ini juga sering disebut sebagai seni tari yang dapat memberikan kesehatan tubuh. Ndikkar karo ini berasal dari nenek moyang ratusan tahun lalu yang menetap pada tanah karo . Seni ini sering digunakan sebagai sajian pembuka pada acara adat budaya karo. 3) Wawancara Kegiatan pengumpulan informasi pada tanggal 5 Januari 2025 oleh pihak keluarga Batak bernama Ramses Boyur Simatupang dilakukan menggunakan metode wawancara 42 berstruktur. Bapak Ramses menjelaskan adat Batak memiliki berbagai unsur yang sudah menjadi turun temurun keluarga suku Batak. Bahasa dan marga menjadi unsur utama yang menjadi identitas orang Batak terutama di dalam acara daerah penggunaan ulos menjadi identitas serta agama yang menjadi dasar dalam suku Batak. Ramses Boyur Simatupang menjelaskan bahwa budaya Batak memiliki beragam ciri khas yang dapat dipelajari berdasarkan kemauan individu untuk mengenalnya. Kegiatan pengumpulan informasi pada tanggal 21 April 2025 oleh pihak raja adat Batak bernama Parulian Naibaho S.H., M.H. dilakukan menggunakan metode wawancara berstruktur. Amangboru Parulian menjelaskan bahwa budaya batak merupakan peninggalan dari nenek moyang yang memiliki tiga roh kehidupan dengan sebutan dalinahatohu . Roh kehidupan suku batak terdiri dari mardongansabutuhan, marhulahula, marboru yang dibutuhkan untuk dapat bisa menjalani aktivitas sehari-hari dengan tertib. E lemen adat batak dalinahatohu mesti di pertahankan sebagai simbol menghargai dan menghormati sesama marga . Amangboru Parulian menjelaskan bahwa ulos memiliki makna yang sangat terhormat pada suku

batak dan tidak hanya sembarangan digunakan pada pakaian penari atau penyanyi. Kain ulos biasanya diberikan kepada individu yang meninggal, bersuka cita, dan bersedih. Pemberian ulos kepada individu yang meninggal disebut tujung dan kain tersebut ditaruh di kepalanya. Penggunaan ulos juga dapat digunakan pada acara adat lain seperti ulos pengantin untuk acara nikah, ulos pasamon pada pesta biasa, atau sididi baptis. Ulos memiliki berbagai macam jenis tetapi yang menjadi salah satu dasar untuk digunakan adalah melalui tiga kondisi tersebut. Amangboru juga membahas bahwa setiap etnis batak memiliki beragam macam alat musik tradisional. Salah satunya 43 bernama gondang yang memiliki berbagai macam jenis serta beberapa alat musik lain seperti sarune, tagading, hasapi, atau ogung. Penggunaan tagading, sarune, dan ogung sudah hampir komplit terutama dengan adanya gondang sabangunan yang dimainkan pada acara resmi batak seperti marnotor. Amangboru juga membahas tentang tarian tortor batak tidak bisa dilakukan sembarangan. Tarian tersebut harus dimulai dengan tangan di perut karena manusia batak yakin bahwa semua yang ada di bumi berasal dari rahim. Tangan pada tarian tersebut akan di angkat untuk menjadi manusia lalu marsoba untuk menyembah Tuhan serta leluhurnya. Tangan kemudian ditaruh di pundak sebagai tanda memiliki beban hidup. Tari tortor biasanya selalu digunakan pada acara batak resmi. Amangboru Parulian juga memberikan saran kepada perancangan penulis untuk menggunakan tarian marmocak. Tarian tersebut memiliki gerakan keahlian untuk melawan musuh serta memberikan penghormatan kepada lawan. Ogung juga disarankan untuk digunakan sebagai penanda pertarungan dimulai pada permainan. Amangboru Parulian berharap kepada generasi muda untuk mempelajari bahasa batak karena merupakan warisan nenek moyang yang wajib untuk dipelajari.

3.3.2.2 Hasil Data Keseluruhan Kegiatan

pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode yaitu studi literatur, observasi, dan wawancara. informasi terkait sejarah dan influen negara asing tentang budaya Batak serta sub- suku yang menetap di pulau

Sumatera Utara didapatkan melalui studi literatur. Aspek budaya Batak seperti ulos memiliki makna dan fungsi berbeda di setiap sub-suku dan menjadi salah satu tradisi digunakan pada pakaian. Informasi tari serta alat musik didapatkan melalui sumber tertentu untuk memahami budaya Batak beserta suku dan keseniannya. 44 Observasi dilakukan melalui dua teknik yaitu secara langsung di TMII Anjungan Sumatera serta secara tidak langsung pada video digital. Kegiatan ini mencatat berbagai kebutuhan data terkait rumah adat sub-suku Batak beserta seni tari dan musik. Informasi yang didapatkan menunjukkan kekayaan ekspresi budaya Batak dari beragam suku baik dalam filosofi hingga upacara adat. Pengumpulan data terakhir dilakukan melalui wawancara kepada kepala rumah Batak serta raja adat batak . Informasi yang didapatkan berupa pentingnya adat, bahasa, agama untuk menunjukkan identitas suku Batak . Mengenal budaya Batak melalui berbagai aspek seperti adat hingga bahasa. Data yang terkumpul ini memberikan pemahaman mengenai nilai, fungsi, dan elemen visual budaya Batak dalam pembuatan UI/UX Parsahala.

3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Berdasarkan proses analisis bahwa pendekatan Miles dan Huberman sangat efektif dalam memperoleh data budaya Batak untuk perancangan UI/UX Parsahala. Tiga tahapan yang dilakukan berupa data collection, data display, serta verifying conclusion dibutuhkan untuk dapat memfokuskan informasi dan diorganisir secara sistematis. Proses tahapan pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, serta studi literatur untuk mendapatkan nilai data yang valid serta menarik kesimpulan yang akurat untuk perancangan UI/UX. Melalui pendekatan induktif dan selektif menghasilkan informasi yang dibutuhkan dalam merancang UI/UX dengan menggabungkan elemen budaya Batak. Proses analisis data memberikan bentuk konsep dasar yang akan digunakan dalam perancangan UI/UX Parsahala. Kegiatan ini memberikan 45 kebutuhan dalam merancang desain yang dibutuhkan untuk memperkenalkan serta melestarikan budaya Batak.

3.5 Pemecahan Masalah Melalui proses pengumpulan dan analisis data yang telah dilakukan, perancangan ini

bertujuan untuk memperkenalkan budaya Batak melalui UI/UX video game. Perancangan UI/UX Parsahala menggunakan beberapa suku Batak menjadi elemen utama pada permainan yang diimplementasi melalui genre video game fighting. Permainan ini menggunakan visual 2D yang membawa berbagai elemen budaya Batak untuk memperkenalkan serta memberikan edukasi terkait suku tersebut. Platform yang digunakan sebagai basis UI/UX berupa permainan komputer. Perancangan UI/UX ini bertujuan untuk membuat banyak remaja tertarik dengan budaya Batak dan melestarikannya melalui media interaktif.

46 Bab IV STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi Strategi komunikasi untuk perancangan UI/UX permainan bertema batak menggunakan visual berbentuk pixel art. Gaya visual pixel art merupakan bentuk minimalistic yang memiliki sejarah panjang dalam dunia video game (Heikkinen, 2021). Permainan membawa suasana retro yang memiliki kesan nostalgia serta mampu menyampaikan identitas budaya Batak secara menarik. Elemen visual menampilkan karakter dan lingkungan yang mempresentasikan budaya Batak dengan dipadukan tema permainan fighting. Gaya bertarung pada permainan ini mengadaptasi seni tari dan alat musik yang berasal dari budaya Batak. Permainan dirancang dengan tampilan sederhana dan mudah untuk digunakan. Fitur permainan dikemas dengan sistem yang mudah dimainkan oleh remaja. Fitur utama pada permainan menyediakan story mode, versus, archives, dan setting. Bahasa yang digunakan dalam permainan adalah Indonesia yang dipadukan Batak. Alur cerita berfokus kepada momen serius dan ringan untuk memberikan pengalaman yang mendalam dan tidak membingungkan. Interaksi dapat dilakukan melalui visual bertarung yang memanfaatkan kekuatan mistis melalui seni tari dan alat musik untuk menyampaikan nilai budaya dengan cara menyenangkan.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning Analisis segmentation, targeting, dan positioning untuk video game bernama Parsahala adalah sebagai berikut:

- 1) Segmentation 47 a. Demografis video game bertema batak ditujukan kepada anak-anak berusia 12-16 tahun yang memiliki

ketertarikan terhadap permainan digital. b. Psikografis video game bertema batak ditujukan kepada anak-anak yang kurang mengenal tentang berbagai aspek budaya batak serta memiliki daya rasa ingin tahu dan ketertarikan baru. c. Geografis video game bertema batak berfokus kepada penghuni wilayah urban dan perkotaan menengah ke-atas, yang memiliki akses dalam penggunaan peralatan digital seperti komputer dan juga memiliki potensial di area rural.

2) Targeting Target video game bertema batak ditujukan kepada anak berusia 12-16 tahun yang kurang mengenal tentang budaya serta memiliki ketertarikan terhadap permainan digital. Selain itu, video game ini juga dapat dimainkan oleh orang yang memiliki hobi bermain dan ingin mengenal tentang budaya.

3) Positioning Video game berposisi sebagai sarana edukatif serta hiburan yang membawa berbagai aspek budaya batak diimplementasikan kepada visual permainan. Berbagai ciri khas batak yang akan digunakan yaitu merupakan seni tari tortor, mossak, dan alat musik gondang, sulim, serta rumah adat daerah. Permainan tersebut akan memberikan visual gaya bertarung melalui seni tari, alat musik, dan level tempat, berbeda dengan permainan pada umumnya yang menggunakan gaya bertarung senjata.

4.3 Analisis SWOT Analisis SWOT pada perancangan UI/UX video game bertema batak, dengan format S, W, O, dan T.

Tabel hasil analisis SWOT adalah sebagai berikut:

ANALISIS SWOT	
Strengths (S)	1) Perancangan ini mengenalkan budaya Batak melalui media video game yang menggunakan genre fighting dalam bertarung dengan pembawaan cerita dengan visual novel. 2) Perancangan permainan ini mengadaptasi seni tari dan alat musik tradisional khas Batak sebagai elemen mekanik gaya bertarung setiap karakter utama. 3) Perancangan permainan membawa sistem pilihan
Weakness (W)	1) Visual perancangan permainan ini memiliki keterbatasan karena preferensi anak terhadap gaya permainan. 2) Perancangan permainan ini tidak dirancang untuk semua tipe perangkat sehingga membatasi jangkauan pemain. 49 interaktif pada alur cerita yang mempengaruhi skenario pada permainan. 4) Perancangan

menyediakan fitur archive untuk mengakses informasi game dan budaya untuk mendukung sisi edukatif pada permainan. Opportunities (O) 1) Memberikan peluang kolaborasi dengan instansi pendidikan atau budaya untuk memberikan edukasi serta melestarikan peninggalan turun temurun. 2) Memberikan peluang untuk membuka ide Strength- Oppurtunities (SO) 1) Menggunakan konsep permainan menarik dengan bantuan melalui visual budaya Batak untuk bekerja sama dengan instansi atau developer dalam membuat permainan Weakness- Opportunity (WO) 1) Video game ini memiliki peluang untuk mendapatkan promosi melalui kerja sama dengan sekolah atau komunitas budaya Batak agar lebih dikenal. 50 kreatif dalam menggabungkan nilai budaya kedalam video game . beredukasi serta menghibur. 2) Permainan dapat memberikan peluang untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap budaya Batak melalui media digital. Threats (T) 1) Video game yang memiliki tingkat kepopuleran besar dan dimainkan oleh berbagai anak- anak. 2) Perkembangan teknologi yang membuat banyak permainan memiliki engine yang meningkat sehingga video game ini cepat ketinggalan jika tidak diperbarui. Strength-Threat (ST) 1) Menggunakan gaya visual yang menarik untuk bersaing dengan video game yang berfokus kepada edukasi serta membawa hiburan melalui konten permainan. 2) Mengangkat tema budaya Batak melalui konten original pada permainan untuk menghadapi Weakness-Threat (ST) 1) Kelemahan kontrol dan sistem pada permainan dapat di update secara rutin untuk mengembangkan pengalaman bermain. 2) Kurangnya visual pada permainan bisa menjadi titik lemah dalam menarik anak sehingga memerlukan improvisasi 51 ancaman kurangnya mengenal dan mengapresiasi budaya Batak. melalui penambahan ekstra detail pada desain. 4.4 Analisis Model 5W+1H Perancangan UI/UX permainan bertema budaya batak menerapkan model analisis 5W+1H, berikut adalah hasil dari analisis tersebut: 1) WHAT: Permainan bertema budaya batak yang menggunakan seni tari beserta alat musik sebagai visual gaya bertarung. Permainan ini bertujuan untuk mengenalkan tentang batak melalui hiburan serta



memberikan edukasi dan melestarikan budaya. 2) WHERE: Perancangan permainan ini dimainkan melalui platform komputer yang dapat dimainkan menggunakan mouse, keyboard, dan controller. 3) WHEN: Perancangan permainan bertema budaya batak direncanakan untuk diselesaikan sebelum bulan juli. 4) WHO: Perancangan permainan bertema budaya batak ini mempunyai target audiens anak-anak berusia 12-16 tahun. 5) WHY: Media digital seperti video game memiliki tingkat popular yang sangat besar terutama pada remaja. Kondisi besarnya popular permainan digital memberikan peluang besar untuk memperkenalkan budaya batak melalui video game yang menarik dan menyenangkan. 6) HOW: Memanfaatkan media video game dengan membuat konsep UI/UX sebagai gambaran visual serta bagaimana permainan tersebut akan dimainkan dengan membawa berbagai aspek budaya batak . 52

4.5 Analisis Persona Pembuatan UI/UX permainan bertema budaya Batak

membutuhkan gambaran mendalam tentang siapa pengguna target yang akan memainkan video game . Pembuatan persona berdasarkan target pemain yang menyentuh video game. Persona disusun melalui hasil analisis yang telah disusun melalui studi literatur. Pain Point Interest/ Needs Goals Solution

- 1) Kurangnya mengenal budaya lokal.
- 2) Kurangnya ketertarikan dengan budaya lokal.
- 1) Menyukai permainan digital
- 2) Membutuh kan permianan dengan konten variasi serta karakter dan cerita menarik.
- 1) Informas i budaya serta cerita yang bervaria si.
- 1) Konten mode story yang memiliki interaksi pilihan serta ending berbeda.
- 2) Konten bertarung yang mengguna kan visual alat musik dan seni tarik budaya Batak.
- 3) Fitur Archive yang berisi informasi tentang permainan serta edukasi

53 tentang barang- barang budaya Batak.

4.6 Proses Tahapan Perancangan Game Design

4.6.1 Konsep Desain

Desain permainan bertema budaya batak ini menggabungkan nilai estetika lokal yang diimplementasikan melalui visual gim. Pemilihan gaya pixel art bertujuan untuk menciptakan kesan sederhana serta memiliki detail yang banyak melalui warna. Desain menggunakan kumpulan warna natural untuk menggambarkan alam yang ada di dalam dunia permainannya. Desain

karakter dan lingkungan permainan menggunakan referensi berdasarkan pakaian adat, rumah adat, alat musik, serta seni tari yang berasal dari budaya batak. Pemain dapat menikmati serta mempelajari visual melalui tampilan permainan. Fitur edukasi yang ditawarkan secara dalam juga di adakan melalui archive yang akan menjelaskan tentang visual aspek budaya batak . Permainan ini membutuhkan spesifik resolusi dalam penyusunan visual yang terdiri dari: 1) Resolusi 320 x 180 sebagai display utama permainan yang di upscale 500% menjadi 1080p. 2) Resolusi 240 x 320 sebagai ukuran desain potrait karakter. 3) Resolusi 90 x 90 digunakan sebagai sprite karakter dengan animasi. 4) Resolusi 32 x 32 digunakan untuk ikon pada menu dan simbol 54

4.6.2 Konten Game 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: Tabel 4. 1 Tabel Konten Permainan Story Mode 1) Cerita orisinal yang di kemas dengan unsur budaya batak . 2) Sistem decision -making pada cerita permainan yang mempengaruhi alur serta interaksi dengan karakter. 3) Gameplay bertarung melawan musuh menggunakan karakter yang berbeda selama cerita terus berjalan. 4) Informasi yang didapatkan melalui cerita serta masuk ke dalam fitur archive untuk edukasi tentang budaya batak . Versus Mode 1) Mode sampingan bertujuan untuk memberikan hiburan dengan sesama pemain atau melawan artificial intellegence (AI). 2) Menu pemilihan karakter yang ada pada story mode untuk saling melawan. 3) Map yang dapat dipilih berdasarkan ada pada story mode sebagai arena bertarung. 4) Pemilihan musik serta peraturan tambahan untuk membuat permainan 55 lebih menghibur. Archive 1) Kumpulan informasi data terkait seluruh hal yang ada dalam permainan. 2) Informasi detail tentang karakter berserta ingame sprite . 3) Informasi tentang map tempat bertarung



pada permainan. 4) Informasi tentang objek yang didapatkan melalui story mode. 5) Fitur diary journal yang berisi informasi pendek dalam petualangan karakter utama. 4.6.3 Game Design Desain permainan bertema budaya batak menggunakan narrative-text serta fighting dengan visual 2D pixel art. Pemain dapat menjelajahi cerita permainan dan melawan musuh menggunakan aspek budaya batak seperti seni tari serta alat musik sebagai gaya bertarung. Pemain dapat memilih interaksi melalui respons berbeda pada cerita yang akan memengaruhi perjalanan cerita tersebut. Pemain akan terus mendapatkan data melalui mode story mode yang masuk kedalam archive . Metode ini akan mendorong pemain untuk membuka semua informasi pada permainan untuk mendapatkan edukasi. Versus mode disediakan untuk hiburan ketika pemain merasa lelah atau ingin stop dalam melanjutkan story . Perbedaan dua mode utama ini terlihat dari isinya, story berfokus kedalam kumpulan cerita tersusun melalui chapter sementara versus berfokus dengan karakter dimainkan untuk bertarung melawan sesama pemain atau robot. Konten permainan Parsahala memberikan pemain pilihan tanpa ada sistem yang mengunci untuk membuka mode tersebut. 56 4.6.4 Konsep Dasar Konsep dasar permainan ini menggunakan tema budaya batak sebagai gaya bertarung melalui seni tari serta alat musik tradisional. Permainan ini memiliki inspirasi dari berbagai fighting seperti blazblue dan juga visual novel melalui metode pembawaan cerita. Pemain dapat melakukan interaksi pada saat melakukan serangan hingga pilihan yang mempengaruhi alur cerita. Penggunaan media permainan interaktif memberikan kesempatan untuk memberikan hiburan serta edukasi melalui konten yang disediakan. 4.6.5 Pemain (Game Player) Pemain memerankan tokoh utama yang terjebak di dunia lain setelah tidak sengaja menyentuh batu mistis pada sebuah rumah misterius. Karakter utama terbangun di dalam hutan dan bertemu monster. Pemain harus memilih tindakan untuk melewati situasi tersebut sebelum bertemu dengan karakter yang dapat dimainkan pemain. Karakter tersebut memiliki aspek budaya batak yang menggunakan alat musik atau



seni tari untuk melawan musuh. Tugas pemain adalah untuk melanjutkan petualangan di dunia lain tersebut dan mencari cara untuk kembali ke tempat asalnya.

4.6.6 Menu Utama

Menu utama dalam gim ini dirancang untuk memberikan akses ke berbagai konten yang disediakan pada permainan. Menu utama dibutuhkan untuk pemain dapat melakukan navigasi dengan benar. Berikut adalah beberapa menu utama yang ada dalam permainan ini:

- 1) Title Screen Tampilan utama yang muncul ketika memasuki permainan dengan pilihan untuk memulai gim atau membuka setting.
- 2) Main Menu Screen Tampilan menu utama yang menyediakan berbagai fitur terdiri dari story mode, versus mode, archive, dan setting. Pemain dapat memilih opsi yang ingin di mainkan.
- 3) Story Mode Tampilan menu yang menyediakan cerita prologue hingga chapter akhir.
- 4) Versus Mode Tampilan menu berisi karakter yang dapat dimainkan untuk melawan karakter lain. Setelah memilih karakter, menu level map akan muncul untuk dipilih pemain beserta peraturan dan musik.
- 5) Archive Tampilan menu yang berisi informasi terkait konten dalam gim. Menu ini tersusun dari diary journal, item, karakter, serta level design.
- 6) Setting Tampilan menu yang berisi fitur untuk mengubah berbagai aspek permainan. Fitur ini terdiri dari general, sound, display, dan control.

4.6.7 Fitur Pemain

Perancangan UI/UX permainan bertema budaya batak berupa fighting yang menggabungkan elemen visual novel serta edukasi pengenalan budaya. Fitur-fitur dalam permainan ini memberikan pengalaman bermain serta edukasi tentang berbagai aspek budaya batak . Berikut adalah beberapa fitur utama yang ada dalam permainan ini:

- 1) Choice Based Story Pemain dapat memilih interaksi pada dalam cerita yang mempengaruhi tindakan aksi karakter. Fitur ini memberikan kesempatan untuk pemain dalam berpikir sebelum memilih tindakan yang mempengaruhi cerita.
- 2) Battle Gameplay Pemain mengendalikan karakter untuk melakukan serangan terhadap lawan melalui seni tari atau alat musik budaya batak. Fitur ini juga menyediakan darah pemain atau lawan terletak di atas serta

penanda untuk kemampuan spesial dan armor rusak 3) Archive Collection Pemain dapat menelusuri berbagai informasi edukatif yang ada pada permainan. Fitur ini menampilkan berbagai isi orisinal gim serta aspek budaya batak yang digunakan sebagai inspirasi. 4) Music Permainan ini dilengkapi dengan background musik yang menyesuaikan latar cerita serta tema bertarung. 5) Setting Pemain dapat mengubah setingan permainan seperti general, display, audio, dan control . 4.7 Kriteria Desain

4.7.1 Usability Desain permainan membutuhkan sebuah usability untuk memberikan pengalaman yang konsisten dan nyaman. Pembuatan permainan juga memerlukan playability untuk memenuhi kekurangan usability (González Sánchez et al., 2009). Penyusunan bentuk permainan memerlukan kebutuhan usability yang terdiri dari: Tabel 4. 2 Tabel usability Aesthetics

1) Pemilihan gaya desain yang menarik untuk dilihat selama bermain.
2) Visual art menggunakan tema unik yang menggambarkan permainan tersebut. 59 3) Penggunaan font dan warna yang konsisten serta memberikan kenyamanan selama bermain. Learning 1) Permainan memiliki mekanik dan sistem yang mudah untuk dipelajari sehingga tidak terlalu susah untuk dimainkan. 2) Navigasi Interface mudah untuk dilakukan pada menu serta gameplay . Operability 1) Permainan dapat dimainkan tanpa masalah dengan sistem. 2) Peraturan yang disediakan permainan mudah untuk digunakan serta dipahami. Accessibility 1) Navigasi menu sangat mudah di akses dan tidak terlalu membingungkan. 2) Akses kepada fitur permainan diimplementasikan untuk mudah digunakan. Playability 1) Permainan menyediakan konten permainan yang sangat variatif. 2) Permainan menawarkan cerita yang dapat membawa immersif kepada pemain serta variasi alur. 3) Permainan memiliki tujuan jelas bagaimana gameplay yang diberikan bekerja serta hadiah setelah menyelesaikan objektif.

4.7.2 Model Navigasi Perancangan UI/UX permainan bertema budaya batak membutuhkan sebuah alur navigasi untuk memiliki kejelasan bagaimana pemain akan menelusuri konten dan fitur yang diberikan. Model navigasi akan memberikan visual yang jelas pada isi konten serta menu

permainan disediakan kepada 60 pemain. Gambaran bentuk navigasi yang digunakan perancangan ini yaitu: 4.7.3 Layout and Wireframing Perancangan permainan bertema budaya batak memerlukan tata letak yang baik untuk digunakan maupun kenyamanan. Visual UI/UX dibuat menggunakan wireframe sebagai gambaran awalan dalam permainan bertema budaya batak. Bentuk desain yang dibuat melalui wireframe terdiri dari: 1) Title Screen 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. 2) Main Menu Gambaran awal main menu menggunakan kumpulan tombol seperti story, versus, archive, dan option yang didukung dengan kotak berisi visual setiap pilihan serta deskripsi pendek mode fitur tersebut. 3) Story Chapter Select Gambaran awal select chapter yang berisi kumpulan kotak beserta nama dan deskripsi. Setiap kotak akan menyediakan bentuk gambar icon yang menggambarkan cerita tersebut. 4) Story Dialog Visual Gambaran awal tampilan pada story mode yang berisi text box beserta tombol fitur seperti log untuk melihat percakapan sebelumnya serta auto dan skip . Pemilihan opsi di saat cerita juga di munculkan menggunakan kotak yang terletak pada kanan untuk membuat pemain memilih tindakan yang disediakan pada mode tersebut. 61 5) Character Selection Gambaran awal pemilihan karakter pada mode versus . Tampilan ini menyediakan kotak yang berisi karakter serta bentuk shape yang digunakan untuk penempatan nama. Tampilan ini akan menyediakan 2D ilustrasi beserta sprite karakter yang akan dimainkan. 6) Stage Selection Gambaran awal menu pemilihan tempat untuk bertarung pada permainan. Menu ini akan terbuka ketika pemain sudah selesai dalam memilih karakter. Gambaran ini juga menyediakan pemilihan lagu pada stage serta bentuk mode permainan pada bertarung seperti apa. 7) Gameplay Battle UI Gambaran awalan tampilan saat bertarung adalah dengan menyediakan kotak di atas sebagai tanda darah karakter serta garis sebagai penanda shield .

Tampilan juga menyediakan dua kotak sebagai tanda ultimate dan skill karakter tersebut. Tampilan pause juga disiapkan dengan beberapa opsi yang bisa digunakan pemain. 8) Archive Gambaran awalan tampilan yang menyediakan berbagai informasi terkait permainan. Opsi menu ini berisi story menu key item, character, dan enviroment . Menu ini akan berguna untuk memberikan variasi informasi yang akan didapatkan selama bermain. 9) Setting Gambaran tampilan awal pada pengaturan permainan yang dapat dibuka melalui title screen, battle, serta main menu . Menu ini menampilkan general, audio, control, dan display yang dapat diubah sesuai kebutuhan pemain. Pengaturan 62 akan memberikan pengalaman yang sesuai preferensi dan kebutuhan bermain. 4.8 Konsep Visual Desain UI/UX mengambil berbagai kumpulan referensi dari permainan digital bergenre sama. Konsep visual berfokus pada ide serta prinsip yang digunakan untuk membentuk elemen visual permainan. Konsep visual UI/UX mengambil berbagai gambaran yang digunakan melalui video game populer. 4.8.1 Warna Konsep visual warna pada permainan ini di rancang dengan memperhatikan tema untuk menyesuaikan dengan sumber aslinya. Pemilihan warna di kategorikan menjadi tiga sesuai isi konten yang digunakan, yaitu: 1) Warna User Interface Warna pada tampilan permainan memiliki dominan merah dan kuning dengan pergabungan warna gelap seperti hitam. Warna ini dipilih sebagai gambaran pakaian serta rumah adat batak . Pemilihan ini juga digunakan untuk membantu beberapa ornamen sebagai hiasan. 2) Karakter Warna pada karakter memiliki dominan merah dan hitam dengan kuning untuk membantu beberapa hiasan. Warna merah digunakan sebagai keberanian. Hitam digunakan sebagai perlindungan serta warna kuning dalam mengekspresikan semangat. Warna ini juga menggambarkan bentuk pakaian adat batak. Warna tambahan seperti putih dan abu digunakan untuk memberikan tanda seragam anak SMA. 3) Enviroment 63 Warna pada background permainan menggunakan warna natural yang ada pada alam. Penggunaan warna ini bertujuan untuk menciptakan kesan alami dengan lingkungan sekitar. Warna ekstra seperti merah

digunakan untuk menggambarkan corak pada rumah adat. ungu juga digunakan untuk menggambarkan objek khusus pada permainan. 4.8.2 Gaya Permainan ini menggunakan gaya berupa pixel art sebagai dasar utama dalam membuat perancangan. Pixel art merupakan teknik yang mengatasi batasan melalui visual yang mampu menyampaikan detail dengan efisien (Heikkinen, 2021). Pixel art memberikan ekspresi dalam gim digital untuk menyampaikan pesan melalui visual nostalgia secara fleksibel dan kreatif (Aleksić & Simeunović, 2024). Teknik ini digunakan dalam menciptakan berbagai aset serta karakter pada permainan yang di dukung dengan animasi. Visual ini juga digunakan untuk memberikan detail penting pada budaya Batak yang di dukung elemen tambahan. 4.8.3 Tipografi Konsep Visual tipografi menggunakan gaya pixelart yang berfokus untuk membawa kesan sesuai dengan visual serta memberikan keterbacaan jelas untuk pemain. Penggunaan serif dibutuhkan dalam menyusun logo pada permainan untuk memberikan kesan khas. San serif dibutuhkan juga untuk memberikan keterbacaan yang pas pada permainan sehingga pemain dapat mudah melihat isi teks yang telah disusun. Perancangan UI/UX permainan ini menggunakan font yang terdiri dari:

- 1) Xe Dogma Font serif yang digunakan untuk pembuatan logo perusahaan.
- 2) Pixelon Font san serif yang digunakan untuk headline serta sub teks.

4.9 Concept Stage 4.9.1 Gameplay Permainan ini menggunakan genre fighting yang dipadukan dengan visual novel sebagai penjelasan cerita. Gameplay pada storymode akan berfokus pada petualangan karakter utama yang terbawa ke dunia lain. Pilihan pada permainan muncul dan memengaruhi tindakan karakter tersebut berakhir. gameplay bertarung muncul selama cerita menyentuh titik tertentu. Pemain harus mengendalikan karakter tersebut untuk melawan musuh serta membuka jalan cerita. Selama Pemain terus melanjutkan cerita akan di berikan berbagai penghargaan yang bisa di lihat melalui fitur archive . Fitur ini akan memberikan informasi edukatif tentang apa saja yang ada dalam permainan. 4.9.2 Skenario Game Permainan ini memiliki



skenario tentang karakter utama yang menemukan sebuah batu mistis bernama sahala dan terbawa ke dunia lain. Karakter utama harus menelusuri berbagai rintangan penuh dengan makhluk mistis yang mengincar batu sahal tersebut. Selama berpetualang karakter utama bertemu dengan berbagai tokoh yang membantu dalam mencari jawaban serta menyelesaikan misteri. Karakter tersebut berkumpul saling membantu untuk mencari cara agar tokoh utama bisa balik ke tempat asalnya serta menyelidiki misteri asal usul batu sahala . 65

4.9.3 Cerita Permainan bertema budaya batak membutuhkan penyusunan alur cerita agar dapat terus konsisten. Cerita disusun berdasarkan chapter permainan untuk pemain dapat mengenal dengan karakter serta alur yang sedang terjadi. Cerita ini disusun melalui prologue untuk pengenalan karakter hingga penutup. Pengurutan cerita disusun dan terdiri dari: Prologue – Batu Misterius Jonathan, seorang siswa SMA biasa, kalah taruhan dari temannya dan harus mengunjungi rumah adat Batak yang memiliki rumor aneh. Setelah mengunjunginya ia menemukan buku tua serta batu misterius yang membawanya ke dunia lain. Terjebak di hutan asing, Jonathan harus mencari jalan dan jawaban apa yang sebenarnya terjadi.

Chapter I – Pemuda Dengan Kekuatan Mistis

Terjebak dalam hutan, Jonathan bertemu dengan sosok monster bernama Ronggokhala yang bereaksi terhadap batu misterius di tangannya. Saat nyawa Jonathan terancam, seorang pemuda berpakaian adat Batak Toba bernama Marsius datang untuk menyelamatkan. Alat musik sulim muncul pada tangan Marsius dan mengalahkan monster tersebut. Marsius mengajak Jonathan menuju desa untuk mencari jawaban tentang batu yang bereaksi dengan Ronggokhala serta dunia lain.

Chapter II – Desa Bolon Terserang

Jonathan dan Marsius tiba di desa dengan kumpulan rumah bolon , di mana mereka bertemu seorang penari tortor bernama Nauli. Batu di pegang oleh Jonathan di jelaskan merupakan serpihan bernama Sahala yang digunakan Marsius dan Nauli untuk 66 mengaktifkan kekuatannya. Desa tiba-tiba di masuki oleh banyak Ronggokhala yang bereaksi ke batu Jonathan, lalu Marsius dan



Nauli bekerja sama untuk melindungi penduduk serta memusnahkan monster. Menyadari fenomena ini mereka memutsukan untuk menemui opung dengan bertemu seorang gadis muda sang cucu kakek yang dapat memberi petunjuk arah. Chapter III – Kebenaran tentang Batu Sahala Dalam perjalanan ke danau, Jonathan dan teman-temannya bertemu Anasti, cucu dari opung bernama Lumban. Anasti menunjukkan arah jalan ke danau dan saat telah sampai, area ini penuh dengan banyak Ronggokhala serta sebuah batu Sahala yang sangat besar terletak pada tengah danau. Grup itu bertemu dengan Lumban pada goa yang mengungkapkan asal-usul batu Sahala sebagai meteor yang memicu bencana dan menciptakan monster dari emosi negatif manusia. Batu Sahala milik Jonathan diyakini menjadi kunci untuk mengakhiri kekacauan dan membuka jalan pulang. Ronggokhala menyerbu goa dan membuat opung Lumban menyiapkan waktu untuk mereka kabur dan melanjutkan misi untuk memusnahkan bencana ini. Chapter Final – Cahaya melawan Kegelapan Jonathan dan ketiga temannya bertarung melawan kumpulan Ronggokhala saat menuju batu Sahala raksasa. Setelah melawati pertarungan tersebut mereka sampai dan terjadi reaksi pada batu Sahala Jonathan yang membuka gerbang raksasa. Mereka memasuki tempat tersebut dan bertemu sebuah 67 Ronggokhala besar. Pertarungan sengit terjadi dan Jonathan menggunakan kekuatan dari batu Sahalnya untuk mengakhiri pertarungan. Energi negatif hilang dan kekuatan dari batu Sahala memudar membuat dunia kembali menjadi damai. Jonathan diberikan pilihan oleh cahaya untuk kembali ke dunia asalnya atau menetap. Ending I – Kembali ke Dunia Asal Jonathan terbangun kembali di rumah adat Batak tua misterius dengan buku serta batu yang menghilang. Jonathan kembali ke rumah untuk menjalani kehidupannya. Ending 2 – Menetap di Pulau Parsahala Jonathan memutuskan untuk tinggal di dunia ini dan beberapa bulan telah terlewati. Jonathan melakukan aktivitas kehidupannya bersama teman-teman barunya. Bad Ending Jonathan terbunuh Ronggokhala (Requirement salah memilih tindakan di saat ada situasi penting). 4.9.4

Desain Karakter 4.9.4.1 Studi Karakter Perancangan ini menggunakan 5 karakter yang terlibat besar dalam cerita yaitu main character , Marsius, Nauli, Lumban, dan Anasti. Karakter selain main character dapat dimainkan oleh pemain saat melakukan pertarungan. Keempat karakter tersebut memiliki latar belakang berbeda yang dirancang menggunakan aspek budaya batak. Setiap karakter memiliki kekuatan mistis yang berasal dari batu bernama sahala untuk digunakan sebagai perlawanan atau perlindungan. Karakter Marsius dirancang dengan mengambil referensi pakaian adat batak toba . Desain Marsius juga digambarkan 68 sebagai petualang pemuda yang memainkan alat musik sulim . Karakter Nauli dirancang dengan mengambil referensi dari pakaian penari tortor . Karakter Lumban dirancang dengan mengambil referensi pemain musik di acara adat batak. Karakter Anasti dirancang dengan mengambil referensi dari gambaran seni bela diri mossak . Desain ini memberikan gambaran setiap karakter yang menggunakan aspek budaya batak. 4.9.4.2 Studi Gaya Proses tahapan pada pembuatan visual memerlukan pemahaman tentang studi gaya yang akan digunakan dalam perancangan permainan. Desain gaya pixel art menjadi fondasi utama dalam menciptakan visual yang memberikan kesan retro atau klasik pada permainan. Pixel art merupakan gaya penyampaian visual melalui bentuk dot minimalis yang digabungkan menjadi kumpulan bentuk yang dapat memberikan detail pada gambar (Heikkinen, 2021). Pemahaman tentang gaya yang digunakan akan membantu dalam membuat visual yang konsisten pada perancangan UI/UX permainan Parsahala. 4.9.4.3 Studi Ekspresi Pembuatan desain karakter yang digunakan pada perancangan permainan Parsahala membutuhkan pemahaman tentang ekspresi. Penggunaan ekspresi dapat memberikan gambaran perasaan karakter tunjukkan melalui dialog pada permainan. Penggunaan ekspresi akan memberikan pengaruh kepada pemain dengan menambahkan perasaan umum seperti senang, sedih, marah, dan takut (Istiar Wardhana, 2023). Ekspresi memiliki pengaruh besar untuk mendorong jalan cerita serta memberikan hubungan terhadap karakter (Puglisi & Ackerman, 2019).

Karakter tanpa ekspresi menjadi tidak memiliki makna serta dapat dipahami pemain. Ekspresi dapat memberikan arahan serta menghubungkan diri terhadap karakter (Puglisi & Ackerman, 2019). Pemahaman Ekspresi diperlukan agar dapat 69 membuat desain karakter yang dapat menghubungkan dengan pemain. 4.9.4.4 Studi Properti Properti diterapkan pada perancangan UI/UX permainan bertema budaya Batak dengan meliputi pakaian adat, alat musik, serta seni tari. Studi properti dibutuhkan untuk menjadi referensi utama dalam pembuatan karakter. Tujuan studi ini penting untuk memastikan desain yang digunakan sesuai dengan tema. Properti yang digunakan terdiri dari: 1) Ulos Kain yang menjadi ikon budaya Batak digunakan sebagai pakaian untuk melindungi tubuh. Ulos sering digunakan pada acara adat Batak karena kepercayaannya religius serta magis. Ulos memiliki nilai budaya yang tinggi pada masyarakat Batak serta sering digunakan pada acara adat, pernikahan, hingga penghiburan individu meninggal. 2) Pakaian Adat Batak Pakaian yang digunakan pada acara adat Batak seperti pernikahan yang digabungkan dengan ulos. Pakaian adat Batak memiliki beragam macam dengan bentuk yang berbeda pada setiap etnis. Sortali biasanya digunakan sebagai bentuk mahkota dengan digabung aksesoris lain seperti borgut dan golung. 3) Sulim Alat musik seruling yang digunakan oleh warga Batak untuk membuat nada melodi yang indah. Sulim memiliki bentuk seperti seruling biasa dengan panduan corak serta cara bermainnya yang berbeda. Teknik madiladila yang menciptakan nada melalui bentuk lidah serta menganaknganak dengan pergerakan jari dapat 70 membuat kombinasi musik dapat digunakan pada berbagai macam lagu daerah. 4) Gondang Alat musik berbentuk gendang yang sering digunakan pada acara adat Batak. Gondang terdiri dari 5 pukulan yang memainkan sekumpulan irama keras. Penggunaan gondang yang digabungkan dengan sarune, tagading, hasapi, atau ogung akan menjadi komplit untuk dimainkan pada acara resmi Batak 5) Tortor Seni tari yang digunakan pada acara adat atau pernikahan keluarga Batak. Tari ini digambarkan dengan gerakan



yang lincah dan tegas serta memberikan kehormatan terhadap Tuhan. Tari ini memiliki makna seperti tangan yang ditaruh pada perut memiliki arti semua yang ada di bumi berasal dari perut. Tangan yang ditaruh pada pundak juga memberikan gambaran bahwa manusia memiliki beban yang diangkat. 6) Mossak Seni bela diri yang serupa dengan pencak silat namun digunakan untuk warga Batak. Mossak digunakan juga pada acara adat sebagai seni pertunjukan melalui gerakan bela diri yang kuat dan memiliki pertahanan. Seni bela diri mossak dikenal tidak sembarang dipelajari karena mempengaruhi kepercayaan sang pencipta.

7) Bolon Rumah adat tradisional suku Batak Toba bolon digunakan untuk pusat kehidupan sosial keluarga dengan hubungan antar alam dan Tuhan. Rumah bolon memiliki struktur atap menyerupai perahu terbalik dengan struktur terbuat dari bahan alami. Bolon 71 biasanya digunakan oleh keluarga Batak yang sangat besar sebagai tempat tinggalnya.

4.9.4.5 Sketsa Studi karakter serta referensi yang telah dikumpulkan kemudian digunakan untuk membuat sketsa desain karakter. Sketsa menggambarkan karakteristik utama beserta detail seperti ornamen atau aksesoris. Pembuatan sketsa bertujuan untuk memberikan panduan dan eksplorasi untuk menemukan gaya yang ditentukan berdasarkan konsep permainan. Sketsa dibuat untuk memberikan gambaran awalan yang akan diubah menjadi bentuk final karya. Jenis ilustrasi yang digunakan pada karakter berupa gaya kartun melalui desain potrait. Karakter di gambarkan memiliki pakaian adat batak serta mengambil seni musik dan tari ke dalam desain. Desain ini diharapkan dapat memberikan visual serta gambaran budaya batak melalui gaya permainan bertarung. Desain karakter akan didukung melalui pixel sprite untuk menjadi model utama saat melakukan pertarungan pada permainan. Desain monster bernama Ronggokhala juga dibuat sebagai musuh yang harus dilawan karakter bermain. Setiap karakter digambarkan dengan bentuk batu sahala terletak pada pakaian atau tubuh untuk menunjukkan asal usul kekuatan mistis yang digunakan. 4.9.4.6 Finalisasi 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, Marsius, Nauli, Lumban, Anasti, dan Ronggokhala. Kumpulan desain tersebut disusun menjadi: 1) Jonathan 72 Desain karakter utama dibuat dengan mengambil visual anak SMA laki-laki yang mengenakan kacamata. Pakaian yang digunakan merupakan seragam utama anak sekolahan SMA. Karakter ini diperankan oleh pemain dalam menghadapi berbagai situasi pada cerita. Karakter dibuat memiliki kecerdasan dan dapat mengambil tindakan efektif saat menghadapi situasi kritis. 2) Marsius Desain karakter Marsius dibuat berdasarkan pakaian adat batak toba dengan mengenakan ulos pada pinggang, ikat kepala sortali, serta sebuah tas yang digunakan untuk menyimpan peralatan . Karakter Marsius menggambarkan pemuda yang suka berpetualang dan memiliki kepribadian baik dan selalu ingin membantu. Marsius menggunakan batu sahala terletak pada ulos di pinggang yang dapat berubah menjadi alat musik sulim digunakan untuk melawan musuh jahat. 3) Nauli Desain karakter Nauli dibuat berdasarkan penari tortor dengan mengenakan ulos sebagai helai dengan sortali yang di kenakan pada kepala. Nauli juga mengenakan sebuah pita berwarna kuning membentuk bunga untuk mengikat rambutnya menjadi dua arah. Nauli digambarkan sebagai karakter wanita yang tegas dan berani untuk mengambil tindakan. Batu sahala yang digunakan Nauli terletak pada ulosnya dan digunakan untuk memberikan kekuatan serangan melalui gerakan tarian tortor kepada musuh. 4) Lumban 73 Desain karakter Lumban dibuat dengan mengambil berbagai referensi pemain alat musik batak. Karakter Lumban memiliki bentuk tubuh yang sangat berotot mengenakan gelang dengan jenggot berbentuk tajam serta ulos pada kepalanya. Lumban digambarkan sebagai kakek yang bijak dan mencintai alam. Batu sahala yang digunakan Lumban terletak pada ulos dan mampu berubah bentuk menjadi alat musik gondang untuk melawan musuh melalui nada hantaman besar. 5) Anasti Desain karakter



Anasti dibuat berdasarkan seni bela diri mossak batak yang mengenakan seragam hitam. Seragam dikenakan Anasti di gabungkan dengan ulos terletak pada pinggang serta sebagai ikat rambut. Karakter ini digambarkan sebagai anak kecil yang jahil tetapi memiliki talenta dan siap untuk melindungi siapapun. Karakter ini memiliki ikatan keluarga dengan Lumban sebagai cucunya. Batu sahala yang digunakan Anasti berupa kalung yang mampu memberikan kekuatan besar melalui gerakan seni bela diri mossak . 6) Ronggokhala Desain karakter Ronggokhala dibuat dengan mengambil tema sesosok arwah atau iblis jahat berbentuk bayangan. Karakter ini memiliki batu sahala berwarna merah sebagai simbol tubuhnya. Monster ini memiliki empat jenis berbeda dengan terlahir melalui energi negatif yang terkumpul pada batu sahala . Ronggokhala memiliki setiap gaya dan cara mereka menyerang targetnya dan akan kembali menjadi batu ketika berhasil dikalahkan atau berubah menjadi debu. 7) Game Sprite 74 Desain karakter yang digunakan pada sistem bertarung menggunakan gaya pixel art mini dengan dukungan melalui pergerakan animasi. Desain ini digunakan untuk pembuatan animasi saat bertarung yang fleksibel dan tetap membawa kesan budaya Batak pada permainan. Sprite dapat memberikan visual animasi pergerakan pada alat musik dan seni tari. 4.9.5 Environment Permainan menyediakan sekumpulan tempat yang digunakan dalam cerita serta arena bertarung. Pemain akan terus menelusuri berbagai tempat untuk terus melanjutkan cerita. arena pada permainan dibuat berdasarkan alam serta mengambil berbagai referensi tempat. Berikut adalah kumpulan enviroment yang telah dibuat: 1) Hutan Labirin Sebuah tempat berisi banyak pohon, tumbuhan, serta bebatuan yang menjadi tempat pertama dikunjungi pemain. Tempat ini digambarkan membuat manusia tersesat selamanya. 2) Desa Bolon Tempat yang berisi penduduk batak berlandung dari monster bernama Ronggokhala. Desain sekitar terinspirasi melalui rumah adat batak bolon . Tempat ini menjadi area kedua yang di kunjungi pemain. 3) Danau Sahala Tempat yang menunjukkan visual perspektif dari bukit dengan

danau yang besar berisi sebuah batu raksasa. Desain ini terinspirasi dengan danau Toba dan menjadi tempat penting pada cerita permainan. Batu raksasa tersebut merupakan sumber asal Ronggokhala dan sahala muncul. Tempat ini menjadi area ketiga yang dikunjungi pemain. 75 4) Goa Danau Tempat menunjukkan visual di dalam goa yang dekat pada lokasi Danau Sahala. Desain terinspirasi dengan berbagai macam goa dan menjadi tempat ke empat yang di kunjungi pemain. Goa ini menjadi tempat persembunyian dan penelitian opung Lumban tentang misteri dan masa lalu di balik kemunculan Sahala. 5) Kapal Ekspedisi Tempat menunjukkan visual sedang berada di dalam kapal besar yang berisi berbagai macam kotak dan meriam. Desain ini terinspirasi dari kapal tradisional pada zaman dahulu dan menjadi tempat ke lima yang di kunjungi pemain. Kapal ini menjadi alat transportasi utama untuk menuju ke pusat batu Sahala raksasa sambil bertahan dan memusnahkan Ronggokhala yang menyerang dan menyusup. 6) Pusat Sahala Tempat menunjukkan sebuah goa besar yang berisi batu serta kristal dengan jalanan yang penuh air. Desain ini terinspirasi dari crystal cave yang ada pada seri final fantasy dan menjadi tempat pertarungan terakhir pemain melawan energi negatif dan jahat yang menjadi satu membentuk sebuah Ronggokhala raksasa berbentuk ular. 7) Title Screen Visual yang menunjukkan angkasa dengan bintang yang berkumpul sangat banyak. Desain ini terinspirasi dengan langit malam yang penuh bintang. Background ini didukung dengan animasi frame by frame yang membuat bintang seolah sedang bersinar. 8) Rumah Adat Misterius Visual yang menunjukkan rumah telah ditinggalkan dan memiliki gambaran seram seolah ada sesuatu aneh 76 didalam. Desain ini terinspirasi dari rumah bolon yang membawa kesan horror dan menjadi tempat yang dimunculkan pada prologue permainan. 9) Extra Background Kumpulan visual yang digunakan untuk awalan cerita pada prologue . Background ini berasal dari aset gratis yang didapatkan pada software IbisPaint dan website bernama itch.io. Background ini dibutuhkan untuk mendukung



visual pada permainan Parsahala. 4.9.6 Level Game Permainan ini tersusun dengan level yang disediakan melalui story mode untuk memberikan pengalaman yang terbaik bagi pemain. Level disusun untuk menciptakan objektif yang dapat diselesaikan pemain untuk melanjutkan cerita. Desain level permainan disusun melalui tabel, yaitu: Stage Playable Character Target Objective Chapter I Forest Marsius Ronggokhal a – Tyandalos Selesaikan tutorial permainan dengan melawan Ronggokhala . Chapter II Village Nauli Ronggokhal a - Tyandalos Memusnahka n seluruh Ronggokhala untuk melindungi desa. Chapter III Lake Marsius, Nauli Anasti Melakukan duel dengan Anasti untuk 77 dapat bertemu dengan Opung Lumban. Chapter III Cave Anasti Ronggokhal a - Garangka Melawan Ronggokhala untuk memberikan Jonathan, Marsius, Nauli, dan Anasti kesempatan melarikan diri. Chapter Final pt 1 Anasti Ronggokhal - Molangdatu Memusnahka n sekumpulan Ronggokhala yang memasuki Kapal. Chapter Final pt 2 Marsius, Nauli, Anasti Ronggokhal a - Delinkulong Memusnahka n sumber utama batu sahala yang terkumpul dari energi negatif dan jahat dengan sosok Ronggokhala 78 raksasa berbentuk ular.

4.9.7 Desain Audio Desain audio memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang dapat membantu visual pada permainan. Audio pada permainan menggunakan kumpulan aset gratis untuk mendukung visual dan interaksi. Audio digunakan berasal dari Peritune yang merupakan situs dari Jepang berisi kumpulan lagu gratis dapat digunakan untuk personal hingga komersial. Penggunaan Audio pada perancangan permainan Parsahala digunakan untuk beberapa kategori. Musik tersebut dipilih berdasarkan kegunaannya baik pada main menu, title screen, story, versus, hingga battle . Susunan Audio yang digunakan terdiri dari beberapa lagu, yaitu: 1) Title Screen Audio yang digunakan pada title screen mengambil tema melody yang lembut dan tenang sehingga pas dengan visual yang diberikan. Scéal Réalta2 yang berasal dari Peritune memiliki kesan pas serta berhubungan dengan tema mistis pada permainan Parsahala. 2) Menu Theme Audio yang digunakan



pada berbagai kumpulan menu utama di perancangan permainan Parsahala mengambil tema seperti fantasy . Elysium yang berasal dari Peritune membawa kesan petualangan yang pas untuk tema pada permainan Parsahala. Audio ini juga digunakan pada menu seperti chapter select, archive, dan setting . 3) Story Mode Audio yang digunakan membutuhkan nada yang pas berdasarkan situasi yang di hadapi pada cerita 79 permainan. Sweet2 berasal dari Peritune dapat memberikan kesan playful dengan teman di saat ada pada adegan sekolah. Lagu Peritune lain seperti Lost in the Woods juga membawa pengalaman tersesat di hutan tanpa henti dengan gabungan Atmosphere Dark yang mengubah sekeliling tempat penuh dengan misteri. Fear2 berasal dari Peritune mengubah adegan menjadi tegang ketika tokoh utama sedang terancam untuk di serang oleh monster. 4) Versus Mode Audio yang digunakan memerlukan buil dup nada yang mengajak pemain untuk memilih karakter tertentu serta lagu bertarung yang pas saat melawan musuh. Strategy4 berasal dari Peritune memberikan semangat sebelum persiapan bertarung. RetroRPG Batte2 dari Peritune menjadi tema bertarung utama ketika pemain menghadapi musuh. Pemilihan Audio yang baik dapat membantu dalam menciptakan permainan dengan tema yang sesuai. Musik memberikan hubungan pemain antar game melalui visual dengan dukungan Audio yang pas. game Parsahala akan lebih baik dan menghibur dengan penggunaan musik yang berhubungan dengan genre permainan. 4.10 User Interface Permainan 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 lain juga dibutuhkan untuk menyusun berbagai fitur lain pada permainan seperti battle , story, archive, serta setting. Aset terkumpul dalam bentuk sheet y ang bisa digunakan ulang ketika menyusun UI/UX untuk 80 permainan di berbagai menu. Kumpulan aset yang ada pada permainan Parsahala digunakan untuk memberikan hasil layout y ang baik serta pengalaman interaksi bagi pemain. 4.11 Penerapan Perancangan Proses



pembuatan perancangan dilakukan melalui berbagai tahapan sebelum menjadi finalisasi. Tahapan perancangan terdiri dari pemilihan nama permainan, desain karakter, enviroment , serta user interface. Proses ini dapat memberikan tahapan awal hingga akhir dalam penyusunan karya tugas akhir.

4.11.1 Nama Permainan Perancangan UI/UX permainan bertema budaya Batak, diawali dengan melakukan pemilihan nama. Bahasa Batak digunakan dalam penyusunan nama permainan yang digunakan. Pemilihan nama disesuaikan dengan tema permainan yang membawa kekuatan mistis menggunakan seni tari dan alat musik. Pemilihan nama menggunakan Pargodungan yang berarti perkumpulan bersama-sama di suatu tempat. Sahala digunakan juga karena memiliki arti kekuatan spiritual dimiliki suatu individu. Pargodungan dan Sahala digabungkan menjadi Parsahala yang bisa di artikan sebagai tempat berkumpul kelompok dengan kekuatan mistis.

4.11.2 Desain Karakter Proses pembuatan karakter dilakukan dengan mengambil referensi dari berbagai aspek pada budaya Batak. Referensi digunakan untuk membantu dalam menyusun pembuatan sketsa karakter pada permainan. Pembuatan sketsa dilakukan menggunakan aplikasi bernama Aseprite. Aplikasi ini memiliki akses dalam pembuatan animasi serta aset yang dibutuhkan dalam proses pembuatan permainan. Proses pembuatan sketsa dilakukan dengan membuat konsep karakter. 81 Konsep karakter yang telah tersusun kemudian di bagi menjadi dua. Tahapan pertama membuat ilustrasi karakter berdasarkan sketsa konsep yang telah dibuat dengan canvas ukuran 240 x 320 pixel . Karakter diberikan ekspresi untuk memberikan variasi dan pengalaman imersif. Desain yang digunakan mengambil referensi dari pakaian adat Batak dengan tambahan elemen khas permainan. Ilustrasi karakter dapat memberikan tampilan visual yang lebih jelas tentang tokoh yang disediakan pada a permainan. Tahapan kedua setelah menyelesaikan ilustrasi karakter dibutuhkan visual sprite. Proses pembuatan sprite dilakukan dengan resolusi 90 x 90 serta 120 x 120 yang kemudian dapat di upscale . Desain yang digunakan lebih minimalis dengan di dukung animasi

untuk menunjukkan visual pergerakan karakter. Animasi yang tersedia di pisah berdasarkan fitur Aseprite berupa tag untuk mengelompokkan variasi pergerakan karakter. Setelah melakukan kedua tahapan tersebut semua aset di export menjadi file berupa PNG dan GIF dengan upscaling sebesar 5 kali lipat. Aset yang telah terkumpul lalu dimasukkan ke dalam aplikasi bernama Figma yang digunakan untuk menyusun UI/UX visual permainan Parsahala. Setelah proses import dilakukan kemudian aset di susun dan diberikan fitur interaksi yang dapat digunakan oleh user .

4.11.3 Desain Enviroment Proses pembuatan enviroment untuk permainan dimulai dengan melakukan observasi dan mencari referensi. Proses observasi dilakukan untuk melihat bentuk tempat seperti rumah adat yang akan digunakan permainan. Referensi juga diperlukan untuk membantu dalam pembuatan karya. Sketsa lalu dilakukan melalui canvas berukuran 320 x 180 untuk membuat gambaran awal berdasarkan referensi dan observasi yang dilakukan dengan menggunakan media digital melalui Aseprite. 82 Setelah melakukan tahapan sketsa kemudian dilakukan tahapan finalisasi. Sketsa diberikan warna berdasarkan tema enviroment untuk menyesuaikan dengan permainan. Background diberikan efek visual dengan menggabungkan warna melalui layer add dan overlay Visual tempat dibuat untuk menyesuaikan penggunaan dalam mode cerita serta versus . Tahapan pembuatan enviroment setelah selesai lalu memasuki proses pemindahan aset ke dalam aplikasi Figma. Aset yang telah dibuat lalu di export menjadi PNG serta di upscale sebesar lima kali lipat. Setelah file aset terkumpul kemudian di masukan ke dalam aplikasi Figma dan digunakan untuk mode permainan seperti versus dan story . 4.11.4 Desain User Interface Proses pembuatan user interface dimulai dengan mencari referensi pada video game tema genre serupa yaitu fighting . Gambar yang terkumpul lalu di masukan kedalam Figma untuk menjadi referensi visual yang akan digunakan pada permainan. Tahapan pembuatan wireframe dilakukan untuk membuat gambaran awal user interface yang akan disediakan pada permainan Parsahala. Setelah wireframe telah

dibuat, aplikasi Aseprite dibuka kembali untuk membuat aset tampilan menu. User interface dibuat dengan warna dominan merah dengan tambahan kuning serta hitam untuk menyesuaikan dengan tema khas budaya Batak. Proses pembuatan aset user interface dilakukan hingga seluruh simbol dan elemen yang akan digunakan pada permainan telah selesai. Pembuatan aset telah jadi dan kemudian di export dengan upscaling lima kali lipat. File yang telah dibuat kemudian di masukan kedalam aplikasi Figma untuk digunakan dalam penyusunan user interface . Setelah user interface tersusun 83 kemudian diberikan interaksi melalui fitur Figma yang bernama p prototype untuk membuat user dapat mencoba permainannya.

4.11.5 Desain Logo Permainan Proses pembuatan logo untuk digunakan pada permainan dilakukan dengan mencari sekumpulan referensi. Pemilihan font juga dilakukan untuk menyesuaikan dengan visual yang ada pada logo. font Xe Dogma digunakan sebagai logo yang digabungkan dengan visual berupa batu kristal berasal dari tema cerita permainan. Logo

kemudian di tempatkan pada tempat awal permainan di buka. 4.12 Media

Pendukung 4.12.1 Poster Poster menjadi salah satu sarana media promosi yang baik untuk menunjukkan ilustrasi pada permainan Parsahala. Poster dapat berisi karakter yang ada pada permainan yang di dukung elemen visual lain seperti tipografi. Poster mampu memberikan visual yang membuat audiens menangkap gaya visual pada permainan tersebut. Poster di desain dengan ukuran A3 potrait berbahan art paper . 4.12.2

Booklet Booklet menjadi salah satu sarana media informasi yang dapat menjelaskan tentang permainan apa itu Parsahala. Isi pada booklet akan menjelaskan tentang cerita pada permainan secara sinopsis dan memperkenalkan konten, karakter, serta enviroment yang disediakan pada permainan. Penggunaan media pendukung ini dapat memperkenalkan berbagai aspek yang disediakan pada permainan. Desain Booklet berisi 8 halaman yang berukuran A5 dengan bahan art carton. 84 4.12.3 Cut Out

Character Cut out menjadi salah satu sarana media promosi untuk permainan Parsahala yang menggunakan salah satu visual karakter bernama

Marsius yang mengenakan pakaian adat budaya Batak. Penggunaan cut out dibutuhkan untuk membuat orang dapat berinteraksi melalui scan QR yang dapat membawa kedalam permainan. Cut out memberikan kesempatan promosi yang lebih besar karena bentuk stand yang besar dan dapat menarik perhatian audiens yang lewat. Desain cut out menggunakan 2 infraboard dan A2 art carton dengan tinggi 117 cm.

4.12.4 Akrilik Stand

Akrilik Stand menjadi salah satu media promosi yang dapat menunjukkan sprite game dari salah satu karakter Parsahala. Media ini dapat menunjukkan desain yang dibuat melalui pixel art sebagai preview visual karakter ketika bertarung. Akrilik dapat membantu untuk memberi hiasan pada meja atau lemari.

4.12.5 Character Sticker

Stiker menjadi salah satu media promosi yang dapat menampilkan karakter dalam bentuk lucu dengan bantuan dari tipografi. Stiker dapat memberikan ekspresi yang ada pada karakter dengan saling menghubungkan kepada target audiens. Stiker dapat digunakan dalam berbagai hal sehingga membuat media ini sangat fleksibel untuk dipasang. Audiens dapat memilih karakter yang mereka sukai berdasarkan karakter yang ada pada Parsahala.

4.12.6 Steam Store Mock Up

Steam menjadi salah satu media yang menggabungkan Informasi serta Promosi berisi tentang gambaran permainan dan apa yang ditawarkan. Steam merupakan game store terbesar secara internasional untuk platform PC. Penggunaan Steam dapat menarik perhatian target audiens dan juga individu atau 85 kelompok dari luar tertarik untuk mencoba permainan Parsahala. Steam store digunakan juga untuk memberikan informasi secara deskriptif tentang sistem hingga cerita yang ada pada Parsahala.

4.12.7 Teaser Game Trailer

Video game memerlukan teaser trailer yang dapat menunjukkan permainan secara singkat untuk menarik perhatian pemain. Teaser dapat di unggah melalui media sosial seperti Youtube dengan kesempatan menarik berbagai audiens. Teaser game trailer menjadi kesempatan besar untuk memberikan kesan dan pendapat pemain tentang permainan yang akan rilis.

4.12.8 Media Sosial Mock up

Media sosial menjadi salah satu tempat untuk melakukan promosi



tentang permainan yang akan rilis. Media sosial merupakan tempat banyak digunakan masyarakat untuk berinteraksi secara luas melalui fitur mengunggah gambar dan video. Media sosial memberikan kesempatan untuk menarik user dalam mengenal tentang permainan Parsahala yang akan di rilis.

4.13 Final Prototype Game Desain

4.13.1 Title Screen Halaman

awal ketika memasuki permainan Parsahala dengan gambar visual penuh dengan bintang. Tampilan ini di dukung dengan logo permainan yang memiliki desain berhubung dengan cerita. Menu ini memiliki opsi untuk memasuki Menu utama atau membuka peraturan permainan.

4.13.2 Loading Screen

Halaman yang muncul ketika berusaha memasuki tampilan menu yang lain. Tampilan ini memiliki desain yang simpel dengan dukungan gambar yang berubah setiap beberapa detik. Gambar pada menu ini juga di dukung dengan teks berupa tips tentang mekanik permainan atau informasi budaya Batak.

4.13.3 Main Menu

Halaman utama permainan ketika sudah melewati title screen dan loading . Menu ini berisi berbagai fitur yang disediakan permainan untuk di buka oleh pemain. Ketika cursor di hover akan menunjukkan sebuah overlay gambar yang berubah berdasarkan tombol yang di pilih. Pemain dapat memilih mode story untuk memainkan cerita permainan, versus untuk melakukan pertarungan antar karakter secara singkat, archive untuk melihat informasi terkait Parsahala dan budaya Batak, setting untuk mengubah pengaturan.

4.13.4 Profile

Halaman yang menunjukkan data informasi tentang pemain pada gim Parsahala. Menu ini di dukung dengan visual karakter dan gambar sebagai identitas pemain. Informasi tentang status dapat dilihat melalui deskripsi akun tersebut dengan tambahan title akun dan simbol rank .

4.13.5 Story Mode

Fitur yang menjadi bagian utama dari permainan Parsahala. Fitur ini dapat memberikan konten cerita original yang dipadukan dengan elemen budaya Batak serta visual novel . Opsi chapter diberikan untuk pemain dapat melakukan progres cerita secara bertahap. Fitur ini menyediakan interaksi dengan pilihan skenario berbeda yang mempengaruhi alur cerita dan akhir permainan.



4.13.6 Versus Mode Fitur yang menjadi tambahan sebagai hiburan cepat dengan membuat karakter saling melawan. Fitur ini menyediakan 8 karakter yang dapat dimainkan dengan keunikan tersendiri. Mode ini memberikan opsi pilihan arena bertarung serta mekanik tambahan yang dapat membuat pemain dapat memilih variasi bertarung yang berbeda. Arena bertarung di dukung dengan 87 musik yang membawa suasana bermain menjadi lebih menyenangkan.

4.13.7 Archive Fitur tambahan yang dapat digunakan pemain untuk mendapatkan informasi tentang Parsahala serta elemen budaya Batak yang dibawa pada permainan. Menu ini menyediakan opsi pilihan yaitu story berupa buku harian tokoh utama, item yang membahas berbagai barang pada permainan, karakter yang membahas tokoh gim, dan enviroment berisi kumpulan tempat dikunjungi pemain. Archive dapat membantu pemain dalam memahami isi permainan serta budaya yang dibawa.

4.13.8 Setting Menu berisi peraturan permainan yang digunakan untuk menyesuaikan sistem permainan berdasarkan preferensi. Menu ini dapat mengubah berbagai peraturan permainan pada umumnya seperti kontrol, tampilan, suara, dan bahasa. Tampilan ini juga di dukung dengan bentuk pola ornamen yang ada pada ulos.

4.13.9 Hasil Final Karya Hasil akhir dari perancangan UI/UX permainan Parsahala dapat di akses melalui barcode berikut. Barcode ini merupakan link yang mengarahkan audien ke dalam aplikasi Figma. Permainan ini di sarankan untuk dibuka melalui platform PC atau Laptop untuk memaksimalkan pengalaman dan tampilan gim.

88 Bab V
PENUTUP 5.1 Kesimpulan Perancangan UI/UX permainan “Parsahala” yang bertema budaya Batak ini di rancang untuk anak usia 12-16. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya Batak melalui media video game yang dapat menghibur serta memberikan edukasi. Video game memberikan kesempatan untuk memperkenalkan budaya Batak secara lebih luas terutama dengan besarnya minat anak terhadap gim digital. Pengenalan budaya melalui media digital tidak hanya dapat memperkenalkan tetapi membangunkan anak untuk melestarikan kembali peninggalan turun temurun.



Perancangan UI/UX permainan “Parsahala” di buat dengan mengimplementasikan budaya Batak melalui visual bertarung unik yang mengandalkan seni tari dan alat musik tradisional. Hasil akhir yang berupa prototype mampu menunjukkan bahwa budaya lokal dapat dikemas menjadi visual yang dipenuhi interaksi serta edukatif. Perancangan ini diharapkan terutama pada anak 12-16 tahun mampu mengenal kembali bahwa budaya sangat menarik dan patut di apresiasi serta dilestarikan. 5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX permainan “Parsahala” bertema budaya Batak, terdapat sekumpulan saran yang dapat disampaikan sebagai berikut: 1) Meningkatkan kualitas visual serta animasi pada permainan untuk memberikan kesan yang lebih indah dan menyenangkan. 89 2) Meningkatkan informasi secara lebih variatif terkait budaya Batak untuk membuat pemain dapat mempelajari berbagai hal dari etnis tersebut. 3) Meningkatkan mekanik bertarung pada permainan sehingga lebih memiliki variasi gaya bertarung dan tidak terlihat repetitif. 4) Melakukan peningkatan pada permainan untuk menambahkan konten serta fitur menarik yang terus mengembalikan niat bermain. 90 91



REPORT #27546725

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.36% eprints.ums.ac.id https://eprints.ums.ac.id/32469/6/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.34% eprints.unimudasorong.ac.id http://eprints.unimudasorong.ac.id/id/eprint/226/5/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.33% repository.unj.ac.id http://repository.unj.ac.id/27228/1/SKRIPSI.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.24% repository.uinsu.ac.id http://repository.uinsu.ac.id/17135/2/BAB%20I.%20Pdf.pdf	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.24% elibrary.unikom.ac.id https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1334/7/UNIKOM_Achmad%20Taufiq_Bab..	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.22% repository.unismabekasi.ac.id http://repository.unismabekasi.ac.id/3022/2/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.18% repository.uinsu.ac.id http://repository.uinsu.ac.id/23814/3/BAB_II_SKRIPSI_HAFIZAH.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.17% jptam.org https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/15719/11819/28807	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.12% lib.unnes.ac.id https://lib.unnes.ac.id/6287/1/7794.pdf	●



REPORT #27546725

INTERNET SOURCE

10. **0.12%** perpustakaan.pancabudi.ac.id

https://perpustakaan.pancabudi.ac.id/dl_file/penelitian/19800_3_BAB_III.pdf

INTERNET SOURCE

11. **0.12%** elibrary.unikom.ac.id

https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1124/7/11.%20UNIKOM_Putra%20Gumel...

INTERNET SOURCE

12. **0.12%** pdfs.semanticscholar.org

<https://pdfs.semanticscholar.org/32e1/e83286d2f61b680cf40b35a79f9afe703e73...>

INTERNET SOURCE

13. **0.11%** eprints.stta.ac.id

http://eprints.stta.ac.id/1482/1/18040057_BAB%20I.pdf

INTERNET SOURCE

14. **0.11%** mediaindonesia.com

<https://mediaindonesia.com/humaniora/791707/macam-macam-warna-dan-ma..>

INTERNET SOURCE

15. **0.1%** www.kompas.com

<https://www.kompas.com/stori/read/2021/10/20/080000879/suku-batak--bahas...>

INTERNET SOURCE

16. **0.1%** www.kompasiana.com

<https://www.kompasiana.com/fatikhatul/64ff153ee1a167593f497dc2/kultur-sos...>

INTERNET SOURCE

17. **0.09%** www.sekolahdesain.id

<https://www.sekolahdesain.id/post/9-peran-tipografi-dalam-desain-grafis-desa...>

INTERNET SOURCE

18. **0.09%** repository.its.ac.id

https://repository.its.ac.id/59266/1/3414100115-Undergraduate_Theses.pdf

INTERNET SOURCE

19. **0.09%** repository.upi.edu

http://repository.upi.edu/75596/4/S_PKK_1705821_Chapter3.pdf

INTERNET SOURCE

20. **0.09%** www.liputan6.com

<https://www.liputan6.com/regional/read/5954016/ruma-bolon-rumah-adat-bat...>



REPORT #27546725

INTERNET SOURCE

21. **0.08%** callmefadh.wordpress.com

<https://callmefadh.wordpress.com/2016/03/15/mengenal-lebih-dalam-berbaga...>

INTERNET SOURCE

22. **0.08%** budaya-indonesia.org

<https://budaya-indonesia.org/Rumah-Bolon-2>

INTERNET SOURCE

23. **0.07%** repository.telkomuniversity.ac.id

<https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/102446/perancangan-level-ga...>

INTERNET SOURCE

24. **0.02%** perpustakaan.binadarma.ac.id

<https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=444>

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.19%** www.goodnewsfromindonesia.id

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2024/07/17/mengenal-lebih-dekat-suk...>

INTERNET SOURCE

2. **0.09%** www.kompas.com

<https://www.kompas.com/stori/read/2021/10/20/080000879/suku-batak--bahas...>

INTERNET SOURCE

3. **0.07%** batakkeren.com

<https://batakkeren.com/budaya/mengenal-6-kelompok-etnis-batak-ini-penjas...>

INTERNET SOURCE

4. **0.04%** perpustakaan.binadarma.ac.id

<https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=444>