



**PERANCANGAN UI/UX PERMAINAN “PARSAHALA”  
BUDAYA BATAK UNTUK USIA 12- 16**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Bidang Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknologi dan  
Desain, Universitas Pembangunan Jaya

Hazael Haito Matthew Tarihoran  
2021061055

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA  
TANGERANG SELATAN  
2025

**PERANCANGAN UI/UX PERMAINAN “PARSAHALA”  
BUDAYA BATAK UNTUK USIA 12- 16**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Bidang Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknologi dan  
Desain, Universitas Pembangunan Jaya

Hazael Haito Matthew Tarihoran  
2021061055

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA  
TANGERANG SELATAN  
2025

## PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI ATAU TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN UI/UX PERMAINAN "PARSAHALA" BUDAYA BATAK UNTUK USIA 12-16

**Nama** : Hazael Haito Matthew Tarihoran  
**NIM** : 2021061055  
**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata Satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

Tangerang Selatan, 26 Juni 2025

Menyetujui:

**Pembimbing**



(Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn.)

NIP: 08.0125.007

**Kepala Program Studi**



(Retno Purwanti Murdaningsih, S.Sn., M.Ds.)

NIP: 08.0714.011

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN UI/UX PERMAINAN "PARSAHALA" BUDAYA BATAK**  
**UNTUK USIA 12-16**  
**TUGAS AKHIR**

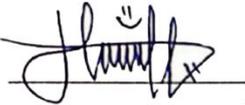
Oleh :

Hazael Haito Matthew Tarihoran

2021061055

Telah dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana

Pada Hari/Tanggal: 03 Juli 2025

	Tanda Tangan	Tanggal
<b>Pembimbing:</b> <u>Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn.</u> NIP. 08.0125.007		<u>18 Juli 2025</u>
<b>Dosen Penguji:</b> <u>Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn.</u> NIP. 08.0225.010		<u>18 Juli 2025</u>
<u>Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.</u> NIP. 08.0714.010		<u>18 Juli 2025</u>

Mengetahui:

Kepala Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



Retno Purwanti Murdaningsih,  
S.Sn., M.Ds.  
NIP: 08.0714.011  
Tanggal: 18 Juli 2025

Dekan Fakultas Teknologi dan  
Desain



Danto Sukmajat, S.N.,  
M.Sc., Ph. D.  
NIP: 08.1022.024  
Tanggal: 18 Juli 2025

## SURAT PERNYATAAN

### MENGENAI ORIGINALITAS TUGAS AKHIR, KESEDIAAN PUBLIKASI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Saya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya, yang bertanda tangan di bawah ini:

**Nama** : Hazael Haito Matthew Tarihoran  
**NIM** : 2021061055  
**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil Skripsi atau Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX PERMAINAN "PARSAHALA" BUDAYA BATAK UNTUK USIA 12 - 16 .....

1. Adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan atau pencabutan gelar Sarjana yang saya peroleh.
2. Adalah benar karya saya dengan arahan dari Tim pembimbing dan belum pernah diajukan dalam bentuk apa pun kepada Perguruan Tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir Tugas Akhir ini. Dengan ini saya melimpahkan Hak Cipta dari Tugas Akhir saya kepada Universitas Pembangunan Jaya dan memberikan hak pada Universitas Pembangunan Jaya untuk mempublikasikan Skripsi atau Tugas Akhir saya baik secara daring (*online*) ataupun cetak.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 22 Juli 2025

Peneliti,



Nama: Hazael Haito Matthew Tarihoran

NIM: 2021061055

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan Nya, sehingga proposal penelitian yang berjudul Perancangan UI/UX Desain Permainan “Parsahala” Budaya Batak Untuk Usia 12-16 ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan penelitian ini disusun sebagai langkah memperkenalkan budaya Batak melalui seni tari, alat musik, pakaian adat, dan tempat ciri khas Batak kepada anak remaja melalui media digital berbentuk *video game*. Berdasarkan hasil yang diperoleh selama penelitian dan laporan tugas akhir yang ditulis, Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, proposal penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Retno Purwanti Murdaningsih, S.Sn., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Bapak Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds. selaku Koordinator Tugas Akhir.
3. Bapak Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing Tugas Akhir dan Pembimbing Akademik.
4. Keluarga, teman, dan rekan-rekan Universitas Pembangunan Jaya yang telah menyemangati penulis.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam proposal penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi Penulis. Semoga penelitian tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang Selatan, Juli 2025

Penulis,



Hazael Haito Matthew Tarihoran