

ABSTRAK

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

Hazael Haito Matthew Tarihoran¹⁾ Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn.²⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾ Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Indonesia memiliki keragaman budaya yang berasal dari berbagai daerah. Salah satu budaya yang berasal dari Pulau Sumatera adalah budaya Batak. Budaya Batak memiliki banyak unsur budaya, seperti kain *ulos* yang menjadi ciri khas budaya tersebut. Budaya Batak juga memiliki berbagai kekhasan seperti tari *Tor-Tor*, dan alat musik *taganing*. Seiring perkembangan zaman dan masuknya era globalisasi, banyak remaja yang lebih memilih budaya asing. Situasi ini terjadi karena mudahnya akses media melalui internet. Penulisan ini bertujuan untuk membahas perancangan UI/UX *video game* yang memberikan kesadaran tentang budaya Batak kepada remaja. *Video game* ini diimplementasikan dengan visual yang mengandung unsur budaya Batak, baik pada UI *game*, karakter, maupun latar belakang. Genre perancangan UI/UX *video game* ini menggunakan *2D fighting*. Penulisan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data penulisan dikumpulkan melalui observasi, studi literatur, dan wawancara. Prinsip *design thinking* digunakan sebagai dasar teori. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat membuat remaja mengenal budaya Batak dan pentingnya melestarikan budaya.

Kata Kunci : budaya, batak, ui/ux, *video game*, remaja