

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Game Aset Design as Culture Conservation	7
Gambar 2. 2 Game Adventure Horas Gale	8
Gambar 2. 3 Game “Nusantara Darkness Rises	9
Gambar 2. 4 Ular Tangga Edukatif Ulos Batak	11
Gambar 2. 5 User Interface Fighting Game.....	17
Gambar 2. 6 Game User Flow Experience.....	18
Gambar 2. 7 Model Figure Game (Introduction to game devolepment, 2005)....	19
Gambar 2. 8 Anatomi Tipografi.....	21
Gambar 2. 9 Penggunaan Serif.....	22
Gambar 2. 10 Penggunaan San Serif (gamingrespawn.com, 2021).....	23
Gambar 2. 11 Color Wheel (tes.com, 2024)	24
Gambar 2. 12 Teori Koentjaraningrat (madandi.com, 2021).....	26
Gambar 3. 1 Bpk. Ramses Boyur (Dokumentasi Penulis, 2025).....	33
Gambar 3. 2 Bpk. Parulian Naibaho (tangselpos.id, 2023).....	34
Gambar 3. 3 Model Interaktif Miles dan Huberman (researchgate.net, 2011)	35
Gambar 3. 4 Rumah Adat Siwaluh Jabu (Dokumentasi Penulis, 2025)	38
Gambar 3. 5 Rumah Adat Oma Niha (Dokumentasi Penulis, 2025)	39
Gambar 3. 6 Rumah Adat Bagus Godang (Dokumentasi Penulis, 2025)	39
Gambar 3. 7 Rumah Adat Bolon (Dokumentasi Penulis, 2025).....	40
Gambar 3. 8 Rumah Adat Sapo Jojong (Dokumentasi Penulis, 2025)	41
Gambar 4. 1 User Persona (Dokumentasi penulis, 2025).....	52
Gambar 4. 2 Bentuk model navigasi Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	59
Gambar 4. 3 Wireframe title screen start (Dokumentasi Penulis, 2025)	60
Gambar 4. 4 Wireframe title screen opsi menu (Dokumentasi Penulis, 2025).....	60
Gambar 4. 5 Wireframe main menu (Dokumentasi Penulis, 2025).....	61
Gambar 4. 6 Wireframe Chapter (Dokumentasi Penulis, 2025)	61
Gambar 4. 7 Wireframe dialog (Dokumentasi Penulis, 2025).....	62
Gambar 4. 8 Wireframe pilihan dialog (Dokumentasi Penulis, 2025).....	62
Gambar 4. 9 Wireframe pemilihan karakter (Dokumentasi Penulis, 2025).....	63
Gambar 4. 10 Wireframe pemilihan stage (Dokumentasi Penulis, 2025).....	64

Gambar 4. 11 Wireframe tampilan bertarung (Dokumentasi Penulis, 2025).....	64
Gambar 4. 12 Wireframe game pause (Dokumentasi Penulis, 2025)	64
Gambar 4. 13 Wireframe archive menu (Dokumentasi Penulis, 2025).....	65
Gambar 4. 14 Wireframe pengaturan game (Dokumentasi Penulis, 2025).....	65
Gambar 4. 15 Moodboard referensi UI/UX (Dokumentasi Penulis, 2025).....	66
Gambar 4. 16 Color pallete user interface (Dokumentasi Penulis, 2025)	67
Gambar 4. 17 Color pallete karakter (Dokumentasi Penulis, 2025).....	67
Gambar 4. 18 Color pallete enviroment (Dokumentasi Penulis, 2025).....	68
Gambar 4. 19 Ilustrasi potrait karakter (Dokumentasi Penulis, 2025).....	68
Gambar 4. 20 Character game sprite (Dokumentasi Penulis, 2025)	69
Gambar 4. 21 Font xe Dogma (Dokumentasi Penulis, 2025).....	69
Gambar 4. 22 Font Pixelon (Dokumentasi Penulis, 2025)	69
Gambar 4. 23 Adegan pada permainan (Dokumentasi Penulis, 2025).....	70
Gambar 4. 24 Moodboard referensi karakter (Dokumentasi penulis, 2025)	73
Gambar 4. 25 Gaya visual pixel art (sea.ign.com, 2020)	74
Gambar 4. 26 Variasi ekspresi karakter (Blue Archive, 2020)	75
Gambar 4. 27 Ulos ragi hotang (Suara.com, 2014)	75
Gambar 4. 28 Pakaian adat Batak toba (budayanesia.com, 2025)	76
Gambar 4. 29 Alat musik sulim (tobaria.com, 2025)	77
Gambar 4. 30 Alat musik Gondang (bantennews.co.id, 2022).....	77
Gambar 4. 31 Seni tari tortor (bobo.grid.id, 2021).....	78
Gambar 4. 32 Seni bela diri mossak (batakita.com, 2022).....	79
Gambar 4. 33 Rumah adat bolon (rumahadatindonesia.com, 2024)	79
Gambar 4. 34 Sketsa Marsius (Dokumentasi Penulis, 2025)	80
Gambar 4. 35 Sketsa Nauli (Dokumentasi Penulis, 2025)	81
Gambar 4. 36 Sketsa Lumban (Dokumentasi Penulis, 2025).....	81
Gambar 4. 37 Sketsa Anasti (Dokumentasi Penulis, 2025).....	82
Gambar 4. 38 Sketsa Ronggokhala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	82
Gambar 4. 39 Final desain Jonathan (Dokumentasi Penulis, 2025).....	83
Gambar 4. 40 Final desain Marsius (Dokumentasi Penulis, 2025)	84
Gambar 4. 41 Final desain Nauli (Dokumentasi Penulis, 2025)	84
Gambar 4. 42 Final Desain Lumban (Dokumentasi Penulis, 2025).....	85

Gambar 4. 43 Final Desain Anasti (Dokumentasi Penulis, 2025)	86
Gambar 4. 44 Final desain Ronggokhala (Dokumentasi Penulis, 2025)	86
Gambar 4. 45 Parsahala karakter sprite (Dokumentasi Penulis, 2025).....	87
Gambar 4. 46 Enviroment hutan (Dokumentasi Penulis, 2025)	87
Gambar 4. 47 Enviroment desa (Dokumentasi Penulis, 2025)	88
Gambar 4. 48 Enviroment bukit danau (Dokumentasi Penulis, 2025)	88
Gambar 4. 49 Goa Danau (Dokumentasi Penulis, 2025).....	89
Gambar 4. 50 Kapal Ekspedisi (Dokumentasi Penulis, 2025).....	90
Gambar 4. 51 Pusat Sahala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	90
Gambar 4. 52 Malam Angkasa (Dokumentasi Penulis, 2025).....	91
Gambar 4. 53 Rumah Adat Misterius (Dokumentasi Penulis, 2025).....	92
Gambar 4. 54 Background Sekolah dan Menu (Ibispaint, 2025).....	92
Gambar 4. 55 Interior Rumah Misterius (itch.io, 2025)	93
Gambar 4. 56 Situs Peritune (Peritune.com, 2025).....	95
Gambar 4. 57 User interface Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025)	97
Gambar 4. 58 Pengambilan seferensi dan pembuatan sketsa (Dokumentasi Penulis, 2025).....	98
Gambar 4. 59 Finalisasi Potrait karakter (Dokumentasi Penulis, 2025)	98
Gambar 4. 60 Pembuatan sprite game (Dokumentasi Penulis, 2025).....	99
Gambar 4. 61 Finalisasi aset karakter (Dokumentasi Penulis, 2025)	100
Gambar 4. 62 Pembuatan enviroment (Dokumentasi Penulis, 2025)	100
Gambar 4. 63 Proses pewarnaan enviroment permainan (Dokumentasi Penulis, 2025)	101
Gambar 4. 64 Finalisasi aset enviroment (Dokumentasi Penulis, 2025)	102
Gambar 4. 65 Pembuatan Wireframe (Dokumentasi Penulis, 2025).....	102
Gambar 4. 66 Pembuatan Aset user interface melalui aseprite (Dokumentasi Penulis, 2025).....	103
Gambar 4. 67 Finalisasi aset user interface (Dokumentasi Penulis, 2025).....	104
Gambar 4. 68 Pembuatan Logo Permainan (Dokumentasi Penulis, 2025).....	104
Gambar 4. 69 Poster A3 Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	105
Gambar 4. 70 Booklet Parsahala A5 (Dokumentasi Penulis, 2025)	106
Gambar 4. 71 Cut out stand Marsius (Dokumentasi Penulis, 2025).....	107

Gambar 4. 72 Akrilik stand karakter Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025) ...	108
Gambar 4. 73 Stiker Karakter Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	108
Gambar 4. 74 Steam Parsahala Mock up (Dokumentasi Penulis, 2025).....	109
Gambar 4. 75 Teaser game trailer Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025)	110
Gambar 4. 76 Mock Up post media sosial (Dokumentasi Penulis, 2025).....	111
Gambar 4. 77 Menu awalan Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	111
Gambar 4. 78 Loading menu Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	112
Gambar 4. 79 Menu utama Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	113
Gambar 4. 80 Profil menu Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	113
Gambar 4. 81 Konten mode Story (Dokumentasi Penulis, 2025)	114
Gambar 4. 82 Mode Versus pada Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025)	114
Gambar 4. 83 Fitur Archive (Dokumentasi Penulis, 2025).....	115
Gambar 4. 84 Tampilan peraturan Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	116
Gambar 4. 85 Barcode Figma Parsahala (Dokumentasi Penulis, 2025).....	116