

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). 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 budaya Batak merupakan simbol adat yang menjadi bagian proses ritual bertujuan untuk memberikan perlindungan (Kumpanan, 2023b). Masyarakat Batak juga memiliki alat musik seperti *sulim*, *taganing*, *pangora*, dan *garantung* (Kumpanan, 2022). Kesenian budaya Batak lainnya adalah tari *Tor-Tor* yang menjadi seni pertunjukan yang terkenal berasal dari suku ini (Kumpanan, 2023a).

Berkembangnya zaman dan memasuki era pasca moderen, banyak Masyarakat mulai mengenal berbagai macam budaya luar (Kumpanan, 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). 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 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 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 dorongan bagi remaja kembali tertarik serta mengapresiasi budayanya sendiri.

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.

1.3 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 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. 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, *environment*, *sprite*, *gameplay*, serta navigasi UI/UX.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan hasil kesimpulan serta saran berdasarkan perancangan dan penelitian melalui rumusan masalah yang telah ditemukan.