

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. *Emphatize*

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 *emphatize* 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*

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. 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.

Proses tersebut dibutuhkan untuk memastikan proses observasi berhasil dilakukan secara maksimal. Observasi juga dapat dilakukan melalui berbagai cara, berikut adalah penjelasannya:

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 menyiapkan sedikit ruang untuk improvisasi serta jawaban yang tidak bervariasi dari subjek. Penggunaan wawancara berstruktur membantu dalam mengurangi kesalahan serta memperoleh data yang konsisten.

Tabel 2. 1 Data Wawancara

Narasumber	Tanggal / Tempat	Keterangan
Bapak Ramses Boyur Simatupang – Kepala Keluarga Batak. 	Minggu, 5 Januari 2025 – Rumah Kepala Keluarga	Bapak Ramses Boyur Simatupang merupakan 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.

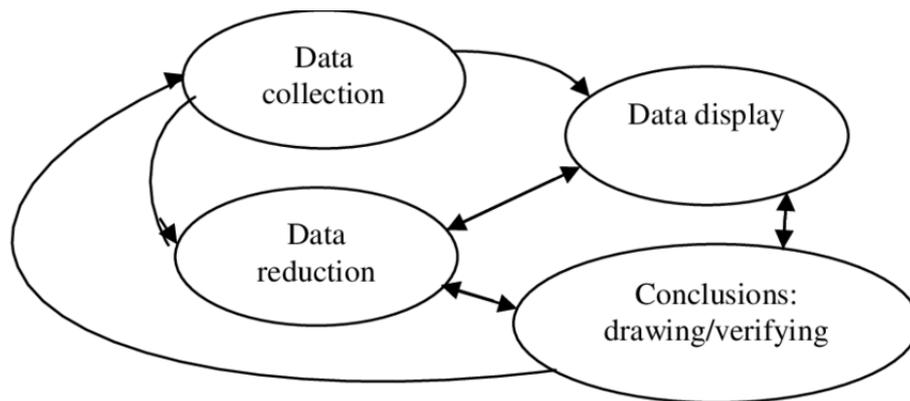
Gambar 3. 1 Bpk. Ramses Boyur (Dokumentasi Penulis, 2025)

<p>Bapak Parulian Naibaho S.H., M.H – Raja Adat Batak.</p>  <p>Gambar 3. 2 Bpk. Parulian Naibaho (tangselpos.id, 2023)</p>	<p>Senin, 21 April 2025 – Advokat Parulian Naibaho SH.MH. & Partners</p>	<p>Bapak Parulian Naibaho merupakan raja adat Batak yang menjadi pemimpin ketika sedang 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.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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).



Gambar 3. 3 Model Interaktif Miles dan Huberman (researchgate.net, 2011)

Metode analisis Miles dan Huberman digunakan untuk mengumpulkan informasi budaya Batak melalui verifikasi dengan tujuan memisahkan data yang digunakan dan tidak 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

Tabel 3. 1 Hasil Data Studi Literatur

No	Nama Sumber	Keterangan
1.	Buku Asal-USul, Silsilah dan Tradisi Budaya Batak, 2023 - Pdt. Dr. Jonar Situmorang, M.A., M.Th.	Buku ini membahas berbagai tradisi suku Batak serta penjelasan terkait sub-suku yang ada. Informasi yang didapatkan penulis digunakan untuk memahami perbedaan sub-suku Batak serta menjadi panduan dalam perancangan UI/UX Parsahala.
2.	Buku Batak <i>Blood and Protestant Soul</i> , 1970 – Paul B. Pedersen	Buku ini membahas sejarah suku Batak yang melakukan imigrasi serta pengaruh berbagai kultural negara lain seperti <i>india</i> atau <i>tiongkok</i> . Informasi yang didapatkan melalui buku ini digunakan untuk memahami sejarah suku Batak sebelum menempati Sumatera Utara.
3.	Jurnal <i>Ulos Dan Sejenisnya Dalam Budaya Batak Di Sumatera Utara: Makna, Fungsi, Dan Teknologi</i> , 2015 – Muhammad Takari	Jurnal ini membahas informasi <i>ulos</i> dari berbagai sub-suku Batak beserta pengertian dan fungsinya. Data yang diberikan melalui jurnal ini menjadi panduan untuk pemahaman <i>ulos</i> serta pakaian adat budaya Batak.
4.	Jurnal <i>The Symbolic Representation Of Ulos In Batak Culture An Ecolinguistic Perspective</i> , 2024 – Puji Hariati, Purwano Purwano	Jurnal ini membahas makna simbolik kain <i>ulos</i> 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 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 <i>sulim</i> , <i>gondang</i> , <i>kulcapi</i> , <i>genderang sisibah</i> 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 ada pada suku Batak yang masih dikenal sampai sekarang seperti kain <i>ulos</i> , seni tari <i>tortor</i> , 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*, *omo niha*, *bagas godang*, rumah adat *simalungun*, serta rumah *bolon*. Rumah adat tersebut memiliki penjelasan serta fungsi sebagai:

- a. *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.



Gambar 3. 4 Rumah Adat *Siwaluh Jabu*
(Dokumentasi Penulis, 2025)

- b. *Omo Niha* merupakan rumah suku *nias* dibangun menggunakan tiang kayu tinggi beserta tembok sederhana berisi ventilasi udara yang banyak. 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.



Gambar 3. 5 Rumah Adat Oma Niha
(Dokumentasi Penulis, 2025)

- c. *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 kebersamaan, keharmonisan, beserta keterikatan dengan alam.



Gambar 3. 6 Rumah Adat Bagas Godang
(Dokumentasi Penulis, 2025)

- d. *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.



Gambar 3. 7 Rumah Adat Bolon
(Dokumentasi Penulis, 2025)

- 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*.



Gambar 3. 8 Rumah Adat Sapo Jojong
(Dokumentasi Penulis, 2025)

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 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 lapisi pada 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 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 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 *mardongsabutuhan*, *marhulahula*, *marboru* yang dibutuhkan untuk dapat bisa menjalani aktivitas sehari-hari dengan tertib. Elemen 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 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.

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. Menenal 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 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.

