

LAMPIRAN



Lampiran 1 Kegiatan Wawancara pada pihak keluarga Batak

Lampiran 2 Transkrip Wawancara dengan pihak keluarga Batak

Transkrip Wawancara

Waktu Wawancara : 5 Januari 2025

Lokasi Wawancara : Rumah Kepala Keluarga

Profil Narasumber

Nama : Ramses Boyur Simatupang

Jenis Kelamin : Laki-laki

Peran : Kepala Keluarga Batak

Hasil Wawancara

Penulis :

“Saya Hazael Haito Matthew ingin izin untuk wawancara opung terkait budaya Batak. nah ini pertanyaan pertama saya, adat Batak itu seperti apa sih pung?”

Narasumber :

“Ya adat Batak itu ada beberapa macam, yang pertama kita sebagai orang keluarga Batak itu dari bahasa kita karena bahasa Batak kan seperti bahasa Jawa ada juga setiap bangsa ada bahasanya kan dari bahasa Batak bahwa menunjukkan kita adalah orang Batak. Jadi yang kedua lagi kita di dalam adat Batak ini sudah berkumpul banyak menjadi satu perkumpulan musyawarah, jadi andai kata kita sudah bersama-sama orang Batak ada yang kawin anaknya sehingga anak ini kawin dengan Boru tulangnya dan tulangnya itu mengolusi anak tersebut dan bukan sembarang ulos itu tapi yang Radinhotan lah itu yang menunjukkan adat Batak. yang ketiga ketika mereka sudah mempunyai anak tapi baru beberapa orang yang kawin dan meninggallah orang tuanya itu dan masih anak yang belum kawin itu dinamakan Sarimatuah karena masih dipikirkan kalau dia hidup jadi sesudah meninggal itu di ulosi dengan ulos Sibolang namanya untuk turut berduka cita. Jadi mereka ini dibilang Sarimatuah karena anaknya belum kawin tetapi sudah meninggal makanya dibilang Sarimatuah. Ke empat mereka seorang bapak atau ibu itu anaknya sudah berkeluarga dan lagi sudah kawin seperti opung disana itu sudah Pahopu atau cicit kepada anak kalian nanti jadi andai kata bapak itu sudah meninggal karena sudah berkeluarga dan anaknya sudah mempunyai cucu jadi di ulos ilah dengan ulos ragi hidup tidak ada lagi memikirkan anaknya yang sudah memiliki keluarga dan cicit seperti opung dan kalian dinamakan Pahopu dan begitulah kira-kira:

Penulis :

“Untuk pertanyaan kedua pung, kenapa ulos itu selalu dikaitkan dengan pakaian adat yang ada dalam budaya Batak?”

Narasumber :

“ya karena ulos itulah yang kubilang tadi menunjukkan bahwa budaya Batak itu harus memakai ulos, jadi ulos itulah yang menunjukkan bahwa dia orang Batak. contohnya orang Jawa datang ke perkawinan atau orang meninggal dari ulos itulah bahwa orang Batak karena orang Jawa atau bangsa lain tidak ada di ulosi kalau meninggal atau kawin kan cuman hanya orang Batak yang meninggal dikasih ulos dengan ragi hidup yang terbaik itu”

Penulis :

“Untuk pertanyaan ketiga pung, kenapa agama selalu dikaitkan dengan budaya Batak?”

Narasumber :

“Karena agama ini baru datang kan dari orang Jerman ke tanah Batak, pada itu kita orang Batak ini masih dalam primitif, masih sebagian menyembah yang artinya berhala yang artinya mengharapkan bantuan dari situ padahal tidak ada. Ketika agama datang ke tanah Batak membawa berita Tuhan Yesus dan agama Kristen makanya beralih lah orang Batak ke agama Kristen tidak ada lagi yang menyembah-nyembah pohon rindang. Dulu nenek kita begitu di bawah pohon rindang itu untuk di sembah-sembah. Tapi tidak ada artinya itu dengan siapa itu kita menyembah tetapi sesudah masuk agama Kristen bisa menyadari kita semua dan beralihlah kita ke agama Kristen”

Penulis :

“Untuk pertanyaan terakhir pung, menurut opung ini budaya Batak ini penting banget tidak untuk dikenal?”

Narasumber :

“Itu tergantung kepada mereka ingin mengetahui budaya Batak di daerah orang lain. Memang sebenarnya budaya Batak itu sama dari cara pembawaannya tetapi tujuannya sama, seperti gereja agama Kristen kan sudah banyak ada yang Bethel, HKBP, HKI, dan seperti bapak Pariadji dia kan membawa Tuhan juga tetapi dengan nama Tiberias, jadi banyak itu agama-agama kita di Indonesia ini orang Batak dengan tujuan yang sama tapi nama organisasinya berbeda-beda. Contohnya HKI ‘Huria Kristen Batak Indonesia’ HKBP ‘Huria Kristen Batak Protestant itulah contoh-contohnya”



Lampiran 3 Kegiatan Wawancara kepada raja adat Batak

Lampiran 4 Transkrip wawancara dengan pihak raja adat Batak

Transkrip Wawancara

Waktu Wawancara : 21 April 2025
Lokasi Wawancara : Advokat Parulian Naibaho SH.MH. & Partners

Profil Narasumber

Nama : Parulian Naibaho S.H., M.H.
Jenis Kelamin : Laki-laki
Peran : Raja Adat Batak

Hasil Wawancara

Penulis :

“Selamat pagi amang boru kepala raja adat Batak saya Hazael Haito Matthew dari Universitas Pembangunan Jaya izin untuk melakukan interview terkait judul tugas akhir saya yang berjudul Perancangan UI/UX Parsahala Budaya Batak Untuk usia 12-16. Disini saya ingin mempertanyakan beberapa pertanyaan untuk pertanyaan pertama itu menurut amang boru itu budaya Batak itu apa?”

Narasumber :

“Budaya Batak itu adalah suatu peninggalan dari nenek moyang kita atau tata krama atau adat istiadat yang mesti di ikuti oleh keturunannya, semua orang Batak dan itu tantangan hidup orang Batak itulah adat istiadat Batak sebenarnya. Menjadi rel dalam kehidupan sehari-hari antara Batak itu kan ada 3 yaitu dalihanatolu itu rohnya Batak ada di dalihanatolu. Dalihanatolu itu apa itu, mardongan sabutuha, marhulahula, sama marboru, jadi orang Batak ini ada di tiga ini, inilah roh kehidupannya orang Batak. Semua orang Batak pasti pernah menjadi hulahula, akan pernah jadi boru, akan mardongan sabutuha juga. Jadi inilah rohnya, inilah adat istiadat Batak itu adalah rohnya orang Batak untuk bisa menjalani kehidupannya sehari-hari dengan tertib itulah intinya.

Penulis :

“Untuk pertanyaan kedua saya itu, apa saja elemen penting dari adat Batak yang harus di pertahankan hingga saat ini?”

Narasumber :

“Elemen adat Batak yang mesti di pertahankan itu adalah saling menghargai, saling menghormati dan itu berkaitan dengan dalihanatolu itu dan itu adalah elemen orang Batak yang mesti di pertahankan. Apa itu Mardongantugu? Apa itu Marhulahula?, apa Marboru? Marsipasangapan na mardongan sabutuha artinya yang serumpun itu yang satu marga yang kaka beradik mesti saling menghormati, saling menjaga. Kemudian apa hubungannya dengan hulahula? Hulahula itu adalah marga dari istri dan marga dari istri itu adalah hulahula dan elemen yang mesti kita jalankan ini mesti menghormati ini hormat marhulahula,

sobarhulahula, jadi sobar itu kita mesti menyembah karena terhormat posisinya tadi ada tungku itu yang tungku yang 3 yaitu dalihan itu tungku. Jadi kalau disini mardongan sabutuha disini hulahula kita mesti hormati karena kita borunya dan dia mesti elec marboru, elec marboru itu apa dia mesti menyanyangi borunya bukan karena disuruh-suruh tapi mesti di sayangin borunya yang mesti pinter merayu boru karena supaya dia mau bekerja karena yang bekerja itu boru dan yang mardongantubu tadi itu yang semarga dan dia mesti elec ke marboru jadi tiga tumpu, elemen hidup orang Batak itu ada dalam 3 tumpu ini.”

Penulis :

“Untuk pertanyaan ketiga dari saya itu kan ada dalam acara adat Batak baik itu untuk pernikahan atau acara lain, itu ulos itu suka dikenakan sebagai pakaian adat. dalam pakaian adat itu mungkin ada yang kayak penari, ada yang menjadi pembawa alat musik, atau mungkin kepala dari acara tersebut itu perannya masing-masing ulos seperti apa ya?”

Narasumber :

“Masalah ulos, ulos itu sebenarnya tidak dipakai untuk pakaian orang penari atau pakaian orang penyanyi karena ulos itu sangat terhormat di orang Batak. Banyak macamnya ulos tapi yang intinya ulos itu pertama akan diberikan kepada orang yang meninggal kemudian orang yang bersuka cita baik sedang melaksanakan pesta perkawinan baik pesta ulang tahun atau pokoknya yang senang-senangnyanya bisa dikasih ulos, kemudian untuk orang meninggal atau bersedih, kemudian ada namanya ulos itu ketika kita masih dalam kandungan ibu kita ada juga dikasih ulos. Jadi sebenarnya ulos itu buat orang yang masih dalam kandungan, buat orang yang bersuka cita, dan buat orang yang bersedih. Semua itu ada dan tidak asal dikasih ulos. Ulos itu paling sering dilakukan adalah untuk orang meninggal dan akan diberikan oleh hulahlunya untuk yang meninggal itu diberikan oleh tulangnya namanya ulos saput. Ketika dia sudah meninggal dia akan diberikan ulos dan itu juga bermacam-macam tidak asal ngasih. Kematian orang Batak ada 3 dan yang tua itu ada saurmatuah, ada sarimatuah, ini yang paling penting intinya dan ini yang sudah punya cucu dan anak-anaknya telah kawin namanya saurmatuah, kalau sarimatuah itu masih yang dibiayain dan anaknya belum semua berkeluarga. Untuk yang meninggal ke suami atau istri yang kehilangan contohnya suami meninggal dan istrinya masih ada maka akan diberikan ulos. Nama ulosnya tujung ke kepalanya itu namanya ulos tujung. Untuk pesta itu diberikan ulos pengantin dan pesta biasa juga marlua atau tardidi baptis itu juga dikasih ulos tapi ulosnya tidak tertentu. Terus ada lah pasamott. Orang tua perempuan itu memberikan ulos kepada pengantin dan itu namanya ulos pengantin. Saudara-saudaranya juga diberikan ulos yang pak tuanya, bapak mudanya, bounya, itu dikasih ulos ke semuanya tapi jenisnya itu tidak banyak tapi yang intinya untuk orang meninggal itu pasti ada ulos, orang bersuka cita atau pesta pasti ada juga, dan dalam kandungan juga ada ulosnya.”

Penulis :

“Untuk pertanyaan ke 4 buat amangboru itu fungsi alat musik tradisional dalam budaya Batak itu buat apa ya, karena alat musik tradisional Batak itu ada banyak dan mungkin ada arti atau fungsi pada acara itu buat apa?”

Narasumber :

“Sebenarnya itu semua etnis itu punya alat musik tradisional, kebetulan batak itu ada musik namanya Gondang dan itu memiliki banyak jenis-jenis musik yang dimainkan disana dan itu namanya gondang sabangunan. Gondang sabangunan itu komplit disana ada yang namanya sarune, tagading, hasapi, ogung dan disana itu ada macam-macam. Intinya kalau sudah ada tagading, sarune, ogung ketika tiga ini sudah ada disitu akan menjadi komplit. Kenapa seperti itu karena kita juga tidak tahu memang seperti yang saya bilang tadi orang-orang barat itu punya gitar, drumer, dan orang batak itu punya tagading, sarune, ogung dan itu intinya dengan jenisnya yang lumayan banyak dan saya kurang tahu persis tapi biasanya ada 7 tetapi saya tidak pernah teliti. Tapi intinya musik Batak itu ada tagading, sarune, ogung itu sudah terbilang komplit dan dimana itu dipake?, kalau sekarang penyanyi Batak sudah menggunakan alat musik modern tetapi ketika alat musik itu kapan ketika marnotor. Acara resmi Batak itu tidak ada tanpa gondang sabangunan, kalau sekarang sudah lebih fleksible dengan keyboard tapi yang sebenarnya itu harus ada gondang sabangunan. Jadi intinya ada tagading, ogung, sarune sudah itu.”

Penulis :

“Menurut amangboru, tari adat Batak itu sebagai identitas budaya itu seperti apa?”

Narasumber :

“jadi tortor Batak itu memang itulah identitas Batak. tari Batak itu pertama orang akan marsobah dan orang Batak itu tidak boleh menari asal-asal dan tidak boleh jingkrak karena semua ada urutannya. Ketika memulai suatu tarian Batak tidak boleh tangan sembarangan karena tortor Batak itu harus dimulai semua di perut dan itu awalnya. Kenapa mesti di perut karena orang Batak itu yakin semua hal di bumi ini berasal dari rahim ibunya, makanya orang Batak itu sebelum marnotor akan memeluk, memegang, atau tangan persis di perut. Sesudah itu akan mengangkat tangannya dan keluar dari perut maka akan menjadi manusia dan marsobah tangannya di depan bersembah. Kenapa mesti di depan karena untuk menyembah tuhannya dan berdoa kemudian menyembah leluhurnya dan ketika menyembah Tuhan makan badan akan berputar ke tangan tetapi ketika berputar ke kiri itu namanya menyembah teman-teman, orang tua. Setelah itu tangannya dinaikan ke atas pundak untuk menunjukkan bahwa kami memiliki beban berat, kami orang yang lemah makanya di pundak dan tidak boleh lewat dari kuping. Setelah itu tari biasa untuk memperindah, tapi intinya dari perut lalu menyembah dan tangannya mengangkat beban. Itu saja tortor Batak yang pasti digunakan untuk acara resmi.”

Penulis :

“untuk pertanyaan ke 6, bagaimana menurut amangboru jadi dari perancangan saya ingin buat ini itu membuat desain game dengan implementasikan seni tari sama alat musik Batak sebagai gaya bertarung tetapi sebagai permainan fantasy saja tetapi itu lebih fokus untuk memperkenalkan budaya Batak tersebut ke remaja.

Narasumber :

“Kalau tujuannya mau kesana itu ada namanya tari Batak namanya marmoccak, itu seperti pemain karate atau silat. Jadi dia menari tapi sekalian mempertunjukkan keahliannya untuk melawan orang atau musuh itu namanya marmoccak dan kalau mau dimainkan ke game maka moccak itu yang dimainkan kan dalam pertarungan di film-film kan yang ada karate, kungfu, tinju begitu kan yang menunjukkan kekuatan dan itu orang Batak punya moccak.

Penulis :

“itu kan tari yang saya mau implementasikan itu banyak ya, mungkin salah satunya itu tortor yang saya rencanakan dan tiga utama itu gak mungkin saya gunakan sebagai gaya bertarung tetapi sebagai intro menunjukkan budayanya. Tapi tortor itu ada gerakan lincahnya itu saya rencanakan implementasikan gaya bertarung.”

Narasumber :

“itu moccak namanya, itu seperti silat jadi kalau raja-raja Batak dulu itu mereka marmoccak seperti silat persis, jadi mereka akan menggerakkan tariannya sambil menari itu. Pertama sebelum bertarung mereka itu akan menyembah, kenapa mereka bertarung itu menyembah lawannya karena lawan itu juga mesti di hormati. Ketika di serang dia akan menangis dan akan ada serangan kembali dan itu namanya moccak Batak dan itu sudah jarang sekali kelihatan tapi pada acara-acara di kampung itu masih digunakan.”

Penulis :

“dan itu kan amangboru saya selain implementasikan seni tari juga ingin implementasikan alat musik seperti gaya bertarung tetapi bukan memukul menggunakan alat musiknya tetapi dengan memainkan dan mengeluarkan nada yang menjadi partikel untuk menyerang begitu, itu menurut amangboru bagaimana?”

Narasumber :

“Partikel nada ketika untuk menyerang?”

Penulis :

“itu seperti gambaran visual yang menunjukkan musik untuk menyerang”

Narasumber :

“kan di gondang Batak juga bisa, pakai gondang Batak saja. Nanti coba cari di google ada itu gondang bisa kencang jadi kalau sudah bareng ogung semua orang akan bergerak. Ogung itu kan seperti piringan besar di ujungnya itu ada buntelan yang dipukul, contoh pernah melihat pertarungan tinju kan ada lonceng nah itu

dari Batak sebenarnya. Pernah lihat gubernur atau president meresmikan satu gedung dia pukul gong, itulah ogungnya orang Batak. Saya tidak tahu apakah itu di adopsi dari adat Batak atau bukan tapi itulah ogungnya orang Batak dan itu dipakai dimana saja. Seperti ketika kita ke ancol mau ke festival setelah pantai dan itu kan ada gong, itulah ogungnya orang Batak dan itu bisa di berikan sebagai tanda pertarungan telah mulai dan itulah yang paling pas untuk mengiringi pertarungan.

Penulis :

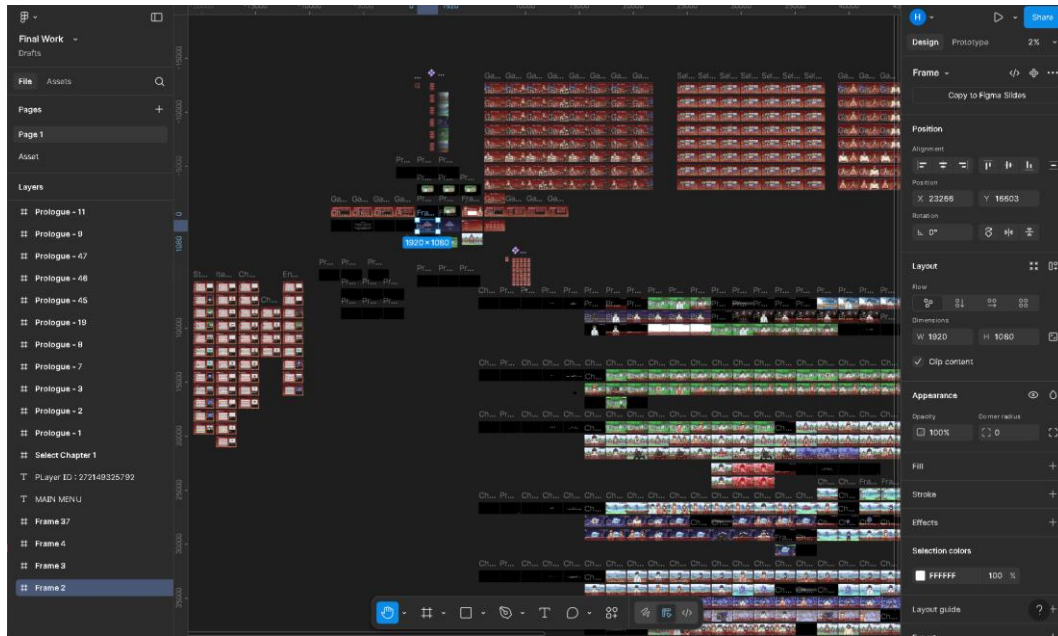
“Untuk pertanyaan terakhir, amangboru ada pesan tidak untuk generasi muda untuk pentingnya mengenal dan melestarikan budaya Batak ini?”

Narasumber :

“SANGAT ADA, yang paling simpel tidak yang rumit-rumit saya minta ke generasi muda belajar bahasa Batak. Penyakit orang muda Batak saat ini tidak mengenal bahasa Batak. Saya cuman pesan ke generasi muda ayo belajar bahasa Batak karena itulah adalah budayamu, dan itu adalah warisan nenek moyang kita. Boleh kita menguasai bahasa inggris, jerman, perancis, semua bahasa di dunia tapi jangan lupakan bahasa Batak karena itulah rohmu.”



Lampiran 5 Kegiatan Observasi TMII Anjungan Sumatera



Lampiran 6 Work area Figma

https://myupj.ac.id/siakad/list_bimbingan/5809

Bimbingan Tugas Akhir

Daftar Bimbingan Tugas Akhir Mahasiswa

Carl Tugas Akhir

Detail

Bimbingan

Rekap Percakapan Bimbingan

Syarat Ujian

Jadwal Ujian

Riwayat Nilai Ujian

Nilai Akhir

NIM

Program Studi

Periode Mulai

Tgl. Mulai

Tahap

202006055

Desain Komunikasi Visual

2024/2025 Genap

24 Februari 2025

Seminar Hasil

Nama Mahasiswa

Jenis TA

SKS Lulus

Judul Tugas Akhir

Status

HAZAEI HAITO MATTHEW TARIHOKAN

Skip

141 SKS

PERANCANGAN UI/UX DESAIN PERMAINAN PARSABALA

SUDUTA BATAK UNTUK USIA 10-18

AKTIF

No	Tanggal	Dosen Pembimbing	Topik	Diselesaikan	Aksi
1	19 Februari 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Penjelasan Konsep dan Revisi	✓	
2	24 Februari 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Penjelasan Tentang Bab 1 dan 2	✓	
3	4 Maret 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Penjelasan Dalam tentang Tinjauan Pustaka dan Bab Metodologi Desain	✓	
4	13 Maret 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Perbaikan penulisan Bab 1-3	✓	
5	21 Maret 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Pengumpulan Hard Copy Ta	✓	
6	9 April 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Progress Bab 3	✓	
7	17 April 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Penyelesaian Bab 3	✓	
8	8 Mei 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Progress karya beserta revisi/review 1	✓	
9	23 Mei 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Progress Karya serta Bab 4	✓	
10	30 Mei 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Progress Karya dan Bab 4	✓	
11	16 Juni 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Konsultasi Perancangan UI/UX Permainan PARSABALA	✓	
12	23 Juni 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Konsultasi Karya dan Media Pendukung	✓	
13	26 Juni 2025	Achmad Nur Kholla, S.Sn., M.Sn	Konsultasi Desain Media Pendukung serta desain Perancangan Utama	✓	

Lampiran 7 Kumpulan rekap bimbingan



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413
Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (mailto:info@upj.ac.id) / Telepon : 021 - 7455555

REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN

Judul Proposal : PERANCANGAN UI/UX DESAIN PERMAINAN PARSAHALABUDAYABATAK UNTUK USIA 12-16

Sesi / Bahasan : ke-1 / Menjelaskan konsep penulis yang digunakan untuk tugas akhir dan mendapatkan masukan untuk melakukan revisi terhadap bab 1 terkait tentang data umur 12-16, batasan masalah, tujuan penelitian yang terlalu umum bahasanya, manfaat teoritis yang lebih spesifik dan juga menambahkan teori anak untuk memperjelaskan data dalam bab 2 serta menambahkan berbagai data yang penting digunakan secara spesifik seperti observasi tempat dan saran wawancara siapa (3 anak di wawancara juga dibutuhkan untuk mengumpulkan data)

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Kamis, 26 Juni 2025, 14:40:41 Selamat pagi pak saya sudah mengerjakan dan merevisikan progress Bab 1 serta Bab 2. Mohon izin untuk berikan feedback pak.
Pembimbing
Kamis, 3 Juli 2025, 15:00:05 Setelah membaca proposal skripsi dan melihat perkembangan awal rancangan, saya memberikan beberapa catatan terkait penjelasan konsep yang perlu diperjelas dan revisi yang harus dilakukan. Pertama, konsep permainan Parsahala Budaya Batak sudah menarik dan potensial untuk dijadikan media edukasi. Namun, perlu adanya penjabaran yang lebih mendalam mengenai elemen budaya apa saja yang akan diangkat, serta bagaimana elemen tersebut diintegrasikan secara efektif dalam gameplay dan desain UI/UX. Penjelasan konsep harus menunjukkan keterkaitan yang jelas antara aspek budaya dan pengalaman pengguna, terutama untuk kelompok usia 12-16 tahun. Kedua, pada bagian desain UI/UX, mahasiswa perlu memperhatikan prinsip usability dan accessibility agar permainan dapat dinikmati oleh target pengguna dengan mudah dan intuitif. Saya menyarankan revisi pada wireframe dan prototipe awal dengan memperbaiki navigasi dan visual yang lebih responsif dan menarik bagi pengguna remaja. Ketiga, ada beberapa bagian dalam dokumen yang kurang fokus atau terkesan umum sehingga perlu diperjelas kembali sesuai dengan tujuan penelitian. Harap revisi tulisan agar lebih terstruktur, menggunakan terminologi yang tepat, dan menghindari kalimat yang ambigu. Secara keseluruhan, konsep sudah berada di jalur yang tepat, tetapi dengan revisi dan penjelasan yang lebih rinci, karya ini berpotensi menjadi kontribusi yang kuat dalam bidang desain game edukasi budaya. Saya harap mahasiswa dapat mengimplementasikan feedback ini dengan serius dalam tahap pengembangan selanjutnya.

Dicetak oleh: HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN, pada 23 Juli 2025 21:21:01 WIB (my-upj.ac.id/akadadef_bimbingankonsultasi/psn/05809)

Lampiran 8 Rekap bimbingan 1

Sesi / Bahasan : ke-2 / Membahas tentang penulisan latar belakang dengan cara deduktif menggunakan piramida terbalik untuk menentukan permasalahan dari pertama hingga berikutnya untuk membedakan penjelasan umum dan utama. induktif - penulisan dengan cara piramida biasa dengan dimulai dari inti masalah baru ke umum deduktif - penulisan dengan cara piramida terbalik dengan di mulai dari penjelasan umum baru menyempit ke permasalahan yang di temukan. menyempitkan poin dari berbagai sub bab seperti identifikasi, rumusan, batasan untuk lebih jelas dalam penelitian tersebut. penulisan tujuan juga harus lebih jelas. memasuki bab 2 membahas tentang tinjauan teori dari research gap peneliti terdahulu dan hal yang kita teliti. membahas tinjauan teori yang berisi penjelasan tambahan. dan membahas teori utama dan pendukung yang digunakan untuk merancang penelitian. masuk ke bab 3 membahas tentang Metode pencarian data Observasi - tolong tuliskan proses observasinya jelas dan detail dan dilakukannya dengan cara apa langsung atau tidak langsung beserta apa saja poin yang didapatkan dan apa yang di observasi Sebutkan observasi menggunakan cara Langsung atau tidak Langsung Sebutkan tempat yang di kunjungi untuk observasi atau apa yang di observasi ssecara tidak langsung sebutkan apa saja yang di observasi (contoh seperti rumah daerah baik berupa bentuk atau coraknya, bentuk desain alat musiknnya, pakaian adatnya,etc) Proses observasinya gimana seperti (dokumentasi video, foto, di catat, etc) Wawancara wawancara memiliki 2 cara yaitu langsung (ketemuan) dan tidak langsung (zoom, telepon, video call) Wawancara memiliki 2 tipe yaitu struktur (dengan menyiapkan list pertanyaan) dan tidak struktur (tanpa pertanyaan yang disiapkan) proses wawancara harus di didokumentasikan (record video via device apa dengan style audio atau video) siapa yang akan di wawancara untuk mendapatkan informasinya tersebut baik seperti memastikan data lebih akurat

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Kamis, 26 Juni 2025, 20:00:07
permisi pak untuk tinjauan teori itu saya bingung maksudnya berdasarkan research lama atau seperti penjelasan umum dan untuk bab 3 saya akan mencoba untuk menambahkan data serta mengikuti saran bapak dengan piramida terbalik
Pembimbing
Kamis, 3 Juli 2025, 15:00:45
Bab 1 sudah menggambarkan latar belakang dan urgensi penelitian dengan cukup baik, namun perlu diperjelas alasan pemilihan tema budaya Batak serta dibuat rumusan masalah dan tujuan penelitian yang lebih spesifik agar fokusnya lebih tajam; di sisi lain, Bab 2 perlu memperkuat landasan teori dengan menambah referensi terkini terkait UI/UX dalam desain game edukasi dan menjelaskan secara lebih detail tentang integrasi budaya Batak ke dalam permainan, sehingga kerangka teori menjadi lebih sistematis dan mendukung penelitian secara menyeluruh; secara keseluruhan, revisi pada kedua bab ini penting untuk memperjelas fokus dan memperkuat keterpaduan antara latar belakang dan tinjauan pustaka sebagai dasar yang kuat untuk pengembangan bab-bab selanjutnya.

Sesi / Bahasan : ke-3 / Bimbingan ini membahas tentang BAB II tinjauan pustaka yang benar berisi research gap jurnal terdahulu. pak kholis juga menjelaskan tentang tinjauan umum yang mendukung perancangan sebagai data pelengkap untuk dimasukan kedalam tinjauan Teori. Teori utama dijelaskan hanya cukup 1/2 dimana beberapa teori seperti budaya di taruh di pendukung. masuk ke BAB III pak kholis menjelaskan tentang sistematika perancangan bagaimana karya dibuat melalui implementasi sesuai teori yang digunakan. Analisis Data dan Metode pencarian data juga di jelaskan oleh pak kholis menggunakan metode sesuai penulisan seperti Kualitatif Deskriptif dimana 3 cara dari Studi Literature, Observasi, Wawancara digunakan lalu data yang terkumpul di pisah sesuai Primer dan Sekunder menggunakan metode Triangulasi Data untuk mendapatkan data yang pas sesuai dengan karya perancangan.

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa

Direvisi oleh: HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN, pada 23 Juli 2025 21:21:01 WIB | my-usj.ac.id/kak-adfel_bimbingan/online/latipn05009

Lampiran 9 Rekap bimbingan 2

Sabtu, 28 Juni 2025, 11:45:06

Selamat siang Pak Kholis, izin untuk berkonsultasi Terkait Bab II, saya apakah penempatan teori dan data pendukung saya sudah sesuai, sama Bab III, saya ingin memastikan apakah penjabaran metode kualitatif dan triangulasi data sudah tepat dengan struktur sistematika perancangan yang Bapak jelaskan kemarin.

Pembimbing

Kamis, 3 Juli 2025, 15:01:21

Tinjauan pustaka pada bab ini sudah mencakup aspek-aspek penting seperti budaya Batak, konsep permainan, dan prinsip-prinsip UI/UX, namun perlu pendalaman lebih lanjut terutama pada bagaimana nilai-nilai budaya Batak secara spesifik diimplementasikan dalam desain game agar relevan dengan target usia 12-16 tahun; selain itu, referensi terkait teori UI/UX dalam konteks permainan edukasi harus lebih lengkap dan mutakhir untuk memperkuat landasan teori; untuk bab metodologi desain, deskripsi proses dan langkah-langkah perancangan perlu dibuat lebih sistematis dan rinci, menjelaskan metode yang digunakan untuk pengumpulan data, pengujian usability, serta tahapan iterasi desain, sehingga metode yang dipilih dapat mendukung pencapaian tujuan penelitian secara jelas dan terukur.

Sesi / Bahasan : ke-4 / Melakukan Perbaikan dengan menghindari penggunaan kata yang sama dalam 1 kalimat serta mencari alternatif kata yang bisa digunakan. perbaikan penulisan ini dilakukan di bab 1-3, lalu beberapa penulisan juga di tambah seperti 1 sub bab yang menggunakan paragraf minimal harus 3 kalimat dalam 1 paragraf. menyelesaikan tinjauan teori dengan mengisi sub bab yang terlist dari topik budaya Batak dan juga UI/UX. memperbaiki dan melakukan progress terhadap bab 3. important note untuk menambahkan citation dan menggunakan software mendeley

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW
TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn.,
MSn

Mahasiswa

Sabtu, 28 Juni 2025, 11:53:05

Selamat siang Pak kholis, saya ingin melaporkan perbaikan penulisan Bab 1 sampai 3. Saya sudah mencoba menghindari pengulangan kata dalam satu kalimat serta menambahkan 3 kalimat untuk 1 paragraf, dan menyelesaikan sub bab tinjauan teori yang mencakup budaya Batak sama UI/UX. Untuk Bab 3 saya sudah perbaiki sesuai arahan bapak dan menambahkan citation melalui Mendeley seperti Bapak sarankan.

Pembimbing

Kamis, 3 Juli 2025, 15:02:39

Penulisan Bab 1 hingga Bab 3 sudah menunjukkan kerangka penelitian yang jelas, namun perlu dilakukan perbaikan agar lebih fokus dan terstruktur; pada Bab 1, perlu memperjelas latar belakang dan rumusan masalah dengan kalimat yang lebih padat dan sistematis, serta tujuan penelitian yang spesifik dan terukur; Bab 2 harus memperkuat tinjauan pustaka dengan menambahkan referensi terbaru dan mengelompokkan teori secara lebih rapi sesuai tema budaya Batak, game edukasi, dan UI/UX; sementara di Bab 3, penjelasan metodologi desain perlu disusun dengan detail langkah-langkah yang jelas, metode pengumpulan data, dan teknik analisis yang digunakan agar memudahkan pemahaman dan penerapan penelitian secara konsisten.

Sesi / Bahasan : ke-5 / Mengumpulkan Hardcopy penulisan untuk dilakukan review naskah

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW
TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn.,
MSn

Mahasiswa

Sabtu, 28 Juni 2025, 11:53:53

Selamat siang pak saya izin untuk memberikan hardcopy penulisan, mohon di bales tentang tanggapan bapak

Pembimbing

Dibuat oleh: HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN, pada 23 Juli 2025 21:21:01 WIB | my-usj.ac.id/sak-adf/bel_bimbingankonsultasi/print/5009

Lampiran 10 Rekap bimbingan 3

Kamis, 3 Juli 2025, 15:03:21

Setelah meninjau Bab 1 hingga Bab 3, saya memberikan beberapa masukan revisi penting. Pada Bab 1, perlu dilakukan penyempurnaan agar latar belakang lebih fokus pada urgensi penelitian dan kaitannya dengan budaya Batak serta target usia pengguna, dengan rumusan masalah dan tujuan yang lebih terukur dan spesifik. Bab 2 sebaiknya direvisi dengan memperkuat tinjauan pustaka, menambahkan literatur terbaru dan relevan terkait UI/UX dalam game edukasi, serta menjelaskan secara mendalam integrasi elemen budaya Batak ke dalam desain permainan. Untuk Bab 3, perlu diperjelas metodologi yang digunakan, dengan penjabaran langkah-langkah perancangan, metode pengumpulan data, serta prosedur pengujian yang sistematis agar proses penelitian lebih transparan dan dapat dipertanggungjawabkan. Revisi ini penting agar skripsi memiliki kerangka yang kokoh dan mudah dipahami, sehingga mendukung kelancaran penelitian selanjutnya.

Sesi / Bahasan : ke-6 / Memberikan detail progress bab 3 dan memperbaiki penulisan dengan menambahkan beberapa data. Penulisan menambahkan metode analisis dari miles serta huberman yang lalu mendeskripsikan dan menjelaskan bagaimana proses analisis tersebut.

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa

Sabtu, 28 Juni 2025, 11:58:33

Permisi Pak Kholis, saya sudah melanjutkan progress Bab 3 dengan menambahkan beberapa data dan memperbaiki penulisan. Saya juga menambahkan metode analisis dari Miles dan Huberman yang sesuai bapak sarankan.

Pembimbing

Kamis, 3 Juli 2025, 15:04:16

Pada Bab 3, progress yang telah dilakukan sudah menunjukkan pemahaman awal mengenai metode penelitian dan perancangan yang akan digunakan. Namun, perlu penjelasan yang lebih rinci terkait jenis metode penelitian yang dipilih (misalnya kualitatif, kuantitatif, atau mixed methods) serta alasan pemilihannya yang relevan dengan tujuan skripsi. Selain itu, bagian perancangan harus menggambarkan secara jelas tahapan proses desain UI/UX permainan Parsahala Budaya Batak, mulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, prototipe, hingga pengujian usability. Penjabaran langkah-langkah ini harus sistematis dan terstruktur agar memudahkan pembaca memahami keseluruhan proses pengembangan serta bagaimana metode tersebut mendukung pencapaian tujuan penelitian.

Sesi / Bahasan : ke-7 / Melakukan Bimbingan untuk pengecekan penulisan dari bab 1-3. Pak kholis menjelaskan bahwa penulisan pada sub bab analisis data memerlukan data dari tiga teknik tersebut yang di urutkan menggunakan 2 sub bab yang berisi penjelasan teknik satu per satu serta penjelasan secara keseluruhan. Bimbingan kali ini bertujuan untuk mematangkan semua penulisan dengan baik.

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa

Sabtu, 28 Juni 2025, 12:01:06

Selamat siang Pak Kholis, terkait sub bab analisis data, saya akan sesuaikan dengan arahan Bapak berdasarkan tiga teknik pengumpulan data dalam dua sub bab, yang menjelaskan tiap teknik secara terpisah dan juga secara keseluruhan.

Pembimbing

Direvisi oleh: HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN, pada 23 Juli 2025 21:21:01 WIB | my-ujic.ac.id/kolab-adflet_bimbingan/consultation/05009

Lampiran 11 Rekap bimbingan 4

Kamis, 3 Juli 2025, 15:04:40

penting juga untuk menyertakan deskripsi tentang teknik pengumpulan data yang akan digunakan, seperti wawancara, observasi, kuesioner, atau studi literatur, serta bagaimana data tersebut akan dianalisis untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada bagian pengujian, perlu dijelaskan metode evaluasi yang akan diterapkan, misalnya usability testing atau heuristic evaluation, lengkap dengan kriteria keberhasilan dan alat ukur yang digunakan. Pastikan juga ada penjelasan mengenai iterasi desain sebagai bagian dari siklus pengembangan agar hasil akhir dapat diperbaiki secara berkelanjutan berdasarkan feedback pengguna. Dengan memperjelas semua elemen ini, Bab 3 akan menjadi panduan yang komprehensif dan terstruktur untuk pelaksanaan penelitian dan perancangan UI/UX permainan secara efektif.

Sesi / Bahasan : ke-8 / Melakukan diskusi dengan pembimbing terkait masukan dari penguji pada review 1 dan memperbaikinya beserta menunjukkan progress desain karya perancangan secara wireframe + sketsa konsep

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW
TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn.,
M.Sn

Mahasiswa

Sabtu, 28 Juni 2025, 12:03:13

Selamat siang Pak Kholis, izin berdiskusi terkait masukan dari penguji pada review 1 dan ingin mendengar saran bapak terkait masukan ini. Saya juga ingin menunjukkan progress desain karya melalui wireframe dan sketsa yang telah saya buat.

Pembimbing

Kamis, 3 Juli 2025, 15:07:00

Anda telah menunjukkan sikap yang sangat baik dengan aktif berdiskusi bersama saya terkait masukan dari penguji pada review 1. Diskusi ini penting untuk memperjelas poin-poin yang perlu diperbaiki, terutama dalam hal konsep permainan, fokus penelitian, dan struktur penulisan. Saya melihat bahwa Anda sudah melakukan perbaikan yang cukup baik sesuai dengan saran yang diberikan. Selain itu, progres desain yang Anda tunjukkan melalui wireframe dan sketsa konsep sudah memperlihatkan perkembangan yang positif. Wireframe mulai menggambarkan tata letak antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna usia 12-16 tahun, dan sketsa konsep berhasil mengintegrasikan elemen budaya Batak dengan baik. Terus pertahankan komunikasi dan semangat revisi Anda agar hasil akhir karya semakin optimal.

Sesi / Bahasan : ke-9 / Melakukan bimbingan bersama dan memberikan progress terkait karya yang terdiri dari: 1. Desain Potrait Karakter 2. Desain animated sprite 3. Desain Background 4. Penjelasan Cerita permainan 5. Membahas fitur yang ada terkait mengenal budaya melalui "Bestiary" atau "Guide" setelah itu melakukan diskusi terkait penulisan bab 4 tentang bagaimana dan apa yang harus di isi pada sub bab seperti Strategi Komunikasi, Segmentasi, Komunikasi, Positioning, Analisis Swot, 5w+1h, serta sub bab lain terkait perancangan UI/UX permainan.

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW
TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn.,
M.Sn

Kamis, 26 Juni 2025, 14:34:02

Silahkan melanjutkan progres ke tahap selanjutnya

Mahasiswa

Sabtu, 28 Juni 2025, 12:05:25

Selamat siang pak kholis, saya izin membawa progress karya yang mencakup: desain potrait karakter, sprite animasi, background, penjelasan cerita, serta fitur seperti bestiary atau guide yang berisi informasi tentang gamenya. Saya juga ingin berdiskusi lebih lanjut mengenai penulisan Bab 4, terutama isi dari sub bab terutama pada Strategi Komunikasi, Segmentasi, Komunikasi, Positioning, Analisis SWOT, 5W+1H, dan bagian lainnya yang berkaitan dengan perancangan UI/UX permainan.

Pembimbing

Dicetak oleh: HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN, pada 23 Juli 2025 21:21:01 WIB | my.usj.ac.id/sak-adm/RekapBimbingan/onsules-0prmb0000

Lampiran 12 Rekap bimbingan 5

Kamis, 3 Juli 2025, 15:08:18

Saya memberikan pesan kepada Anda untuk terus mengembangkan progress karya desain permainan yang sudah cukup baik, meliputi desain potrait karakter, desain animated sprite, desain background, serta penjelasan cerita permainan yang mulai menguatkan unsur edukasi budaya Batak. Saya juga menekankan pentingnya fitur "Bestiary" atau "Guide" sebagai sarana interaktif untuk mengenalkan budaya melalui permainan. Selanjutnya, dalam penulisan Bab 4, saya mengingatkan agar Anda fokus pada pengisian sub bab seperti Strategi Komunikasi, Segmentasi pasar, Komunikasi yang efektif, Positioning, Analisis SWOT, dan 5W+1H dengan jelas dan sistematis. Semua bagian ini harus mendukung perancangan UI/UX permainan agar pesan budaya dapat tersampaikan dengan baik dan desainnya efektif serta menarik bagi pengguna. Saya harap Anda menyusun bab ini dengan detail dan terstruktur agar dapat memperkuat dasar konseptual dan pelaksanaan desain permainan Anda.

Sesi / Bahasan : ke-10 / Bimbingan dilakukan pada tanggal 30 may berisi tentang: - Menunjukan progress bab IV penulisan dari 4.1 hingga 4.8. - Menunjukan aset karya UI/UX yang akan digunakan kedalam permainan. - Melakukan diskusi terkait isi penulisan sub bab. - Melakukan diskusi terkait file presentasi.

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa

Sabtu, 28 Juni 2025, 12:07:13

Selamat siang pak kholis, saya izin untuk menunjukan progress asset karya serta penulisan dari bab 4.1 hingga 4.8. Saya juga ingin mendengarkan saran dari bapak terkait isi file presentasi pada sidang nanti.

Pembimbing

Kamis, 3 Juli 2025, 15:16:07

nda telah menunjukkan progress penulisan Bab IV mulai dari sub bab 4.1 hingga 4.8 dengan cukup baik. Selain itu, Anda juga memperlihatkan aset-aset karya UI/UX yang akan digunakan dalam permainan, yang menunjukkan kemajuan nyata dalam pengembangan visual dan interaksi desain. Kami melakukan diskusi mendalam terkait isi penulisan tiap sub bab untuk memastikan kelengkapan dan keterpaduan isi sesuai dengan kerangka penelitian. Selain itu, diskusi juga dilakukan mengenai file presentasi sebagai persiapan untuk tahapan berikutnya, dengan penekanan pada penyampaian yang jelas dan sistematis. Saya mengapresiasi kerja keras Anda dan mendorong agar terus mempertahankan progres serta memperbaiki bagian yang masih perlu penyempurnaan.

Sesi / Bahasan : ke-11 / Melakukan konsultasi terkait Output permainan menggunakan Software Figma yang kemudian diberikan Saran oleh bapak Kholis untuk berfokus ke elemen utama yaitu UI/UX dengan tambahan konten bertarung permainan bisa dilakukan dengan animasi atau menambahkan pergerakan sedikit yang bisa digerakan.

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa

Sabtu, 28 Juni 2025, 12:08:58

Selamat siang pak kholis, saya izin melakukan konsultasi terkait software yang saya gunakan yaitu Figma untuk menyusun interaksi serta UI/UX yang ada pada permainan. Saya juga akan mencoba mengikuti saran bapak melalui animasi untuk menunjukan pergerakan pada sistem bertarung.

Sesi / Bahasan : ke-12 / Melakukan konsultasi dengan Pak Kholis dengan menunjukan progress Karya serta mempertanyakan terkait Media Pendukung untuk Sidang dan Pameran nanti. Beliau memberikan saran tentang apa yang akan digunakan dalam media pendukung. Mahasiswa merencanakan untuk menggunakan beberapa Media Pendukung berbentuk: - Poster (Media Promosi) - Booklet (Media Informasi) - Cut Out (Media Promosi) - Stand Akrilik 2 (Media Promosi)

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN

Pembimbing : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn

Dibuat oleh: HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN pada 23 Juli 2025 21:21:01 WIB | my-ujic.ac.id/sak-adflet_bimbingan/konsultasi/pemip0509

Lampiran 13 Rekap Bimbingan 6

Kamis, 3 Juli 2025, 15:08:18

Saya memberikan pesan kepada Anda untuk terus mengembangkan progress karya desain permainan yang sudah cukup baik, meliputi desain potrait karakter, desain animated sprite, desain background, serta penjelasan cerita permainan yang mulai menguatkan unsur edukasi budaya Batak. Saya juga menekankan pentingnya fitur "Bestiary" atau "Guide" sebagai sarana interaktif untuk mengenalkan budaya melalui permainan. Selanjutnya, dalam penulisan Bab 4, saya mengingatkan agar Anda fokus pada pengisian sub bab seperti Strategi Komunikasi, Segmentasi pasar, Komunikasi yang efektif, Positioning, Analisis SWOT, dan 5W+1H dengan jelas dan sistematis. Semua bagian ini harus mendukung perancangan UI/UX permainan agar pesan budaya dapat tersampaikan dengan baik dan desainnya efektif serta menarik bagi pengguna. Saya harap Anda menyusun bab ini dengan detail dan terstruktur agar dapat memperkuat dasar konseptual dan pelaksanaan desain permainan Anda.

Sesi / Bahasan : ke-10 / Bimbingan dilakukan pada tanggal 30 may berisi tentang : - Menunjukan progress bab IV penulisan dari 4.1 hingga 4.8. - Menunjukan aset karya UI/UX yang akan digunakan kedalam permainan. - Melakukan diskusi terkait isi penulisan sub bab. - Melakukan diskusi terkait file presentasi.

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn
TARIHORAN

Mahasiswa

Sabtu, 28 Juni 2025, 12:07:13

Selamat siang pak kholis, saya izin untuk menunjukan progress asset karya serta penulisan dari bab 4.1 hingga 4.8. Saya juga ingin mendengarkan saran dari bapak terkait isi file presentasi pada sidang nanti.

Pembimbing

Kamis, 3 Juli 2025, 15:16:07

nda telah menunjukan progress penulisan Bab IV mulai dari sub bab 4.1 hingga 4.8 dengan cukup baik. Selain itu, Anda juga memperlihatkan aset-aset karya UI/UX yang akan digunakan dalam permainan, yang menunjukkan kemajuan nyata dalam pengembangan visual dan interaksi desain. Kami melakukan diskusi mendalam terkait isi penulisan tiap sub bab untuk memastikan kelengkapan dan keterpaduan isi sesuai dengan kerangka penelitian. Selain itu, diskusi juga dilakukan mengenai file presentasi sebagai persiapan untuk tahapan berikutnya, dengan penekanan pada penyampaian yang jelas dan sistematis. Saya mengapresiasi kerja keras Anda dan mendorong agar terus mempertahankan progres serta memperbaiki bagian yang masih perlu penyempurnaan.

Sesi / Bahasan : ke-11 / Melakukan konsultasi terkait Output permainan menggunakan Software Figma yang kemudian diberikan Saran oleh bapak Kholis untuk berfokus ke elemen utama yaitu UI/UX dengan tambahan konten bertarung permainan bisa dilakukan dengan animasi atau menambahkan pergerakan sedikit yang bisa digerakan.

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn
TARIHORAN

Mahasiswa

Sabtu, 28 Juni 2025, 12:08:58

Selamat siang pak kholis, saya izin melakukan konsultasi terkait software yang saya gunakan yaitu Figma untuk menyusun interaksi serta UI/UX yang ada pada permainan. Saya juga akan mencoba mengikuti saran bapak melalui animasi untuk menunjukan pergerakan pada sistem bertarung.

Sesi / Bahasan : ke-12 / Melakukan konsultasi dengan Pak Kholis dengan menunjukan progress Karya serta mempertanyakan terkait Media Pendukung untuk Sidang dan Pameran nanti. Beliau memberikan saran tentang apa yang akan digunakan dalam media pendukung. Mahasiswa merencanakan untuk menggunakan beberapa Media Pendukung berbentuk : - Poster (Media Promosi) - Booklet (Media Informasi) - Cut Out (Media Promosi) - Stand Akrilik 2 (Media Promosi)

Mahasiswa : 2021061055 - HAZAEL HAITO MATTHEW **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn
TARIHORAN

Dicetak oleh: HAZAEL HAITO MATTHEW TARIHORAN, pada 23 Juli 2025 21:21:01 WIB | my.usj.ac.id/sikakadef/bimbinganonsultasi/print/06009

Lampiran 14 Rekap bimbingan 7

 Universitas Pembangunan Jaya	FORMULIR PENGAJUAN SIDANG SKRIPSI/TA	SPT-I/04/SOP-06/F-01
		No. Rekaman

Nama Mahasiswa : Hazael Haito Matthew Tarihoran
 Prodi/NIM : DKV / 2021061055
 Judul Skripsi/TA : Perancangan UI/UX Permainan "Parsahala" Budaya Batak Untuk Usia 12-16

 Dosen Pembimbing : 1. Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn.

 Dosen Penguji : 1. Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn. JAD : -
 2. Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds. JAD : Lektor
 Jadwal Sidang : _____ Hari/Tanggal: Kamis, 03 Juli 2025

Telah memenuhi syarat Sidang Skripsi/TA: (mohon beri tanda ✓ untuk syarat yang relevan)

No	Syarat	Ya	Tidak
1	IPK minimal 2.00	✓	
2	Tidak ada nilai D untuk mata kuliah mayor/inti Prodi	✓	
3	MK Skripsi/TA tercantum di BRS semester berjalan	✓	
4	Lulus minimal 1 mata kuliah KOTA untuk tiap rumpun	✓	
5	SPT-I/03/SOP-28/F-03 Formulir Pembimbingan Skripsi (minimal 10 x)	✓	
6	Poin JSDP (minimal 75% persen dari syarat kelulusan)	✓	
7	Mengumpulkan dokumen Skripsi/TA (sesuai ketentuan Prodi)	✓	

Tangerang Selatan, 26 Juni 2025

Mengajukan	Mengetahui	Memeriksa	Menyetujui
			
Hazael Haito Matthew Tarihoran	Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti Murdaningsih, S.Sn., M.Ds.
Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Koordinator TA	Kaprodi

 Universitas Pembangunan Jaya	FORMULIR REVISI TA	SPT-I/04/SOP-06/F-05
---	---	--

Nama	: Hazael Haito Matthew Tarihoran
NIM	: 2021061055
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	: Perancangan UI/UX Permainan "Parsahala" Budaya Batak untuk Usia 12-16
Dosen Pembimbing 1	: Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn.
Dosen Pembimbing 2	:

Revisi yang Dilakukan

Ketua Sidang:

Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn.

1. Benahi penulisan BAB
2. Tambahkan filosofi mengenai istilah Parsahala
3. Adakah alasan mengapa anda menggunakan game jenis pixel art untuk remaja umur 12-16 tahun? Akankah game ini efektif untuk memperkenalkan budaya kamu dengan menggunakan visualpixel art?
4. Jika anda fokus pada versus mode, penempatan tombol versus mode dipindah paling atas

Penguji:

Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.

1. Perbaiki isi rumusan masalah khususnya poin no 1, sebaiknya berisi what to say tentang pesan apa yang akan disampaikan. Dalam keilmuan desain ada what to say (pesan yang akan disampaikan), How to Say (bagaimana menyampaikannya) dan When to Say (Kapan pesan dalam media yang dipilih akan disampaikan)
2. Isi Tujuan masalah menjawab pertanyaan yang ada di Rumusan Masalah
3. Tidak perlu ada sub bab Batasan masalah, hapus saja.
4. Perbaiki urutan penomoran BAB
5. Tambahkan detail proses dan tahapan membuat asset game mulai dari (sketsa, Inking, coloring, Motion Character)
6. Lengkapi bagan proses perancangan game-nya
7. Lengkapi game teaser berdurasi singkat
8. Media Pendukung Pre Event (media publiksi sebelum game di launching)

Pembimbing:

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

Kurangi overthinking yah dan mulai menyusun strategi "do and dont"

Tangerang Selatan, Kamis, 03 Juli 2025

Mengetahui



(Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn.)
Ketua Sidang

Lampiran 16 Catatan revisi sidang akhir