

BAB 4

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Game “PERANCANGAN *GAME* ‘GATRA’ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GEN-Z” mengusung tiga motif khas Batik Pekalongan, yaitu Pagi Sore, Buketan, dan Burung Phoenix. Video ini akan menghadirkan motif-motif batik tersebut dalam bentuk RPG yang berlatar di Pekalongan pada era 1930-an. Selain itu, berbagai motif lain seperti Parang, Koi, dan suasana Pasar Batik akan diperlihatkan dengan pendekatan visual yang sesuai dengan selera dan preferensi generasi Z.

Game ini akan mengusung konsep RPG dengan gaya pixel modern, menghadirkan visual yang mencerminkan kekayaan budaya Nusantara. Setiap tahap permainan akan menggambarkan latar tempat yang melambangkan tiga motif batik utama yang diangkat. Musik latar akan menampilkan instrumen tradisional Nusantara, seperti *gamelan*, seruling bambu .

Permainan ini akan menggunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa utama untuk memberikan pengalaman yang lebih immersif bagi pemain. Narasi disajikan dalam format dialog interaktif, dengan opsi bagi pemain yang tidak memahami Bahasa Jawa untuk memilih bahasa lain di awal permainan.

Cerita akan dikembangkan dalam format petualangan, dengan pendekatan yang menarik bagi Gen Z melalui penggunaan frasa yang relatable dan storytelling yang kuat. Video ini akan diproduksi dalam format horizontal, sesuai dengan platform yang umum digunakan oleh Gen Z untuk bermain *game* di PC.

Strategi komunikasi yang diterapkan bertujuan untuk memperkenalkan motif batik beserta maknanya sebagai bagian dari perjalanan sejarah yang mempertemukan berbagai budaya dan membentuk identitas bangsa. Video ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran serta rasa bangga generasi muda terhadap kekayaan budaya Nusantara.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning

Game “PERANCANGAN *GAME* BATIK PEKALONGAN ‘GATRA’ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GEN-Z” mengusung tiga motif khas Batik Pekalongan, yaitu Pagi Sore, Buketan, dan Burung Phoenix.

a. Segmentasi

- 1) Demografi: Menargetkan Gen Z (12-23 tahun), baik laki-laki maupun perempuan.
- 2) Geografi: Berfokus pada Indonesia, khususnya bagian kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Yogyakarta, dan Semarang, di mana minat terhadap budaya dan seni cenderung rendah, namun bisa juga menjadi media pembelajaran baru di bagian yang memang sudah memberikan edukasi tentang batik.
- 3) Psikografis: Ditujukan untuk Gen Z, yang lebih memilih media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan edukatif.
- 4) Perilaku: Sasaran utama adalah mereka yang aktif di platform digital seperti TikTok dan Instagram, yang menginginkan konten edukatif ringan, menarik, dan mudah dipahami.

b. Targeting

- 1) Target utama: Gen Z usia 12-17 tahun. Terutama pelajar SMA dan mahasiswa yang harus memahami lebih dalam mengenai budaya Batik Pekalongan sebagai bagian dari identitas budaya Indonesia. Target sekunder: Gen Z 12-23 tahun secara umum yang ingin memahami lebih dalam tentang identitas budaya Indonesia.
- 2) Target sekunder: Gen Z secara umum yang juga harus mengapresiasi warisan budaya Nusantara melalui pendekatan interaktif dalam media digital.

c. Positioning

- 1) *Game* "Gatra: Perancangan *Game* Batik Pekalongan sebagai Media Pembelajaran untuk Gen-Z" hadir sebagai media edukatif yang menggabungkan sejarah, seni, dan interaktivitas melalui desain permainan yang memberikan *experience* yang membekas. Dengan

menampilkan tiga motif khas Pagi Sore, Buketan, dan Burung Phoenix, *game* ini memperkuat kesadaran akan nilai budaya Batik Pekalongan dan menghubungkan generasi muda dengan warisan Indonesia. Menggunakan pendekatan gamifikasi modern, Gatra menawarkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik, membuat pembelajaran budaya lebih relevan dan menyenangkan bagi Gen Z.

4.3 Analisis SWOT

a. Strength

1) Pengalaman Bermain yang Interaktif

Game ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak pemain terlibat langsung dalam aktivitas eksploratif. Interaksi ini membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

2) Relevan untuk Gen Z

Gen Z menyukai metode belajar yang digital, visual, dan tidak membosankan. *Game* ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui pendekatan yang inovatif dan menarik.

3) Media Edukasi *Pathchoosing*

Sebagai media pembelajaran, *game* memungkinkan pengguna memahami materi budaya melalui pengalaman langsung. Cara *Pathchoosing* yaitu memberikan pengalaman kebebasan untuk mendapatkan kekuatan lebih dalam *game* lebih efektif dibandingkan penyampaian informasi secara pasif seperti membaca atau mendengar.

b. Weaknesses

1) Keterbatasan Pengetahuan Awal Pengguna:

Visualisasi Simbolik dari *game* menyebabkan Gen Z akan kesulitan untuk memahami makna filosofis dalam *game*

2) Tantangan Visualisasi Motif:

Menerjemahkan motif batik tradisional ke dalam elemen visual *game* yang dinamis tanpa kehilangan esensi aslinya membutuhkan keahlian desain yang tinggi.

3) *Game* hanya merupakan prototype:

Game hanya baru di buat UI/UX nya belum dapat dimainkan secara *full version*

4) Risiko Over-Eksploitasi Budaya:

Game mengangkat tentang topik budaya yang berpotensi menimbulkan perspektif etika kebudayaan, tetapi *game* disusun tanpa menghilangkan unsur-unsur upaya pelestarian

c. *Opportunities (Peluang)*

1) Dukungan Pemerintah & Komunitas Budaya:

Semangat revitalisasi budaya dan dukungan pemerintah terhadap digitalisasi kebudayaan membuka peluang kolaborasi dan pendanaan.

2) Tren Edukasi Melalui *Game*:

Game berbasis edukasi semakin populer di kalangan pelajar dan lembaga pendidikan, sehingga *game* ini berpotensi digunakan sebagai media belajar formal atau informal.

3) Potensi Ekspor Budaya Digital:

Game ini bisa menjadi sarana memperkenalkan budaya Indonesia ke mancanegara melalui platform digital.

4) Kolaborasi Multidisiplin:

Membuka peluang kerja sama antara desainer *game*, budayawan, guru, dan institusi pendidikan.

d. *Threats (Ancaman)*

1) Persaingan *Game* Edukasi dan Komersial:

Banyak *game* edukasi dan hiburan lain yang lebih populer dapat mengalihkan perhatian target pengguna.

2) Tingkat Minat yang Rendah terhadap Budaya Lokal:

Kurangnya minat Gen Z terhadap budaya tradisional bisa menjadi tantangan utama dalam menarik pengguna.

3) Tantangan Teknologi dan Aksesibilitas:

Jika *game* terlalu berat atau tidak kompatibel dengan perangkat yang dimiliki pengguna, bisa menghambat adopsi.

4) Respon Negatif dari Komunitas Budaya:

Bila interpretasi terhadap motif batik dianggap tidak sesuai atau kurang menghormati makna aslinya, bisa menimbulkan kritik dari komunitas budaya.

4.4 Analisis Model 5W+1H

a. *What*

Game edukasi berjudul *GATRA* yang mengangkat motif-motif khas Batik Pekalongan seperti *Pagi Sore*, *Buketan*, dan *Burung Phoenix* sebagai media pembelajaran interaktif. *Game* ini bertujuan memberikan *awareness* dan melestarikan budaya batik kepada generasi muda melalui media digital yang menyajikan motif batik khas pekalongan yang memiliki banyak makna dalam satu motif.

b. *Why*

Banyak generasi muda, khususnya Gen Z, yang kurang mengenal makna dan nilai budaya dari batik tradisional. Melalui pendekatan *game pathcooshing* yang menyajikan *game* bisa, pembelajaran budaya menjadi lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan gaya belajar mereka.

c. *Who*

Target utama *game* ini adalah generasi Z (kelahiran 1997–2012) yang sering menggunakan gadget. Pihak yang terlibat dalam perancangan meliputi desainer *game*, ilustrator, pengembang UI/UX, dan narasumber budaya.

d. *Where*

Game ini dirancang untuk dapat diakses secara digital melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau komputer. Distribusinya bisa dilakukan secara daring melalui platform *Steam* (marketplace aplikasi), atau situs resmi *Game* gatra.

e. *When*

Game ini idealnya dikembangkan dan dirilis dalam era digital saat ini, di mana Gen Z mendominasi pengguna internet dan teknologi. Waktu penggunaannya bisa fleksibel, baik dalam konteks formal seperti pembelajaran di sekolah, maupun informal di waktu luang.

f. *How*

Game dikembangkan dengan pendekatan gamifikasi, menggabungkan elemen visual motif batik, cerita budaya, dan tantangan edukatif. Desain UI/UX disesuaikan dengan karakter Gen Z: responsif, visual, intuitif, dan interaktif.

4.5 Proses Tahapan Perancangan *Game* Design

Perancangan *Game* “GATRA” tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga mengedepankan pengalaman pengguna (user experience/UX) secara menyeluruh. Berikut ini adalah tahapan-tahapan utama dalam proses perancangan *Game* yang sistematis:

4.5.1 Konsep Desain

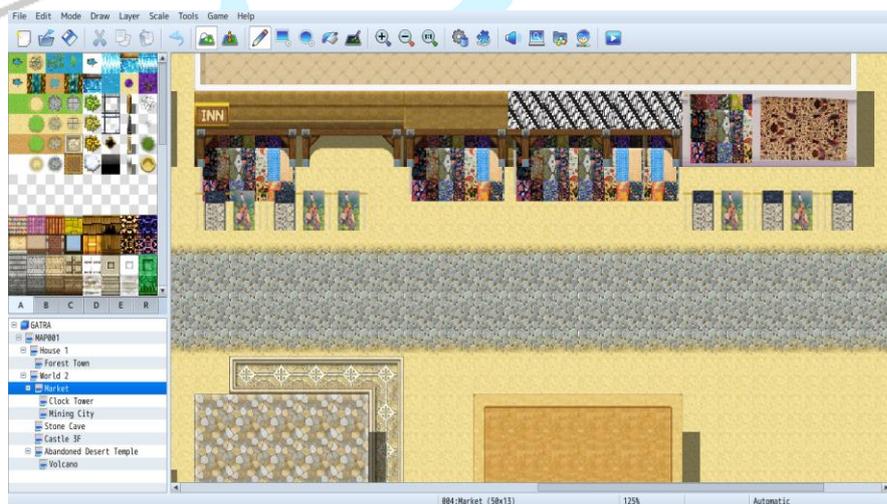
Judul “GATRA” dipilih karena memiliki makna filosofis yang sejalan dengan tujuan game ini, yaitu memperkenalkan nilai dan makna budaya Batik Pekalongan secara mendalam kepada generasi muda. Dalam bahasa Jawa dan sastra Indonesia, kata “gatra” berarti unsur, wujud, atau struktur yang membentuk sesuatu secara utuh, seperti dalam struktur puisi Jawa (macapat) atau dalam konteks kebudayaan sebagai bagian dari harmoni kehidupan. Nama ini mencerminkan bahwa setiap motif batik bukan sekadar hiasan visual, melainkan bagian dari susunan nilai dan filosofi hidup masyarakat Pekalongan.

Penggunaan judul ini juga bersifat simbolik: *GATRA* sebagai game ingin menyampaikan bahwa setiap perjalanan, pilihan, dan tantangan yang dihadapi pemain merupakan bagian dari pembentukan makna budaya, seperti halnya setiap

gatra dalam batik menyusun makna estetika dan sejarah. Singkat, mudah diingat, dan penuh makna, *GATRA* menjadi representasi yang kuat atas semangat pelestarian budaya yang dibalut dalam kemasan digital interaktif, sesuai dengan karakter Gen Z.

Konsep desain untuk *game* edukasi "*GATRA*" mengedepankan integrasi mendalam antara estetika budaya tradisional Batik Pekalongan dan mekanik *gameplay* interaktif. Desain dalam *game* juga mengandung tujuan edukatif untuk mengenalkan dan mengapresiasi nilai-nilai budaya melalui motif-motif seperti *Pagi Sore*, *Buketan*, dan *Burung Phoenix*.

Pertama, *game* ini mengadopsi pendekatan visual *storytelling*. Setiap motif batik yang digunakan bukan sekadar hiasan, melainkan simbol dengan makna mendalam. Misalnya, motif Burung Phoenix seringkali melambangkan kebangkitan, sedangkan Pagi Sore dan Buketan bisa mencerminkan siklus alami dan harmoni dalam kehidupan sehari-hari. Integrasi ini memberi kesempatan kepada pemain untuk mempelajari filosofi dan sejarah yang melatarbelakangi setiap motif melalui interaksi dalam dunia *game*. Dengan demikian, pemain merasa seolah terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan.



Gambar4. 1 tampilan RPG Maker

Kedua, penggunaan platform seperti *RPG Maker MZ* memungkinkan pengembangan lingkungan digital yang fleksibel dan kaya detail. Seperti terlihat

dari tampilan pasar tradisional dalam gambar diatas, desain scene tersebut dirancang dengan tileset yang memanfaatkan tekstur dan pola batik untuk menyuguhkan atmosfer autentik dan penuh warna. Lingkungan seperti pasar ini membantu menciptakan narasi interaktif di mana setiap elemen mulai dari kios-kios yang penuh motif hingga jalanan bertile berkontribusi pada pembentukan suasana yang mendidik sekaligus menghibur.



Gambar4. 2 Log in Screen RPG Maker MZ

Ketiga, permainan ini menggabungkan unsur pembelajaran interaktif dengan storytelling tradisional. Mekanik yang digunakan dalam *game* adalah *Point & Click* sehingga pemain diberikan tantangan atau misi yang dirancang secara tidak langsung akan mendapatkan pengetahuan mengenai batik, seperti filosofi apa saja yang terkandung dalam satu motif batik, Mempelajari terdapat motif batik yang tidak boleh kita pakai dan hanya boleh dipakai oleh raja, dan banyak pengetahuan lainnya.



Penggunaan palet warna yang senada dengan tema batik, ikonografi yang terinspirasi oleh elemen tradisional, serta layout yang rapi memudahkan navigasi dan memfokuskan perhatian pada konten edukatif. Semua aspek ini membantu menyatukan tradisi dan inovasi dalam sebuah permainan yang modern, sekaligus memperkaya nilai kultural yang ingin disampaikan.



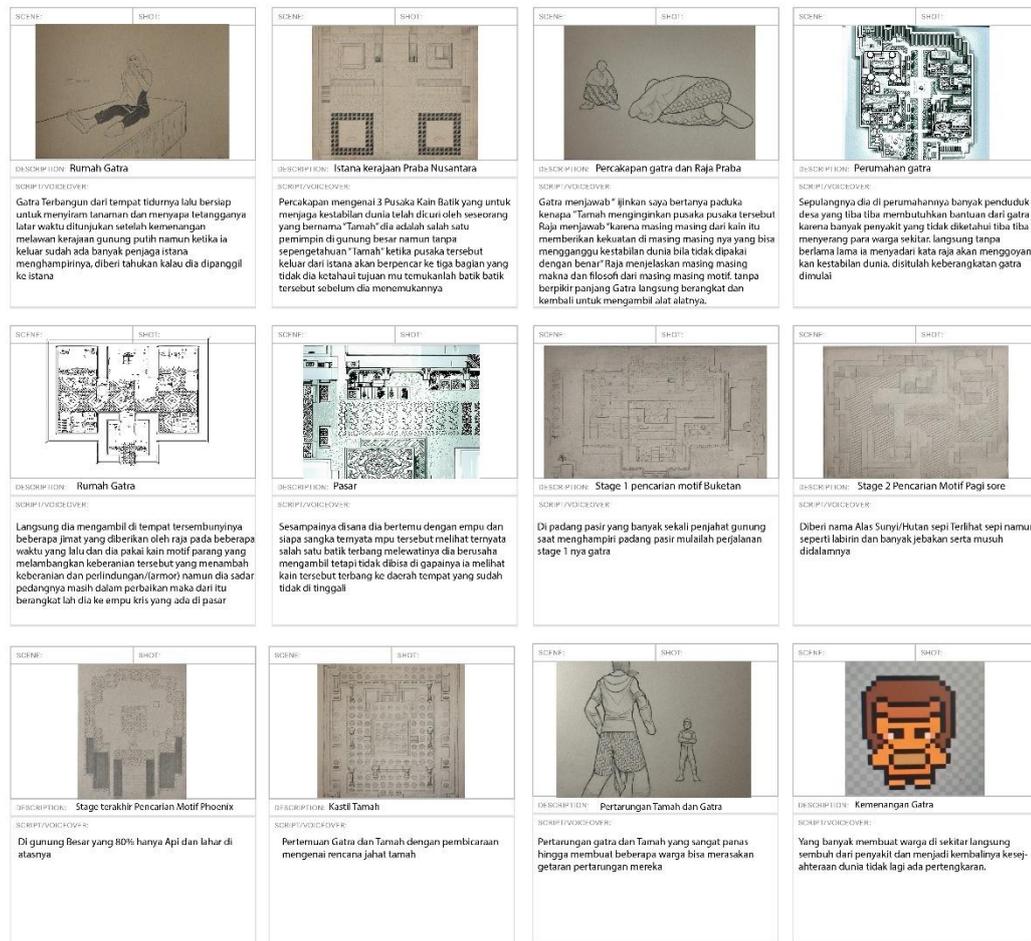
Gambar4. 3 Environment dan Rumah rumah yang digunakan

Pendekatan desain dengan cara memadukan seni tradisional dan modern dapat memberikan nilai tambah dalam penggunaan media digital untuk pendidikan. *Game GATRA* tidak hanya menawarkan hiburan, melainkan juga menciptakan ruang interaksi di mana pembelajaran mengenai budaya dapat dirasakan secara mendalam melalui pengalaman visual dan *gameplay* yang interaktif. Ini memastikan bahwa nilai-nilai tradisional dapat diteruskan ke generasi muda dengan cara yang relevan dan menarik.

4.5.2 Konten *Game*

Game GATRA mengisahkan perjalanan epik seorang prajurit setia bernama Gatra, tangan kanan Raja Praba Nusantara. Namanya sendiri menyiratkan makna mendalam, yaitu kerangka, seni, dan warisan visual simbol dari peran esensialnya dalam menjaga nilai budaya. Suatu hari, Raja Praba memanggil Gatra ke istana dengan tugas suci untuk mengembalikan tiga kain batik sakral, masing-masing bergambarkan motif Burung Phoenix, Buketan, dan Pagi Sore. Kain-kain ini bukan sekadar karya seni; mereka adalah penyeimbang kekuatan alam dan penentu kestabilan dunia.

Namun Tamah sang antagonis berhasil mencuri Ketiga kain tersebut, dalam proses keluar dari istana, secara ajaib kain-kain tersebut terpisah ke berbagai penjuru kerajaan, hal ini di sebabkan karena tetua zaman dahulu merapalkan sebuah mantra pada ketiga kain tersebut. tetapi, sang antagonis Tamah seorang anggota dari Kerajaan Gunung Besar yang cerdik dan ambisius berhasil menguasai kain motif Burung Phoenix. Dengan ancaman yang mengintai, Gatra memulai perjalanan penuh tantangan, harus menelusuri misteri distribusi kain-kain sakral dan menyelesaikan teka-teki budaya untuk mengembalikannya ke tempat asal. Perjalanan ini tidak hanya menguji keberanian fisik, tetapi juga memperdalam pemahaman akan nilai dan filosofi di balik setiap motif batik yang merupakan warisan budaya leluhur. Berikut kami Storyboardnya:



Gambar. 4 Storyboard Game GATRA
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

4.5.3 Game Design

Game GATRA dapat dikembangkan menggunakan *RPG Maker MZ*, sebuah aplikasi yang dirancang untuk pembuatan *game* berbasis *RPG* dengan sistem yang fleksibel dan intuitif. Aplikasi ini menawarkan editor peta yang memungkinkan pengguna menyusun lingkungan *game* dengan sistem *tileset*, serta fitur *layer control* yang memberikan detail visual lebih kaya dan realistis. Selain itu, sistem *event* dalam *RPG Maker MZ* memungkinkan interaksi antara karakter dan dunia, seperti pemicu dialog, *cutscene*, serta perubahan kondisi dunia dalam *game* berdasarkan progres pemain.

Mekanisme pertarungan juga dapat disesuaikan dengan fitur *side-view dan front-view battle system*, di mana pemain dapat memilih antara sistem berbasis giliran atau sistem waktu aktif agar pengalaman bermain lebih dinamis. RPG Maker MZ juga mendukung *plugin berbasis JavaScript*, memungkinkan integrasi fitur khusus seperti kuis edukatif tentang motif batik atau eksplorasi interaktif yang lebih kompleks.

Seluruh elemen dalam *game* dapat dikelola melalui *database* terstruktur, memudahkan pengembang dalam menyusun sistem permainan yang kompleks tanpa perlu *coding* dari awal. Dengan fitur-fitur ini, *RPG Maker MZ* menjadi pilihan ideal untuk mengembangkan *GATRA*, memungkinkan integrasi yang harmonis antara elemen visual, narasi, dan mekanik *gameplay* sehingga *game* menjadi media edukatif yang efektif. Jika ada aspek tertentu yang ingin dikembangkan lebih lanjut, aplikasi ini memberikan fleksibilitas tinggi dalam penyesuaian fitur sesuai dengan konsep yang diinginkan.

4.5.4 Konsep Dasar

Konsep dasar *GATRA* berfokus pada perpaduan antara visual storytelling, eksplorasi interaktif, dan edukasi budaya melalui mekanisme *game RPG*. *Game* ini mengangkat filosofi dan estetika motif Batik Pekalongan sebagai elemen utama dalam narasi dan *gameplay*, menjadikannya lebih dari sekadar hiburan—melainkan juga sebagai media pembelajaran yang menyelami warisan budaya Indonesia.

Secara struktur, *GATRA* mengusung konsep petualangan berbasis cerita, di mana pemain mengendalikan karakter utama, Gatra, dalam misinya untuk menemukan kembali tiga kain batik sakral yang tersebar di berbagai wilayah setelah dicuri oleh Tamah, antagonis utama dari Kerajaan Gunung Besar. Dengan eksplorasi dunia yang dipenuhi dengan puzzle berbasis motif batik, pemain tidak hanya menghadapi tantangan strategis tetapi juga memperoleh wawasan tentang filosofi di balik setiap pola batik yang menjadi bagian dari *gameplay*.

Dari segi mekanik, *GATRA* menggabungkan elemen eksplorasi, narasi bercabang, dan sistem pertarungan berbasis strategi. Pemain dapat menjelajahi berbagai lokasi yang kaya akan desain visual batik, berinteraksi dengan *NPC* yang

memiliki cerita dan pengetahuan unik, serta menyelesaikan teka-teki yang terinspirasi oleh pola Batik Pekalongan seperti *Pagi Sore*, *Buketan*, dan *Burung Phoenix*. Setiap motif memiliki makna tersendiri yang akan membantu pemain dalam memahami dan mengaplikasikan elemen budaya ke dalam perjalanan mereka.

Selain itu, *game* ini menekankan aspek *edukatif*, mengajak pemain untuk lebih mengenal sejarah dan filosofi Batik Pekalongan melalui dialog, buku dalam *game*, serta interaksi dengan karakter lain. Sistem permainan juga dirancang agar immersif, memungkinkan pemain merasakan langsung bagaimana batik bukan sekadar seni visual, tetapi juga bagian dari identitas dan keseimbangan alam semesta dalam cerita GATRA.

4.5.5 Pemain (*Game Player*)

Saat memainkan GATRA, pemain akan mendapatkan pengalaman yang memadukan petualangan epik, eksplorasi budaya, dan pembelajaran interaktif. Mereka akan menjelajahi berbagai lokasi yang kaya akan nilai budaya, dari istana Praba Nusantara, desa-desa dengan nuansa Batik Pekalongan, hingga wilayah misterius Kerajaan Gunung Besar. Setiap tempat memiliki desain visual yang mengintegrasikan motif-motif batik, menciptakan dunia yang terasa hidup sekaligus menjadi media pembelajaran tentang seni dan sejarah.

Selain itu, interaksi dengan karakter dalam *game* tidak hanya sekadar dialog biasa, terdapat beberapa mengandung pelajaran sejarah, filosofi Batik, dan kisah rakyat Nusantara yang menghidupkan perjalanan Gatra. Pemain akan merasakan atmosfer kerajaan yang penuh kebijaksanaan, perdebatan strategi dalam menghadapi Tamah, serta momen-momen reflektif tentang pentingnya menjaga warisan budaya. Mekanik permainan juga melibatkan puzzle berbasis motif Batik, di mana pemain harus memahami dan menyusun ulang pola untuk membuka jalan atau mengaktifkan mekanisme tertentu. Tantangan seperti ini meningkatkan keterlibatan serta memberikan pemahaman mendalam tentang filosofi motif Burung Phoenix, Buketan, dan Pagi Sore.

Dalam perjalanan, pemain akan menghadapi berbagai tantangan, termasuk pertempuran melawan pasukan Tamah. Dengan sistem pertarungan berbasis strategi, pemain harus memanfaatkan teknik bertarung yang tidak hanya mengandalkan kekuatan fisik tetapi juga pengetahuan tentang kekuatan motif Batik untuk mengalahkan lawan. Selain aspek hiburan, GATRA juga menawarkan nuansa edukasi yang imersif, memberikan wawasan baru tentang Batik Pekalongan dan bagaimana elemen budaya dapat diintegrasikan dalam mekanik *game*. Setiap keputusan yang diambil dalam permainan akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya pelestarian seni tradisional dan nilai historis.

Secara keseluruhan, GATRA memberikan pengalaman interaktif dan bermakna, di mana pemain tidak hanya menjalani petualangan epik tetapi juga belajar tentang warisan budaya dengan cara yang menyenangkan dan modern. Dengan pendekatan ini, *game* ini menjadi lebih dari sekadar hiburan, melainkan juga sebagai wadah bagi pelestarian dan pemahaman budaya melalui media interaktif yang dapat diterima oleh generasi muda.

4.5.6 Menu Utama

Menu utama dalam GATRA dirancang untuk memberikan akses yang mudah dan intuitif ke berbagai fitur dalam permainan, memastikan pemain dapat melakukan navigasi dengan lancar. Berikut beberapa elemen utama dalam menu:

1. *Title Screen*

Tampilan awal saat *game* dimulai, menampilkan opsi untuk memulai permainan atau mengakses pengaturan.

2. *New Game*

Fitur yang memungkinkan pemain memulai perjalanan baru dari awal, membuka cerita dan petualangan tanpa progres sebelumnya.

3. *Load Game*

Opsi untuk melanjutkan permainan dari titik terakhir yang telah disimpan, memberikan fleksibilitas bagi pemain untuk kembali ke progres yang telah mereka capai sebelumnya.

4. Achievements

Sistem pencapaian dalam *game* yang memberikan penghargaan atas berbagai tantangan yang berhasil diselesaikan, seperti menyelesaikan semua side quest yang tersedia.

5. Settings

Menu yang berisi berbagai opsi untuk menyesuaikan pengalaman bermain, termasuk pengaturan umum, suara, tampilan, dan kontrol.

4.5.7 Fitur Pemain

1. Eksplorasi Dunia Yang Mengandung Banyak Makna Budaya

Pemain dapat menjelajahi berbagai lokasi dengan desain visual yang mengintegrasikan motif Batik Pekalongan seperti Pagi Sore, Buketan, dan Burung Phoenix, menciptakan pengalaman yang immersif dan edukatif.

2. Narasi Yang Interaktif

Pemain akan mendapatkan dialog bercabang, di mana pilihan mereka dapat mempengaruhi jalannya cerita dan interaksi dengan karakter lain, menambah kedalaman serta replayability dalam *game*.

3. Pertarungan Strategi

Sistem battle RPG akan melibatkan pemanfaatan kekuatan motif batik, di mana pemain dapat mengembangkan strategi dalam menghadapi musuh dengan kombinasi teknik bertarung dan pemahaman budaya.

4. Side Quest dan Achievement

Selain misi utama, terdapat side quest yang memberikan wawasan lebih lanjut tentang sejarah dan kebudayaan serta memungkinkan pemain mendapatkan achievement khusus berdasarkan penyelesaian tantangan tertentu.

5. Sistem Item dan Kustomisasi

Pemain dapat mengumpulkan artefak budaya yang memiliki efek unik dalam permainan, serta melakukan kustomisasi karakter dengan perlengkapan yang terinspirasi dari seni dan tradisi Nusantara.

4.6 Kriteria Design

4.6.1 Usability

1. *Aesthetics*

Desain visual dalam GATRA menggabungkan motif Batik Pekalongan seperti Pagi Sore, Buketan, dan Burung Phoenix, menciptakan dunia yang autentik dan kaya akan nilai budaya. Penggunaan palet warna khas batik serta desain lingkungan yang mengintegrasikan pola tradisional namun tetap tidak menghilangkan esensi dari bermain *game* RPGnya. Beberapa karakter dan elemen dalam *game* memiliki detail yang mencerminkan filosofi budaya, memastikan pengalaman visual yang estetis sekaligus bermakna.

2. *Learning*

Game ini berfungsi sebagai media edukatif, di mana pemain tidak hanya bertualang tetapi juga belajar tentang filosofi, sejarah, dan makna motif Batik Pekalongan. Sistem informasi interaktif memungkinkan pemain mengakses penjelasan tentang setiap motif yang ditemukan. Mekanik permainan mendorong pembelajaran melalui eksplorasi dan narasi, membuat pengetahuan budaya tersampaikan dengan cara yang menarik dan engaging.

3. *Operability*

GATRA dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan sistem kontrol yang responsif, memastikan pemain dapat dengan mudah memahami dan menjalankan mekanik *game*. Menu utama yang terstruktur dengan baik memudahkan navigasi, sementara sistem *event* dan *UI* dibuat agar interaksi dalam *game* berjalan lancar tanpa hambatan teknis. Pengaturan dalam *settings* memungkinkan pemain menyesuaikan berbagai aspek permainan seperti suara, tampilan, dan kontrol, memastikan pengalaman yang optimal.

4. *Accessibility*

Game ini dirancang agar dapat diakses oleh berbagai kalangan pemain, termasuk mereka yang baru mengenal genre *RPG*. Sistem *tutorial* dan petunjuk interaktif membantu pemain memahami mekanik permainan dengan cepat, sementara opsi penyesuaian kontrol dan tampilan

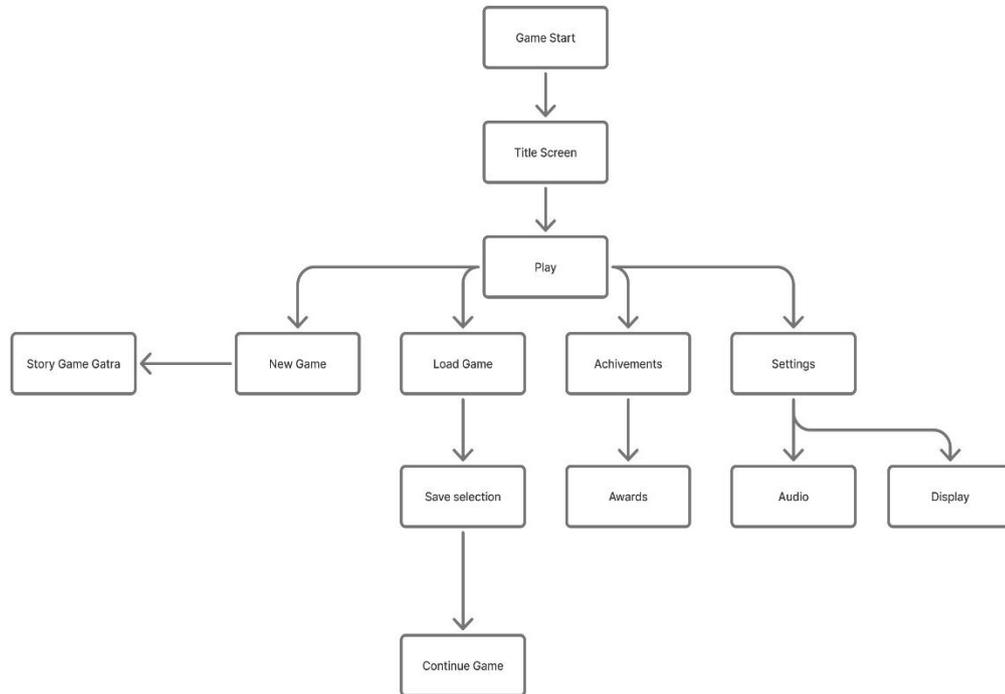
memungkinkan kenyamanan maksimal bagi setiap pemain. Fitur seperti mode permainan yang dapat disesuaikan juga memastikan *game* dapat dinikmati dengan berbagai tingkat keterampilan.

5. *Playability*

GATRA menawarkan *gameplay* yang kaya dengan elemen eksplorasi dunia, penyelesaian puzzle berbasis motif batik, serta sistem pertarungan strategis. Setiap tantangan dan keputusan pemain mempengaruhi jalannya cerita, memberikan pengalaman yang dinamis dan mendalam. Side quest serta achievement system memberi motivasi tambahan bagi pemain untuk mengeksplorasi lebih jauh, sementara desain progresi dalam *game* memastikan keseimbangan antara tantangan dan reward yang membuat permainan tetap menarik dan tidak monoton.

4.6.2 Model navigasi

Perancangan *Game* GATRA membutuhkan sebuah alur navigasi untuk memiliki kejelasan bagaimana pemain akan menelusuri konten dan fitur yang diberikan. Model navigasi akan memberikan visual yang jelas pada isi konten serta menu permainan disediakan kepada pemain. Gambaran bentuk navigasi yang digunakan perancangan ini yaitu:

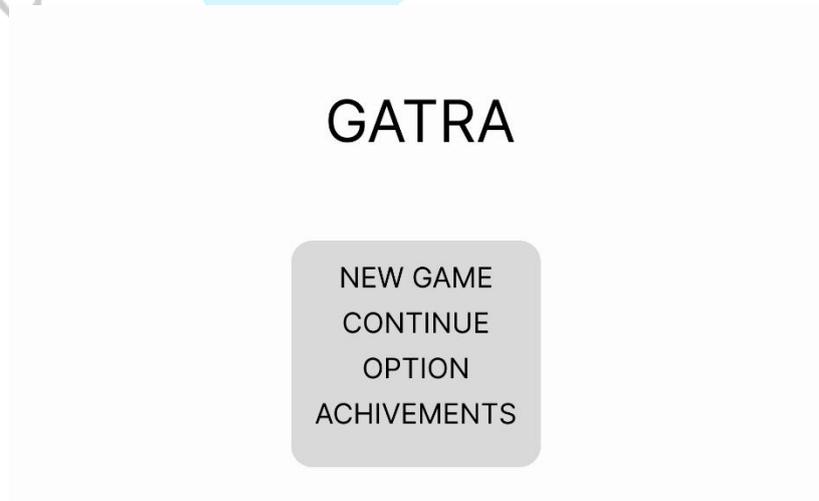


Gambar4. 5 Model Navigasi Game

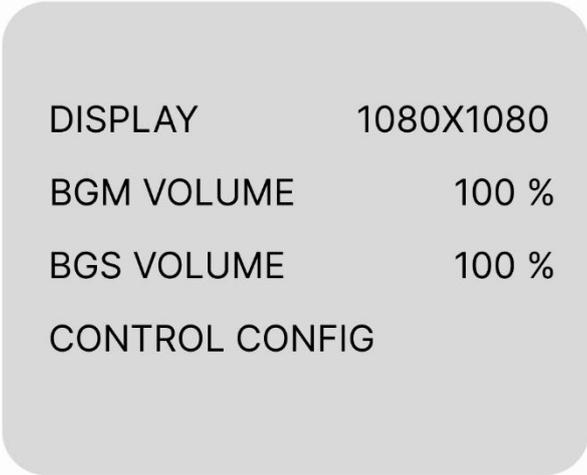
4.6.3 Layout dan Wireframing

Adapun berikut tampilan Layout dan wireframe dari *Game Gatra*:

1) Tittle screen and Main Menu

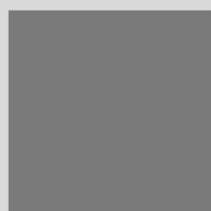


2) *Option*



DISPLAY 1080X1080
BGM VOLUME 100 %
BGS VOLUME 100 %
CONTROL CONFIG

3) *Status Gatra*



GATRA KRISS
LVL 1 HP

SKILL
EQUIP
STATUS
SAVE
QUIT

4) Items



Gambar4. 6 Layour Dan Wireframing Game GATRA

4.7 Konsep Visual

4.7.1 Warna

Warna yang digunakan pada User Interface dalam *game* adalah sebagai berikut:



Gambar4. 7 Color balet yang di gunakan

Game GATRA menggunakan palet warna yang menciptakan keseimbangan antara nuansa tradisional dan eksplorasi budaya, menghadirkan dunia yang kaya akan estetika Batik Pekalongan. *Sandy Beige* (#D9B382) memberikan dasar warna hangat dan alami, menciptakan suasana klasik yang cocok untuk latar istana, jalan desa, dan tekstur kain batik yang autentik. *Cobblestone Grey* (#888888) berfungsi sebagai warna netral yang menjaga keseimbangan visual, digunakan untuk elemen jalan, batuan, dan detail arsitektur yang mencerminkan fondasi kerajaan.

Wooden Brown (#7A5230) memperkuat nuansa *rustic* dalam bangunan dan interior, menghadirkan karakter khas struktur tradisional Nusantara. Untuk memberikan aksen yang lebih berani, *Bright Red* (#C0392B) digunakan dalam detail dekoratif, kain batik, serta elemen penting dalam kerajaan, menciptakan kontras visual yang memperkuat identitas budaya. *Muted Gold* (#C9A66B) menambah kesan elegan dan sakral dalam motif batik serta objek berharga dalam permainan, memberikan elemen keagungan yang membedakan istana dan simbol spiritual.

Sebagai penyeimbang warna hangat, *Deep Teal* (#2F5F56) dan *Muted Olive Green* (#5E7C52) sebagai aksen lingkungan, serta desain kain batik yang memiliki makna harmoni dan keseimbangan alam. *Deep Forest Green* (#2F5F3A) memperkuat atmosfer dunia yang organik dan misterius, digunakan dalam elemen hutan, taman, dan wilayah tersembunyi yang menjadi bagian dari perjalanan eksplorasi Gatra. *Game* GATRA menghadirkan identitas visual yang kuat, menggabungkan tradisi dan modernitas dalam dunia yang imersif dan penuh makna.

4.7.8 Gaya

Permainan ini menggunakan gaya berupa pixel art sebagai dasar utama dalam membuat perancangan. Pixel art merupakan teknik yang mengatasi batasan melalui visual yang mampu menyampaikan detail dengan efisien. Teknik ini digunakan dalam menciptakan berbagai aset serta karakter pada permainan yang didukung dengan animasi. Visual ini juga digunakan untuk memberikan kesan nostalgia serta memberikan detail penting pada batik pekalongan.



Gambar4. 8 Gaya Design yang digunakan

4.7.9 Tipografi

Jenis yang dipakai adalah Javanica. Karena melambangkan elemen dari ksatria jawa pada zaman dahulu juga font ini. Font ini tidak menghilangkan Kesan modern dalam design *game RPG* jadi tidak terlihat terlalu kaku.

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz**

Javanica

Gambar4. 9 Jenis Font yang digunakan

4.8 Concept Stage

4.8.1 Gameplay



Gambar4. 10 Scéen Gatra Sungkem Ke Raja

- Eksplorasi dan Navigasi

Pemain akan mengendalikan Gatra melalui berbagai lingkungan yang telah dirancang detail, dengan sistem peta interaktif untuk menemukan lokasi kain-kain sakral. Setiap wilayah menyimpan petunjuk visual dan narasi tersembunyi yang berkaitan dengan motif batik dan sejarah budaya.

- Puzzle dan Teka-Teki Budaya

Dalam setiap lokasi, pemain dihadapkan pada puzzle yang terinspirasi oleh pola dan filosofi batik. Contohnya, menggabungkan elemen visual tertentu untuk menyusun ulang motif atau memecahkan teka-teki berdasarkan cerita yang menyelubungi tiap kain sakral. Puzzle ini bukan hanya menantang, tetapi juga berfungsi sebagai media edukatif yang menyampaikan makna budaya secara interaktif.

- Pertarungan dan Strategi

Saat menghadapi pasukan yang setia kepada Tamah, *game* menyajikan mekanik pertarungan berbasis RPG. Pemain harus mengatur strategi dalam memilih taktik, menggunakan kemampuan khusus, dan mengoptimalkan perkembangan

karakter dalam bentuk sistem leveling. Setiap pertempuran dirancang agar tidak hanya menantang secara strategi, tetapi juga memberi kesempatan untuk mempelajari nilai-nilai kepahlawanan dan budaya.

- Sistem Cerita Interaktif

Narasi *game* disampaikan melalui dialog pilihan, cutscenes dinamis, dan jurnal perjalanan yang merekam progres misi. Setiap keputusan yang diambil oleh pemain dapat mempengaruhi alur cerita, sehingga memberikan nuansa replayability dan mendalami keterlibatan emosional serta intelektual.

- Integrasi Edukasi melalui *Gameplay*

Selain aspek hiburan, *game* ini dirancang sebagai medium pendidikan. Setiap elemen—mulai dari lingkungan, karakter, hingga puzzle—mengandung informasi mengenai makna dan nilai sambil mempromosikan pemahaman mendalam tentang motif batik Pekalongan. Ini menjadikan pengalaman bermain sekaligus proses pembelajaran interaktif yang menyenangkan.

4.8.2 Skenario *Game*

a) Tahap 1 Rumah Gatra



Gambar4. 11 Scen 1

Narasi

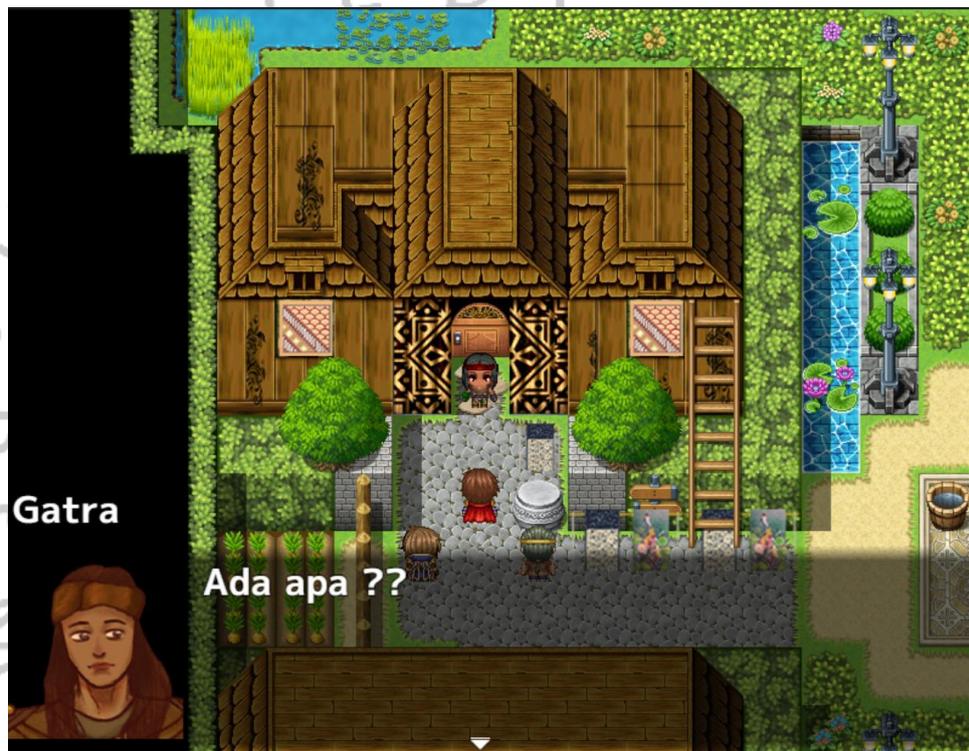
Seseorang Menggedor Pintu Gatra

"Gatra buka Pintunya!!!"

Gatra yang masih tidur menjawab dengan kesal

“Haduh siapa si mengganggu tidur saja

b) Tahap 2 Pedesaan Rumah Gatra



Gambar4. 12 Scen 2

Narasi

Gatra keluar menjawab orang yang menggedor pintunya

“Ada apa ?” Tanya Gatra

Salah satu Prajurit Kerajaan Menjawab

“Ketiga pusaka Batik yang digunakan untuk melindungi dunia telah hilang
Raja memanggil anda untuk menelusuri apa yang terjadi”

Gatra terkejut dengan menjawab

“APAAAA!!! BAGAIMANA BISAA?!!”

Baiklah aku akan segera kesana”

c) Tahap 3 Sesampainya di Istana Raja



Gambar4. 13 Scen 3

Dimulailah perbincangan Gatra dan Raja Praba Nusantara

“Gatra, kau datang tepat waktu. Dunia dalam bahaya yang belum pernah kita hadapi sebelumnya.”

Gatra Menjawab dengan memeragakan *Sungkem* ke Praba Nusantara

“Baginda. Aku mendengar bahwa Ketiga Pusaka telah hilang. Apa yang telah terjadi?”

Raja Praba Menjelaskan Motif dan makna dari filosofi Bersama kekuatannya yang terdapat dalam masing masing motif

Gatra menjawab Kembali serta bertanya apabila raja memiliki ide untuk pergi kemana pertama kali

“Baik Raja aku akan memulai perjalanan ku dan aku berjanji akan mengembalikan pusaka pusaka itu namun jika saya boleh bertanya raja kemana saya harus mencari pusaka pusaka itu.?”

Raja menjawab

“Coba kau cari ke Pasar Batik Disana terdapat beberapa tetua yang mengetahui tentang Berbagai macam batik dengan kekuatannya”

d) Tahap 4 Perbincangan Di Pasar Batik



Gambar4. 14 Scéen 4

Penjual Batik Memberikan petunjuk untuk mencari gulungan milik kakek nya yang merupakan seorang pembuat pusaka batik bersama para tetua.

“Hey Gatra” Sapa sang penjual batik “kudengar kamu sedang mencari ketiga batik yang hilang itu ya?”

Gatra menjawab

“Tahu saja bapak”

Penjual batik menjawab sembari memberi informasi

“Kakek saya adalah salah satu pembuat batik itu bersama para petinggi tabib mereka. Kakek meninggalkan sebuah gulungan di pedesaan dekat kamu tinggal mungkin jika kamu bisa menemukan gulungan itu kamu bisa mendapatkan petunjuk kemana harus mencari”

Gatra menjawab dengan semangat untuk mencari gulungan tersebut
“Oh begitu pak baiklahh terima kasih banyak bapak untuk informasinya”

e) Tahap 5 mengambil gulungan



Gambar4. 15 Scen 5

Isi di gulungan terdapat Sejarah bagaimana batik batik itu dibuat mulai dari proses hingga jadinya dan kemana bila hilang

“Kain Batik Itu saya buat dengan mengambil Inspirasi Dari Indahnya alam di Negri kita Para Tabib Membantu membuat tidak Dengan Sembarangan Kita” menurut tulisan yang ada di gulungan.”

Lalu di dalam gulungan itu Gatra disuruh ke rumah kakek yang paling lama karna disana dia akan menemukan batik motif pagi sore.



Gambar4. 16 Scéen 6

Sesampainya di panggonan sing ora di tempati ia bertemu dengan beberapa kroco kroco yang menantangnya untuk duel

“Siapa Kamu, Pasti Kamu Kroco Kroconya Tamah kann Biarkan Aku lewat.” Ujar Tamah dengan tegas

“Hahaha Kalo Iya memang kenapa emng kamu sendiri bisa mengalahkan kita berdua” Jawab Kroco kroco dengan meremehkan.

Skena perkelahian Kroco dengan Gatra.

Gatra memenangkan perkelahian lalu ia mulai mencari dan menggeledah yang ada di rumah yang ditinggalkan itu sampai akhirnya iya menemukan box yang berisi Pusaka Batik Pagi Sore.

Gatra Kembali menghampiri Kroco yang dilawannya untuk menanyakan Dimana sisa dari pusaka batik yang ada.

“HEII KROCO DIMANA LETAK BATIK YANG LAINNYA..!!.” ujar gatra.

Kroco itu menjawab “ Ampunnn Gatra Kami Tidak Tahu. Yang kami tahu mereka hanya membicarakan alas sunyi terus menerus.”

f) Tahap 6 Alas Sunyi



Gambar4. 17 scene 7

Sesampainya di alas Sunyi Gatra dihampiri penjahat yang merupakan bayangan dari Tamah yang dia hasilkan dari mendapatkan motif Burung Phoenix. Sampai iya menemukan box yang berisi motif buketan dan sebuah ruangan yang langsung menuju ke Jalan Dimana Istana Gunung besar ada (tempat tinggal Tamah).

g) Tahap 7 Final dan pengambilan Motif Terakhir



Gambar4. 18 Scene 8



Gambar4. 19 Scene 9

Gatra sampai di Istana Tamah yang langsung di kerubungi dengan Para kroco dan bayangan Tamah, yang harus ia lawan semua hingga akhirnya bertemu dengan Tamah.

“Hey Tamah kembalikan Motif yang kau curi!!!. Suruhan Gatra dengan Tegas .

“Hahahaha... sampai juga Gatra Sang penyelamat dunia. Sudah tidak perlu banyak basa basi ayo kita selesaikan sekarang.” jawab Tamah dengan meremehkan

Fighting Scen dengan Tamah sekaligus kemenangan dan diambilnya

Motif Batik Phoenix

The end.

4.8.3 Cerita

Game GATRA mengisahkan perjalanan epik seorang prajurit setia bernama Gatra, tangan kanan Raja Praba Nusantara. Namanya sendiri menyiratkan makna mendalam, yaitu kerangka, seni, dan warisan visual—simbol dari peran esensialnya dalam menjaga nilai budaya. Suatu hari, Raja Praba memanggil Gatra ke istana dengan tugas suci untuk mengembalikan tiga kain batik sakral, masing-masing bergambarkan motif Burung Phoenix, Buketan, dan Pagi Sore. Kain-kain ini bukan sekadar karya seni; mereka adalah penyeimbang kekuatan alam dan penentu kestabilan dunia.

Namun, dalam proses keluar dari istana, secara ajaib kain-kain tersebut terpisah ke berbagai penjuru kerajaan. Bahkan, sang antagonis Tamah seorang anggota dari Kerajaan Gunung Besar yang cerdas dan ambisius berhasil menguasai kain motif Burung Phoenix. Dengan ancaman yang mengintai, Gatra memulai perjalanan penuh tantangan, harus menelusuri misteri distribusi kain-kain sakral dan menyelesaikan teka-teki budaya untuk mengembalikannya ke tempat asal. Perjalanan ini tidak hanya menguji keberanian fisik, tetapi juga memperdalam pemahaman akan nilai dan filosofi di balik setiap motif batik yang merupakan warisan budaya leluhur.

4.8.4 Desain Karakter

Karakter / Characters

- a. Gatra

Karakter utama yang merupakan prajurit gagah dan setia, ditunjuk langsung oleh Raja Praba untuk menyelamatkan keseimbangan dunia. Nama Gatra merepresentasikan kerangka, seni, dan warisan visual, mencerminkan peran vitalnya dalam menjaga nilai budaya. Dikenal karena keberanian, kecerdasan, dan integritasnya, Gatra pun memiliki latar belakang yang kaya akan tradisi dan semangat kepahlawanan.



Gambar4. 20 Ilustrasi Gatra



Gambar4. 21 Ilustrasi Gatra Pixel

b. Raja Praba

Pemimpin bijaksana dari Kerajaan Praba Nusantara yang memahami betul kekuatan spiritual dan budaya yang terkandung dalam motif batik. Melalui pemanggilan kepada Gatra, Raja Praba mengemban misi untuk mengamankan tiga kain sakral demi menjaga harmoni dan keseimbangan alam serta peradaban.



Gambar4. 22 Ilustrasi Praba Nusantara

c. Tamah

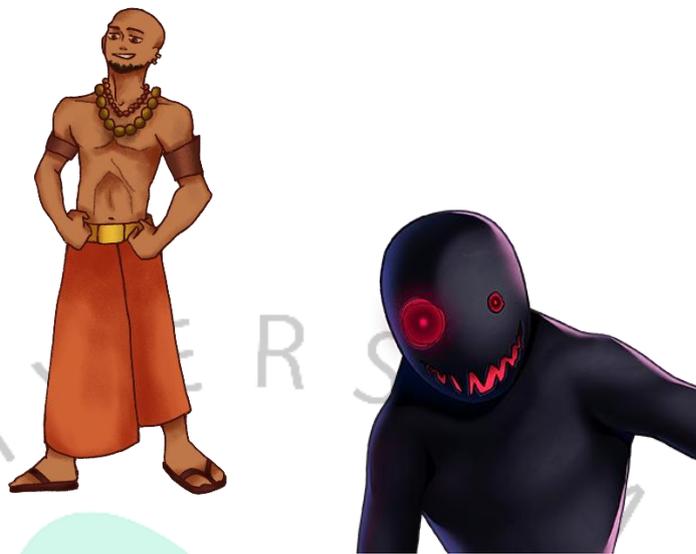
Sebagai antagonis, Tamah adalah sosok licik dari Kerajaan Gunung Besar yang berhasil mencuri kain motif Burung Phoenix. Ambisinya menumbuhkan ancaman serius terhadap stabilitas dunia. Karakter ini dirancang untuk memberi tantangan, dengan kecerdasan strategis dan kekuatan pasukan yang menyertainya, sehingga mendorong pemain untuk menghadapi konflik intelektual dan fisik.



Gambar4. 23 Ilustrasi Tamah

d. Karakter Pendukung

Narasi *game* juga dibangun melalui interaksi dengan berbagai karakter pendukung; mulai dari penasihat istana yang membagikan kebijaksanaan tradisional, para penduduk lokal yang mengetahui rahasia wilayah tertentu, hingga musuh-musuh kecil yang menghalangi perjalanan Gatra. Mereka semua berkontribusi menyuntikkan warna dan dinamika ke dalam alur cerita, serta memberikan petunjuk dan latar belakang budaya yang lebih mendalam.

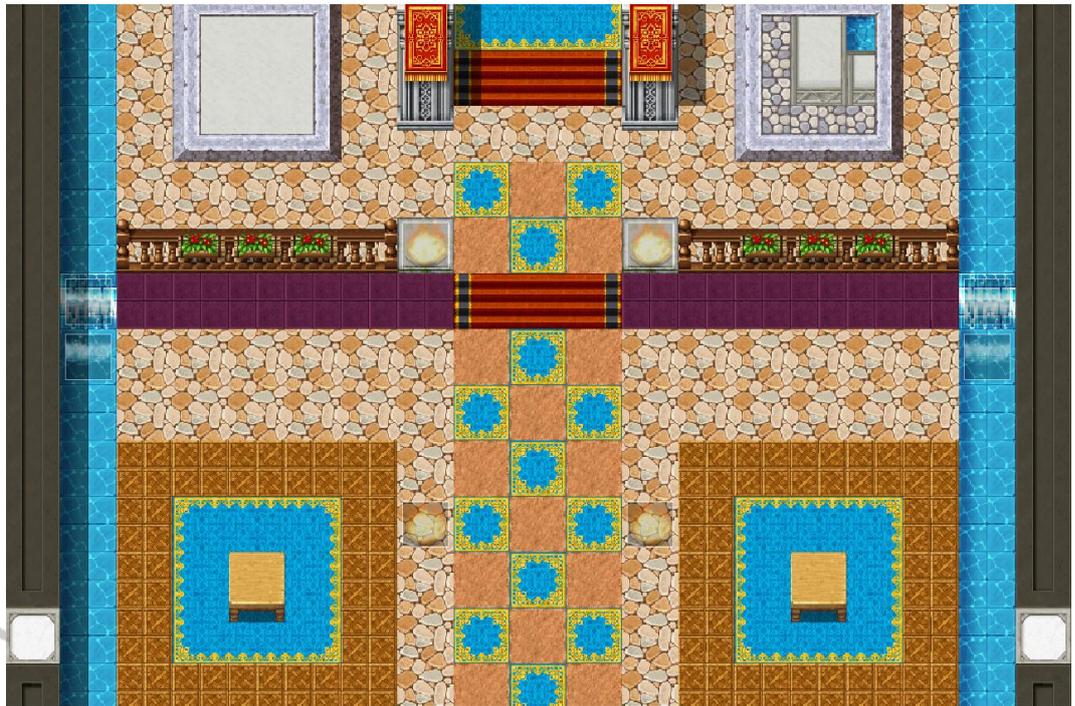


Gambar4. 24 Ilustrasi Karakter Pendukung

4.8.5 Environmet

a. Istana Raja Praba

Sebagai titik awal perjalanan, istana ini dibangun dengan sentuhan arsitektur tradisional yang dipadukan secara harmonis dengan motif batik khas Pekalongan. Interior dan eksteriornya dirancang agar terasa sakral, megah, dan penuh simbolisme—mencerminkan kekayaan budaya dan kekuatan spiritual yang menyelimuti kerajaan.



Gambar4. 25 environment istana kerajaan

b. Kerajaan Praba Nusantara dan Kerajaan Gunung Besar

Dunia *game* dibagi antara dua kerajaan dengan karakteristik yang kontras namun saling terkait. Kerajaan Praba menawarkan lingkungan yang damai, harmonis, dan penuh keindahan tradisional, sedangkan Kerajaan Gunung Besar menampilkan lanskap yang lebih misterius, keras, dan dipenuhi tantangan. Kontras ini turut menekankan konflik antara kekuatan positif dan negatif dalam narasi.

c. Alas Sunyi

Alas Sunyi/Hutan Sunyi tempat dimana Gatra menemukan motif Pagi Sore yang merupakan salah satu kunci untuk melawan Tamah. Tempat yang sangat Hijau melambangkan kesunyian yang sangat menenangkan hati namun untuk bisa sampai kesana ada banyak sekali rintangan yang harus dihadapi oleh Gatra.



Gambar4. 26 Alas Sunyi

d. Panggonan Sing Ora Ditambahi

Sebuah tempat yang sudah di tinggalkan tempat yang sudah dibasmi habis oleh Tamah yang juga merupakan penyalahgunaan kekuatan dari motif Batik Phoenix sehingga memakan beberapa tempat tinggal penduduk.



Gambar4. 27 Panggonan Sing Ora Ditambahi

4.8.6 Level Game

1. Istana Praba Nusantara (Tutorial Level)

Sebagai tempat awal permainan, level ini berfungsi sebagai tutorial untuk mengenalkan mekanik dasar seperti navigasi, interaksi dengan NPC, dan penggunaan sistem inventaris. Pemain akan bertemu dengan Raja Praba, yang memberi penjelasan tentang tiga kain batik sakral serta misi Gatra untuk mengembalikannya. Level ini juga memperkenalkan event pertama, yaitu insiden pencurian kain oleh Tamah yang menjadi pemicu cerita utama.

2. Desa Buketan (Level 1 – Pencarian Kain Buketan)

Level ini berfokus pada eksplorasi dan interaksi NPC, di mana pemain harus mencari kain motif Buketan yang tersembunyi di desa. Desa ini memiliki banyak pedagang dan pengrajin batik yang memberikan petunjuk melalui dialog. Pemain harus menyelesaikan puzzle pola batik untuk menemukan lokasi kain, serta menghadapi kelompok bandit yang berusaha merebut kain tersebut. Pertarungan di level ini masih sederhana, bertujuan untuk mengenalkan mekanik strategi dasar dalam menghadapi musuh.

3. Lembah Pagi Sore (Level 2 – Tantangan Waktu dan Puzzle Batik)

Level ini mengusung konsep perubahan waktu, di mana pemain harus memahami siklus siang dan malam untuk menyelesaikan puzzle yang berkaitan dengan kain motif Pagi Sore. Pemain menghadapi tantangan lingkungan yang berubah secara dinamis, seperti pintu yang hanya terbuka pada waktu tertentu atau jalan tersembunyi yang hanya terlihat saat malam. Selain itu, pemain harus berhadapan dengan makhluk penjaga lembah, yang menguji kecerdasan pemain melalui teka-teki filosofis sebelum kain dapat diambil.

4. Benteng Gunung Besar (Level 3 – Infiltrasi dan Pertarungan Besar)

Level ini merupakan tantangan utama, di mana pemain harus menyusup ke benteng tempat Tamah menyembunyikan kain Burung Phoenix. Benteng ini penuh dengan perangkap dan prajurit musuh, memaksa pemain untuk menggunakan strategi dalam bergerak dan bertarung. Level ini juga memperkenalkan mekanik baru seperti stealth, di mana pemain harus menghindari penjaga sebelum mencapai ruangan utama tempat kain disimpan. Pertarungan melawan Tamah menjadi boss battle, membutuhkan pemanfaatan semua keterampilan dan item yang telah dikumpulkan sepanjang perjalanan.

5. Puncak Gunung Besar (Level Akhir – Keputusan Besar dan Ending *Game*)

Setelah mengalahkan Tamah, pemain memasuki level terakhir yang menentukan ending permainan. Gatra bertemu dengan penjaga batik, yang mengungkapkan bahwa keseimbangan dunia bergantung pada bagaimana kain-kain sakral digunakan. Pemain harus membuat keputusan besar: mengembalikan kain ke istana untuk dijaga oleh kerajaan, atau membiarkan rakyat menggunakannya sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Pilihan ini akan mempengaruhi akhir cerita, dengan kemungkinan ending berbeda berdasarkan keputusan yang diambil.

4.8.7 Desain Audio

1. Soundtrack (Music Composition & Themes)

Musik dalam GATRA menggabungkan instrumen tradisional Indonesia, seperti *gamelan*, angklung, dan suling bambu, untuk menciptakan nuansa khas Nusantara. Setiap area dalam *game* memiliki tema musiknya sendiri:

- a. Istana Praba Nusantara – Komposisi orkestra dengan unsur *gamelan* yang menciptakan kesan megah dan sakral.
- b. Desa Buketan – Musik yang lebih ringan dan harmonis dengan dominasi suling dan kecapi, memberikan nuansa desa yang damai.
- c. Lembah Pagi Sore – Soundtrack dinamis yang berubah antara siang dan malam, menggunakan nada lembut saat pagi dan lebih dramatis saat malam untuk mencerminkan filosofi batik.
- d. Benteng Gunung Besar – Musik dengan elemen percussion berat dan tempo cepat, meningkatkan ketegangan dalam infiltrasi dan pertarungan melawan Tamah.
- e. Puncak Gunung Besar – Musik yang epik dengan kombinasi orkestra dan *gamelan*, menghadirkan nuansa akhir cerita yang emosional dan penuh makna.

2. Ambient Sound (Lingkungan & Atmosfer)

Untuk meningkatkan imersi pemain, GATRA menggunakan ambient sound yang sesuai dengan lingkungan:

- a. Desa dan Pasar – Suara keramaian, obrolan warga, suara pedagang menawarkan dagangan, serta bunyi alat tenun batik.
- b. Lembah Pagi Sore – Efek suara seperti burung berkicau di pagi hari dan suara jangkrik saat malam, menciptakan transisi alami antara dua waktu.
- c. Benteng Gunung Besar – Suara langkah prajurit, gema suara di koridor batu, dan efek suara angin yang menghadirkan suasana tegang.

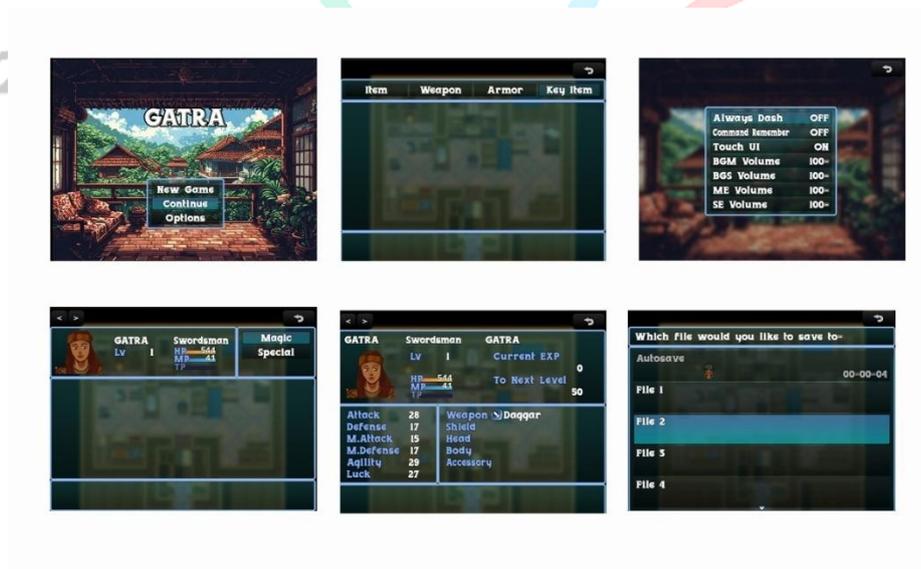
3. Sound Effects (Interaksi & Pertarungan)

Efek suara dibuat untuk memberikan feedback yang jelas saat pemain berinteraksi dengan dunia *game*:

- a. Interaksi dengan objek Suara membuka buku sejarah batik, suara lembaran kain yang bergerak, atau efek suara saat motif batik muncul dalam puzzle.
- b. Pertarungan Efek serangan dengan nuansa mistis, seperti suara energi batik yang digunakan sebagai skill, serta efek tumbukan saat senjata bertarung.

4.9 User Interface

Berikut User Interface dari *game* GATRA:



Gambar4. 28 User Interface

4.10 Final Prototype *Game* Design

4.10.1 Prototype *Game*

Berikut adalah tampilan dari Prototype gamplay:



Gambar4. 29 Tampilan Awal masuk Game



Gambar4. 30 Tampilan Dialog percakapan awal



Gambar4. 31 Tampilan ilustrasi dibarengi dialog



Gambar4. 32 Tampilan Panggonan Sing Ora Ditambahi

4.10.2 Media Pendukung

4.10.2.3 Baju



Gambar4. 33 Baju Sebagai Media Pendukung

digunakan karena mampu menghubungkan nilai budaya dengan gaya hidup anak muda secara langsung. Dengan mengadaptasi motif batik Pekalongan ke dalam desain pakaian modern, media ini menjembatani konsep warisan dan tren visual kontemporer. Selain menjadi bagian dari kampanye pelestarian budaya, baju juga berfungsi sebagai promosi bergerak yang dapat menarik perhatian dan diskusi secara organik.

4.10.2.4 Merchandise

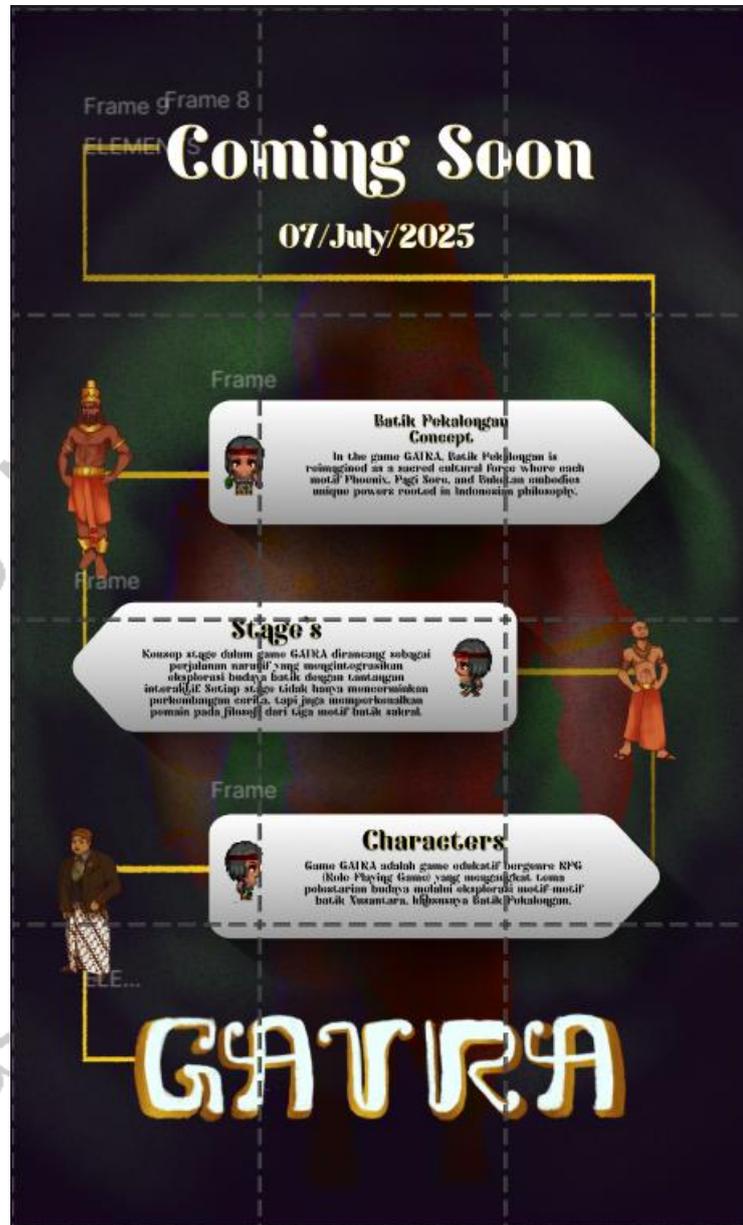


Gambar4. 34 Gantungan Kunci Dan Cutting Sticker

Merch Kecil dipilih sebagai media pendukung karena bentuknya yang praktis, mudah dibawa, dan berfungsi sebagai simbol ikonik dari elemen-elemen penting dalam game. Merchandise seperti pin, stiker, atau gantungan karakter dapat memvisualisasikan motif batik, simbol pusaka, atau karakter utama secara sederhana namun kuat. Kehadirannya membantu membangun koneksi emosional antara pemain dengan dunia *GATRA*, sekaligus menjadi sarana promosi yang melekat dalam keseharian pengguna secara non-invasif.



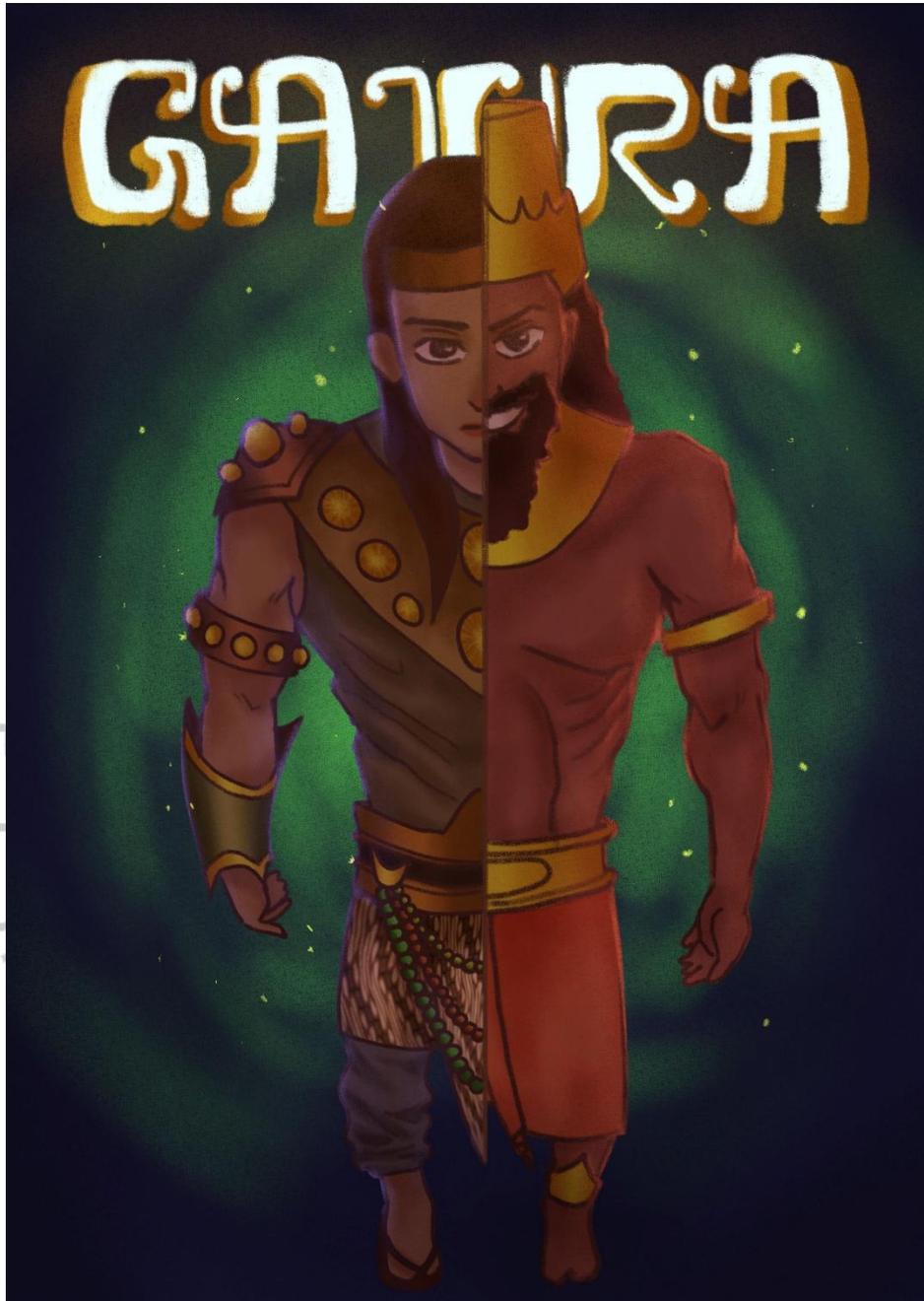
4.10.2.5 Instagram



Gambar4. 35 Instagram Post

dipilih sebagai media utama digital karena merupakan platform yang paling sering digunakan oleh target audiens utama, yaitu Gen Z. Melalui Instagram, game *GATRA* dapat membangun storytelling yang konsisten, mempublikasikan teaser visual, countdown, dan berinteraksi langsung dengan audiens melalui komentar, story, reels, maupun polling. Platform ini memperkuat keterlibatan dan menciptakan komunitas penggemar yang aktif.

4.10.2.6 Poster



Gambar4. 36 Poster A2

berperan sebagai media cetak yang kuat secara visual dan simbolik. Dengan komposisi grafis yang mencolok dan elemen batik yang mendalam, poster efektif digunakan pada pameran, kampus, atau ruang publik. Selain sebagai alat promosi, poster juga dapat menyampaikan filosofi singkat dari game, memperkuat kesan artistik, serta memperluas jangkauan ke audiens luar digital.