

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran Transkrip JSDP



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

LAPORAN REKAP PRESTASI MAHASISWA

Perguruan Tinggi : Universitas Pembangunan Jaya

Periode Akademik :

Status Valid : Valid

Jenis Aktivitas : Semua

| No. | NIM | Nama | Program Studi | Jenis Aktivitas | Tanggal Mulai Aktivitas | Tanggal Akhir Aktivitas | Nama Aktivitas | Tingkat Prestasi | Valid | SKPI | Poin | validator |
|-----|------------|--------------------------------|-------------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------|------|--------|-----------------------------|
| 1 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2021-08-02 | 2021-08-24 | Mahasiswa Menjadi Peserta Prima Tahun 2021 "Express Yourself Through Creativity" yang diselenggarakan oleh Universitas Pembangunan Jaya Pada 02 - 24 Agustus 2021 | Lainnya | ✓ | ✗ | 10.00 | |
| 2 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2022-06-05 | 2022-08-05 | Mahasiswa Magang di Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL) Sebagai "PANITIA PELATIHAN, SIMULASI, (104) PERSIAPAN DAN PRA-PRIMA 1-2" Sebagai Mentor pada 5 Juni - 5 Agustus 2022 | Lainnya | ✓ | ✗ | 150.00 | Muhamma Anwar Sanusi, S.Pd. |
| 3 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2022-08-04 | 2022-08-05 | Panitia "Pra PRIMA Day 1 & Pra PRIMA Day 2" Sebagai Mentor Pada 4 Agustus - 5 Agustus 2022 yang diselenggarakan oleh BKAL dan PRIMA UPJ | Lainnya | ✓ | ✗ | 30.00 | Muhamma Anwar Sanusi, S.Pd. |
| 4 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2022-08-06 | 2022-08-22 | (125) Mahasiswa Magang di Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL) sebagai "PANITIA PELAKSANA KEGIATAN INTI PRIMA 2022" Sebagai Mentor Pelaksanaan pada 6 Agustus - 22 Agustus 2022 | Lainnya | ✓ | ✗ | 150.00 | Muhamma Anwar Sanusi, S.Pd. |
| 5 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2022-08-06 | 2022-08-22 | Panitia "PARENTS & STUDENT GATHERING, PRIMA DAY 1, 2 & 3, FAKULTAS & PRODI GATHERING" Sebagai Mentor pada 6 Agustus - 22 Agustus 2022 yang diselenggarakan oleh BKAL dan PRIMA UPJ | Lainnya | ✓ | ✗ | 30.00 | Muhamma Anwar Sanusi, S.Pd. |
| 6 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2023-02-06 | 2023-04-30 | (110) Mahasiswa Magang Sebagai Designer Grafis diselenggarakan oleh Marketing Gallery Bintaro Jaya Properti Pada tanggal 6 Maret 2023 - 30 April 2023 | Lainnya | ✓ | ✗ | 150.00 | Muhamma Anwar Sanusi, S.Pd. |
| 7 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2023-02-06 | 2023-04-30 | Mahasiswa Magang Sebagai Designer Grafis diselenggarakan oleh Marketing Gallery Bintaro Jaya Properti Pada tanggal 6 Februari 2023 - 6 Maret 2023 | Lainnya | ✓ | ✗ | 150.00 | Muhamma Anwar Sanusi, S.Pd. |
| 8 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2023-02-13 | 2023-03-17 | (60) Mahasiswa Magang di Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKAL) sebagai "Panitia Pasca Acara Prima 2022 dan Prima Lanjutan 2022" sebagai Mentor pada 13 Februari - 17 Maret 2023 | Lainnya | ✓ | ✗ | 150.00 | Muhamma Anwar Sanusi, S.Pd. |
| 9 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2023-02-13 | 2023-03-17 | Panitia "PRIMA LANJUTAN" Sebagai Mentor Pada 13 Februari - 17 Maret 2023 | Lainnya | ✓ | ✗ | 30.00 | Muhamma Anwar Sanusi, S.Pd. |
| 10 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2023-02-27 | 2023-03-04 | Mahasiswa Terlibat Sebagai Koordinator Show Stage pada Acara Creartical Art Festival yang diselenggarakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya di Creativebox Bintaro pada tanggal 27 Februari - 4 Maret 2023 | Lainnya | ✓ | ✗ | 30.00 | |

Deskripsi: Referensi: Nomor Surat: 179, dan 180, dan 181, dan 182, dan 183, dan 184, dan 185, dan 186, dan 187, dan 188, dan 189, dan 190, dan 191, dan 192, dan 193, dan 194, dan 195, dan 196, dan 197, dan 198, dan 199, dan 200, dan 201, dan 202, dan 203, dan 204, dan 205, dan 206, dan 207, dan 208, dan 209, dan 210, dan 211, dan 212, dan 213, dan 214, dan 215, dan 216, dan 217, dan 218, dan 219, dan 220, dan 221, dan 222, dan 223, dan 224, dan 225, dan 226, dan 227, dan 228, dan 229, dan 230, dan 231, dan 232, dan 233, dan 234, dan 235, dan 236, dan 237, dan 238, dan 239, dan 240, dan 241, dan 242, dan 243, dan 244, dan 245, dan 246, dan 247, dan 248, dan 249, dan 250, dan 251, dan 252, dan 253, dan 254, dan 255, dan 256, dan 257, dan 258, dan 259, dan 260, dan 261, dan 262, dan 263, dan 264, dan 265, dan 266, dan 267, dan 268, dan 269, dan 270, dan 271, dan 272, dan 273, dan 274, dan 275, dan 276, dan 277, dan 278, dan 279, dan 280, dan 281, dan 282, dan 283, dan 284, dan 285, dan 286, dan 287, dan 288, dan 289, dan 290, dan 291, dan 292, dan 293, dan 294, dan 295, dan 296, dan 297, dan 298, dan 299, dan 300, dan 301, dan 302, dan 303, dan 304, dan 305, dan 306, dan 307, dan 308, dan 309, dan 310, dan 311, dan 312, dan 313, dan 314, dan 315, dan 316, dan 317, dan 318, dan 319, dan 320, dan 321, dan 322, dan 323, dan 324, dan 325, dan 326, dan 327, dan 328, dan 329, dan 330, dan 331, dan 332, dan 333, dan 334, dan 335, dan 336, dan 337, dan 338, dan 339, dan 340, dan 341, dan 342, dan 343, dan 344, dan 345, dan 346, dan 347, dan 348, dan 349, dan 350, dan 351, dan 352, dan 353, dan 354, dan 355, dan 356, dan 357, dan 358, dan 359, dan 360, dan 361, dan 362, dan 363, dan 364, dan 365, dan 366, dan 367, dan 368, dan 369, dan 370, dan 371, dan 372, dan 373, dan 374, dan 375, dan 376, dan 377, dan 378, dan 379, dan 380, dan 381, dan 382, dan 383, dan 384, dan 385, dan 386, dan 387, dan 388, dan 389, dan 390, dan 391, dan 392, dan 393, dan 394, dan 395, dan 396, dan 397, dan 398, dan 399, dan 400, dan 401, dan 402, dan 403, dan 404, dan 405, dan 406, dan 407, dan 408, dan 409, dan 410, dan 411, dan 412, dan 413, dan 414, dan 415, dan 416, dan 417, dan 418, dan 419, dan 420, dan 421, dan 422, dan 423, dan 424, dan 425, dan 426, dan 427, dan 428, dan 429, dan 430, dan 431, dan 432, dan 433, dan 434, dan 435, dan 436, dan 437, dan 438, dan 439, dan 440, dan 441, dan 442, dan 443, dan 444, dan 445, dan 446, dan 447, dan 448, dan 449, dan 450, dan 451, dan 452, dan 453, dan 454, dan 455, dan 456, dan 457, dan 458, dan 459, dan 460, dan 461, dan 462, dan 463, dan 464, dan 465, dan 466, dan 467, dan 468, dan 469, dan 470, dan 471, dan 472, dan 473, dan 474, dan 475, dan 476, dan 477, dan 478, dan 479, dan 480, dan 481, dan 482, dan 483, dan 484, dan 485, dan 486, dan 487, dan 488, dan 489, dan 490, dan 491, dan 492, dan 493, dan 494, dan 495, dan 496, dan 497, dan 498, dan 499, dan 500, dan 501, dan 502, dan 503, dan 504, dan 505, dan 506, dan 507, dan 508, dan 509, dan 510, dan 511, dan 512, dan 513, dan 514, dan 515, dan 516, dan 517, dan 518, dan 519, dan 520, dan 521, dan 522, dan 523, dan 524, dan 525, dan 526, dan 527, dan 528, dan 529, dan 530, dan 531, dan 532, dan 533, dan 534, dan 535, dan 536, dan 537, dan 538, dan 539, dan 540, dan 541, dan 542, dan 543, dan 544, dan 545, dan 546, dan 547, dan 548, dan 549, dan 550, dan 551, dan 552, dan 553, dan 554, dan 555, dan 556, dan 557, dan 558, dan 559, dan 560, dan 561, dan 562, dan 563, dan 564, dan 565, dan 566, dan 567, dan 568, dan 569, dan 570, dan 571, dan 572, dan 573, dan 574, dan 575, dan 576, dan 577, dan 578, dan 579, dan 580, dan 581, dan 582, dan 583, dan 584, dan 585, dan 586, dan 587, dan 588, dan 589, dan 590, dan 591, dan 592, dan 593, dan 594, dan 595, dan 596, dan 597, dan 598, dan 599, dan 600, dan 601, dan 602, dan 603, dan 604, dan 605, dan 606, dan 607, dan 608, dan 609, dan 610, dan 611, dan 612, dan 613, dan 614, dan 615, dan 616, dan 617, dan 618, dan 619, dan 620, dan 621, dan 622, dan 623, dan 624, dan 625, dan 626, dan 627, dan 628, dan 629, dan 630, dan 631, dan 632, dan 633, dan 634, dan 635, dan 636, dan 637, dan 638, dan 639, dan 640, dan 641, dan 642, dan 643, dan 644, dan 645, dan 646, dan 647, dan 648, dan 649, dan 650, dan 651, dan 652, dan 653, dan 654, dan 655, dan 656, dan 657, dan 658, dan 659, dan 660, dan 661, dan 662, dan 663, dan 664, dan 665, dan 666, dan 667, dan 668, dan 669, dan 670, dan 671, dan 672, dan 673, dan 674, dan 675, dan 676, dan 677, dan 678, dan 679, dan 680, dan 681, dan 682, dan 683, dan 684, dan 685, dan 686, dan 687, dan 688, dan 689, dan 690, dan 691, dan 692, dan 693, dan 694, dan 695, dan 696, dan 697, dan 698, dan 699, dan 700, dan 701, dan 702, dan 703, dan 704, dan 705, dan 706, dan 707, dan 708, dan 709, dan 710, dan 711, dan 712, dan 713, dan 714, dan 715, dan 716, dan 717, dan 718, dan 719, dan 720, dan 721, dan 722, dan 723, dan 724, dan 725, dan 726, dan 727, dan 728, dan 729, dan 730, dan 731, dan 732, dan 733, dan 734, dan 735, dan 736, dan 737, dan 738, dan 739, dan 740, dan 741, dan 742, dan 743, dan 744, dan 745, dan 746, dan 747, dan 748, dan 749, dan 750, dan 751, dan 752, dan 753, dan 754, dan 755, dan 756, dan 757, dan 758, dan 759, dan 760, dan 761, dan 762, dan 763, dan 764, dan 765, dan 766, dan 767, dan 768, dan 769, dan 770, dan 771, dan 772, dan 773, dan 774, dan 775, dan 776, dan 777, dan 778, dan 779, dan 780, dan 781, dan 782, dan 783, dan 784, dan 785, dan 786, dan 787, dan 788, dan 789, dan 790, dan 791, dan 792, dan 793, dan 794, dan 795, dan 796, dan 797, dan 798, dan 799, dan 800, dan 801, dan 802, dan 803, dan 804, dan 805, dan 806, dan 807, dan 808, dan 809, dan 810, dan 811, dan 812, dan 813, dan 814, dan 815, dan 816, dan 817, dan 818, dan 819, dan 820, dan 821, dan 822, dan 823, dan 824, dan 825, dan 826, dan 827, dan 828, dan 829, dan 830, dan 831, dan 832, dan 833, dan 834, dan 835, dan 836, dan 837, dan 838, dan 839, dan 840, dan 841, dan 842, dan 843, dan 844, dan 845, dan 846, dan 847, dan 848, dan 849, dan 850, dan 851, dan 852, dan 853, dan 854, dan 855, dan 856, dan 857, dan 858, dan 859, dan 860, dan 861, dan 862, dan 863, dan 864, dan 865, dan 866, dan 867, dan 868, dan 869, dan 870, dan 871, dan 872, dan 873, dan 874, dan 875, dan 876, dan 877, dan 878, dan 879, dan 880, dan 881, dan 882, dan 883, dan 884, dan 885, dan 886, dan 887, dan 888, dan 889, dan 890, dan 891, dan 892, dan 893, dan 894, dan 895, dan 896, dan 897, dan 898, dan 899, dan 900, dan 901, dan 902, dan 903, dan 904, dan 905, dan 906, dan 907, dan 908, dan 909, dan 910, dan 911, dan 912, dan 913, dan 914, dan 915, dan 916, dan 917, dan 918, dan 919, dan 920, dan 921, dan 922, dan 923, dan 924, dan 925, dan 926, dan 927, dan 928, dan 929, dan 930, dan 931, dan 932, dan 933, dan 934, dan 935, dan 936, dan 937, dan 938, dan 939, dan 940, dan 941, dan 942, dan 943, dan 944, dan 945, dan 946, dan 947, dan 948, dan 949, dan 950, dan 951, dan 952, dan 953, dan 954, dan 955, dan 956, dan 957, dan 958, dan 959, dan 960, dan 961, dan 962, dan 963, dan 964, dan 965, dan 966, dan 967, dan 968, dan 969, dan 970, dan 971, dan 972, dan 973, dan 974, dan 975, dan 976, dan 977, dan 978, dan 979, dan 980, dan 981, dan 982, dan 983, dan 984, dan 985, dan 986, dan 987, dan 988, dan 989, dan 990, dan 991, dan 992, dan 993, dan 994, dan 995, dan 996, dan 997, dan 998, dan 999, dan 1000.

| No. | NIM | Nama | Program Studi | Jenis Aktivitas | Tanggal Mulai Aktivitas | Tanggal Akhir Aktivitas | Nama Aktivitas | Tingkat Prestasi | Valid | SKPI | Poin | validator |
|--------------|------------|-----------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------|-------------------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------|------|-------------|--------------------------------------|
| 11 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2023-08- 02 | 2023-08- 02 | Publikasi Karya Seni Deviantart dengan Tema "R." dengan Link : https://www.deviantart.com/prabkarma/art/Cycling-Jersey-Sakura-Edition-975018283 Pada Tanggal 02 Agustus 2023 | Lainnya | ✓ | ✗ | 50.00 | Muhamma Anwar Sanusi, S.Pd. |
| 12 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2023-08- 04 | 2023-08- 04 | Mahasiswa Terlibat sebagai Tim Dokumentasi Di acara Indonesia City Matrix Yang Diselenggarakan Oleh Universitas Pembangunan Jaya Pada tanggal 4 Agustus 2023 | Lainnya | ✓ | ✗ | 20.00 | Muhamma Anwar Sanusi, S.Pd. |
| 13 | 2021061038 | MASDANI IMRAN PRABOWO KARMAWAN | S1 - Desain Komunikasi Visual | Aktivitas Kemahasiswaan | 2024-02- 19 | 2024-08- 30 | Mahasiswa magang Jaya Konstruksi sebagai IT bagian Design atau UI/UX designer pada tanggal 19 Februari - 30 Agustus 2024 | Lainnya | ✓ | ✗ | 150.00 | |
| TOTAL | | | | | | | | | | | 1100 | |

Dokumen ini adalah dokumen resmi yang diterbitkan oleh Universitas Pembangunan Jaya.

Lampiran 1 Transkrip JSDP

Lampiran English Course



EnglishScore

This is to certify that

Masdani Imran Prabowo Karmawan

has achieved CEFR B1 in the **EnglishScore Core Skills** test

399

Grammar 463 Vocabulary 365 Reading 343 Listening 425

CEFR B1 • Intermediate

Valid from **21 May 2025**

Verified Use code **89d93f019f75** at englishscore.com/verify

CORE SKILLS

Joanna Pearson

English & Exams, Director of New Product Development
British Council



Accredited and endorsed by _____



Verifying the certificate holder

These images were taken at random intervals during the test session.



For further verification of this certificate holder, please visit [englishscore.com/verify](https://www.englishscore.com/verify) and enter this certificate's **unique code 89d93f019f75**

Understanding the EnglishScore

399

EnglishScore



CEFR level



Compare CEFR to IELTS**

At this CEFR level you:

understand the main points of clear, standard speech on familiar topics such as work, school and leisure, as well as the main point of radio and TV programmes on current affairs or topics of personal or professional interest;

understand texts using simple, everyday language related to familiar matters or work and personal letters describing events, feelings and wishes;

use common grammatical structures to describe experiences and events, dreams, hopes and ambitions or to relate the plot of a book or film, as well as give reasons and explanations for opinions and plans.

**These charts can only be used as approximate comparisons and cannot be considered evidence of actual or expected IELTS* scores.

Lampiran 2 Lampiran English Course

Lampiran Percakapan 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 Website "Nyanting" untuk Gen Z
Sesi / Bahasan : ke-1 / Mulai dari penjelasan mengenai banyaknya beberapa paragraf yang seharusnya ada di Bab 4 namun banyak yang dijelaskan di Bab 1
Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn.
 KARMAWAN

| |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mahasiswa |
| Senin, 30 Juni 2025, 19:05:47 Izin melanjutkan pak |
| Pembimbing |
| Kamis, 3 Juli 2025, 15:59:52 <p>Saya ingin memberikan masukan terkait pembahasan perancangan yang perlu diperhatikan dalam Bab 1 dan Bab 2. Pada Bab 1, Anda perlu memastikan bahwa latar belakang yang dituliskan mampu menjelaskan urgensi dari perancangan yang dilakukan, termasuk alasan pemilihan tema dan potensi kontribusinya terhadap bidang desain atau budaya yang diangkat. Rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian harus dikaitkan secara langsung dengan proses perancangan yang akan dilakukan, sehingga arah skripsi menjadi lebih terarah dan jelas.</p> <p>Sementara itu, pada Bab 2, pembahasan harus memperkuat landasan teoritis dari perancangan yang akan Anda buat. Pastikan untuk mencantumkan referensi yang relevan terkait teori UI/UX, prinsip desain interaktif, serta konteks budaya (jika ada, seperti batik atau elemen visual lainnya). Jika memungkinkan, tambahkan juga studi pustaka dari proyek sejenis sebagai pembandingan. Bab 2 ini akan menjadi fondasi dari desain yang Anda rancang, jadi pastikan kontennya cukup kuat dan relevan dengan fokus perancangan Anda.</p> |
| Mahasiswa |
| Rabu, 23 Juli 2025, 11:35:33 Baik Pak terima kasih banyak informasinya Untuk bab 1 |

Sesi / Bahasan : ke-2 / Menjelaskan tentang Bab 2 dan merancang urutan yang harus ada mulai dari tinjauan pustaka hingga kesimpulan
Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn.
 KARMAWAN

| |
|-----------------------------------------------------------------------|
| Senin, 30 Juni 2025, 19:08:37 berarti urutannya seperti itu ya pak |
| Pembimbing |

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Kamis, 3 Juli 2025, 16:00:28</p> <p>Anda perlu menyusun landasan teori yang berkaitan langsung dengan topik skripsi Anda. Ini meliputi teori mengenai UI/UX, desain game, pendekatan visual, serta unsur budaya yang diangkat—misalnya batik Pekalongan jika itu konteksnya. Selain teori, Anda juga bisa memasukkan hasil studi literatur atau proyek sejenis untuk memperkaya sudut pandang Anda. Tujuan Bab 2 adalah membangun kerangka berpikir dan landasan konseptual yang akan mendukung proses perancangan di bab selanjutnya. Sementara pada Bab 3 (Metodologi), Anda menjelaskan bagaimana proses Anda dalam mengumpulkan data, melakukan riset, serta tahapan perancangan karya. Misalnya, metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, atau studi pustaka; lalu dilanjutkan dengan metode perancangan seperti design thinking, user journey, wireframing, hingga pengujian UI/UX. Bab ini harus menggambarkan proses kerja Anda secara sistematis agar bisa dipertanggungjawabkan secara akademis.</p> |
| <p>Mahasiswa</p> |
| <p>Rabu, 23 Juli 2025, 11:36:32</p> <p>Baik pak akan saya coba susun untuk keteraitan topik skripsi</p> |

Sesi / Bahasan : ke-3 / Mulai dari Paragraf yang berlebihan hingga kata kata yang tidak seharusnya berada di tempat yang benar
Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., KARMAWAN M.Sn

| |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Pembimbing</p> <p>Kamis, 3 Juli 2025, 16:00:52</p> <p>Saya ingin memberikan catatan penting terkait aspek penulisan yang perlu Anda perbaiki. Dalam dokumen Anda, masih terdapat beberapa paragraf yang terlalu panjang dan bertele-tele, sehingga mengaburkan maksud utama dari pembahasan. Saya sarankan agar Anda memecah paragraf-paragraf tersebut menjadi bagian yang lebih fokus dan padat, agar alur tulisan lebih mudah dipahami. Selain itu, saya juga menemukan penggunaan kata-kata yang kurang tepat penempatannya—baik secara tata bahasa maupun konteks. Hal ini berisiko menimbulkan makna yang tidak sesuai atau membingungkan pembaca. Ke depan, mohon untuk lebih berhati-hati dalam memilih diksi dan menyusun struktur kalimat, serta pastikan setiap paragraf memiliki satu gagasan utama yang disampaikan secara jelas dan efisien. Perbaikan ini sangat penting untuk menjaga kualitas akademik dan keterbacaan skripsi Anda secara keseluruhan.</p> |
| <p>Mahasiswa</p> |
| <p>Rabu, 23 Juli 2025, 11:41:30</p> <p>baik pak saya akan coba persingkat untuk kalimat kalimat yang terdapat di Beberapa Paragraf</p> |

Sesi / Bahasan : ke-4 /
Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., KARMAWAN M.Sn

| |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Pembimbing</p> <p>Kamis, 3 Juli 2025, 16:01:40</p> <p>Saya ingin menekankan pentingnya penambahan daftar pustaka dan kajian literatur yang lebih kuat dan relevan, terutama yang berkaitan dengan batik khas Pekalongan, desain game edukasi, serta teori UI/UX. Kajian literatur yang Anda gunakan saat ini masih perlu diperkaya, agar mampu mendukung konteks budaya dalam desain, sekaligus menguatkan dasar teoritis perancangan yang dilakukan. Silakan cari sumber-sumber yang kredibel, baik dari jurnal ilmiah, buku, maupun proyek referensi yang berkaitan langsung dengan ketiga aspek tersebut. Saya juga menganjurkan agar setiap teori atau referensi yang ditambahkan dicantumkan secara konsisten ke dalam daftar pustaka, dan dirujuk secara tepat dalam isi skripsi. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas akademik tulisan Anda, tetapi juga memperjelas kerangka berpikir yang mendasari proses perancangan yang Anda kembangkan.</p> |
| <p>Mahasiswa</p> |
| <p>Rabu, 23 Juli 2025, 11:42:56</p> <p>Baik Pak Saya Akan perbaiki daftar Pustaka dan Kajian literatur</p> |

Ditulis oleh: MASDANI IMRAN PRABOWO - KARMAWAN pada 23 Juli 2025, 11:58:03 WIB | my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5810

Sesi / Bahasan : ke-5 / memasukan tahapan metode pencarian data , Studi Literatur, Observasi, wawancara. begitu juga kesimpulan hasil dari data yang di dapatkan.

Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., KARMAWAN M.Sn

| |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pembimbing |
| Kamis, 3 Juli 2025, 16:02:42 Revisi pada Bab 1 hingga Bab 3 menunjukkan adanya perbaikan, namun masih terdapat beberapa bagian yang perlu dipertajam agar alur penulisan lebih fokus dan sesuai dengan tujuan perancangan. Di Bab 1, pastikan latar belakang benar-benar membangun urgensi dari topik yang diangkat, dan bahwa rumusan masalah serta tujuan penelitian merujuk langsung pada konteks desain. Pada Bab 2, susunan tinjauan pustaka perlu lebih sistematis, dengan memperjelas keterkaitan antara teori budaya (seperti batik Pekalongan), desain game, dan prinsip UI/UX. Untuk Bab 3, sangat penting agar informasi tambahan yang dimasukkan benar-benar menjelaskan secara rinci metode perancangan yang akan digunakan. Misalnya, jika menggunakan pendekatan design thinking, uraikan tiap tahapnya secara konkret. Jika ada metode pengujian atau evaluasi desain, tambahkan pula bagaimana data dikumpulkan dan dianalisis. Penambahan ini akan memperkuat metodologi dan memberi kejelasan terhadap proses desain yang Anda jalankan. Pastikan seluruh bab saling terhubung dan konsisten untuk mendukung arah skripsi secara keseluruhan. |
| Mahasiswa |
| Rabu, 23 Juli 2025, 11:46:00 Baik pak saya lebih detailkan lagi untuk penulisan di bab 1 sampai bab 3 |

Sesi / Bahasan : ke-6 / Perancangan Game mulai dari Storyboard hingga perancangan mood board dari hasil bimbingan

Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., KARMAWAN M.Sn

| |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Senin, 30 Juni 2025, 19:09:29 Storyboard berarti dengan moodboard saya kirim via WA ya pak kalau sudah jadi |
| Pembimbing |
| Kamis, 3 Juli 2025, 16:03:16 Memulai tahap perancangan game merupakan langkah penting yang menandai perwujudan ide menjadi bentuk visual dan interaktif. Pastikan setiap langkah perancangan didasari oleh hasil riset dan kerangka teori yang telah dibahas pada bab sebelumnya, agar desain tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki dasar konseptual yang kuat. Perhatikan alur gameplay, gaya visual, dan elemen interaktif yang relevan dengan target pengguna dan tema budaya yang diangkat dalam hal ini, batik khas Pekalongan. Di tahap awal ini, disarankan untuk membuat sketsa kasar, user flow, dan wireframe agar struktur permainan dapat terlihat secara menyeluruh. Dokumentasikan setiap proses dan pertimbangan desain secara sistematis, karena hal ini akan menjadi bagian penting dalam penulisan dan pembuktian proses perancangan di Bab 4. Terus evaluasi desain secara berkala agar hasil akhirnya tepat sasaran dan dapat dikembangkan lebih lanjut. |
| Mahasiswa |
| Rabu, 23 Juli 2025, 11:48:22 Baik pak Untuk perancangan saya akan menggunakan kerangka teori yang telah dibahas pada bab sebelumnya |

Sesi / Bahasan : ke-7 / Bab 4 dan isi isinya apa saja yang harus dimasukan dan pembagian masing masing topik dari isi game

Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., KARMAWAN M.Sn

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Senin, 30 Juni 2025, 19:12:00 Berarti Pembagiannya tidak boleh diubah lagi ya pak |
| Pembimbing |

Ditask oleh: MASDANI IMRAN PRABOWO - KARMAWAN pada 23 Juli 2025 11:58:03 WIB | my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5810

| |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kamis, 3 Juli 2025, 16:04:20 |
| Bab 4 memiliki peran penting sebagai bagian inti yang menjelaskan secara konkret proses perancangan karya. Penjabaran di bab ini harus disusun secara sistematis mulai dari alur kerja, proses berpikir desain, hingga alasan di balik setiap keputusan visual dan fungsional yang diambil. Jelaskan bagaimana hasil analisis dari bab sebelumnya diterjemahkan menjadi konsep desain, termasuk tahapan seperti pembuatan persona, user journey, wireframe, layout, elemen UI, hingga interaktivitas dalam UX. Pastikan juga fitur-fitur yang dirancang—seperti navigasi, tampilan, respons pengguna—berkaitan langsung dengan kebutuhan dan karakteristik target pengguna. Dokumentasikan penggunaan prinsip desain UI/UX yang mendasari pilihan visual, serta jika ada pengujian awal (usability test atau review user), sertakan hasil dan interpretasinya. Semakin detail penjelasan pada Bab 4, semakin kuat pula pembuktian bahwa karya Anda adalah hasil dari proses yang terencana, berbasis data, dan terukur. |
| Mahasiswa |
| Rabu, 23 Juli 2025, 11:53:30 |
| Baik pak akan saya pastikan lagi Untuk Bab 4 memiliki Sistematis dan alur kerja pada fitur fitur yang akan saya rancang |

Sesi / Bahasan : ke-8 / revisi dan finalisasi bab 4 serta prototype game
Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn
 KARMAWAN

| |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Senin, 30 Juni 2025, 19:14:22 |
| otw melanjutkan terimakasih |
| Pembimbing |
| Kamis, 3 Juli 2025, 16:04:52 |
| Proses finalisasi prototype merupakan tahap krusial untuk memastikan bahwa desain UI/UX telah siap diuji dan diimplementasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Pastikan seluruh elemen interaktif, visual, dan navigasi telah disesuaikan berdasarkan masukan dari pengujian awal maupun feedback pembimbing. Pada Bab 4, penjelasan mengenai proses perancangan harus mencerminkan perkembangan prototype secara menyeluruh, termasuk revisi yang dilakukan dan alasan di balik perubahan tersebut. Dokumentasikan pula metode pengujian yang digunakan serta hasil evaluasinya secara jelas dan terstruktur. Dengan finalisasi yang matang dan dokumentasi Bab 4 yang lengkap, karya Anda akan menunjukkan kualitas desain yang profesional dan proses kerja yang terukur. Terus lakukan refleksi dan perbaikan agar hasil akhir dapat memenuhi ekspektasi akademik dan fungsional. |
| Mahasiswa |
| Rabu, 23 Juli 2025, 11:54:15 |
| Baik pak saya akan Berhati hati dalam proses finalisasi |

Sesi / Bahasan : ke-9 / Pengerjaan Tugas Akhir dan revisi pengerjaan mekanikan game
Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn
 KARMAWAN

| |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Senin, 30 Juni 2025, 19:16:40 |
| Baik pak terima kasih untuk Revisinya |
| Pembimbing |
| Kamis, 3 Juli 2025, 16:05:15 |
| Sistematis penulisan tugas akhir harus disusun dengan jelas dan runtut agar memudahkan pembaca memahami alur penelitian dan proses perancangan karya. Pastikan setiap bab dan subbab memiliki fokus yang spesifik serta saling terhubung secara logis, mulai dari pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi, hasil perancangan, hingga kesimpulan dan saran. Pada revisi preview 2, perhatikan dengan seksama semua masukan yang telah diberikan, terutama terkait struktur penulisan, kejelasan isi, dan konsistensi penggunaan istilah. Revisi ini harus memperbaiki bagian-bagian yang masih kurang fokus atau berulang, serta menyesuaikan konten agar selaras dengan tujuan dan ruang lingkup tugas akhir. Dengan sistematis yang baik dan revisi yang tepat, tugas akhir Anda akan menjadi karya yang lebih profesional dan mudah dipahami. |

Ditulis oleh: MASDANI IMRAN PRABOWO - KARMAWAN pada 23 Juli 2025 11:58:03 WIB | my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5810

| |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mahasiswa |
| Rabu, 23 Juli 2025, 11:55:24 Baik Pak Segera saya perbaiki untuk penulisan Tugas Akhir yang saya Susun |

Sesi / Bahasan : ke-10 / Mengerjakan revisi dari Dosen Penguji dari Hasil Sidang preview 2 dan revisi Design beberapa karakter
Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn.,
 KARMAWAN M.Sn

| |
|---------------------------------------------------------------------------------|
| Senin, 30 Juni 2025, 19:18:07 Untuk design karakter berarti sudah fix ya pak |
|---------------------------------------------------------------------------------|

| |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pembimbing |
| Kamis, 3 Juli 2025, 16:06:51 Proses pengerjaan revisi Preview 2 harus dilakukan dengan teliti dan sistematis, mengacu pada masukan yang telah diberikan sebelumnya. Fokuskan perhatian pada bagian-bagian yang membutuhkan perbaikan seperti kejelasan konsep, konsistensi penulisan, dan kelengkapan data atau ilustrasi pendukung. Pastikan juga bahwa revisi tidak hanya bersifat perbaikan kosmetik, tetapi benar-benar memperbaiki substansi dan struktur skripsi agar lebih kuat secara akademis dan teknis. Dokumentasikan setiap perubahan yang dilakukan sebagai bahan evaluasi dan refleksi. Dengan pengerjaan revisi yang serius dan terarah, kualitas karya Anda akan meningkat secara signifikan dan memudahkan proses penilaian selanjutnya. |

| |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mahasiswa |
| Rabu, 23 Juli 2025, 11:55:59 Baik Pak saya akan fokus untuk perbaikan dalam konsep, dan penulisan |

Sesi / Bahasan : ke-11 / Perancangan media pendukung mulai dari baju, Gantungan kunci, Stiker, Instagram, dan Poster
Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn.,
 KARMAWAN M.Sn

| |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pembimbing |
| Kamis, 3 Juli 2025, 16:07:11 Perancangan media pendukung merupakan aspek penting yang harus diperhatikan agar karya Anda dapat disampaikan dengan efektif dan menarik kepada audiens, terutama dalam konteks sidang dan pameran. Pilihlah jenis media yang sesuai dengan tujuan komunikasi, seperti poster untuk promosi visual yang menarik, booklet untuk penyampaian informasi yang detail, serta cut out dan stand akrilik sebagai elemen fisik yang memperkuat kehadiran karya. Desain media pendukung harus konsisten dengan konsep utama game dan mengusung estetika yang merepresentasikan tema, seperti batik khas Pekalongan. Selain itu, pastikan konten media jelas, ringkas, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Perhatikan juga kualitas produksi agar media pendukung dapat memberikan kesan profesional dan mendukung kesuksesan presentasi karya Anda. |

| |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mahasiswa |
| Rabu, 23 Juli 2025, 11:57:02 Baik Untuk merancang media Pendukung Saya Akan fokuskan Pada jenis media yang akan saya pilih |

Sesi / Bahasan : ke-12 / Menyetak seluruh media pendukung yang harus di cetak
Mahasiswa : 2021061038 - MASDANI IMRAN PRABOWO **Pembimbing** : 08.0125.007 - Achmad Nur Kholis, S.Sn.,
 KARMAWAN M.Sn

| |
|-------------------|
| Pembimbing |
|-------------------|

| |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kamis, 3 Juli 2025, 16:08:42 Proses acc atau persetujuan untuk penyetakan desain merchandise harus dilakukan dengan cermat dan melibatkan semua pihak terkait agar hasil akhir sesuai dengan harapan. Pastikan desain yang diajukan sudah final, memperhatikan aspek kualitas visual, kesesuaian tema, serta kejelasan elemen branding yang ingin ditonjolkan. Komunikasikan dengan tim produksi mengenai spesifikasi teknis seperti warna, ukuran, dan bahan yang akan digunakan agar tidak terjadi kesalahan saat proses cetak. Selain itu, dokumentasikan seluruh proses persetujuan sebagai bukti bahwa desain telah melalui tahap review dan disetujui secara formal. Proses ini sangat penting untuk memastikan merchandise yang diproduksi dapat mewakili karya Anda dengan baik dan memberikan nilai tambah pada presentasi atau promosi proyek. |
| Mahasiswa |
| Rabu, 23 Juli 2025, 11:57:57 Baik pak saya juga akan memperhatikan kualitas dalam pemilihan penyetakan dalam merchandise |

Lampiran 3 Lampiran Percakapan Bimbingan

Lampiran Foto Dokumentasi Survey dan Wawancara Pekalongan



Lampiran 4 lampiran Foto Dokumentasi Survey dan Wawancara Pekalongan

Lampiran Wawancara Dengan Pak Daru Selaku Dosen Teknologi Batik Di Unikal

Masdani : Bisa diceritakan latar belakang Bapak dan bagaimana Bapak bisa terjun di dunia batik, khususnya dalam konteks pendidikan?

Bpk Daru : Saya lulusan S1 Desain Komunikasi Visual, tepatnya dengan konsentrasi pada Multimedia Marketing dari Institut Manajemen Telkom, yang sekarang dikenal sebagai Telkom University. Kemudian saya melanjutkan pendidikan S2 di bidang Manajemen Sumber Daya Manusia. Sejak tahun 2018 saya mengajar di Universitas Pekalongan, khususnya di Program Studi Teknologi Batik. Fokus saya di sini lebih kepada pengajaran desain batik digital, multimedia marketing, dan desain komputer. Saya melihat batik sebagai media ekspresi budaya yang sangat kaya dan menarik untuk dieksplorasi dari sisi desain maupun pemasaran.

Masdani : Menurut Bapak, bagaimana hubungan antara Desain Komunikasi Visual (DKV) dan batik?

Bpk Daru : Batik itu bukan hanya soal kain bermotif, tetapi merupakan sebuah sistem yang kompleks. Di dalamnya ada filsafat, budaya, ilmu kimia, teknik pembuatan, bahkan jenis serat kain. Dari sisi DKV, perannya sangat besar dalam bagaimana batik dikemas dan dikomunikasikan. DKV bisa membentuk persepsi masyarakat tentang batik, mengangkat narasi di balik motifnya, dan membuat batik lebih dekat dengan generasi muda. Intinya, DKV adalah jembatan antara warisan budaya dan audiens masa kini.

Masdani : Jika kami ingin membuat game edukasi batik untuk Gen Z, menurut Bapak materi apa saja yang penting untuk dimasukkan?

Bpk Daru : Kalau saya boleh saran, jangan cuma fokus pada motif. Yang justru sangat penting adalah *proses pembuatannya*. Karena nilai dari batik itu ada pada prosesnya. Saya membayangkan ada tiga tahapan: pertama, tahap pengenalan atau pengetahuan awal; kedua, tahap penerapan seperti desain dan teknik; dan ketiga, tahap pengemasan atau pemasaran. Formatnya harus yang eksploratif dan visual, karena Gen Z cenderung suka yang interaktif dan langsung bisa mereka praktikkan.

Masdani : Seperti apa sistem pembelajaran batik di Universitas Pekalongan?

Bpk Daru : Kami di sini tidak hanya mengajarkan teknis membatik, tapi bagaimana mahasiswa bisa menjadi wirausaha batik. Saya selalu bilang, kalian ini *juragan batik*, bukan tukang batik. Mahasiswa dilatih mulai dari membuat motif, mengintegrasikannya ke media seperti selendang, tas, sampai mendesain mockup digital. Mereka juga diajarkan cara membuat portofolio, mengikuti lomba, dan bahkan berjualan. Harapannya, saat lulus mereka sudah siap masuk pasar.

Masdani : Kalau kita ingin mengembangkan aplikasi desain batik, apakah ada ide dari Bapak?

Bpk Daru : Sebenarnya saya sudah pernah terpikir soal aplikasi semacam itu. Jadi pengguna bisa memilih media—misalnya tas, sarung, atau baju—lalu memilih motif dan warna yang mereka suka. Semacam mockup designer tapi untuk batik. Ini bisa jadi alat bantu edukatif sekaligus komersial. Kalau serius dikembangkan, ini bisa jadi produk digital yang punya nilai bisnis jangka panjang.

Masdani : Saya punya ide game edukasi batik dalam bentuk RPG. Bagaimana pendapat Bapak?

Bpk Daru : Wah, itu menarik sekali. Game RPG bisa sangat efektif, apalagi kalau ada karakter yang mewakili tokoh-tokoh sejarah—tapi pakai nama samaran supaya fleksibel. Bisa dibuat misi seperti mencari bahan batik, membuat motif, atau menjual hasil karya. Dialog antar karakter juga penting supaya transfer ilmunya terasa natural, tidak seperti membaca buku pelajaran. Dan menurut saya, usia Gen Z, sekitar 17–22 tahun, memang cocok banget untuk pendekatan ini.

Masdani : Apakah ada komunitas batik di Pekalongan yang menurut Bapak unik dan bisa diangkat dalam media edukasi?

Bpk Daru : Ada, namanya Batik Rifa'iyah, dari Pekalongan Timur. Mereka punya aturan khusus—tidak boleh menggambar makhluk hidup, jadi motifnya geometris dan alamiah. Yang menarik, proses pembelajarannya tidak melalui garis keturunan, tapi lewat praktik bersama. Banyak motif Rifa'iyah yang sudah hilang karena tidak didokumentasi dengan baik. Makanya motif mereka bisa dibilang limited edition, dan sangat unik untuk dikaji.

Masdani : Siapa saja tokoh penting di Pekalongan yang layak dikenalkan dalam media pembelajaran batik?

Bpk Daru : Beberapa nama yang penting menurut saya adalah Pak Zahir dan Pak Makfirah. Pak Zahir itu mantan kepala Museum Batik, beliau juga bagian dari tim yang mengusulkan batik ke UNESCO tahun 2009. Dia ahli warna alam dan pernah menerbitkan buku di Australia. Sedangkan Pak Makfirah adalah Ketua Prodi Teknologi Batik. Beliau terlibat dalam penyusunan standar industri hijau untuk batik di bawah Kementerian Perindustrian. Mereka ini orang-orang yang berjasa besar untuk pelestarian dan pengembangan batik Pekalongan.

Masdani : Terakhir, bagaimana pendekatan terbaik untuk mengenalkan batik kepada Gen Z?

Bpk Daru : Gen Z itu suka yang praktis dan visual. Mereka biasanya langsung ingin membuat, tanpa terlalu banyak teori. Jadi pendekatan terbaik adalah membuat mereka *tertarik dulu*. Baru setelah itu kita masukkan nilai-nilai budaya dan filosofi di balik batik. Kalau mediana bisa memberi nilai tambah—misalnya bisa dijual, dibuat portofolio, atau bahkan menghasilkan uang—itu akan lebih menarik lagi buat mereka.

Lampiran 5 Lampiran Wawancara Dengan Pak Daru Selaku Dosen Prodi Teknologi Batik Di UNIKAL



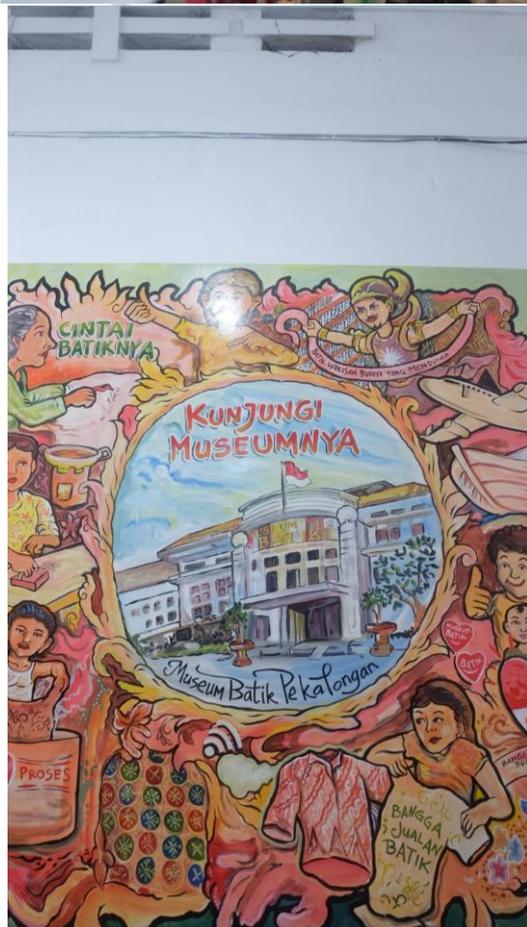
Lampiran 6 Kunjungan Ke Museum Batik Pekalongan Untuk survey



Lampiran 7 Kunjungan Ke Museum Batik Pekalongan Untuk survey



Lampiran 8 Foto Beberapa Batik yang ada di Museum



Lampiran 9 Dokumentasi Pengerjaan Batik Tulis Pada Anak SMP yang sedang Kunjungan ke museum



Lampiran 10 Dokumentasi Kunjungan Ke Museum Batik Pekalongan



Lampiran 11 Motif Tentang Sejarah Batik Pekalongan Di Museum



*Lampiran 12 Jedi Alat Yang Digunakan Untuk merendam Batik yang
Telah di lukis Ada di Museum Batik Pekalongan*

Lampiran: Skenario dan Dialog Game "GATRA"

Tahap 1 – Rumah Gatra

Narasi:

Di pagi hari yang tenang, suasana desa mendadak pecah oleh suara ketukan keras di pintu rumah Gatra. Suara seseorang dari luar memanggil dengan nada cemas.

Dialog:

Orang di luar: "Gatra! Buka pintunya!!"

Gatra (setengah sadar dari tidurnya): "Haaah... siapa sih yang ganggu pagi-pagi begini..."

Tahap 2 – Di Depan Rumah Gatra

Narasi:

Gatra membuka pintu rumahnya dengan wajah malas. Di depannya berdiri dua prajurit kerajaan dengan ekspresi serius.

Dialog:

Gatra: "Ada apa sebenarnya?"

Prajurit Kerajaan: "Tiga pusaka batik yang menjaga keseimbangan dunia... telah hilang. Raja memanggilmu segera ke istana!"

Gatra (terkejut): "APA?! Bagaimana bisa?! Baiklah, aku akan segera ke sana!"

Tahap 3 – Istana Raja

Narasi:

Gatra tiba di istana dan disambut oleh Raja Praba Nusantara. Aura istana tampak tegang dan mencekam.

Dialog:

Raja Praba: "Gatra, kau datang tepat waktu. Dunia sedang menghadapi bahaya besar."

Gatra (sungkem): "Baginda, aku mendengar ketiga pusaka telah lenyap. Apa yang sebenarnya terjadi?"

Raja Praba: "Setiap pusaka memiliki filosofi dan kekuatannya sendiri: Pagi Sore tentang keseimbangan, Buketan melambangkan harapan, dan Phoenix adalah kekuatan pembaruan. Semua itu kini menghilang..."

Gatra: "Saya akan berangkat sekarang juga, Baginda. Tapi, ke mana saya harus memulai pencarian ini?"

Raja Praba: "Mulailah dari Pasar Batik. Di sana, para tetua mungkin tahu sesuatu."

Tahap 4 – Pasar Batik

Narasi:

Gatra berjalan ke pasar batik dan bertemu dengan penjual batik tua yang mengenal baik keluarganya.

Dialog:

Penjual Batik: "Gatra! Kudengar kau sedang mencari pusaka batik yang hilang, ya?"

Gatra: "Tahu saja, Pak."

Penjual Batik: "Kakekku salah satu pembuatnya bersama para tabib. Dia meninggalkan gulungan tua di dekat desamu. Carilah gulungan itu."

Gatra: "Terima kasih banyak, Pak! Ini sangat membantu!"

Tahap 5 – Pencarian Gulungan

Narasi:

Di rumah tua yang kosong, Gatra mencari gulungan yang dimaksud. Di tempat yang gelap dan penuh debu, ia akhirnya menemukannya.

Dialog (membaca gulungan):
"Kain batik ini terinspirasi dari alam negeri kita. Dibuat dengan kehormatan, oleh para tabib pilihan. Jika hilang, pusaka-pusaka itu akan menyatu dengan tempat yang menyimpan nilai filosofinya."

Narasi:

Gatra menemukan petunjuk untuk menuju ke rumah kakek tertua. Namun, sekelompok kroco menghadangnya.

Dialog:

Gatra: "Kalian pasti anak buah Tamah! Menyingkir!"

Kroco 1: "Hahaha, bisa apa kamu sendirian?"

Narasi:

Pertarungan terjadi. Gatra menang, menggeledah rumah tua, dan menemukan pusaka Batik *Pagi Sore*.

Gatra: "Akhirnya... satu pusaka ditemukan. Sekarang, lanjut ke lokasi berikutnya."

Kroco (ketakutan): "Kami tidak tahu pasti... tapi mereka sering sebut-sebut 'Alas Sunyi'..."

Tahap 6 – Alas Sunyi**Narasi:**

Di dalam hutan misterius *Alas Sunyi*, Gatra menghadapi bayangan dirinya sendiri yang muncul dari kekuatan batik Phoenix. Setelah bertarung, ia menemukan motif *Buketan* dan jalan menuju istana Tamah.

Tahap 7 – Istana Tamah**Narasi:**

Gatra sampai di istana musuh. Ia dikepung oleh para kroco dan bayangan jahat Tamah. Setelah mengalahkan mereka, Gatra menghadapi Tamah sendiri.

Dialog:

Gatra: "TAMAH! Kembalikan motif batik yang kau curi!"

Tamah: "Hahaha! Akhirnya kau datang, Gatra. Mari kita akhiri semua ini!"

Narasi:

Pertarungan klimaks berlangsung. Dengan strategi dan kekuatan dari pusaka sebelumnya, Gatra mengalahkan Tamah dan merebut kembali pusaka *Phoenix*.

Gatra (terengah-engah): "Dunia... telah diselamatkan."

Penutup**Narasi:**

Setelah ketiga pusaka dikembalikan ke tempat asalnya, keseimbangan dunia pun pulih. Gatra pulang sebagai pahlawan, membawa semangat baru untuk melestarikan nilai-nilai Batik Pekalongan kepada generasi muda.