

6.65%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 4:31 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.26% CHANGED TEXT 6.39% QUOTES 0.33%

Report #27550777

1 PERANCANGAN UI/UX GAME “GATRA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTU
K GEN-Z TUGAS AKHIR Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh Gelar Sarjana dalam Bidang Desain Komunikasi Visual pada
Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya Masdani
Imran Prabowo Karmawan 2021061038 PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA
TANGERANG SELATAN 2025 PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI ATAU TUGAS
AKHIR 3 Perancangan UI/UX Game “GATRA” Sebagai Media Pembelajara
n Untuk Gen Z 3 Nama : Masdani Imran Prabowo Karmawan NIM :
2021061038 Program Studi : Desain Komunikasi Visual 3 Telah
diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang
Tugas Akhir guna memperoleh gelar Sarjana Desain Strata Satu pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain,
Universitas Pembangunan Jaya. 3 Tangerang Selatan,
Menyetujui: Pembimbing 3 (Nama Lengkap Pembimbing) NIP 3 Kepala
Program Studi 3 3 (Nama Lengkap Kaprodi) NIP 3 3 3 LEMBAR
PENGESAHAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN UI/UX GAME “GATRA” SEBAGAI MEDI
A PEMBELAJARAN UNTUK GEN Z TUGAS AKHIR Oleh : Nama Mahasiswa NIM
Telah dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Pada Hari/Tanggal:
..... 3 Tanda Tangan 3 Tanggal Pembimbing 1:
Nama Lengkap NIP. 3 3 3 Pembimbing 2: Nama

Lengkap NIP. 3 3 3 Dosen Penguji: Nama Lengkap
NIP. 3 3 3 Nama Lengkap NIP. 1 2 3 3 3
Mengetahui: Kepala Program Studi 3Desain Komunikasi Visual 3 Dekan
Fakultas Teknologi dan Desain 3 3 3 Nama Lengkap & Gelar 3
Nama Lengkap & Gelar NIP: 3 NIP: SURAT PERNYATAAN MENGENAI
ORIGINALITAS TUGAS AKHIR, KESEDIAAN PUBLIKASI3 DAN PELIMPAHAN HAK
CIPTA Saya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya, yang bertanda
tangan di bawah ini: Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil
Skripsi atau Tugas Akhir saya yang berjudul: PERANCANGAN UI/UX
GAME “GATRA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GEN Z

..... 1 2 3 1.
Adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila di
kemudian hari diketahui bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil
plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan
kelulusan dan atau pencabutan gelar Sarjana yang saya peroleh. 1 2 4 2. Adalah

benar karya saya dengan arahan dari Tim pembimbing dan belum
pernah diajukan dalam bentuk apa pun kepada Perguruan Tinggi mana pun 1 2 4 7 14 3
Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang
diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah
disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian
akhir Tugas Akhir ini. 1 2 4 Dengan ini saya melimpahkan Hak Cipta
dari Tugas Akhir saya kepada Universitas Pembangunan Jaya dan
memberikan hak pada Universitas Pembangunan Jaya untuk mempublikasikan
Skripsi atau Tugas Akhir saya baik secara daring (online) ataupun cetak 1 2 3
Nama3 :3 Masdani Imran Prabowo Karmawan 3 NIM3 :3 2021061038 3
Program Studi3 :3 Desain Komunikasi Visual3 3 Demikian surat
pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 3 20..... KATA PENGANTAR ABSTRACT
PERANCANGAN UI/UX GAME “GATRA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GEN-
Z Masdani Imran Prabowo Karmawan. 1) , Achmad Nur Kholis,S.Sn.,
M.Sn 2) 1) Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual,

Universitas Pembangunan Jaya 2) Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya Pekalongan Batik has characteristics that stem from cultural acculturation, distinguishing it from other coastal batik styles. **3** This difference is influenced by the cultural impact of various batik makers who live in Pekalongan, including Javanese, Chinese, and Dutch cultures. This paper aims to provide information about batik motifs that have become icons of the city of Pekalongan. **12** The method used is descriptive qualitative, with data collection techniques in the form of literature review and observation to obtain comprehensive data regarding Pekalongan Batik as an iconic batik resulting from cultural acculturation, presented through UI/UX. The analysis was conducted on several examples of motifs from the three cultures to understand the beauty brought by the various nations that came to Indonesia, Tangerang Selatan,3 Peneliti,33 Materai Rp.

10.000,- Nama: Hazael Haito Matthew NIM: 2021061055 leading to acculturation from different countries to Indonesia. **3** The results show that the cultural acculturation has produced new batik motifs, which have become the hallmark of Pekalongan Batik as a whole. There are three distinct styles of Pekalongan Batik: Javanese-style Pekalongan Batik, Chinese-style Pekalongan Batik, and Dutch-style Pekalongan Batik, each with its unique characteristics that differentiate their motifs. This study is expected to inspire the development of art and the creative industry in other regions with cultural diversity, which is incorporated into the UI/UX design of the website titled Nyanting.

Keywords: Pekalongan Batik, Game, Gen Z, Cultural Acculturation

ABSTRAK PERANCANGAN UI/UX GAME “GATRA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARA

N UNTUK GEN-Z Masdani Imran Prabowo Karmawan. 1) , Achmad Nur Kholis,S.Sn., M.Sn 2) 1) Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya 2) Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya Batik Pekalongan

memiliki karakteristik yang berasal dari akulturasi budaya yang membedakannya dari batik pesisir lainnya. 24 Perbedaan ini disebabkan oleh pengaruh budaya dari berbagai budaya pembuat batik yang tinggal di Pekalongan, yakni budaya Jawa, budaya Cina, dan budaya Belanda. Tulisan ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang motif batik yang menjadi ikon kota Pekalongan. Metode yang digunakan kualitatif deskriptif dengan teknik pencarian data berupa studi pustaka dan observasi untuk mendapatkan data lengkap mengenai Batik Pekalongan sebagai Batik yang dapat menjadi ikon karena hasil dari akulturasi budaya lewat UI/UX. Analisis dilakukan terhadap beberapa contoh motif dari ketiga budaya untuk memahami Keindahan dari berbagai negara yang datang ke Indonesia yang menimbulkan akulturasi dari berbagai negara terhadap Indonesia.

3 Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari akulturasi budaya yang berbeda melahirkan Motif batik baru yang menjadi ciri khas Batik Pekalongan secara keseluruhan. Terdapat tiga gaya batik Pekalongan: Batik Pekalongan bergaya Jawa, Batik Pekalongan bergaya Cina, dan Batik Pekalongan bergaya Belanda, masing-masing dengan keunikannya sendiri yang membedakan motif nya. Kajian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dalam pengembangan seni dan industri kreatif di daerah lain yang memiliki keberagaman budaya yang dibalut dalam aplikasi UI/UX website berjudul Nyanting. Kata Kunci: Batik Pekalongan, Game, Gen Z, Akulturasi Budaya DAFTAR ISI ABSTRAK.....

.....5 ABSTRACT.....

..... 45 50 54 5

DAFTAR ISI.

..... 7 10 18 20 26 39 45 49 50 51 54 6 BAB 1 PENDAHULUAN.

..... 7 10 18 20 26 31 39

45 47 49 50 51 52 11 1.1 Latar Belakang.

..... 7 10 18 20 26 31 39

45 47 49 52 11 1.2 Identifikasi Masalah.



..... 7 10 18 20 26 31 39 47

.14 1.3 Rumusan Masalah. 10 26 31 .15 1.4

Tujuan Penellitian. 10 26 31 15 1.5 Manfaat Penelitian.

..... 10 26 31 15 1.5

1 Manfaat Teoritis.....16

1.5.2 Manfaat bagi Universitas.....16

1.5.3 Manfaat bagi Peneliti.....16

1.6 Sistematika

Penulisan.....16 BAB 2

TINJAUAN UMUM.....20 2.1

Tinjauan Pustaka.....20

2.2 Tinjauan

Teori.....22 2.1.1

Batik.....

.23 2.1.1.1 Variasi Motif

Batik.....24 2.1.1.2 Teknik

Pembuatan Batik..... 25 2.1.1.3 Batik

Pekalongan..... 25 2.1.3

Pengaruh Batik yang merupakan hasil dari Akulturasi Budaya.....

.....25 2.1.4 Perkembangan Dari

Sejarah Game Mengarah ke Game yang Berjenis Game

Edukasi.....26 2.3 Teori

Utama.....27

2.3.1 Teori UI/UX

.....29 2.3.2

Teori Game

.30 2.4Teori

Pendukung.....30

2.4.1 Teori



Warna.....32 2.4.2

Teori Ilustrasi.....32

2.4.3 Teori

Tipografi.....33 2.4.4

Teori Storytelling..... .34

2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori.....

20 35 BAB 3 METODOLOGI DESAIN/PERANCANGAN. **20** 36

3.1 Sistematika Perancangan.

20 36 3.2 Metode Pencarian Data.

..... **20** .37 3.2 1 Studi

Literatur.....37 3.2.2

Observasi.....37

3.2.3 Wawancara.....

.38 3.3 Analisis

Data.....38 3.3.1

Teori Analisis Data.....38

3.3.2 Hasil

Data.....39

3.3.2.1 Studi Literatur.....

.39 3.3.2.2

Observasi.....41

3.3.2.3 Wawancara.....42

3.4 Kesimpulan Hasil Analisis.....

.44 3.5 Pemecahan

Masalah.....45 BAB 9 DAFTAR

PUSTAKA.....46 BAB 1

PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Pada tahun 2023, ekspor batik Indonesia diperkirakan mencapai USD 100 juta, setara dengan sekitar Rp1,5 triliun. Hingga April 2023, nilai ekspor batik telah mencapai USD 26,7 juta. Pada tahun 2022, total ekspor batik mencapai USD 64,56 juta, Data tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 30,1%

dibandingkan tahun sebelumnya. Proyeksi untuk tahun 2024 menunjukkan peningkatan lebih lanjut karena batik Indonesia memiliki daya saing yang kuat di pasar internasional berkat desain inovatif yang mengangkat kearifan lokal (TIMES, 2023). Batik merupakan seni lukis pada kain yang menjadi bagian dari warisan budaya Indonesia dan diakui oleh UNESCO. Seni ini menggabungkan elemen era tradisional dan teknologi yang telah berkembang selama ribuan tahun (Nugroho H. , 2020). Batik Indonesia memiliki keberagaman yang luar biasa dari berbagai daerah dengan ciri khas masing-masing. Batik Jawa Tengah meliputi batik Solo yang klasik dengan motif parang, kawung, dan sidomukti, batik Yogyakarta dengan warna kontras putih dan cokelat atau biru tua, serta batik Pekalongan dengan motif pesisiran yang cerah. Di Jawa Timur, ada batik Madura dengan warna mencolok, batik Tuban dengan teknik "gedog", dan batik Banyuwangi dengan motif alam. Jawa Barat terkenal dengan batik Cirebon bermotif mega mendung dan batik Garut yang lembut. Sumatera memiliki batik Jambi dengan warna cerah serta batik Bengkulu yang mengusung motif kaligrafi. Di Kalimantan, batik dipengaruhi oleh budaya Dayak dengan corak asimetris, sementara batik Bali unik karena unsur tradisi dan budaya lokal. Kekayaan batik ini mencerminkan keanekaragaman budaya Indonesia yang luar biasa. Batik Pekalongan dikenal karena motifnya yang berwarna-warni dan dinamis, dengan inspirasi yang diambil dari flora, fauna, serta alam sekitar, memiliki motif lebih dari 2 warna yang berunsur flora dan fauna. Batik Pekalongan dipengaruhi oleh berbagai budaya, seperti Belanda, Tiongkok, dan Arab, karena Pekalongan merupakan kota pelabuhan yang terlibat aktif dalam perdagangan internasional selama masa kolonial (Nugroho H. , 2020). motif Batik Belanda dan Batik Tiongkok, yang menggunakan warna-warna cerah dan motif bunga besar (Widiastuti, 2021). Motif dalam Batik Pekalongan memiliki makna dan filosofi seperti, motif bunga melambangkan keindahan dan kesuburan, sementara motif burung dianggap



sebagai simbol kebebasan (Nugroho H. , 2020). Batik tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga mengandung pesan budaya dan spiritual yang penting. Batik Pekalongan dibuat menggunakan dua teknik utama yaitu batik tulis dan batik cap. Batik tulis dibuat secara manual menggunakan canting, sementara batik cap menggunakan stempel logam untuk men-cap motif pada kain. Kedua teknik ini masih sering digunakan di Pekalongan, menjaga tradisi pembuatan batik yang sudah berlangsung selama berabad-abad (Widiastuti, 2021) Industri batik di Pekalongan merupakan salah satu penggerak utama perekonomian lokal. Keluarga di daerah Pekalongan bergantung pada produksi dan penjualan batik. Pekalongan bahkan dikenal sebagai "Kota Batik", karena banyaknya pengrajin dan usaha kecil yang bergerak di sektor ini (Widiastuti, 2021). Generasi Z yang lahir antara 1997-2012, dikenal sebagai generasi pertama yang tumbuh dalam era internet. **22** Dalam era globalisasi yang semakin terhubung dengan kemajuan teknologi, Generasi Z tumbuh di tengah arus modernisasi yang kuat yang membuat Generasi Z tidak memperhatikan tentang budaya batik (Laoly, 2024). Salah satu cara untuk memberi pendekatan terhadap Batik Pekalongan kepada Gen Z adalah pendekatan Melalui game edukasi yang memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna (Aditia, 2021). **15 33** Game edukasi mendukung proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. **15 41** Animasi dalam game dapat meningkatkan daya ingat Gen Z, sehingga materi pelajaran dapat disimpan lebih lama. Platform digital yang dirancang dengan baik tidak hanya akan menarik perhatian Gen Z tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah diakses, kapan saja dan di mana saja (Laoly, 2024). Batik Pekalongan, dikenal dengan keindahan motif flora dan fauna serta kaya akan filosofi, kini menghadapi tantangan dalam pelestarian nilai-nilai budayanya. Proses dan makna batik memiliki filosofi yang berasal dari berdasarkan apa yang di lihat oleh para pecanting sehingga banyak yang terinspirasi dari flora dan fauna dan yang

dapat menimbulkan informasi yang tersirat dalam sebuah (Jarik) atau Kain batik, Batik Pekalongan semakin kurang dihargai oleh masyarakat, terutama generasi muda. Generasi Z sering kali tidak menyadari atau memperhatikan nilai-nilai filosofis dan sejarah yang terkandung dalam setiap motif batik. Hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman yang membuat motif batik lebih disesuaikan dengan tren pasar dan kebutuhan konsumen modern, sehingga sering kali mengabaikan identitas asli batik sebagai warisan budaya yang tinggi nilai filosofis dan sejarahnya dan juga membuat batik yang asli yaitu batik dengan proses Lukis dan cap menjadi semakin langka (Santoso, 2023). Batik saat ini lebih memilih memproduksi batik dengan cepat dan biaya murah untuk memenuhi permintaan pasar. Penggunaan zat warna sintetis, alat printing kain, serta pengurangan tahapan tradisional dalam proses produksi batik menjadi hal yang umum. Misalnya, teknik pewarnaan alami yang membutuhkan waktu lama dan biaya lebih mahal, sering kali digantikan dengan pewarna sintetis yang lebih ekonomis. Teknologi canggih juga dimanfaatkan untuk produksi batik dalam skala besar, namun hal ini meninggalkan nilai-nilai tradisi dan filosofi yang terkandung dalam setiap motif batik Pekalongan (Widiastuti, 2021). Bercontoh di berbagai jenis seni tradisional menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap warisan budaya ini semakin menurun. Meskipun upaya revitalisasi dan pengembangan musik tradisional patut diapresiasi, keberlangsungannya akan terancam jika tidak disertai dengan upaya membangun komunitas yang mendukung. Dari contoh seni musik tradisional kita dapat menyimpulkan Fungsi utama Batik sebagai identitas budaya antar masyarakat Nusantara akan terabaikan juga jika pelestarian terhadap batik tidak dilakukan. (Ritawati, 2023). Game RPG (Role-Playing Game) merupakan media yang tepat untuk menyampaikan informasi tentang Batik Pekalongan karena mampu menggabungkan elemen cerita, eksplorasi, dan interaksi secara mendalam. Melalui alur naratif yang kuat, pemain dapat memahami filosofi di balik motif

batik seperti Pagi Sore, Buketan, dan Burung Phoenix secara kontekstual dan emosional. Sistem eksplorasi dalam RPG memungkinkan pemain menjelajahi lingkungan budaya, berinteraksi dengan karakter lokal, serta menyelesaikan misi yang berkaitan dengan sejarah dan nilai batik. Selain itu, personalisasi karakter dengan elemen batik juga memperkuat keterikatan pemain terhadap budaya lokal. Dibandingkan media pembelajaran konvensional, RPG menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, visual, dan sesuai dengan gaya hidup digital Gen Z. Dengan pendekatan ini, informasi tentang Batik Pekalongan tidak hanya tersampaikan, tetapi juga dihayati secara interaktif oleh pemain (Kim, 2020). Maka dari itu perancangan Game RPG berbasis edukasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang budaya batik, terutama bagi generasi muda. integrasi elemen budaya dalam game dapat meningkatkan minat dan apresiasi terhadap batik, sekaligus memperkuat identitas budaya local (Winarso et al., 2024). “Game ini diberi judul GATRA , yang memiliki filosofi tersendiri sebagai simbol dari struktur, harmoni, dan nilai-nilai budaya yang ingin disampaikan melalui media digital interaktif

18 37 1.2 Identifikasi Masalah Dari permasalahan yang terdapat pada latar belakang, beberapa yang dapat diidentifikasi adalah 1. Dibutuhkan sebuah media bagi Gen Z yang menyediakan informasi mudah mengenai Batik Pekalongan secara umum untuk meningkatkan minat generasi ini terhadap batik. 2. Generasi Z, sering kali tidak memahami nilai-nilai filosofis, makna simbolis, dan sejarah di balik motif Batik Pekalongan. Pengguna batik saat ini lebih fokus pada tren dan aspek visual daripada esensi tradisionalnya. 3. Proses produksi Batik Pekalongan telah mengalami perubahan signifikan dengan penggunaan teknologi modern, seperti pewarna sintetis dan teknik printing, Hal tersebut terjadi karena memprioritaskan produksi cepat dan murah. Akibatnya, nilai-nilai tradisional dalam proses produksi dan filosofi motif batik semakin tergerus. 4. Harus ada penghubung antara Tradisi/Budaya, dengan tren

modern, Dan Game edukasi bisa menjadi Solusi untuk tidak hilangnya budaya Indonesia.

25 1.3 Rumusan Masalah Adapun hal-hal3 yang dapat menjadi rumusan

masalah berdasarkan dari permasalahan pada latar belakang adalah sebagai berikut: 1.

Bagaimana strategi perancangan aset visual dalam game edukasi

Batik Pekalongan agar mampu menarik perhatian dan minat generasi Z?

2. Bagaimana pendekatan yang tepat dalam merancang UI/UX game

edukatif agar tampil menarik, interaktif, dan sesuai dengan

karakteristik pengguna Gen Z? 3. Kapan waktu yang tepat untuk

merilis game edukasi Batik Pekalongan agar dapat diterima secara

optimal oleh target pengguna ? 1.4 Tujuan Penellitian 1. Merancang

Asset Visual Game edukatif yang memberikan penjelasan Batik Pekalongan

sebagai seni yang harus dilestarikan untuk Gen Z dalam rangka

memperkenalkan Batik Pekalongan sebagai warisan budaya Indonesia. 2.

Menjadi sarana promosi budaya yang inovatif bagi Batik Pekalongan,

sekaligus menjawab tantangan globalisasi yang mempengaruhi minat

generasi muda terhadap warisan budaya tradisional. 3. mempertimbangkan

kesiapan produk, target pengguna, serta momentum promosi yang relevan. 46 1.5

Manfaat Penelitian Adapun manfaat penelitian sebagai berikut: 1.5 1 Manfaat

Teoritis 1. Penulisan penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan

model atau pendekatan baru dalam edukasi budaya yang berbasis

teknologi, khususnya untuk generasi yang lahir di era digital

seperti Generasi Z. 2. Penulisan ini dapat memberikan sumbangan

teoritis terhadap pengembangan inovasi produk kreatif yang mengangkat

nilai-nilai budaya, seperti Batik Pekalongan, dan bagaimana inovasi

ini dapat menjaga keseimbangan antara nilai-nilai tradisional dan

kebutuhan modern. 1.5.2 Manfaat bagi Universitas 1. Penulisan ini

diharapkan dapat menjadi referensi dalam perancangan situs web yang

memberikan pemahaman seberapa pentingnya kita melestarikan budaya di

Indonesia yaitu Batik Pekalongan, khususnya untuk generasi muda,

seperti Gen Z. 1.5.3 Manfaat bagi Peneliti 1. memperdalam

pengetahuan dan keterampilan dalam menggabungkan elemen desain

perancangan game edukatif dengan nilai-nilai budaya tradisional seperti Batik Pekalongan, memperkuat pemahaman peneliti di kedua bidang tersebut. 2. Peneliti akan memperoleh wawasan mendalam tentang perilaku dan preferensi Generasi Z, terutama dalam konteks konsumsi budaya dan interaksi dengan teknologi. Wawasan ini bisa berguna untuk penelitian atau proyek di masa depan yang melibatkan target audiens serupa.

1.6 Sistematika Penulisan Untuk mempermudah akses informasi terkait penulisan proposal, laporan tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1.6.1 Bagian Awal Proposal Tugas Akhir

Pada awal proposal tugas akhir ini, terdapat bagian yang mencakup abstrak, rangkuman, serta dokumen-dokumen yang memerlukan legalisasi. **48** Bagian ini juga meliputi daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel.

1.6.2 Bagian Isi Proposal

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab I dalam penulisan Tugas Akhir “Perancangan Game “Gatra Sebagai Media pembelajaran untuk Gen Z”, berisi uraian awal yang menjelaskan dasar perancangan secara menyeluruh. Diawali dengan latar belakang yang mengupas pentingnya pelestarian budaya Batik Pekalongan melalui media yang relevan bagi Gen Z, yaitu game edukatif. Selanjutnya, dijabarkan rumusan masalah sebagai pertanyaan inti yang membatasi fokus perancangan, diikuti oleh tujuan perancangan yang menjadi sasaran utama dari proyek ini. Manfaat perancangan dijelaskan dalam aspek praktis dan teoritis, sedangkan ruang lingkup perancangan membatasi cakupan agar lebih terarah. Metode perancangan menguraikan pendekatan desain seperti design thinking dan teknik pengumpulan data yang digunakan. Terakhir, sistematika penulisan memaparkan alur isi setiap bab dalam laporan, agar pembaca memahami struktur dan arah keseluruhan tugas akhir.

2. BAB 2 TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas berbagai tinjauan umum yang menjadi dasar konseptual dan kontekstual dari perancangan game edukasi GATRA. Pembahasan mencakup pemahaman tentang Batik Pekalongan sebagai warisan budaya, karakteristik generasi Z sebagai target utama pengguna, serta

potensi media game sebagai sarana pembelajaran interaktif. Batik Pekalongan dikenal memiliki kekayaan motif dan filosofi yang mendalam, seperti motif Pagi Sore, Buketan, dan Burung Phoenix, yang masing-masing merepresentasikan nilai-nilai budaya, keindahan, serta simbol kebangkitan dan harapan. Generasi Z yang lahir dan tumbuh di era digital memiliki karakteristik visual, cepat bosan, dan lebih tertarik pada pembelajaran berbasis pengalaman yang interaktif serta fleksibel. Media game dipilih sebagai pendekatan yang relevan karena mampu menggabungkan narasi, visual, dan tantangan yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Game edukatif tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat transformasi budaya yang dapat menjembatani generasi muda dengan nilai-nilai tradisional. Elemen-elemen penting dalam perancangan UI/UX game edukasi, seperti antarmuka yang responsif, alur yang intuitif, dan desain visual yang menggugah, agar pengalaman bermain menjadi optimal sekaligus edukatif. Dengan pemahaman menyeluruh terhadap aspek budaya, pengguna, dan media digital, perancangan game GATRA diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga relevan dan menginspirasi generasi muda untuk mencintai warisan budayanya.

3. BAB 3 METODOLOGI DESAIN

Bab ini membahas metode dan pendekatan yang digunakan dalam proses perancangan game edukasi GATRA. Metodologi yang digunakan adalah Design Thinking, Sebuah pendekatan yang relevan, kreatif, serta dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. **36 Design Thinking** terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Tahap pertama, Empathize, dilakukan dengan memahami kebutuhan dan karakteristik Gen Z melalui observasi, studi literatur, serta wawancara informal. Pada tahap Define, permasalahan dirumuskan secara spesifik, yakni bagaimana merancang game edukasi batik yang menarik, informatif, dan sesuai dengan preferensi pengguna muda. Selanjutnya, tahap Ideate digunakan untuk mengembangkan berbagai ide desain seperti konsep visual, alur cerita, fitur interaktif, dan mekanik permainan.

Setelah ide dikembangkan, dilakukan tahap Prototyping untuk membuat tampilan awal (wireframe dan mockup), serta perancangan elemen visual dan UI/UX game. Tahap terakhir, Testing, dilakukan untuk menguji desain yang telah dirancang, baik secara fungsional maupun visual, melalui uji coba terbatas dan evaluasi umpan balik dari pengguna target. Metodologi ini dipilih karena mampu mendorong proses kreatif yang terstruktur namun fleksibel, serta berfokus pada penciptaan solusi yang tepat guna. Metode pengumpulan data seperti observasi lapangan ke Museum Batik Pekalongan, studi pustaka mengenai motif dan filosofi batik, serta referensi tren desain interaktif untuk Gen Z turut mendukung validitas proses perancangan. Dengan pendekatan ini, diharapkan game GATRA dapat menjadi media edukatif yang efektif, menarik, dan berdampak positif dalam menumbuhkan kesadaran budaya di kalangan generasi muda.

4. BAB 4 STRATEGI KREATIF

Bab ini menjelaskan strategi kreatif yang diterapkan dalam proses perancangan game edukasi GATRA agar mampu menyampaikan nilai budaya Batik Pekalongan secara menarik dan efektif kepada Gen Z. Strategi kreatif dirancang dengan menggabungkan elemen budaya, pendekatan visual yang kekinian, serta mekanisme permainan yang interaktif. Konsep utama game diangkat dari filosofi tiga motif batik khas Pekalongan yaitu Pagi Sore, Buketan, dan Burung Phoenix yang masing-masing direpresentasikan dalam alur cerita, karakter, dan latar permainan yang menggambarkan makna filosofisnya secara simbolik. Visual dirancang dengan gaya semi stylized yang disesuaikan dengan selera Gen Z, menggunakan warna-warna dinamis namun tetap mencerminkan nilai tradisi. Dari sisi gameplay, GATRA mengusung genre RPG edukatif dengan misi eksploratif, dialog interaktif, dan mini game berbasis narasi yang mengajak pemain untuk memecahkan tantangan berbasis sejarah dan makna batik. Penggunaan storytelling menjadi pendekatan utama agar pesan budaya dapat tersampaikan secara emosional dan mendalam. Selain itu, UI/UX dirancang dengan prinsip desain

yang responsif, intuitif, dan menarik secara visual menggunakan elemen desain modern seperti ilustrasi bergerak, tipografi tegas, serta navigasi yang mudah dipahami. Strategi penyampaian konten juga mempertimbangkan segmentasi Gen Z yang cenderung menyukai pembelajaran yang tidak kaku dan berorientasi pengalaman. Pendekatan gamifikasi diterapkan dengan pemberian reward, sistem leveling, dan koleksi motif batik sebagai elemen kompetitif dan kolektibel yang memotivasi pemain. Secara keseluruhan, strategi kreatif dalam game GATRA difokuskan untuk menciptakan pengalaman bermain yang edukatif, emosional, dan estetis sekaligus mampu menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya lokal melalui pendekatan yang sesuai dengan generasi digital saat ini.

ini. 5. BAB 5 KESIMPULAN Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game edukasi GATRA dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mengenalkan nilai-nilai budaya Batik Pekalongan secara menarik kepada generasi Z. Dengan pendekatan desain berbasis Design Thinking, game ini berhasil mengakomodasi kebutuhan pengguna muda yang terbiasa dengan teknologi digital serta menyukai pembelajaran yang berbasis pengalaman. Pengangkatan tiga motif batik khas Pekalongan yaitu Pagi Sore, Buketan, dan Burung Phoenix menjadi kekuatan utama dalam menyampaikan nilai filosofis dan estetika lokal melalui narasi dan visual yang disesuaikan dengan gaya komunikasi Gen Z. Elemen UI/UX dan gameplay yang diterapkan juga memperkuat daya tarik game ini melalui tampilan yang intuitif, gaya visual modern, serta fitur interaktif seperti mini game dan sistem reward. Game GATRA tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang mampu membangkitkan rasa kepedulian dan kebanggaan terhadap budaya lokal. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran budaya lainnya yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan preferensi generasi muda.

1.6.3 Bagian Akhir
Penulisan Bagian akhir dari proposal tugas akhir ini mencakup

elemen- elemen yang berkaitan dengan lampiran dan daftar pustaka, memuat referensi yang menjadi dasar dalam menyusun penelitian tugas akhir. BAB 2 TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Tinjauan pustaka merupakan langkah awal untuk memahami konsep-konsep dan penelitian sebelumnya yang relevan dan menemukan research gap sebagai kebaruan penelitian dengan “PERANCANGAN GAME “GATRA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GEN-Z.

Beberapa penelitian yang relevan antara lain: 1. Batik Hunter, 2020 Role-Playing Game (RPG) yang dikembangkan oleh Fahmi Al Kushairi. Batik Hunter adalah sebuah permainan berbasis RPG yang dirancang untuk mengenalkan dan melestarikan budaya batik Indonesia, Dalam game ini, pemain berperan sebagai pemburu motif batik dari berbagai daerah di Nusantara Selain bermain, pemain mendapatkan informasi tentang asal-usul, filosofi, dan makna di balik setiap motif batik yang dikumpulkan. Dengan pendekatan interaktif dan edukatif, Batik Hunter menjadi media yang efektif untuk mengenalkan warisan budaya batik kepada generasi muda melalui pengalaman bermain yang menarik (UNESCO, 2020). Perbedaan dengan perancangan Game yang saya buat Game GATRA untuk Gen Z ini lebih mengenalkan bahwa beragamnya jenis Batik Pekalongan dari hasil akulturasi budaya. Dalam Game GATRA lebih memfokuskan kepada 3 Motif paling asli berasal dari Pekalongan memfokuskan kepada Sejarah dan akulturasi budayanya. Perancangan Game GATRA Memiliki kelebihan di Pengalaman bermainnya dan Storytellingnya karena memiliki UI/UX yang sangat relevan dengan Gen Z. 2. Batik Swap, 2012 adalah permainan puzzle yang mengangkat motif batik sebagai tema utama. Dalam game Batik Swap, pemain ditantang untuk mencocokkan pola-pola batik dari berbagai daerah di Indonesia. Batik Swap dirancang agar pemain tidak hanya bermain, tetapi juga memahami kekayaan budaya melalui visualisasi motif yang menarik dan interaktif. Perbedaan utama dengan game “GATRA” terletak pada pendekatannya dalam mengenalkan motif batik. Game ini menitikberatkan pada interaksi dialogis, tanpa menyertakan aktivitas

penyusunan pola batik, melainkan memperkenalkan berbagai motif dari jenis batik Nusantara melalui percakapan. Selain menyajikan elemen hiburan, game ini juga berfungsi sebagai media edukatif untuk menumbuhkan apresiasi terhadap keindahan dan keragaman motif batik Indonesia. Berbeda dengan game yang penulis rancang, visualisasi motif tetap dihadirkan, namun tidak melalui mekanik menyambungkan pola, melainkan dengan menggunakan sistem “ pathchoosing ” yang memungkinkan pemain menentukan alur cerita sembari mengenal nilai filosofis di balik motif tersebut.

2.2 Tinjauan Teori Pengembangan game edukasi berbasis website tentang Batik Pekalongan, terdapat beberapa teori yang mendukung perancangan dan implementasinya. Teori-teori ini berkaitan dengan pendekatan dalam game edukasi, interaksi pengguna, serta pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Game edukasi merupakan jenis permainan yang dirancang tidak hanya untuk hiburan tetapi juga untuk menyampaikan informasi atau keterampilan tertentu kepada pemain. Berdasarkan penelitian Batik Hunter (2020) dan Batik Swap (2012), game edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran budaya dengan menyajikan konten edukatif secara interaktif.

Teori Game -Based Learning (Gee, 2022) menekankan bahwa permainan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat pengguna terhadap suatu materi. Dalam konteks game batik, mekanisme seperti role- playing dan puzzle-solving dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi Gen Z, yang cenderung menyukai pengalaman belajar berbasis teknologi. Teori interaksi dalam game menyoroti bagaimana desain fitur dapat meningkatkan keterlibatan dan pengalaman pengguna. Berdasarkan penelitian (Sulut, 2023), fitur interaktif seperti drag-and-drop dan visualisasi real-time dapat meningkatkan pengalaman bermain dan pemahaman terhadap materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan konsep (Norman, 2013), yang menekankan bahwa desain sistem harus berfokus pada kebutuhan dan perilaku pengguna untuk menciptakan pengalaman yang optimal. Dalam

game edukasi batik, penerapan teori UX dapat diwujudkan dengan menyajikan antarmuka yang intuitif, elemen visual yang menarik, serta fitur interaktif yang mendorong partisipasi aktif pengguna. Selain aspek interaksi, game edukasi yang bertujuan untuk mengenalkan budaya harus mempertimbangkan teori visual dan representasi budaya. (Literacy, 1973) dalam A Primer of Visual Literacy menyatakan bahwa elemen visual seperti warna, bentuk, dan komposisi memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan dan emosi. Dalam game batik, motif-motif khas Pekalongan dapat disajikan melalui visualisasi yang kaya warna dan detail untuk meningkatkan daya tarik serta nilai edukatifnya. Selain itu, teori Semiotika Visual (Chandler D. , 2007) dapat digunakan untuk memahami makna simbolik dalam motif batik yang akan diintegrasikan ke dalam game . 6 Gamifikasi juga menjadi pendekatan penting dalam pembelajaran, di mana elemen-elemen game diterapkan dalam konteks non- game untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna (Deterding et al., 2011). Dalam game edukasi batik, elemen seperti leveling system , reward points , dan achievement badges dapat diterapkan untuk meningkatkan ketertarikan pemain dalam mempelajari motif dan filosofi batik. Dengan pendekatan ini, pemain akan merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan dan memahami nilai budaya di balik motif batik Pekalongan. Berdasarkan teori-teori di atas, perancangan game edukasi berbasis website tentang Batik Pekalongan dapat dikembangkan dengan pendekatan game-based learning , user experience design , representasi visual budaya, serta gamifikasi dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen-elemen tersebut, game ini diharapkan mampu menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya batik kepada Gen Z secara interaktif dan menyenangkan. 2.2 27 1 Batik Pekalongan Batik adalah seni tekstil tradisional Indonesia yang dibuat dengan teknik khusus menggunakan malam (lilin) sebagai bahan perintang warna pada kain. Proses pembuatan batik melibatkan penerapan malam pada kain untuk membentuk

pola atau motif tertentu, kemudian kain tersebut diwarnai. Setelah proses pewarnaan, malam dihilangkan dengan cara dipanaskan, sehingga motif yang telah digambar tetap berwarna asli kain, sementara bagian lainnya berwarna sesuai dengan pewarna yang digunakan. Teknik ini menghasilkan kain dengan pola yang khas dan rumit, mencerminkan nilai budaya, sejarah, dan filosofi daerah asalnya. Batik Pekalongan memiliki keunikan tersendiri dalam dunia batik Indonesia, terutama karena motifnya yang dinamis serta warna-warnanya yang cerah dan kontras. Keberagaman motif seperti Jlamprang yang bernuansa geometris, Pagi Sore dengan dua pola dalam satu kain, serta Buketan yang menampilkan rangkaian bunga, mencerminkan pengaruh budaya yang beragam, seperti Jawa, Belanda, Tiongkok, dan Arab. Kreativitas para pengrajin batik di Pekalongan terus berkembang, menghasilkan desain yang relevan dengan zaman sekaligus tetap mempertahankan nilai tradisionalnya. Selain aspek estetika, Batik Pekalongan juga memiliki makna sejarah dan identitas budaya yang kuat. Motif-motifnya tidak hanya sekadar ornamen tetapi juga menyimpan filosofi yang mencerminkan perjalanan sosial dan budaya bangsa. Sebagai bagian dari industri kreatif, batik Pekalongan terus beradaptasi dengan perkembangan zaman, memastikan bahwa warisan budaya ini tetap hidup dan dapat diapresiasi oleh generasi muda. Dengan pendekatan modern dan inovatif, batik Pekalongan berperan penting dalam memperkenalkan kekayaan budaya Nusantara ke tingkat nasional maupun global . 2.2.1.1 Motif Pagi Sore Motif Pagi Sore dalam batik Pekalongan memiliki sejarah yang unik dan erat kaitannya dengan kondisi ekonomi masyarakat pada masa pendudukan Jepang (1942-1945). Motif ini muncul sebagai solusi kreatif bagi masyarakat yang mengalami kesulitan dalam mendapatkan pakaian akibat terbatasnya bahan tekstil. Batik Pagi Sore dibuat dengan dua motif berbeda dalam satu kain, sehingga pemakainya bisa mengenakan satu sisi pada pagi hari dan sisi lainnya pada sore hari, memberikan kesan memiliki dua pakaian yang berbeda. Batik Pagi Sore sering

menampilkan elemen seperti bunga, kupu-kupu, dan burung merak, dengan kombinasi warna kontras yang mencerminkan keseimbangan antara waktu pagi dan sore. Selain memiliki nilai estetika yang tinggi, motif ini juga merefleksikan kecerdikan masyarakat dalam menghadapi (Pratiwi et al., 2024) keterbatasan serta melestarikan tradisi batik dengan cara yang inovatif (bahankain, 2017). . 2.2 **28** 1.2 Motif Buketan Motif

Buketan dalam batik Pekalongan merupakan salah satu motif yang mendapat pengaruh dari budaya Eropa, khususnya Belanda. **3** **44** Nama "Buketan" berasal dari kata bouquet dalam bahasa Prancis, yang berarti rangkaian bunga.

Motif ini menampilkan desain yang elegan dengan susunan bunga, daun, serta sering kali dilengkapi dengan kupu-kupu atau burung, menciptakan kesan yang anggun dan artistik. **19** Motif Buketan pertama kali diperkenalkan oleh pengusaha batik keturunan Belanda, seperti Cristina Van Zuylen, yang mengembangkan pola ini dengan warna-warna cerah dan detail yang halus.

Seiring waktu, motif ini menjadi salah satu ciri khas batik pesisir yang tetap populer hingga kini, mencerminkan perpaduan antara estetika Eropa dan keindahan batik Nusantara. Kamu bisa melihat contoh motif Buketan. 2.2.1.3 Motif Burung Phoenix Motif Phoenix dalam batik Pekalongan memiliki makna yang mendalam, sering dikaitkan dengan simbol keabadian, keberanian, dan kebangkitan. Motif ini terinspirasi dari burung Phoenix dalam mitologi Tiongkok, yang melambangkan kekuatan dan kehidupan baru setelah melewati berbagai tantangan. Dalam desain batik, motif Phoenix biasanya digambarkan dengan burung yang memiliki sayap lebar dan ekor panjang yang elegan, sering kali dipadukan dengan elemen bunga atau awan untuk menambah kesan artistik. Warna-warna yang digunakan cenderung cerah dan kontras, mencerminkan semangat dan energi yang kuat. **34** Motif ini tidak

hanya memiliki nilai estetika tinggi tetapi juga mencerminkan filosofi kehidupan yang penuh perjuangan dan harapan. Kamu bisa melihat lebih lanjut tentang motif ini (Purnomo, 2023). 2.2.2 Pengaruh Batik yang merupakan hasil dari Akulturasi Budaya Batik merupakan salah satu

hasil budaya Indonesia yang memiliki nilai tinggi dan tidak terlepas dari proses akulturasi budaya. Akulturasi budaya pada batik terlihat dari pengaruh berbagai unsur budaya lokal dan asing yang berpadu menjadi kesatuan yang harmonis, baik pada motif, warna, maupun teknik pembuatannya. Motif batik mencerminkan perpaduan budaya lokal dengan budaya asing, seperti batik pesisir yang dipengaruhi budaya Tiongkok dengan motif phoenix, naga, atau bunga teratai, sementara batik keraton memiliki pola geometris yang erat kaitannya dengan budaya Hindu-Buddha (Azizah, 2021). Dalam hal warna, batik tradisional menggunakan warna alami seperti cokelat dan krem, tetapi pengaruh budaya asing, seperti Belanda dan Tiongkok, membawa warna-warna cerah seperti biru, merah, dan kuning yang memperkaya ragam batik. Teknik pembuatannya pun menunjukkan adanya akulturasi, dari metode tradisional hand-drawn batik hingga teknik cap yang lebih modern akibat masuknya teknologi pada masa kolonial. Proses akulturasi ini tidak hanya memperkaya seni batik, tetapi juga menjadikannya simbol keberagaman dan persatuan.

11 ▶ Batik telah diakui dunia sebagai warisan budaya Indonesia, yang ditetapkan UNESCO sebagai Warisan Budaya Tak Benda pada tahun 2009, menandakan peran pentingnya sebagai hasil dari akulturasi budaya yang tetap relevan hingga kini (UNESCO, 2020).

2.2.3 Perkembangan Dari Sejarah Game Mengarah ke Game yang Berjenis Game Edukasi.

Perkembangan game dari awal sejarahnya hingga menjadi media edukasi mencerminkan evolusi teknologi dan kebutuhan masyarakat. Awalnya, game diciptakan sebagai hiburan sederhana, seperti Tennis for Two (1958) dan Pong (1972), yang berfokus pada interaksi dasar. Namun, seiring waktu, game mulai mengadopsi elemen naratif dan visual yang lebih kompleks, membuka peluang untuk digunakan dalam pendidikan. Game edukasi mulai berkembang pesat ketika teknologi seperti komputer pribadi dan perangkat mobile menjadi lebih terjangkau. Dengan munculnya platform seperti Android dan iOS, pengembang dapat menciptakan game edukasi yang interaktif dan menarik. Game ini dirancang untuk menggabungkan

elemen hiburan dengan pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna, terutama anak-anak. Salah satu contoh implementasi game edukasi adalah pengembangan game berbasis Android untuk pembelajaran sejarah di sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berbasis sejarah, seperti yang dirancang menggunakan Unity dan metode ADDIE, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan membuat proses belajar lebih menyenangkan².

16 Selain itu, game edukasi juga digunakan untuk berbagai mata pelajaran lain, seperti matematika, sains, dan bahasa, dengan pendekatan yang disesuaikan untuk berbagai kelompok usia.

2.2.4 Game Genre RPG (Huda & Bahri, 2022) (Arta & Putri, 2020) Game RPG

(Role-Playing Game) mengutamakan pengalaman pemain dalam memainkan peran dalam dunia fantasi, dengan fokus pada cerita, karakter, dan perkembangan. Pengembangannya mencakup desain sistem, narasi, karakterisasi, serta mekanik game play yang memungkinkan interaksi yang bermakna dengan dunia dan karakter dalam game. Elemen penting dalam pembuatan RPG meliputi cerita yang kompleks dan interaktif, karakter yang dapat dikustomisasi dan berkembang, serta sistem pertarungan yang bisa berbasis giliran atau aksi nyata.

Selain itu, dunia game harus terasa hidup dengan berbagai lokasi dan NPC yang dapat berinteraksi dengan pemain. Pilihan pemain juga harus membawa konsekuensi terhadap alur cerita, memungkinkan perkembangan karakter melalui leveling, peningkatan atribut, dan keterampilan baru. Sistem kustomisasi memberikan kebebasan dalam penampilan karakter, sedangkan misi dan quest harus dirancang agar menarik dan relevan dengan cerita utama. Genre Role-Playing Game (RPG) dipilih karena memiliki keunggulan dalam menggabungkan narasi, eksplorasi, dan interaksi mendalam yang sangat efektif untuk menyampaikan konten edukatif secara kontekstual dan emosional. Dalam game RPG, pemain tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat langsung sebagai karakter utama yang menjalani alur

cerita, menyelesaikan misi, dan membuat keputusan. Pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) yang lebih kuat dan berkesan, terutama ketika menyampaikan nilai budaya seperti filosofi batik yang sarat makna simbolis dan historis. Gambar 2. 1 Footage game undertale <https://www.gamestop.com/video-games/products/undertale/10169207.html>

2.2.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan informasi, merangsang pemikiran, dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Media ini dapat berupa alat fisik maupun digital yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Berbagai jenis media pembelajaran meliputi media visual seperti gambar dan video, media audio seperti rekaman suara, serta media visual-audio yang menggabungkan keduanya. Selain itu, ada juga media manipulatif yang memungkinkan interaksi langsung dengan objek pembelajaran serta media digital yang memanfaatkan teknologi seperti komputer, internet, dan aplikasi pembelajaran. Penggunaan media ini bertujuan untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan bermakna, membantu retensi konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Manfaat utama media pembelajaran adalah meningkatkan motivasi belajar, memperjelas konsep yang sulit, serta menghemat waktu dan tenaga pengajar dalam menyampaikan materi. Buku pelajaran, papan tulis, video edukatif, dan perangkat digital seperti laptop dan platform pembelajaran online adalah beberapa contoh media yang umum digunakan. Selain mendukung pembelajaran di kelas, media digital juga memungkinkan pembelajaran jarak jauh serta akses materi secara mandiri.

17 Dengan pemanfaatan yang tepat, media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga membantu peserta didik mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

2.3 Teori Utama Penulisan ini menggunakan berbagai teori utama yang digunakan. Berikut adalah teori yang digunakan:

2.3.1 Teori UI/UX Don Norman,

pendiri Nielsen-Norman Group, menegaskan pentingnya pengalaman pengguna

(UX) dalam desain produk dan layanan, di mana UX mencakup seluruh interaksi pengguna terhadap semua aspek perusahaan. Beberapa prinsip desain yang ia kemukakan meliputi estetika, kegunaan, personalisasi, dan bercerita. Desain yang menarik secara visual mampu menciptakan hubungan emosional dengan pengguna. Sementara itu, kegunaan menjadi elemen kunci yang tidak boleh dikorbankan. Personalisasi memberikan kebebasan kepada pengguna untuk menyesuaikan pengalaman mereka, sedangkan bercerita melibatkan narasi yang menarik bagi pengguna. Untuk mencapai UX yang memuaskan, beberapa langkah dapat dilakukan dalam proses desain UX, seperti mengadopsi pendekatan User-Centered Design dan Design Thinking, melakukan riset pengguna, mendefinisikan arsitektur informasi, membuat wireframe sebagai panduan desain, serta mengadakan pengujian kegunaan untuk menilai efektivitas desain. Selain itu, kualitas dan efektivitas UX dapat dievaluasi melalui berbagai metode, seperti pengujian pengguna, analisis heuristik, wawancara pengguna, A/B testing, dan eye tracking. Semua ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif, menarik, dan efektif. Berikut tahapan untuk membuat UI/UX:

- A. Penelitian dan penemuan:
 - 3Memahami pengguna dan menyelaraskannya dengan tujuan bisnis
 - B. Observasi:
 - 3Mengumpulkan data penting tentang pengguna
 - C. Menghasilkan ide:
 - 3Mengembangkan ide-ide berdasarkan hasil observasi
 - D. Purwarupa:
 - 3Membuat prototipe untuk menguji konsep desain
 - E. Pengujian:
 - 3Menguji alur pengguna dan mendapatkan umpan balik

2.3.2 Teori Game Empathize (Empati terhadap Pengguna) Dalam tahap ini, perancangan game GATRA berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi Gen Z dalam belajar budaya batik. Observasi yang dilakukan di Museum Batik Pekalongan memberikan wawasan tentang bagaimana generasi muda memandang batik sebagian besar merasa batik adalah warisan yang indah namun kurang dipahami filosofi dan proses pembuatannya. Oleh karena itu, GATRA dirancang agar lebih interaktif dengan pendekatan dialog berbasis pathchoosing, Memungkinkan pemain



REPORT #27550777

belajar tentang makna motif batik melalui mekanisme yang lebih sesuai dengan pola pikir dan gaya belajar mereka. 2. Define (Menentukan Masalah Utama) Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa kurangnya minat dan pemahaman Gen Z terhadap batik berasal dari metode edukasi yang cenderung teoritis dan kurang engaging. Masalah utama yang diidentifikasi adalah minimnya media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian generasi muda, sehingga motif batik lebih sering dikenali sebagai desain visual tanpa memahami filosofi di baliknya. Oleh karena itu, GATRA difokuskan pada penyampaian motif batik melalui dialog dan narasi interaktif, sehingga pemain dapat memahami bahwa setiap motif memiliki nilai historis dan peran dalam keseimbangan dunia permainan. 3. Ideate (Mengembangkan Konsep Solusi) Tahap ini mencakup perumusan fitur utama dalam GATRA, yang membedakan game ini dari RPG lain. Alih-alih menggunakan mekanisme tradisional seperti pembuatan pola batik, GATRA memperkenalkan sistem path choosing, di mana setiap motif batik memiliki dampak terhadap dunia permainan. Pemain harus membuat pilihan berdasarkan makna motif batik, misalnya motif Burung Phoenix terkait keabadian, Pagi Sore menjaga keseimbangan ekosistem, dan Buketan berfungsi untuk menyembuhkan penyakit di dunia game. Dengan sistem ini, pemain tidak hanya mengenal motif secara visual tetapi juga memahami fungsinya dalam konteks cerita. 4. Prototype (Membuat Rancangan Awal) Tahap ini melibatkan perancangan awal UI/UX serta sistem interaksi dalam game. GATRA dirancang dengan tampilan yang menampilkan motif batik sebagai bagian dari lingkungan dan karakter, sehingga pemain secara tidak langsung berinteraksi dengan warisan budaya melalui desain visual. Elemen UI dibuat agar bersih, mudah dinavigasi, dan menampilkan informasi filosofi batik dengan cara yang tidak mengganggu pengalaman bermain. Prototipe pertama menguji bagaimana pemain merespons sistem path choosing dan apakah mereka memahami konsep keseimbangan dunia berdasarkan motif batik yang diperkenalkan. 5. Test (Evaluasi dan

Penyempurnaan) Uji coba awal dilakukan dengan target audience, yaitu generasi muda yang ingin belajar tentang batik melalui game.

Feedback yang diperoleh menunjukkan bahwa game ini berhasil memperkenalkan motif batik dengan cara yang menarik, tetapi ada beberapa aspek yang perlu disempurnakan, seperti penyederhanaan sistem navigasi dan penyampaian informasi lebih interaktif. Dengan data dari tahap ini, GATRA kemudian disesuaikan agar tetap menjaga keseimbangan antara gameplay yang engaging dan edukasi budaya yang efektif.

2.4 Teori Pendukung 2.4.1 Teori Warna Teori Psikologi Warna oleh

Angela Wright merupakan pendekatan yang relevan untuk Tugas Akhir bertemakan game edukasi tentang Batik Pekalongan, karena teori ini menjelaskan bagaimana warna memengaruhi emosi, dan empat warna psikologis primer: merah, biru, kuning, dan hijau – yang semuanya memiliki manfaat dan pengaruh unik pada suasana hati dan perilaku. Semua warna lain dan efek terkaitnya merupakan kombinasi dari keempat warna tersebut. Persepsi, dan perilaku manusia. Batik Pekalongan dengan warna cerah dan motif beragam seperti merah dan oranye yang melambangkan keberanian serta biru dan hijau yang melambangkan kedamaian, dapat diintegrasikan dengan harmoni visual sesuai teori Wright untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Warna merah, misalnya, dapat digunakan untuk menonjolkan motif heroik, sementara biru cocok untuk elemen edukasi yang menjelaskan harmoni budaya. Dalam desain game, teori ini mendorong penggunaan palet warna harmonis yang berdasarkan makna budaya, warna cerah untuk fitur interaktif seperti mewarnai motif batik, dan warna tenang untuk latar belakang guna membantu pemain fokus pada edukasi. Gen Z yang responsif terhadap visual modern dapat tertarik dengan kombinasi gradien atau elemen neon yang tetap mempertahankan kesan tradisional. Teori ini juga relevan untuk media digital karena mampu menghubungkan budaya dengan psikologi serta membangun pengalaman belajar yang estetis dan interaktif, menjadikannya landasan kuat untuk

menciptakan game edukasi yang menarik dan melestarikan budaya Indonesia. 2.4.2 Teori Ilustrasi Teori ilustrasi beserta sumbernya yang relevan untuk mendukung penulisan bertema game edukasi tentang Batik Pekalongan, yang menonjolkan jenis-jenisnya sebagai hasil akulturasi budaya. Teori Representasi Visual menjelaskan bagaimana visual dapat menjadi medium yang efektif untuk menyampaikan pesan budaya. Dalam konteks game, motif seperti Jlamprang (pengaruh Timur Tengah) atau Buketan (inspirasi Eropa) dapat diilustrasikan secara mendetail untuk mengajarkan makna filosofisnya (Dondis, 1973,). Teori Semiotika Visual mendalami simbolisme dalam elemen visual seperti warna dan bentuk, misalnya, warna cerah pada Batik Pekalongan dapat menggambarkan keterbukaan budaya masyarakat pesisir (Chandler, 2007). Teori Pengalaman Estetis menyoroti pentingnya estetika dalam menciptakan pengalaman pengguna yang mendalam. Dengan menghadirkan ilustrasi motif batik yang kaya detail, game dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar pemain (Dewey, 1934). Selain itu, Teori Narasi Visual menggarisbawahi peran visual dalam mendukung alur cerita, di mana motif batik dapat digunakan untuk menampilkan perjalanan sejarah akulturasi budaya melalui level permainan (McCloud, 1993). Akhirnya, Teori Desain Interaktif menekankan pentingnya elemen interaktif, seperti fitur yang memungkinkan pemain merancang motif batik virtual untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman (Shedroff, Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design, 1999). Dengan mengintegrasikan teori-teori ini, game edukasi dapat mengajarkan nilai-nilai budaya Batik Pekalongan sekaligus memberikan pengalaman bermain yang menarik dan bermakna. 2.4.3 Teori Tipografi Teori tipografi yang relevan untuk mendukung penulisan bertema game edukasi tentang Batik Pekalongan, dengan menonjolkan jenis-jenisnya sebagai hasil akulturasi budaya. Teori Tipografi Visual menjelaskan bagaimana pemilihan dan pengaturan huruf dapat memengaruhi cara pesan disampaikan dan diterima oleh pengguna. Dalam game edukasi tentang



Batik Pekalongan, tipografi dapat digunakan untuk menciptakan identitas visual yang konsisten dan memperkuat narasi budaya melalui gaya huruf yang sesuai dengan karakter dan sejarah batik (Bringhurst, 2005). Teori Hierarki Tipografi menekankan pentingnya pengaturan ukuran, berat, dan kontras huruf untuk memandu perhatian pemain. Dalam game, hierarki tipografi dapat digunakan untuk membedakan elemen penting, seperti teks edukatif tentang motif batik atau informasi terkait budaya, dengan mengatur ukuran dan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca (Lupton, 2014). Teori Tipografi dan Psikologi menghubungkan bentuk huruf dengan persepsi psikologis, di mana penggunaan huruf dengan gaya tertentu dapat memengaruhi suasana hati dan perasaan pemain. Misalnya, penggunaan tipografi tradisional dengan karakter klasik dapat menciptakan kesan keaslian dan kedalaman budaya Batik Pekalongan (Koller, 2013). Teori Tipografi Interaktif menggaris bawahi penggunaan tipografi yang responsif terhadap interaksi pengguna. Dalam game edukasi, tipografi dapat disesuaikan dengan interaksi pemain untuk memperjelas pesan atau memberikan feedback visual yang mendalam tentang elemen-elemen batik yang dipelajari (Shedroff, Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design, 1999). Tipografi dalam game edukasi dapat memperkuat pesan budaya Batik Pekalongan, meningkatkan pengalaman belajar pemain, dan menciptakan desain yang estetis dan fungsional.

2.4.4 Teori Storytelling

Teori storytelling yang relevan untuk mendukung penulisan bertema game edukasi tentang Batik Pekalongan, dengan menonjolkan jenis-jenisnya sebagai hasil akulturasi budaya. Teori Narasi Visual menjelaskan bagaimana cerita dapat disampaikan melalui elemen visual, termasuk ilustrasi dan desain grafis, yang membantu pemain untuk merasakan keterhubungan emosional dengan konten. Dalam game edukasi, narasi visual bisa digunakan untuk menggambarkan perjalanan sejarah Batik Pekalongan, dari pengaruh budaya asing hingga pembentukan motif-motif khas (McCloud, 1993). Teori Strukturalisme dalam Narasi

mengungkapkan bahwa cerita yang efektif memiliki struktur yang jelas, seperti pengenalan, konflik, dan resolusi. Dalam konteks game , cerita bisa disusun dengan cara level-level permainan yang menggambarkan akulturasi budaya dan peran Batik Pekalongan dalam masyarakat (Barthes, 1977). Teori Narasi Interaktif menekankan pentingnya interaksi pemain dalam perkembangan cerita. Dalam game , pemain dapat mengarahkan jalannya cerita dengan mempelajari dan menerapkan motif batik tertentu, memberi mereka peran aktif dalam mengungkapkan sejarah budaya (Shedroff, 1999). Teori Hero's Journey juga relevan dalam konteks storytelling, di mana pemain dapat diposisikan sebagai "pahlawan" yang berpetualang melalui dunia batik, dengan setiap motif batik yang dipelajari menjadi "tantangan" atau "uji coba" untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang budaya (Campbell, 1949). Dengan mengintegrasikan teori-teori ini, storytelling dalam game edukasi dapat memperkenalkan Batik Pekalongan dengan cara yang menarik dan mendalam, memberikan pemain pengalaman naratif yang memikat sekaligus edukatif.

2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Penulisan

ini didasarkan pada integrasi teori utama dan pendukung yang relevan untuk memperkuat pendekatan desain dalam pembuatan game edukasi bertema Batik Pekalongan. Teori utama pertama adalah teori UI/UX dari Don Norman yang menekankan pentingnya menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif, estetis, dan fungsional. Pengalaman pengguna harus dirancang dengan pendekatan User-Centered Design dan Design Thinking melalui proses riset, perancangan arsitektur informasi, pembuatan wireframe, hingga pengujian kegunaan untuk menghasilkan desain yang efektif dan bermakna (Norman, 2013). Sementara itu, teori produksi game menjelaskan bahwa pengembangan game mencakup tiga tahap utama yaitu Pra- Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi. Tahap Pra-Produksi fokus pada konsep dan pembuatan Game Design Document (GDD), Produksi mencakup pengembangan aset dan fitur utama, sedangkan Pasca-Produksi mencakup evaluasi, perbaikan bug, serta pengembangan



konten tambahan seperti DLC (Denisyuk, 2024). Teori pendukung seperti teori warna oleh Angela Wright menjelaskan bagaimana warna memengaruhi emosi dan persepsi pengguna. Warna-warna khas Batik Pekalongan seperti merah yang melambangkan keberanian atau biru yang mencerminkan kedamaian dapat dimanfaatkan untuk membangun atmosfer budaya yang harmonis dan menarik bagi Gen Z. Teori ilustrasi juga berperan penting dalam memperkuat nilai budaya batik melalui pendekatan visual representatif, simbolisme (semiotika), serta pengalaman estetis dan naratif yang mendalam (Dondis, 1973; Chandler, 2007; Dewey, 1934; McCloud, 1993; Shedroff, 1999). Teori tipografi mendukung penyampaian informasi secara jelas dan menarik melalui pengaturan hierarki visual, pemilihan gaya huruf yang sesuai konteks budaya, serta tipografi interaktif yang adaptif terhadap pengalaman pengguna (Bringhurst, 2005; Lupton, 2014; Koller, 2013). Terakhir, teori storytelling menekankan pentingnya narasi visual dan interaktif dalam membangun pengalaman bermain yang memikat. Pemain dapat diposisikan sebagai tokoh utama yang menjelajahi dunia batik melalui pendekatan Hero's Journey, menjadikan perjalanan edukatif ini lebih personal dan berkesan (Campbell, 1949); McCloud, 1993; Shedroff, 1999; Barthes, 1977). Keseluruhan teori ini saling mendukung untuk menciptakan game edukasi yang tidak hanya interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mampu memperkenalkan serta melestarikan budaya Batik Pekalongan secara modern dan relevan.

23 BAB 3 METODOLOGI DESAIN/PERANCANGAN 3.1 Sistematika Perancangan

Perancangan UI/UX game "GATRA" sebagai media pembelajaran untuk Gen-Z menggunakan pendekatan design thinking. Pendekatan ini bertujuan untuk menggali kebutuhan pengguna secara mendalam agar menghasilkan solusi desain yang tepat sasaran. Design thinking merupakan metode yang berfokus pada pemahaman terhadap pengguna, sehingga solusi yang dikembangkan lebih terarah dan relevan (Dam & Teo, 2018). Dalam konteks ini, pendekatan ini membantu menyusun alur kerja perancangan secara sistematis agar dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan

dengan pembelajaran konsep kecantikan untuk Gen-Z (Rachman & Sutopo, 2023). Tahapan pertama adalah empathize , yang bertujuan mengumpulkan data melalui riset pustaka, observasi, dan wawancara untuk memahami kebutuhan serta perspektif pengguna. Selanjutnya adalah tahap define , di mana hasil data dari tahap sebelumnya dianalisis untuk merumuskan masalah utama yang akan dijawab melalui desain. Tahap ketiga, ideate , difokuskan pada penciptaan berbagai ide kreatif yang relevan, sebagai dasar dalam pengembangan desain UI/UX game . Kemudian tahap prototype digunakan untuk membuat model awal produk yang dapat diuji oleh pengguna. Terakhir, tahap test dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas game dalam menyampaikan nilai edukatif dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna, serta mengetahui aspek yang masih perlu perbaikan. 13

3.2 Metode Pencarian Data Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif guna menggali secara mendalam informasi mengenai cara Gen-Z memahami konsep kecantikan dan bagaimana mereka merespon media pembelajaran digital.

35 Metode ini digunakan untuk menyusun dan menjelaskan temuan penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai sumber. 3.2 21 1 Studi Literatur Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai referensi seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan media digital lainnya yang berkaitan dengan tema perancangan. Data dari studi ini dianalisis melalui proses editing (memastikan data lengkap dan tepat), organizing (menyusun data sesuai kategori), dan finding (mengidentifikasi keterkaitan data dengan permasalahan penelitian) (Wiradi, 2022). 3.2.2 Observasi Observasi dilakukan untuk memahami perilaku dan kebutuhan pengguna terkait penggunaan game edukatif. Observasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu: a. Observasi Langsung, yaitu pengamatan secara langsung di lokasi tertentu untuk mengamati respon s pengguna terhadap media edukatif. Yang saya lakukan di Museum Batik, yang ada di Pekalongan. b. Observasi Tidak Langsung, yaitu pengumpulan data menggunakan dokumentasi berupa video, foto, atau rekaman aktivitas yang relevan. Proses observasi melibatkan tiga

langkah, yaitu sensation (pengindraan terhadap objek), attention (pemusatan perhatian saat mengamati), dan perception (pemaknaan hasil pengamatan) (Zevalkink, 2021).

3.2.3 Wawancara Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data langsung dari informan, seperti Gen-Z sebagai calon pengguna, ahli desain UI/UX, dan tenaga pendidik.

29 Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan panduan pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya untuk menjaga fokus dan konsistensi jawaban. Metode ini membantu mendapatkan data yang relevan dan sesuai dengan tujuan perancang (Fontana & Frey, 2005). Dalam Perancangan Game GATRA ini saya pergi ke Pekalongan untuk mewawancarai Spesialis yang juga seorang Dosen Kaprodi Prodi Batik di Universitas Pekalongan.

3.3 Analisis Data

3.3.1 Teori Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri atas tiga tahapan: pengumpulan data (data collection), penyajian data (data display), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (verifying conclusion) (Miles et al., 2014). Tahap pertama melibatkan seleksi dan penyederhanaan data dari hasil wawancara, observasi, dan studi literatur. Data yang terkumpul kemudian disusun secara ringkas dan sistematis agar mudah dianalisis. Tahap akhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis, guna memastikan validitas informasi sebelum digunakan dalam proses perancangan UI/UX game “GATRA”. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa solusi desain yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan Gen-Z sebagai target pengguna.

3.3.2 Hasil Data Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan metode Miles serta Huberman untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan perancangan Game “GATRA”. Berdasarkan data terkumpul melalui studi literatur, observasi, serta wawancara diurutkan berdasarkan kebutuhan yang digunakan. Informasi yang terkumpul didapatkan melalui teknik pencarian berikut:

3.3.2.1 Studi Literatur

Judul3 Penulis3 Tahun3 Keterangan3 Jenis Motif Batik di Indonesia dan Filosofinya. PahamiDulu!3 3 Agnes, J. (n.d.).3 3 Artikel ini

memberikan informasi tentang Motif Batik yang memiliki masing masing filosofi didalamnya 3 3 Mengenal Batik Geometris dari Contoh Hingga Perbedaannya 3 Ali, N. 2023 3 Memberikan contoh dari batik yang berjenis Geometris Penerapan User Experience (UX) dalam Pengembangan Aplikasi Edukasi untuk Generasi Z. 3 3 Azizah, N. 2021 3 Penjelasan mengenai Experience yang interaktif harus diadakan di aplikasi yang akan berpengaruh gen z The flow applied to game design . Berube, D. 2019 3 Mengaitkan teori "flow" dengan desain game , untuk meningkatkan pengalaman pemain. Ucapan hari batik nasional 38 3 Kemlu 3 2009 3 Menjelaskan pengakuan batik sebagai warisan budaya oleh UNESCO dan sejarah Hari Batik Nasional 3 Inovasi dalam Pendidikan: Generasi Z dan Pembelajaran Berbasis Game . Kumparan, P. U. 3 2024 3 Tren pembelajaran berbasis game yang menarik bagi Generasi Z dalam inovasi pendidikan 32 3 Batik Sebagai Warisan Budaya. Museum 3 2023 3 Informasi tentang batik sebagai warisan budaya yang diakui UNESCO. 3 Pengertian Motif Batik dan Filosofinya. 3 Nugroho, H. 2020 3 Penjelasan pengertian motif batik dan makna filosofisnya. 3 KAMPANYE BUDAYA HARI BATIK. 3 Nugroho, M. F. 3 2024 3 Kampanye Hari Batik untuk meningkatkan kecintaan Gen Z terhadap batik. Batik Motif Tambal Yogyakarta 3 PNG, P. 2023 3 Membahas motif batik Tambal yang konon dapat menyembuhkan. 3 Trend UI/ UX Design yang Disukai Gen Z. Purwadhika 3 2024 3 Tren desain UI/ UX yang disukai oleh Gen Z, mencakup elemen keren, seru, dan canggih. 3 Peranan Seni Tradisi dan Seni Modern. 3 Ritawati, T. 2023 3 Peran seni tradisi dan modern dalam membangun budaya masyarakat Nusantara. 3 Mantap Ekspor Batik Ditarget Tembus Rp.1,5 Triliun di 2023. TIMES, I. 2023 3 Target ekspor batik mencapai Rp1,5 triliun di tahun 2023. 3 Hari Batik Nasional, berikut UNESCO 3 2020 3 Penjelasan tentang Hari Batik Nasional aplikasi edukasi hingga game batik. 3 dan aplikasi edukasi berbasis batik. Pengaruh Teknologi terhadap Produksi Batik Pekalongan. Widiastuti, R. K. 3 2021 3 Pengaruh teknologi terhadap produksi batik Pekalongan, termasuk peluang dan

tantangannya. 3.9 Ragam Motif Batik Pekalongan. Zakawali, G. 2024

Ulasan tentang sembilan motif batik Pekalongan beserta makna filosofinya. Tabel 3.1 Tabel Studi Literatur 3.3.2.2 Observasi

Kegiatan pengamatan dilakukan tanggal 13 Januari 2025 tepatnya pada Museum Batik, dan UNIKAL (Universitas Pekalongan) menggunakan teknik observasi secara langsung untuk memperoleh berbagai data terkait Sejarah dan Batik secara filosofis. Dalam Proses Observasi banyak sekali terdapat Batik-batik yang sangat berpengaruh dalam Sejarah terbuatnya batik, dan proses perkembangan metode produksi yang dilakukan hingga sekarang jenis Batik Yang terdapat pada museum Batik dan UNIKAL. Terdapat banyak sekali motif dari Batik yang sangat filosofis seperti , Motif Phoenix, Motif Buketan, dan Motif Pagi Sore yang memiliki penjelasan sebagai berikut: A. Motif Phoenix dalam batik melambangkan keberuntungan, kedamaian, kekuatan, pembaruan, dan keindahan yang abadi. Motif ini terinspirasi dari legenda burung Phoenix yang bangkit dari abu. B. Motif Buketan motif batik yang menggambarkan karangan bunga. Motif ini terinspirasi dari bentuk buket atau karangan bunga

9 3 Ciri-ciri motif buketan Motif ini biasanya diulang beberapa kali dalam suatu bidang kain Seringkali disertai dengan unsur sulur-suluran, kupu-kupu, atau burung

9 32 40 Warna-warna yang digunakan dalam batik buketan cenderung cerah dan mencolok, seperti merah, biru, dan hijau. C. Motif Pagi Sore adalah dua motif yang berbeda yang bertemu secara diagonal di tengah kain. Motif ini muncul karena kesulitan bahan baku katun saat peperangan Jepang

43 3 Asal-usul motif Motif Pagi Sore sudah ada sejak tahun 1930 di Pekalongan, Jawa Tengah Motif ini merupakan hasil akulturasi budaya asing dan budaya lokal. Pengaruh budaya asing terlihat dari pola hiasnya, sedangkan pengaruh budaya lokal terlihat dari latar belakangnya

42 3 Motif Pagi Sore juga dipengaruhi oleh kepercayaan keagamaan, seperti bunga lotus yang dipercaya umat Buddha

3 D. Nyolet sebuah Teknik yang tidak dapat diartikan kalau secara kasarnya Nyolet adalah mewarnainya menggunakan kuas dari bambu.

REPORT #27550777

Yang di Lukis ke Jarek (Kain Batik). Saat saya berkunjung ke Museum Batik yang ada di Pekalongan di barengi dengan siswa dan siswi yang juga sedang berkunjung untuk membuat karya batik mereka masing masing. E. Batik Pekalongan memiliki inspirasi dari apa yang dilihat oleh pembatik maka dari itu banyak yang terinspirasi dari Flora, dan Fauna. Mulai dari kacang – kacang, hingga kupu kupu, F . Motif Luar Negeri Selain itu ada banyak juga yang di pameran dalam museum yang berasal dari kancah internasional contohnya Terdapat Mofit dari Malaysia yang desainnya cenderung berwarna terang, arab yang memiliki makna yang sacral sehingga biasanya hanya boleh dipakai Ketika acara nikahan, ada juga dari cina, Dan lain-kain

3.3.2.3 Wawancara Kegiatan pengumpulan informasi pada tanggal 14 Januari 2025 oleh Dosen dari UNIKAL (Universitas Pekalongan) yang Merupakan Dosen dari Prodi Teknologi Batik yang Bernama Pak Daru Anggara Murty dilakukan menggunakan metode wawancara berstruktur. Pak Daru memberikan masukan untuk game yang akan saya rancang. Beliau memberikan pengetahuan tentang makna dan filosofi menjadi unsur utama yang menjadi identitas Pembatik karena Batik dibuat bukan secara abstrak tapi terdapat berbagai macam makna dalam kain Batik. Pak Daru juga mengakurasi tentang pengetahuan latar belakang dan filosofi yang terdapat dari masing masing motif yang digunakan. Pak Daru juga sangat mendukung untuk di jadikan game karena sudah terlalu banyak siswa yang ingin mengetahui batik hanya lewat tour dari museum saja sehingga membutuhkan sesuatu yang baru membuat game adalah salah satu bentuk edukasi yang dapat diberikan kepada Gen Z karena banyak yang bisa dilakukan dalam mendevlope sebuah game di masa sekarang.

3.4 Analisis Pesaing GATRA adalah game edukatif yang bertujuan memperkenalkan budaya batik Indonesia kepada Gen Z melalui narasi interaktif dan eksplorasi motif batik. Fokus utamanya adalah pada pelestarian budaya lokal dan nilai filosofis motif batik. Undertale adalah game RPG indie yang menekankan moralitas dan

pilihan pemain dalam dunia fiksi yang quirky dan filosofis. Meskipun memiliki narasi dalam, game ini tidak mengandung unsur edukasi budaya secara eksplisit. GATRA fokus pada edukasi budaya nyata, sedangkan Undertale pada eksplorasi nilai moral dalam dunia fantasi. GATRA menggunakan sistem “path choosing” berbasis motif batik—di mana setiap pilihan berkaitan dengan nilai filosofis dari motif Phoenix sebagai hidup abadi, Pagi Sore sebagai keseimbangan alam, Buketan sebagai penyembuh dunia. Setiap dialog membantu mengenalkan budaya dan pilihan pemain membentuk jalannya cerita. Undertale menggunakan dialog bercabang dan multiple endings, serta memungkinkan pemain menyelesaikan game dengan cara damai atau agresif. Narasinya dinamis dan sangat responsif terhadap keputusan pemain. Kedua game memiliki persamaan yaitu Keduanya menekankan interaktivitas dan narasi bercabang. Perbedaannya GATRA menyematkan nilai-nilai budaya Indonesia dalam pilihan, sementara Undertale menawarkan pilihan moral universal. GATRA menggunakan visual yang terinspirasi dari motif batik Pekalongan, dengan palet warna budaya dan tekstur tradisional. Elemen visual tidak hanya dekoratif, tetapi juga membawa makna filosofis. Undertale menggunakan gaya pixel art minimalis dengan desain karakter yang ekspresif namun sederhana. Gaya visualnya lebih condong ke retro dan nostalgia daripada representasi budaya tertentu. GATRA menghadirkan visual budaya lokal yang artistik, sedangkan Undertale bersifat eksperimental dan simbolik. GATRA secara eksplisit dirancang sebagai media pembelajaran, memperkenalkan filosofi batik secara naratif dan kontekstual. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan apresiasi terhadap budaya Indonesia. Undertale bukan game edukasi, tetapi lebih ke eksplorasi empati dan moral melalui pengalaman emosional pemain. GATRA adalah game edukatif berbasis budaya; Undertale adalah RPG naratif berbasis emosi dan etika.

3.5 Kesimpulan Hasil Analisis Kegiatan

observasi yang dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2025 di Museum Batik dan Universitas Pekalongan (UNIKAL) memberikan wawasan yang

mendalam mengenai filosofi dan sejarah Batik, khususnya Batik Pekalongan. Melalui pengamatan langsung, ditemukan beragam motif batik yang sarat makna, seperti Motif Phoenix yang melambangkan keberuntungan dan pembaruan, Motif Buketan yang menampilkan keindahan flora, serta Motif Pagi Sore yang menggambarkan kondisi sejarah dan akulturasi budaya. Selain itu, teknik Nyolet sebagai metode pewarnaan batik memperkaya pengetahuan tentang proses produksi batik secara tradisional. Batik Pekalongan sangat terinspirasi dari elemen alam dan pengaruh budaya luar, terlihat dari motif-motif flora, fauna, hingga desain dari berbagai negara seperti Malaysia, Arab, dan Tiongkok yang turut dipamerkan di museum. Pengamatan ini memperkuat pemahaman bahwa Batik Pekalongan tidak hanya merupakan karya seni visual, namun juga sarat akan nilai budaya, sejarah, dan filosofi yang dalam. Kegiatan wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Januari 2025 bersama Pak Daru Anggara Murty, dosen Prodi Teknologi Batik UNIKAL, menegaskan pentingnya makna dan filosofi dalam setiap karya batik. Beliau memberikan apresiasi dan dukungan terhadap ide pembuatan game edukatif bertema batik untuk Gen Z, serta menekankan pentingnya menyampaikan unsur filosofi dalam game agar nilai budaya tetap terjaga. Masukan dari beliau menjadi bekal penting dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, relevan, dan tetap menghargai nilai-nilai budaya lokal.

3.6 Pemecahan Masalah Melalui proses pengumpulan dan analisis data yang telah dilakukan, perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan Batik Pekalongan melalui game .

Perancangan Game “ GATRA” menggunakan Beberapa Motif Batik menjadi elemen utama pada permainan yang diimplementasi melalui genre video game RPG . Permainan ini menggunakan RPG Maker yang membawa Motif Batik untuk memperkenalkan serta memberikan edukasi Batik tersebut. Perancangan Game ini bertujuan untuk membuat banyak remaja tertarik dengan budaya Batak dan melestarikannya melalui media interaktif.

BAB 4 STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi Game “PERANCANGAN GAME ‘GATR

A' 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. **10** 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 pathcoosing 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. **5 6 30** 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 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 game play 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. Kedua, penggunaan platform seperti RPG Maker MZ memungkinkan pengembangan lingkungan digital yang fleksibel dan kaya detail. Seperti terlihat dari tampilan pasar tradisional dalam gambar di atas, 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. 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. 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 game play 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 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. Berikut kami Storyboardnya: 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 game play 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 game play, 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 game play. 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 game play 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: 4.6.3 Layout dan Wireframing Adapun berikut tampilan Layout dan wireframe dari Game Gatra: 1) Tittle screen and Main Menu 4.7 Konsep Visual 4.7.1 Warna Warna yang digunakan pada User Interface dalam game adalah sebagai berikut: Game GATRA menggunakan palet warna yang menciptakan keseimbangan antara nuansa tradisional dan eksplorasi budaya, menghadirkan dunia yang kaya akan estetika Batik Pekalongan. S andy 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 di dukung dengan animasi. Visual ini juga digunakan untuk memberikan kesan nostalgia serta memberikan detail penting pada dari batik pekalongan.

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.

4.8 Concept Stage

4.8.1 Game play - 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 Game play 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 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 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 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.

8 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 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 baiklah terima kasih banyak bapak untuk informasinya” e) Tahap 5 mengambil gulungan Isi di gulungan terdapat Sejarah bagaimana batik batik itu dibuat mulai dari proses hingga jadinya dan kemana

REPORT #27550777

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.” La lu di dalam gulungan itu Gatra disuruh ke rumah kakek yang paling lama karna disana dia akan menemukan batik motif pagi sore. Sesampainya di panggonan sing ora di tempati ia bertemu dengan beberapa kroco kroco yang menantanginya 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 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 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 . “Hahaaa... sampai juga Gatra Sang penyelamat dunia. Sudah tidak perlu banyak basa basi ayo kita selesaikan sekarang.” jawab Tamah dengan meremehkan Fighting Sceen 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.

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.

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. 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.

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. 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. 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.

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 mengungkap 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 game lan, angklung, dan suling bambu, untuk menciptakan nuansa khas Nusantara. Setiap area dalam game memiliki tema musiknya sendiri:

- Istana Praba Nusantara – Komposisi orkestra dengan unsur game lan yang menciptakan kesan megah dan sakral.
- Desa Buketan – Musik yang lebih ringan dan harmonis dengan dominasi suling dan kecapi, memberikan nuansa desa yang damai.
- 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.
- Benteng Gunung Besar – Musik dengan elemen percussion berat dan tempo cepat, meningkatkan ketegangan dalam infiltrasi dan pertarungan melawan Tamah.
- Puncak Gunung Besar – Musik yang epik dengan kombinasi orkestra dan game lan, 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:

- Desa dan Pasar – Suara keramaian, obrolan warga, suara pedagang menawarkan dagangan, serta bunyi alat tenun batik.
- 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, gem a 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: 4.10 Final Prototype Game Design 4.10.1 Prototype Game Berikut adalah tampilan dari Prototype gamplay: 4.10.2 Media Pendukung 4.10.2.3 Baju 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 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 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 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.

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Game GATRA merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis RPG yang dirancang untuk mengangkat nilai-nilai filosofis batik Pekalongan sebagai warisan budaya Indonesia. Berdasarkan pemaparan pada Bab 1 hingga Bab 4, dapat disimpulkan bahwa GATRA tidak hanya menjadi solusi terhadap minimnya ketertarikan generasi Z terhadap batik, tetapi juga menjadi inovasi dalam menyampaikan narasi budaya melalui mekanisme permainan yang interaktif, edukatif, dan menyentuh aspek emosional pemain. Tahap analisis menunjukkan adanya kebutuhan akan media edukatif berbasis digital yang mampu menjangkau generasi muda secara lebih personal dan menyenangkan. Tahap desain memperlihatkan pendekatan visual, naratif, dan mekanikal yang berlandaskan filosofi motif batik seperti Buketan, Phoenix, dan Pagi Sore, yang diolah secara simbolis ke dalam elemen gameplay. Tahap pengembangan menyatukan aset visual, audio, narasi, dan sistem interaktif ke dalam satu kesatuan utuh, sementara tahap uji coba menghasilkan data positif yang menunjukkan bahwa pemain dapat memahami makna budaya melalui pengalaman bermain. Dengan demikian, GATRA tidak hanya berhasil sebagai proyek tugas akhir dalam ranah desain interaktif, tetapi juga memiliki potensi sebagai sarana pelestarian budaya yang kreatif, modern, dan bermakna.

5.2 Saran

Salah satu saran utama adalah memperluas mekanik edukasi secara tidak langsung agar pembelajaran muncul dari pengalaman bermain, bukan sekadar informasi pasif. Misalnya, pemain bisa memahami filosofi motif Pagi Sore melalui puzzle yang berubah sesuai waktu

dalam game. Selain itu, narasi cabang berbasis pilihan moral yang mencerminkan makna masing-masing motif juga dapat memperdalam keterlibatan pemain, memberi makna lebih pada setiap keputusan. Penambahan lore yang tersebar secara organik—seperti catatan tersembunyi atau percakapan rahasia—akan memperkaya dunia GATRA dan memotivasi eksplorasi mendalam. Dari sisi eksternal, fitur komunitas seperti “Koleksi Warisan” yang memungkinkan pemain membagikan motif yang mereka temukan di media sosial dapat memperluas jangkauan misi pelestarian budaya. Terakhir, penting untuk menyiapkan roadmap rilis dan pembaruan konten secara berkala, seperti episode baru bertema motif batik lainnya, kostum alternatif karakter, atau event in-game bertema Hari Batik Nasional. Semua saran ini bertujuan agar GATRA tidak hanya menjadi game edukatif yang kuat, tapi juga ekosistem budaya digital yang hidup dan terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA
Aditia, A. (2021). PENGGUNAAN GAMEEDUKASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM:PERSEPSI DAN PENGETAHUAN SISWA. *Jurnal Pendidik Indonesia*. Agnes, J. (t.thn.). Jenis Motif Batik di Indonesia dan Filosofinya. Pahami Dulu! Ali, N. (2023). Mengetahui Batik Geometris dari Contoh Hingga Perbedaannya. An, N. T. (2023). The impact of ui/ux design on customers' trust and satisfaction of e-commerce website. Azizah, N. &. (2021). Penerapan User Experience (UX) dalam Pengembangan Aplikasi Edukasi untuk Generasi Z. bahankain. (2017). Mengetahui Batik Pagi Sore dan Sejarahnya. Barthes. (1977). Image, Music, Text. Berube, D. (2019). The flow applied to game design. Bringhurst. (2005). The Elements of Typographic Style. Campbell. (1949). The Hero with a Thousand Faces. 4 Chandler. (2007). Semiotics: The Basics. Chandler, D. (2007). Semiotics: The Basics. Denisyuk, Y. (2024). Apa saja tahap pengembangan game? Dewey. (1934). Art as Experience. Dondis. (1973,). A Primer of Visual Literacy. Fajriani, G. (2023). EVALUASI BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS SISWA GENERASI Z KELAS X DI SMK PASUNDAN 1 KOTA. Finaka,

A. W. (2022). Motif Batik Papua Beragam & Kaya Makna. Gee.
(2022). Teori Game-Based Learning. Studi tentang Efektivitas Pembelajaran Bahasa Berbasis Game dalam . Kemlu. (2009). Ucapan hari batik nasional. Unesco. Koller. (2013). **6** Typographic Design: Form and Communication. Kumparan, P. U. (2024). Inovasi dalam Pendidikan: Generasi Z dan Pembelajaran Berbasis Game. Laoly, J. Y. (2024). Minat Gen Z Terhadap Budaya Lokal, Tergerus atau Berkembang di Tengah Arus Globalisasi. Literacy, A. P. (1973). Dondis . MIT Press. Lupton. (2014). Thinking with Type. McCloud. (1993). **5** Understanding Comics: The Invisible Art. McCloud. (1993). **5** Understanding Comics: The Invisible Art. Mohammad Takdir, M. H. (2021). **3** Revitalisasi Kesenian Batik sebagai Destinasi Wisata Berbasis Budaya. museum. (2023). **7** Batik Sebagai Warisan Budaya. Norman, D. (2013). User-Centered Design. Nugroho, H. (2020). Pengertian Motif Batik dan Filosofinya. Nugroho, M. F. (2024). KAMPANYE BUDAYA HARI BATIK GUNA MENINGKATKAN KECINTAAN GEN-Z PADA BATIK. PNG, P. (2023). Batik Motif Tambal Yogyakarta, Konon Bisa Menyembuhkan Orang Sakit. Purnomo, I. D. (2023). Makna Batik Motif Phoenix Milik Istri Bung Hatta Untuk Museum Batik Pekalongan, Punya Arti Keabadian. Purwadhika. (2024). Trend UI/UX Design yang Disukai Gen Z: Keren, Seru, Canggih. Riski Dwi Putri, E. P. (2024). Identitas Budaya dalam Era Digital. Ritawati, T. (2023). Peranan Seni Tradisi dan Seni Modern dalam Membangun Tamadun Khalayak Nusantara. Rizkie Yusza, D. S. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Galah Asin Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Alaq Dewantara Kabupaten Aceh Utara T.A 2017-2018. Jurnal Usia Dini . Robbins. (2018). School of Information System. Santoso, D. N. (2023). Kearifan Lokal dalam Motif Batik Pekalongan: Perubahan Nilai dan Makna di Era Modern. Jurnal Kebudayaan dan Sejarah . Shedroff. (1999). Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design. Shedroff. (1999). Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design. Shedroff. (1999). Information

Interaction Design: A Unified Field Theory of Design. Shedroff.
(1999). Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design. 1

Sulut, B. (2023). 1 2 Teknologi yang Memerdekakan : Menghadirkan
Kolaborasi dan Pengalaman Interaktif dalam Pembelajaran. TIMES, I. (2023).
Mantap Ekspor Batik Ditarget Tembus Rp.1,5 Triliun di 2023. Umam.
(t.thn.). Gramedia. Ragam Hias Geometris: Pengertian dan Contoh dalam
Budaya Indonesia . UNESCO. (2020). Hari Batik Nasional, berikut
aplikasi edukasi hingga game batik. Widiastuti, R. K. (2021).
Pengaruh Teknologi terhadap Produksi Batik Pekalongan: Tantangan dan
Peluang di Era Digital. Zakawali, G. (2024). 9 Ragam Motif Batik
Pekalongan dan Makna Filosofinya. LAMPIRAN – LAMPIRAN Lampiran: Skenari
o dan Dialog Game GATR " Tahap 1 – Rumah Gatra Narasi: Di pag
i 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 pint
u 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 – Istan
a 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. 53 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

REPORT #27550777

. 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.



REPORT #27550777

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.88% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4384/1/PENDAHULUAN.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	1.24% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6346/1/Pendahuluan.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
3.	0.75% media.neliti.com https://media.neliti.com/media/publications/59202-ID-corak-etnik-dan-dinamik...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.48% daak.umri.ac.id https://daak.umri.ac.id/blangko/Buku-Pedoman-Penulisan-Skripsi-Tugas-Akhir...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.25% slotxo.id http://slotxo.id/	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.25% reposister.almaata.ac.id http://reposister.almaata.ac.id/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20M...	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.24% repository.pkr.ac.id http://repository.pkr.ac.id/4769/1/Cover_Ghina%20Oktaviani_P032113411018_D..	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.22% www.academia.edu https://www.academia.edu/81025560/Adversity_Quotient_Siswa_Madrasah_Da...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.2% id.wikipedia.org https://id.wikipedia.org/wiki/Buketan	●



REPORT #27550777

INTERNET SOURCE		
10. 0.2%	eskripsi.usm.ac.id	●
	https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2017/G.211.17.0098/G.211.17.0098-...	
INTERNET SOURCE		
11. 0.19%	www.detik.com	●
	https://www.detik.com/jabar/jabar-gaskeun/d-7567810/batik-ternyata-singkata...	
INTERNET SOURCE		
12. 0.18%	ijel.asia	●
	https://ijel.asia/index.php/ijel/article/view/198	
INTERNET SOURCE		
13. 0.17%	eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8870/10/BAB%20III.pdf	
INTERNET SOURCE		
14. 0.17%	lib.unnes.ac.id	●
	https://lib.unnes.ac.id/32128/1/5401409132.pdf	
INTERNET SOURCE		
15. 0.16%	digilib.isi.ac.id	●
	http://digilib.isi.ac.id/6366/4/Tanto_JURNAL.pdf	
INTERNET SOURCE		
16. 0.15%	journal.uinsi.ac.id	●
	https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjsme/article/download/9045/2920	
INTERNET SOURCE		
17. 0.15%	jurnalinspirasimodern.com	●
	https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/download/108/121	
INTERNET SOURCE		
18. 0.15%	repository.uinjkt.ac.id	●
	https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/70372/1/FARRAH%2..	
INTERNET SOURCE		
19. 0.14%	www.traveloka.com	●
	https://www.traveloka.com/id-id/explore/destination/batik-pekalongan-acc/40...	
INTERNET SOURCE		
20. 0.14%	eprints.upj.ac.id	● ●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8964/4/Daftar%20Isi.pdf	



REPORT #27550777

INTERNET SOURCE		
21.	0.14% eprints.umg.ac.id <i>http://eprints.umg.ac.id/12074/41/BAB%202.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
22.	0.14% omp.mediakunkun.com <i>https://omp.mediakunkun.com/index.php/book/catalog/download/1/1/3?inline...</i>	●
INTERNET SOURCE		
23.	0.13% repository.podomorouniversity.ac.id <i>http://repository.podomorouniversity.ac.id/695/13/23180001_TA_13_BAB3.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
24.	0.12% www.kompasiana.com <i>https://www.kompasiana.com/amandareisita3302/6553660aee794a10f0334b12...</i>	●
INTERNET SOURCE		
25.	0.12% digilib.ptdisttd.ac.id <i>https://digilib.ptdisttd.ac.id/4312/3/BAB%20I.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
26.	0.11% eskripsi.usm.ac.id <i>https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2016/G.231.16.0006/G.231.16.0006-...</i>	●
INTERNET SOURCE		
27.	0.11% museumku.wordpress.com <i>https://museumku.wordpress.com/2011/03/09/peran-edukasi-museum-batik-p...</i>	●
INTERNET SOURCE		
28.	0.11% www.kompasiana.com <i>https://www.kompasiana.com/alifiaelokmulia7686/67702a8a34777c09dc260ef4...</i>	●
INTERNET SOURCE		
29.	0.11% journal.unsika.ac.id <i>https://journal.unsika.ac.id/index.php/solusi/article/download/67/67</i>	●
INTERNET SOURCE		
30.	0.1% kc.umn.ac.id <i>https://kc.umn.ac.id/id/eprint/37688/3/BAB_II.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
31.	0.1% sisteminformasi.unsrat.ac.id <i>https://sisteminformasi.unsrat.ac.id/wp-content/uploads/50_Jullia_PDP_2017.p..</i>	●



REPORT #27550777

INTERNET SOURCE		
32. 0.1%	jurnal.minartis.com <i>https://jurnal.minartis.com/index.php/jishs/article/download/1739/1493</i>	● ●
INTERNET SOURCE		
33. 0.09%	dasarupa.nusaputra.ac.id <i>https://dasarupa.nusaputra.ac.id/article/download/107/103</i>	●
INTERNET SOURCE		
34. 0.09%	www.liputan6.com <i>https://www.liputan6.com/regional/read/5905534/menggali-keunikan-batik-ma...</i>	●
INTERNET SOURCE		
35. 0.09%	jisma.org <i>https://jisma.org/index.php/jisma/article/download/629/119/823</i>	●
INTERNET SOURCE		
36. 0.08%	medium.com <i>https://medium.com/@dindanurbachtiar23/design-thinking-dalam-pembelajara..</i>	●
INTERNET SOURCE		
37. 0.08%	openlibrary.telkomuniversity.ac.id <i>https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/122001/bab1/brand-ide...</i>	●
INTERNET SOURCE		
38. 0.08%	serealia.bsip.pertanian.go.id <i>https://serealia.bsip.pertanian.go.id/berita/sejarah-hari-batik-sebuah-identitas-...</i>	●
INTERNET SOURCE		
39. 0.07%	eskripsi.usm.ac.id <i>https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2017/G.331.17.0094/G.331.17.0094-...</i>	●
INTERNET SOURCE		
40. 0.07%	www.kompasiana.com <i>https://www.kompasiana.com/dwikiranacahyani5580/67409808c925c4324510a...</i>	●
INTERNET SOURCE		
41. 0.07%	journalcenter.org <i>https://journalcenter.org/index.php/JURITEK/article/download/329/303</i>	●
INTERNET SOURCE		
42. 0.07%	yogyakarta.kompas.com <i>https://yogyakarta.kompas.com/read/2022/01/17/192234078/batik-pekalongan...</i>	●



REPORT #27550777

INTERNET SOURCE		
43.	0.07% www.harapanrakyat.com	●
	https://www.harapanrakyat.com/2022/11/sejarah-batik-pagi-sore-pekalongan-s...	
INTERNET SOURCE		
44.	0.06% dpmptsp.pekalongankota.go.id	●
	https://dpmptsp.pekalongankota.go.id/index.php/id/component/content/categ...	
INTERNET SOURCE		
45.	0.06% stmiksuryaintankotabumi.ac.id	●
	https://stmiksuryaintankotabumi.ac.id/wp-content/uploads/2019/04/PANDUAN...	
INTERNET SOURCE		
46.	0.05% widuri.raharja.info	●
	https://widuri.raharja.info/index.php?title=BAB_I_WIDURI_KKP	
INTERNET SOURCE		
47.	0.05% repository.unsri.ac.id	●
	https://repository.unsri.ac.id/67971/1/FIKRI_YANDI_KURNIAWAN_060326817210...	
INTERNET SOURCE		
48.	0.05% akuntansi.unpar.ac.id	●
	https://akuntansi.unpar.ac.id/wp-content/uploads/sites/23/2019/03/Panduan-p...	
INTERNET SOURCE		
49.	0.05% repository.unja.ac.id	●
	https://repository.unja.ac.id/62504/5/SKRIPSI%20HARMADI_C1B020147.pdf	
INTERNET SOURCE		
50.	0.04% ft.esaunggul.ac.id	●
	https://ft.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2021/12/Panduan-Tugas-Akhir-P...	
INTERNET SOURCE		
51.	0.03% repository.maranatha.edu	●
	http://repository.maranatha.edu/25828/1/1364040_Abstract_TOC.pdf	
INTERNET SOURCE		
52.	0.03% repository.ar-raniry.ac.id	●
	https://repository.ar-raniry.ac.id/33284/1/Nanda%20Mauliya%20-%2017070112...	
INTERNET SOURCE		
53.	0.02% opac.uma.ac.id	●
	https://opac.uma.ac.id/repository/edi-cahyono-pekalongan-1830-1870.pdf	



REPORT #27550777

INTERNET SOURCE

54. **0.02%** pepbandung.ac.id

https://pepbandung.ac.id/uploads/PUBLIKASI/Juknis_Penulisan_Tugas_Akhir1...

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.08%** eprints.unram.ac.id

<https://eprints.unram.ac.id/47822/2/YUNIAR%20RIZKI%20RAHMAWATI%20AL-AQ..>

INTERNET SOURCE

2. **0.07%** journal.universitaspahlawan.ac.id

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/2659...>

INTERNET SOURCE

3. **0.06%** proceeding.batik.go.id

<https://proceeding.batik.go.id/index.php/SNBK/article/download/251/170/>

INTERNET SOURCE

4. **0.06%** eprints.walisongo.ac.id

https://eprints.walisongo.ac.id/22633/1/Skripsi_1704016044_Sri_Ramadhani.pdf

INTERNET SOURCE

5. **0.05%** ojs.unikom.ac.id

<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/15660/5006/55471>

INTERNET SOURCE

6. **0.03%** binus.ac.id

<https://binus.ac.id/malang/2018/12/readability-dalam-tipografi/>

INTERNET SOURCE

7. **0.02%** jurnal.minartis.com

<https://jurnal.minartis.com/index.php/jishs/article/download/1739/1493>

INTERNET SOURCE

8. **0.01%** www.goodreads.com

<https://www.goodreads.com/topic/show/1614280-lomba-cerbul-kasfan-desemb..>

INTERNET SOURCE

9. **0%** openlibrary.telkomuniversity.ac.id

<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/122001/bab1/brand-ide...>