

## ABSTRAK

PERANCANGAN UI/UX *GAME* “GATRA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GEN-Z Masdani Imran Prabowo Karmawan.<sup>1)</sup>, Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn.<sup>2)</sup>

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. 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. 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. *Game GATRA* merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis RPG yang dirancang untuk mengangkat nilai-nilai filosofis batik Pekalongan sebagai warisan budaya Indonesia. **Kata Kunci:** Batik Pekalongan, *Game*, Gen Z, Akulturasi Budaya