

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. 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). *Game* edukasi mendukung proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. 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 di lakukan. (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 lokal (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.”

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.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun hal-hal 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 Penelitian

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.

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. 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. *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.

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.