

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*.

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.

2.2.1 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 (Pratiwi et al., 2024).

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 keterbatasan serta melestarikan tradisi batik dengan cara yang inovatif (bahankain, 2017).



Gambar 2. 1 Motif Bati Pagi Sore [https](https://www.bahankain.com/2017/01/05/mengenal-batik-pagi-sore-dan-sejarahny)

[://www.bahankain.com/2017/01/05/mengenal-batik-pagi-sore-dan-sejarahny](https://www.bahankain.com/2017/01/05/mengenal-batik-pagi-sore-dan-sejarahny)

2.2.1.2 Motif Buketan

Motif Buketan dalam batik Pekalongan merupakan salah satu motif yang mendapat pengaruh dari budaya Eropa, khususnya Belanda. 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.

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.



Gambar 2. 2 Motif Buketan <https://batikindonesia.com/batik-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. 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).



Gambar 2. 3 Gambar motif burung Phoenix<https://www.batikprabuseno.com/artikel/edukasi/5-motif-batik-indonesia-yang-bermotif-burung/>

[://www.batikprabuseno.com/artikel/edukasi/5-motif-batik-indonesia-yang-bermotif-burung/](https://www.batikprabuseno.com/artikel/edukasi/5-motif-batik-indonesia-yang-bermotif-burung/)

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 coklat 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. 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 (Huda & Bahri, 2022). *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 menyenangkan (Arta & Putri, 2020). 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

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 *gameplay* 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. 4 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. 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:** Memahami pengguna dan menyelaraskannya dengan tujuan bisnis
- B. **Observasi:** Mengumpulkan data penting tentang pengguna
- C. **Menghasilkan ide:** Mengembangkan ide-ide berdasarkan hasil observasi
- D. **Purwarupa:** Membuat prototipe untuk menguji konsep desain
- E. **Pengujian:** Menguji 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 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.

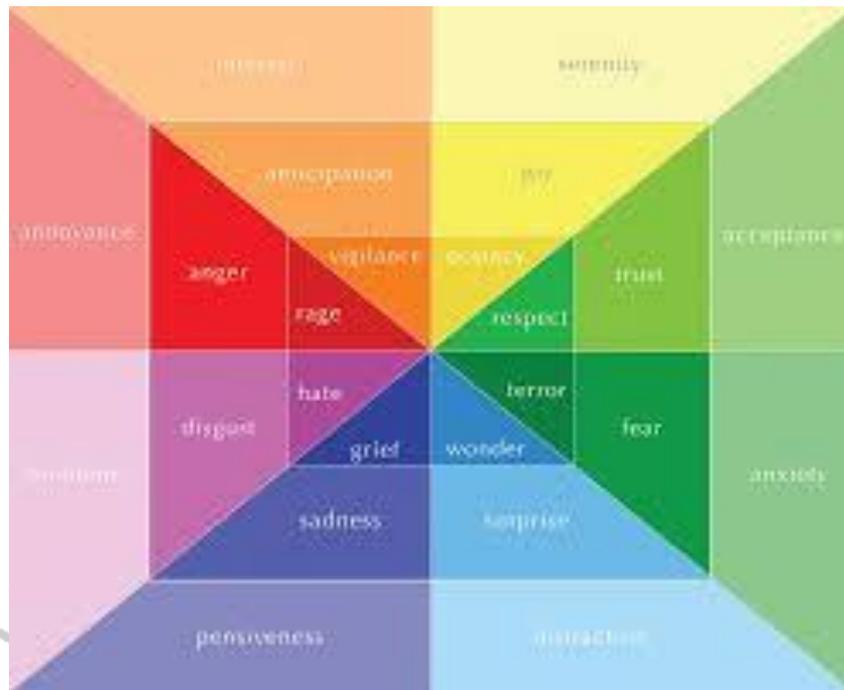
5. Test (Evaluasi dan Penyempurnaan)

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.



Gambar 2. 5 Cara Angela Wright Melihat Warna

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, estetik, 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.