

# PERANCANGAN USER INTERFACE GAME EDUKASI TOPENG PANJI SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN KEBUDAYAAN DI DUSUN BOBUNG GUNUNGKIDUL

Sekar Hapsaritta Rayshantti Susanto<sup>1</sup>, Novan Edo Pratama<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

<sup>2</sup>Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail: [sekarhapsaritta09@gmail.com](mailto:sekarhapsaritta09@gmail.com)<sup>1</sup>, [novanedot@gmail.com](mailto:novanedot@gmail.com)<sup>2</sup>

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<i>Article history:</i> <b>Received:</b> <b>Revised:</b> <b>Accepted:</b>	<i>Panji mask is a visual form that is transformed from the story of Panji. One of the hamlets that make Panji masks is Bobung hamlet, Gunungkidul. Currently, the interest in recognizing arts and culture among the younger generation is decreasing, especially in Bobung hamlet. Some of them are more interested in digital games, resulting in a lack of interest in knowing culture, especially Panji masks. From the evaluation results obtained from the design thinking method, some of them are less interested in culture because there is no fun media to get to know culture. Therefore, there is a need for an interesting, interactive and fun preservation media to get to know the Panji mask of Bobung hamlet by designing an educational game user interface. Through this design, the younger generation can get to know the Panji mask culture of Bobung Hamlet in a fun and not boring way. This design is able to be a solution to the existing problems. From the test results, as many as 26 users, 84.6% stated that the user interface of this educational game is easy to understand.</i>
<b>Keywords:</b> <i>User Interface Game Panji Mask</i>	

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beraneka ragam seni budaya yang tersebar menyeluruh di pelosok tanah air. Setiap daerah memiliki warisan budaya lokal dengan ciri khas yang unik dan artistik sesuai daerahnya masing-masing. Kebudayaan terbentuk karena manusia yang menciptakannya dan memiliki manfaat bagi manusia di kehidupan. Kebudayaan akan tetap berkembang selama manusia tetap melestarikannya (Mahdayeni, Alhaddad, & Saleh, 2019). Salah satu kebudayaan yang masih berkembang dan bertahan saat ini yaitu topeng kayu. Topeng kayu klasik merupakan karya seni yang dilihat dari keindahan estesisnya. Umumnya topeng berfungsi sebagai properti pendukung dan ciri khas dalam pertunjukan tari. Saat ini pertunjukan tari topeng digunakan sebagai hiburan masyarakat dan ritual upacara adat pada acara tertentu (Puspita, 2014).

Salah satu topeng kayu klasik yang cukup dikenal adalah topeng Panji. Topeng Panji merupakan karya seni yang terinspirasi dari warisan budaya lokal yaitu cerita Panji.

Penyebaran topeng panji tersebar di berbagai daerah seperti Topeng Panji Malangan, Topeng Panji Cirebon, dan topeng Panji Bobung, Gunung Kidul (Siskawati, 2017). Walaupun tersebar di berbagai daerah, menurut Wibowo, Kuswarsantyo dan Mahardika (2020), cerita Panji memiliki banyak versi dan berbeda di setiap daerah namun memiliki makna yang serupa. Dikarenakan perbedaan kreativitas beragam suku bangsa dalam menciptakan dan mempresentasikan cerita Panji. Baik itu topeng yang mempresentasikan dewa, tokoh, pribadi ataupun leluhur.

Dusun Bobung, gunungkidul adalah salah satu dusun yang membuat topeng Panji. Melalui Wahyu (2014) yang dilansir dari katadata, pertanian dan bercocok tanam adalah pekerjaan utama warga dusun Bobung sebelum dikenal menjadi dusun kerajinan topeng kayu. Warga mengadakan upacara tarian topeng Panji sebagai bentuk rasa syukur setelah panen. Kerajinan topeng ini banyak melibatkan orang tua dan anak muda bahkan saat itu ada pelatihan membuat topeng untuk mengurangi pengangguran. Kerajinan topeng di Dusun Bobung sempat terpuruk dan pesanan produk topeng mengalami penurunan drastis saat pandemi di awal tahun 2019 lalu. Anak muda yang semula menjadi pengrajin memutuskan pergi merantau. Permasalahan lain ialah karena kuantitas sumber daya manusia kurang memadai karena pengrajin disana kebanyakan orang tua, tidak seperti dahulu setiap pengrajin memiliki banyak karyawan untuk membantu. Menurut Kristy (2020), adanya krisis regenerasi karena generasi muda di Dusun Bobung tidak berminat mengenal bentuk-bentuk dan sejarah dari topeng yang dihasilkan oleh pengrajin.

Tidak semua generasi memiliki rasa ketertarikan terhadap kebudayaan. Menurut Kharisma (2020), generasi muda di dusun bobung tidak tertarik dengan kebudayaan mereka sendiri karena mereka merasa bahwa produk topeng monoton dan tidak bermakna untuk kehidupan mereka. Generasi muda saat ini lebih menggemari teknologi digital yang menjadi kesenangan. Salah satu yang menjadi kesenangan para generasi muda adalah *game* digital (Majid, 2023). Mendigitalkan kebudayaan topeng Panji dusun Bobung dapat mencegah tersisihnya budaya lokal. Pelestarian budaya berupa *game mobile* menjadi pilihan menarik untuk menciptakan pengenalan yang menyenangkan dan interaktif. Dalam *game mobile* dibutuhkan *user interface* yang menarik secara visual serta mampu memikat perhatian dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.

*User Interface* merupakan bagian visual dari *website*, *software* atau aplikasi. Menggabungkan konsep desain visual, informasi, dan interaksi menjadi satu untuk memudahkan penggunaannya. *User interface* terdiri dalam warna, bentuk, gambar dan

tulisan yang menarik sebagai penghubung antar sistem dengan penggunanya (Buana & Sari, 2022). Peran *user interface* sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan, memudahkan interaksi dan penyampaian informasi. Pengguna akan tahan berlama-lama dan lebih tertarik untuk mengeksplorasi aplikasi lebih jauh lagi jika tampilan desain menarik (Hidayat & Prajarini, 2022). Dalam mendesain *user interface*, ukuran *button* perlu dibuat agar mudah ditekan oleh ibu jari (*thumb zone*). Menurut Oktaviany (2022), ukuran *button* yang terlalu kecil dapat membuat pengguna salah ketuk dan kebingungan. Terdapat 3 tipe *thumb zone* untuk mengetahui posisi tangan sesuai dengan layout yang sudah dirancang, yaitu *one handed*, *cradled* dan *two handed*. Pengguna *one handed* menggunakan satu tangan untuk memegang *smartphone* dan satu tangan lagi melakukan tugas yang lain, pengguna *cradled* menggunakan dua tangan tetapi hanya satu tangan yang digunakan untuk menyentuh layar atau *button*. Membuat pengguna lebih bebas berinteraksi. Sedangkan pengguna *two handed* menggenggam *smartphone* yang kedua ibu jarinya digunakan untuk mengeksplor layar (Hooper, 2013). Melalui Deutsch (2020), *thumb zone* yang paling mudah dijangkau oleh pengguna dengan ibu jari yaitu sebanyak 36% yang menggunakan *cradled*, 49% menggunakan *one handed* dan 15% yang menggunakan *two handed*.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, sangat diperlukan sebuah pelestarian kebudayaan seperti *user interface game* edukasi berbasis *mobile* sampai tahapan *prototype*. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, dapat memunculkan inisiatif bagi para *game developer* atau disiplin ilmu lain sehingga dapat melanjutkan perancangan ini menjadi *game* sesungguhnya. Agar menarik minat dan motivasi generasi muda untuk mengenal bentuk dan karakter dari topeng-topeng dan ikut serta dalam mengembangkan dan melestarikan kebudayaan lokal.

## 2. METODE PERANCANGAN

Dalam proses merancang *user interface game* edukasi topeng Panji, dibutuhkan metode yang menghasilkan sebuah solusi dari suatu masalah yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan calon pengguna. Metode *design thinking* adalah pilihan yang tepat karena proses yang didukung oleh pemahaman mendalam tentang apa yang dibutuhkan dan diinginkan pengguna melalui pengamatan langsung karena berfokus pada manusia sebagai pusat untuk mengembangkan ide. Metode *design thinking* memiliki 5 tahap, yaitu:

1. *Empathize* merupakan inti dari proses desain yang berfokus pada manusia dengan

melihat insight atau hasil analisis data (Yulius, Nasrullah, Sari, & Alban, 2022). Pada tahap ini penulis melakukan observasi ke lokasi yang diteliti untuk melihat secara langsung situasi lapangan. Selain itu menyebarkan kuesioner kepada calon pengguna.

2. *Define* merupakan tahapan yang mengidentifikasi masalah apa yang akan penulis coba selesaikan dengan pengguna (Yulius, Nasrullah, Sari, & Alban, 2022). Pada tahap ini penulis akan mengolah data yang sudah didapat dari tahap *empathize* dengan menganalisa, merumuskan permasalahan yang ada dan diuraikan untuk mendapatkan tujuan utama dari pembuatan desain *user interface game* edukasi.
3. *Ideate* merupakan proses mengidentifikasi masalah di tahap *define* sebelumnya menjadi menciptakan solusi bagi pengguna. Tahapan ini menghasilkan sebanyak mungkin ide untuk dijadikan solusi terbaik (Yulius, Nasrullah, Sari, & Alban, 2022). Pada tahap ini penulis mencari solusi dari permasalahan di tahap *define*. Dengan melakukan *brainstorming* untuk mengembangkan konsep kreatif untuk menghasilkan solusi yang efektif.
4. *Prototype*, solusi yang telah didapat dari tahap *ideate* akan dilanjut ke tahap *prototype* agar dapat dikomunikasikan kepada pengguna agar mengetahui responsnya melalui tahapan *testing* (Alfajri, 2020). Pada tahap ini penulis merancang kerangka atau *wireframe* sebagai alat bantu untuk menghasilkan *prototyping* agar tidak terlalu banyak perubahan saat melalui tahap selanjutnya.
5. *Testing* merupakan proses pengujian hasil *prototype* yang sudah dirancang kepada pengguna. Pada tahap ini penulis melakukan percobaan kepada beberapa pengguna. Pengujian dilakukan dengan menampilkan *prototype user interface game* edukasi topeng Panji dengan membagikan kuesioner menggunakan *google form*.

### **3. PEMBAHASAN**

#### **3.1 Empathize**

Penulis melakukan observasi sebanyak 4 kali pada tanggal 19 Maret 2022, 15-17 April 2022, 4 Desember 2022 dan 1 Januari 2023. Selain itu membagikan kuesioner untuk mendapatkan informasi. Dokumentasi saat observasi sebagai berikut :



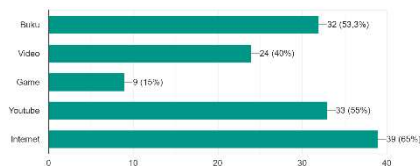
Gambar 1. Observasi Dusun Bobung  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Daftar pertanyaan kuesioner yang telah dibagikan sebagai berikut:

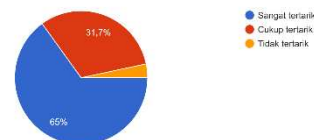
Tabel 1. Daftar Pertanyaan Empathize

No.	Pertanyaan
1.	Apakah anda tertarik untuk mengenal seni dan budaya Indonesia?
2.	Menurut anda, apa yang membuat tidak tertarik dengan seni dan budaya?
3.	Menurut anda, apa yang membuat tertarik dengan seni dan budaya?
4.	Apakah anda tau atau pernah mendengar tentang kesenian Topeng Panji?
5.	Media apa saja yang pernah kalian gunakan saat belajar tentang budaya Indonesia?
6.	Apakah anda suka bermain game?
7.	Apakah yang membuat anda suka bermain game?
8.	Apakah yang membuat anda tidak suka bermain game?
9.	Platform apa yang sering anda gunakan untuk bermain game?
10.	Apakah tampilan visual seperti ilustrasi, desain, warna dan font sangat penting dalam menarik perhatian dan kenyamanan anda ketika bermain game?
11.	Apakah game ludo pilihan yang tepat untuk melatih strategi dalam berpikir?
12.	Apakah game bisa menjadi media pelestarian yang menarik untuk mengenalkan seni dan budaya? khususnya topeng Panji
13.	Jika ada media pelestarian tentang topeng Panji dengan tampilan visual yang menarik (UI) yang dikombinasikan dengan game, apakah kalian tertarik untuk melihatnya?

Media apa saja yang pernah kalian gunakan saat belajar tentang budaya Indonesia?  
60 jawaban



Jika ada media pelestarian tentang topeng Panji dengan tampilan visual yang menarik (UI) yang dikombinasikan dengan game, apakah kalian tertarik untuk melihatnya?  
60 jawaban



Gambar 2. Diagram Hasil Kuesioner  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil yang telah dikumpulkan dari tahapan ini yaitu informasi kebutuhan dan

permasalahan pengguna yang dapat menjadi dasar pengembangan *user interface game* edukasi topeng Panji.

Tabel 2. Kesimpulan Permasalahan

No.	Kesimpulan Permasalahan
1.	Para pengguna menginginkan adanya media pengenalan untuk belajar seni dan budaya yang menarik dan menyenangkan
2.	Para pengguna menginginkan adanya media pengenalan budaya selain buku dan internet
3.	Para pengguna menginginkan desain tampilan <i>game</i> yang memiliki fitur yang mudah dipahami dan kombinasi warna yang menarik tidak mencolok
4.	Para pengguna menginginkan media pengenalan dengan tampilan visual yang menyenangkan serta memiliki fitur yang dapat memudahkan dalam mengenal topeng Panji Dusun Bobung

### 3.2 Define

Penulis menguraikan hasil dari kuesioner di tahap *empathize* agar memudahkan dalam mencari solusi permasalahannya. Hasil uraian tersebut sebagai berikut:

Hasil dari kuesioner yang telah dikumpulkan, dari 60 responden terdiri dari 34 orang laki-laki dan 26 orang perempuan, berusia 15 tahun sampai 23 tahun, mayoritas SMA dan kuliah. Dapat disimpulkan bahwa sekitar 32,3% yang pernah mendengar dan 15,4% yang mengetahui topeng Panji Dusun Bobung, 81,3% pengguna tidak tertarik dengan budaya karena tidak ada media pengenalan yang menarik, hanya sekitar 15% yang menggunakan media *game* saat belajar budaya karena mayoritas menggunakan buku dan internet, mayoritas menjawab alasan tidak suka *game* karena fitur yang membingungkan dan kombinasi warna yang mencolok, sekitar 93,3% yang menyetujui jika *game* dapat menjadi media pelestarian yang menarik untuk topeng Panji, dan 31,7% yang cukup tertarik dan 65% sangat tertarik jika ada media pelestarian tentang topeng Panji dengan tampilan *user interface* yang dikombinasikan dengan *game*.

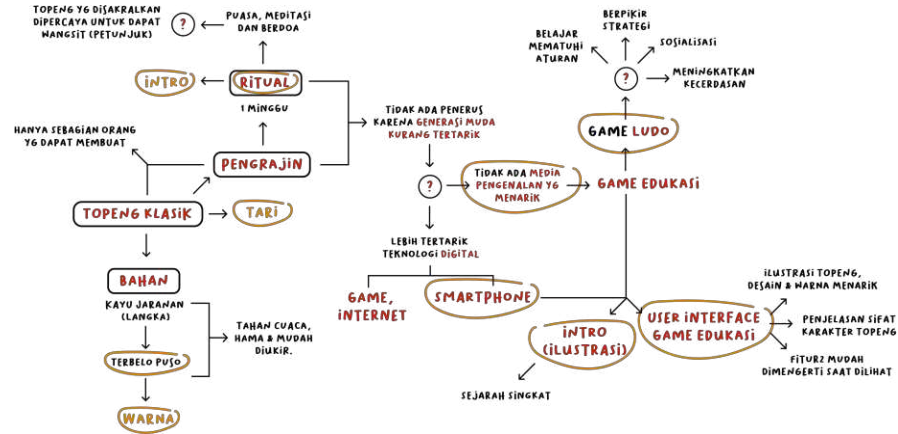
Setelah itu penulis melakukan penjabaran permasalahan agar memudahkan dalam memperoleh solusi yang baik dan efektif.

Tabel 3. Daftar Permasalahan

No.	Daftar Permasalahan
1.	Faktor penyebab pengguna tidak tertarik mengenal seni dan budaya adalah belajar budaya membosankan, tidak menyenangkan dan tidak ada media pengenalan budaya yang menarik
2.	Mayoritas pengguna tidak tau atau tidak pernah mendengar tentang topeng Panji DusunBobung
3.	Masih belum banyak yang menggunakan media <i>game</i> saat belajar budaya, kebanyakan menggunakan buku dan internet
4.	Faktor penyebab pengguna tidak suka bermain <i>game</i> adalah fitur yang membingungkan dan kombinasi warna yang mencolok tidak menarik

### 3.3 Ideate

Di tahap ini penulis mengembangkan ide yang sudah didapat dari *define* dengan melakukan *brainstorming*.



Gambar 3. Proses Brainstorming  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah itu penulis mencari solusi dari permasalahan yang didapat dari *define* untuk dijadikan tujuan utama dari pembuatan *user interface game* edukasi topeng Panji.

Tabel 4. Permasalahan dan Solusi

No.	Permasalahan	Solusi
1.	Faktor penyebab pengguna tidak tertarik mengenal seni dan budaya adalah belajar budaya membosankan, tidak menyenangkan dan tidak ada media pengenalan budaya yang menarik	Merancang media pelestarian yang menarik dan menyenangkan untuk mengenalkan seni dan budaya kepada pengguna
2.	Mayoritas pengguna tidak tau atau tidak pernah mendengar tentang topeng Panji DusunBobung	Merancang media pelestarian tentang topeng Panji Dusun Bobung agar pengguna ingin mengenal dan ikut melestarikan topeng Panji
3.	Masih belum banyak yang menggunakan media <i>game</i> saat belajar budaya, kebanyakan menggunakan buku dan internet	Merancang media pelestarian budaya yang kreatif dan inovatif serta tidak membosankan dengan media <i>game</i> edukasi
4.	Faktor penyebab pengguna tidak suka bermain game adalah fitur yang membingungkan dan kombinasi warna yang mencolok tidak menarik	Merancang <i>user interface game</i> dengan memberikan fitur-fitur dengan informatif dan <i>user friendly</i> agar mudah dipahami, serta kombinasi warna yang menarik

Solusi dan ide yang sudah dikumpulkan di tahap ini akan diuraikan sebagai berikut:

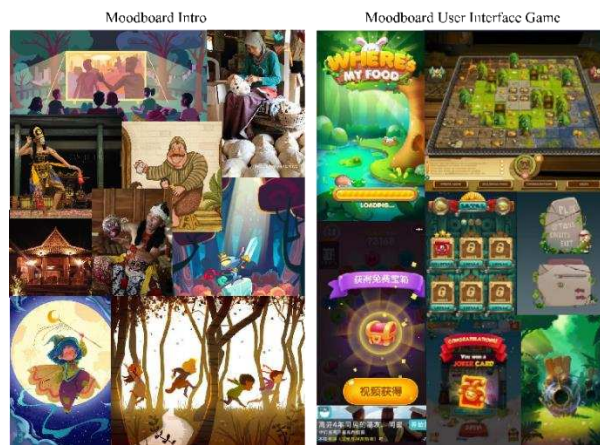
#### Konsep dan ide:

Konsep yang ditampilkan pada *user interface game* edukasi ini mengangkat tema topeng Panji Dusun Bobung untuk dijadikan topik dalam upaya mengenalkan kebudayaan topeng Panji Dusun Bobung ke masyarakat di seluruh Indonesia. Berisi tampilan intro sejarah singkat sebelum memasuki tampilan game yang akan menjadi media untuk mengenal karakter topeng-topeng Panji. Intro berisi ilustrasi cerita bergambar tentang

bagaimana asal usul kesenian topeng klasik dan berkembang sampai saat ini di Dusun Bobung. Konsep tampilan pada game ini mengangkat permainan ludo yang dimodifikasi sebagai wadah untuk mengenal karakter topeng Panji Dusun Bobung. Berisikan penjelasan setiap karakter topeng-topeng dengan ilustrasi topeng yang menarik. Konsep desain user interface seperti latar, warna dan elemen diambil dari ciri khas topeng yaitu kayu dan alam seperti tumbuhan dan batu.

a. Moodboard

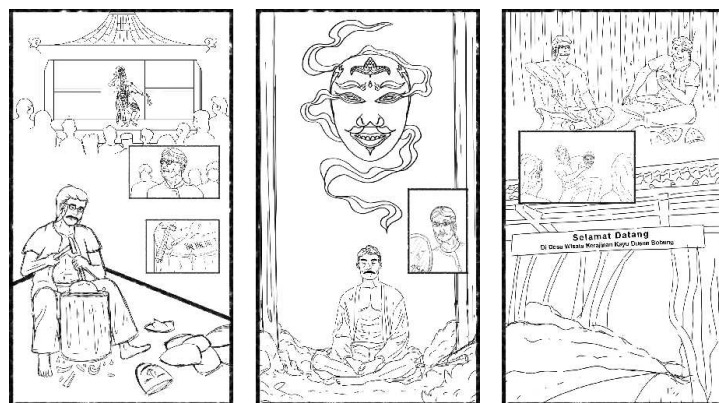
Berikut adalah beberapa moodboard yang berisi referensi *style* yang akan digunakan dalam perancangan *user interface game* edukasi. Bertujuan untuk memberikan gambaran dan mendapatkan ide.



Gambar 4. Moodboard  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

b. Sketsa

Setelah mendapatkan ide dan gambaran dari *moodboard*, selanjutnya adalah menuangkannya dalam bentuk sketsa yang menggunakan teknik *digital*.



Gambar 5. Sketsa Intro Sejarah Singkat  
Sumber: Dokumentasi Penulis



**Target audiens:**

Adapun target audiens dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

## a. Demografis

Usia : 15-25 tahun

Dikarenakan di usia tersebut mayoritas gemar bermain *game* digital dan sudah paham tentang tampilan visual *game* yang menarik, dapat berfikir logis dan harus mampu ikut melestarikan dan mengembangkan budaya lokal.

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Pendidikan : Kelas 3 SMP, SMA, Kuliah dan bekerja

Status sosial : Menengah

Mengarah pada orang yang sudah memiliki *smartphone* dengan platform android dan paham digital karena perancangan ini menggunakan fitur, layout, ukuran dan tampilan dari android. Android saat ini menguasai pasar *smartphone* kelas menengah karena harga yang terjangkau namun spesifikasi yang canggih (Daeng, Mewengkang, & Kalesaran, 2017).

## b. Psikografis

- Gemar bermain *game* digital berbasis *mobile*

- Berpikir jika belajar budaya membosankan dan tidak menyenangkan

- Tertarik atau kurang tertarik dengan budaya lokal khususnya topeng Panji

## c. Geografis

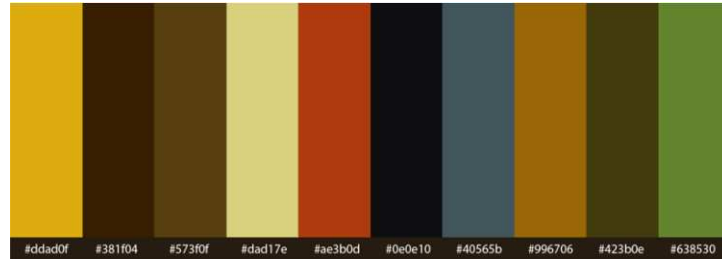
Seluruh wilayah di Indonesia yang ingin mengenal dan ikut melestarikan kebudayaan topeng Panji Dusun Bobung. Sekadar mengenal kesenian atau bahkan ikut serta menjadi pengrajin topeng di dusun tersebut.

**Pemilihan elemen desain:**

Elemen-elemen yang digunakan dalam desain sebagai berikut:

## a. Warna

Pemilihan warna dalam perancangan ini sudah disesuaikan dengan target audiens. Untuk latar, pewarnaan dibuat kesan suasana malam dan gelap dengan berfokus pada pencahayaan untuk menciptakan suasana yang hangat dan seakan berada di suasana tempo dulu ketika menceritakan intro sejarah singkat, sedangkan untuk objek utama menggunakan warna-warna terang agar fokus tetap pada objek utama. Selain itu juga, disesuaikan dengan warna-warna dari karakter topeng.



Gambar 6. Referensi Warna  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

## b. Tipografi

Font yang digunakan pada judul serta logo dari user interface game “PANJI LUDO” ini adalah jenis dekoratif. Bentuk font dekoratif yang beragam ini bertujuan untuk menarik ketertarikan dari target audiens. Font dekoratif cenderung memiliki karakter yang tidak membosankan dan menyenangkan ketika dilihat sama seperti *game*.



Gambar 7. Logo Panji Ludo  
Sumber: Dokumentasi Penulis

### Sugar Bomb

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

Gambar 8. Font Sugar Bomb  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Sedangkan untuk font pada *user interface* seperti, tulisan dalam kartu, paragraf penjelasan dan lain-lain menggunakan font Bakso Sapi dan Mops Antiqua. Bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan terbaca dengan jelas.

### Bakso Sapi

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**0123456789**

Gambar 9. Font Bakso Sapi  
Sumber: Dokumentasi Penulis

### Mops Antiqua

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**0123456789**

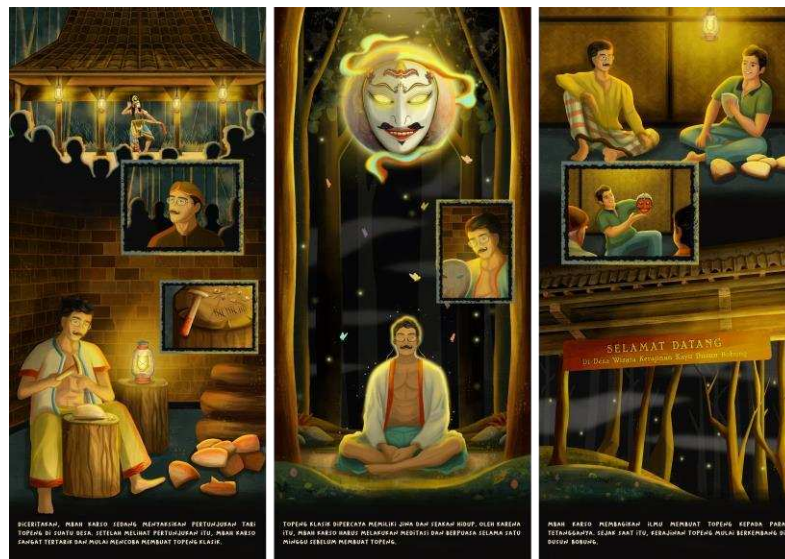
Gambar 10. Font Mops Antiqua  
Sumber: Dokumentasi Penulis

### c. Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan pada intro sejarah singkat adalah ilustrasi semi realis dengan teknik *digital painting* agar ilustrasi terlihat sedikit hidup. Dibuat sederhana dengan semi realis agar dapat membangkitkan imajinasi dan membuat semakin menarik.

#### - Intro sejarah singkat

Berisi cerita asal usul bagaimana topeng klasik berkembang sampai saat ini di Dusun Bobong.



Gambar 11. Final Intro Sejarah Singkat  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Ilustrasi intro dibuat kesan suasana malam dan gelap dengan berfokus pada pencahayaan untuk menciptakan suasana yang hangat dan seakan berada di suasana tempo dulu. Sedangkan untuk objek utama tetap diusahakan menggunakan warna terang agar siapapun yang melihat tetap fokus pada objek utama dan pesan dapat tersampaikan dengan baik. Menggunakan pencahayaan dari lentera, bertujuan agar target audiens ikut merasakan dan berimajinasi seakan-akan melihat apa yang mbah Karso lakukan pada saat itu sesuai dengan yang diceritakan.

#### - Kartu

Berisi 3 jenis kartu yang terdiri dari kartu profil, kartu jebakan dan kartu keberuntungan. Berikut sketsa yang dibuat menggunakan digital.



Gambar 12. Sketsa Kartu  
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Kartu profil ini menggunakan karakter dari topeng-topeng Panji. Berisi penjelasan mengenai sifat, karakter dari masing-masing topeng.



Gambar 13. Final Kartu Profil  
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Kartu jebakan ini menggunakan karakter dari topeng-topeng Panji. Berisi perintah yang merugikan pemain.



Gambar 14. Final Kartu Jebakan  
Sumber: Dokumentasi Penulis

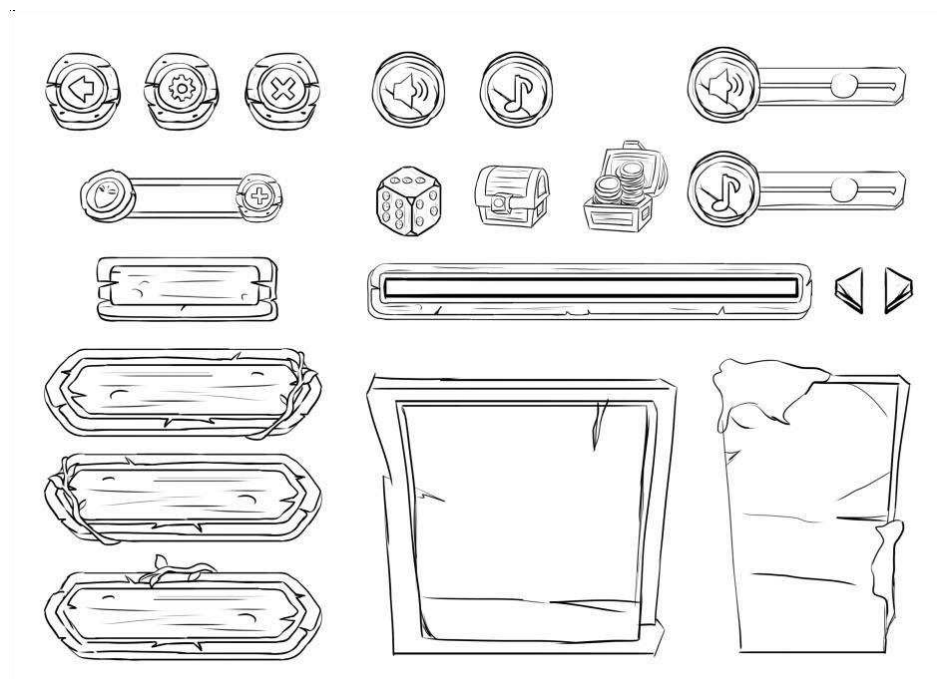
Kartu keberuntungan ini menggunakan karakter dari topeng-topeng Panji.  
Berisi perintah yang menguntungkan pemain.



Gambar 15. Final Kartu Keberuntungan  
Sumber: Dokumentasi Penulis

- Button asset

Berikut adalah beberapa sketsa dan final button asset yang dirancang sebagai pendukung untuk menjalankan prototype pada user interface game.



Gambar 16. Sketsa Button Asset  
Sumber: Dokumentasi Penulis



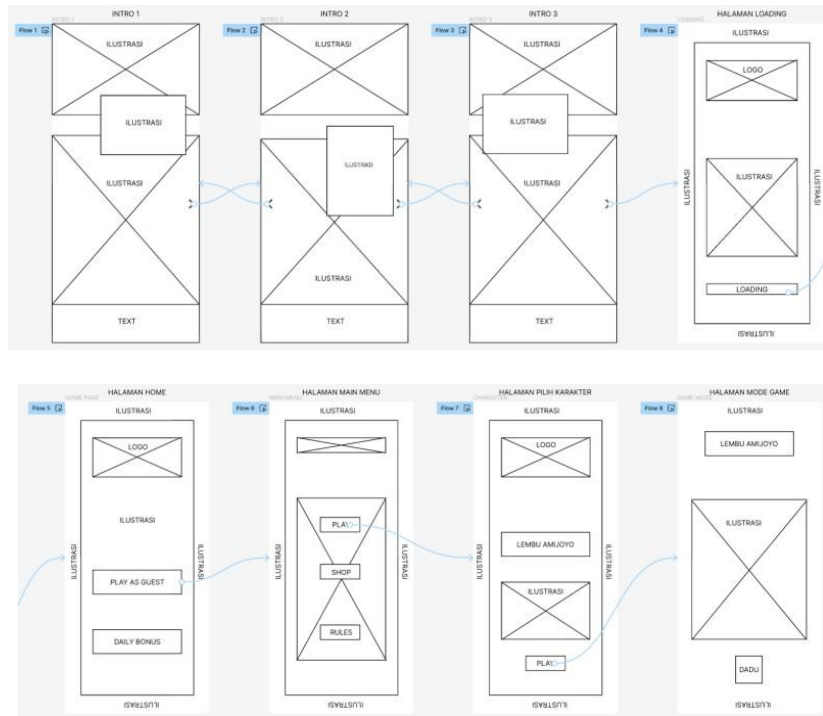
Gambar 17. Final Button Asset  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Terdapat fitur, tombol dan aset yang masing-masing memiliki fungsi.

- Fitur kembali (panah) berfungsi untuk beralih ke halaman sebelumnya
- Fitur pengaturan berfungsi untuk mengatur suara dan musik dari game
- Fitur keluar (silang) berfungsi untuk keluar dari halaman ke halaman home atau main menu
- Tombol berisi teks yang berfungsi untuk beralih ke halaman selanjutnya
- Tombol loading sebagai proses sebelum pengguna memasuki halaman home
- Tombol *arrow* berfungsi untuk menggeser halaman ke halaman selanjutnya. Digunakan pada intro, profile card, trap card, lucky card dan rules

### 3.4 Prototype

Berikut hasil *wireframe* yang sudah di rancang dari halaman intro sampai halaman mode *game*. Jika tombol yang ada di intro 1 ditekan, maka halaman akan berganti ke intro 2. Begitupun seterusnya.

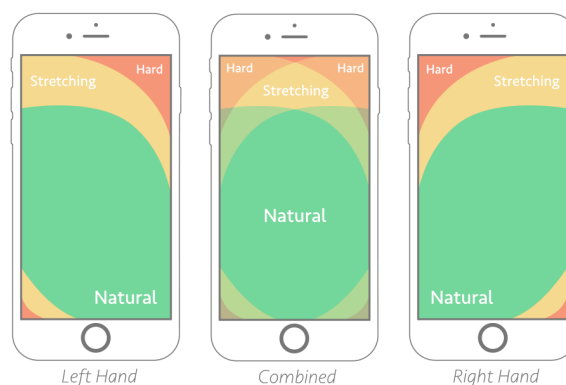


Gambar 18. Wireframe  
Sumber: Dokumentasi Penulis

### Penggunaan media:

Media yang digunakan pada perancangan ini adalah media digital berupa figma sebagai program utama dalam merancang *prototype* interaktif yang dapat dijalankan, agar pengguna dapat berinteraksi dengan desain yang sudah dibuat melalui *web browser*. Selain itu, sosial media juga digunakan untuk mempromosikan perancangan ini untuk mencoba menjalankan *prototype* dengan membagikan link.

*Thumb zone* pada perancangan ini menggunakan tipe *cradled* (kombinasi menggenggam *smartphone* dengan kedua tangan tetapi satu tangan itu digunakan untuk berinteraksi secara bebas dengan layar).



Gambar 19. Thumb Zone

Sumber: <https://www.smashingmagazine.com/2016/09/the-thumb-zone-designing-for-mobile-users/>

Dalam perancangan ini beberapa fitur penting ditempatkan di pinggir atas (*hard*). Berupa ikon keluar, kembali dan pengaturan. Fitur ini berbentuk ikon yang mudah dikenali untuk memandu pengguna ke halaman yang dituju, seperti ikon kembali untuk beralih ke halaman sebelumnya. Ikon ini diletakkan di atas pinggir kanan dan kiri agar menghemat ruang layar, meningkatkan daya tarik visual dan mudah dilihat pengguna. Sedangkan tombol yang lain berada di tengah (*natural*). Berupa tombol mulai, main, toko dan aturan. Tombol di tengah ini termasuk tombol ajakan (*call to action*) yang didukung dengan teks. Tombol ini diletakkan di tengah dan dibuat dengan warna kontras atau cerah agar pandangan pengguna langsung terfokus kepada tombol. Tujuannya untuk mendorong pengguna melakukan tindakan tertentu agar halaman beralih ke halaman lain. Dengan tipe *cradled* pengguna dapat menjangkau area button yang tidak bisa dijangkau dengan tipe *one handed* atau *two handed*.

#### **Aspek teknis:**

Software yang digunakan dalam merancang *user interface game* edukasi ini menggunakan figma dan adobe photoshop. Adobe photoshop digunakan dalam membuat ilustrasi cerita bergambar seperti intro sejarah singkat, *button asset* dalam tampilan *game* dan kebutuhan *user interface* yang lainnya. Sedangkan Figma digunakan untuk membuat *prototype* dari karya visual yang sudah dibuat agar dapat berinteraksi dengan penggunaannya. Format *user interface game* ini berupa *mobile* dengan ukuran android *large* 360x800 pixel.

#### **Hasil:**

Hasil perancangan ini berupa *user interface game* edukasi topeng Panji Dusun Bobung dengan menggunakan *tools* figma dan diberi *prototype* sederhana pada karya visualnya. Cara bermainnya adalah pengguna melawan komputer dimana pengguna hanya dapat berinteraksi dengan komputer.

Berisi ilustrasi dan elemen dibuat relevan dengan karakter topeng-topeng yang diimplementasikan dalam bentuk *user interface game* ludo.





Gambar 20. Halaman Loading dan Intro  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Halaman *loading* berupa tampilan awal sebelum memasuki halaman intro sejarah singkat. Ketika tombol *loading* ditekan, halaman akan beralih ke halaman intro yang berisi asal usul tentang topeng klasik di Dusun Bobung.



Gambar 21. Halaman Home, Main Menu, Player Select dan Mode game  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Halaman *home* menampilkan logo game, tombol mulai dan bonus. Jika tombol mulai ditekan, halaman akan beralih ke halaman main menu. Sedangkan untuk bonus, halaman akan beralih ke halaman bonus.

Halaman *main menu* terdapat beberapa tombol seperti main, toko, aturan, fitur kembali dan pengaturan. Tombol main digunakan untuk memulai game yang ketika ditekan akan beralih ke halaman karakter. Tombol toko akan beralih ke halaman toko yang berisi karakter topeng. Tombol aturan akan beralih ke halaman aturan yang berisi cara bermain atau aturan dalam permainan.

Halaman *player select* dibuat seakan pengguna memilih karakter topeng yang akan dimainkan sebagai bidak dalam *game* ludo. Menampilkan tombol nama dari karakter topeng dipilih dan tombol main yang akan beralih ke halaman mode *game*.

Halaman mode *game* dibuat seperti mode dalam permainan dengan suasana “*jungle*”. Terdapat fitur *exit* jika ingin keluar dari halaman mode *game* dan *fitur pengaturan*. Di dalam *boardgame*, terdapat 4 bidak jika ditekan beralih ke halaman kartu yang berisi penjelasan karakter. Selain itu, *trap card* jika ditekan akan beralih ke halaman kartu berisi perintah jebakan. Begitu pula untuk *lucky card* yang berisi perintah keberuntungan. Pada *home* bidak terdapat lingkaran putih transparan, jika ditekan akan beralih ke mode *game* akhir.



Gambar 22. Halaman Kartu, Halaman Mode Game Akhir, Halaman Pemenang  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Halaman kartu menggunakan karakter topeng sebagai kartu jebakan dan keberuntungan yang berisi perintah. Jika tombol nama berwarna merah pada kartu ditekan, di dalamnya terdapat penjelasan sifat atau karakter dari masing-masing topeng.

Halaman mode game akhir dibuat seperti permainan selesai. Bidak lembu amijoyo yang keduanya sudah mencapai *home*. Ketika dadu ditekan, halaman otomatis akan beralih ke halaman pemenang.

Halaman pemenang memperlihatkan bidak yang dipilih di halaman *player select* menjadi pemenang pertama.

### 3.5 Testing

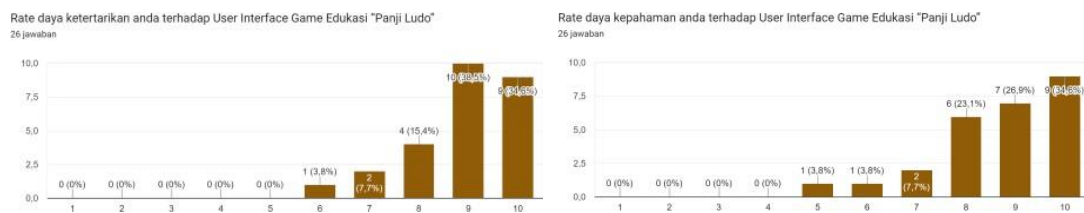
Penulis melakukan pengujian *prototype* yang sudah dirancang kepada calon pengguna dengan membagikan kuesioner melalui *google form*. Pengujian hasil *prototype* dilakukan dengan membagikan kuesioner yang melibatkan siswa SMA, kuliah dan pekerja berusia

15-25 tahun yang gemar bermain game digital *mobile*. Daftar pertanyaan kuesioner sebagai berikut:

Tabel 5. Daftar Pertanyaan Testing

No.	Pertanyaan
1.	Rate daya ketertarikan anda terhadap User Interface Game Edukasi “Panji Ludo”
2.	Rate visualisasi User Interface Game Edukasi “Panji Ludo”
3.	Rate daya kepehaman anda terhadap User Interface Game Edukasi “Panji Ludo”
4.	Rate kombinasi warna pada User Interface Game Edukasi “Panji Ludo”
5.	Adakah kendala yang kamu alami selama melihat User Interface Game Edukasi “PanjiLudo”?
6.	Apakah user interface game edukasi ini bisa menyampaikan informasi tentang topengPanji dengan baik dan jelas?
7.	Apakah user interface game edukasi ini bisa menjadi media pelestarian topeng PanjiBobung yang tepat?
8.	Menurut kamu apa kekurangan atau kelebihan dari User Interface Game Edukasi “PanjiLudo”?
9.	Setelah melihat User Interface Game Edukasi “Panji Ludo” ini, apakah membuat andatertarik untuk mengenal topeng panji bobung?
10.	Adakah kritik dan saran untuk user interface game edukasi “Panji Ludo”?

Setelah melakukan pengujian, penulis mengumpulkan hasil dari kuesioner tersebut. Berikut hasil ketertarikan dan pemahaman pengguna saat menguji *prototype user interface game* edukasi topeng Panji Dusun Bobung.



Gambar 23. Diagram Hasil Testing  
Sumber: Dokumentasi Penulis

### 1) Hasil uji ketertarikan

Dari 26 responden, sekitar 88% yang menyatakan bahwa *user interface game* edukasi sangat menarik.

Tabel 6. Hasil Uji Ketertarikan

Jawaban	Responden	Total %
Sangat tertarik	23	88%
Cukup tertarik	3	12%
Tidak tertarik	0	0%

### 2) Hasil uji kepehaman

Dari 26 responden, sekitar 84,6% yang menyatakan bahwa *user interface game* edukasi sangat mudah dipahami.

Tabel 7. Hasil Uji Kepehaman

Jawaban	Responden	Total %
Sangat paham	22	84,6%
Cukup paham	4	15,3%
Tidak paham	0	0%

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan dan pengujian yang dilakukan dengan metode *design thinking*, hasil riset yang didapat dari 26 responden dalam uji coba *user interface game* edukasi ini, sebanyak 23 orang atau 88% yang menyatakan sangat tertarik dan sebanyak 22 orang atau 84,6% menyatakan mudah dipahami. Mayoritas pengguna menyatakan bahwa *user interface game edukasi* ini dapat menyampaikan informasi topeng Panji dengan baik dan pengguna menjadi tertarik untuk mengenal topeng Panji Bobung. Dengan adanya perancangan ini, memudahkan generasi muda saat proses pengenalan dan mengingat suatu bentuk, warna dan tulisan yang memiliki karakteristik seperti topeng.

Saran untuk penelitian selanjutnya, bagi para *game developer* atau disiplin ilmu lain dapat melanjutkan perancangan ini menjadi aplikasi *game* sesungguhnya yang dapat di *install* di *smartphone* berbasis android maupun iPhone agar pengguna dapat bermain *game* sembari mengenal topeng Panji Bobung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alfajri, M. F. (2020). Perancangan Strategi Digital Pada Sribu.com Menggunakan Metode Design Thinking. 78.
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *Unipma*, 5(2), 91-97.
- Daeng, I. T., Mewengkang, N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. 5.
- Deutsch, J. (2020, September 13). *Utilizing the thumb zone for dropdowns*. Retrieved from Bootcamp UX Design: <https://bootcamp.uxdesign.cc/utilizing-the-thumb-zone-for-dropdowns-e579f0f9185a>
- Hidayat, M. T., & Prajarini, D. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi Donor Darah Apherisis Berbasis Android Untuk Pelayanan UPTD RSUP DR. SARDJITO YOGYAKARTA. *Aksa Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 745.
- Hooper, S. (2013, February 18). *How Do Users Really Hold Mobile Devices?* Retrieved from UX Matters: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2013/02/how-do-users-really-hold-mobile-devices.php#comments>
- Kristy, M. I. (2020). Perancangan Game Untuk Memperkenalkan Kerajinan Topeng Kayu Bobung Kepada Remaja.

- Mahdayeni, Alhaddad, M. R., & Saleh, A. S. (2019). Manusia Dan Kebudayaan (Manusia Dan Sejarah Kebudayaan, Manusia Dalam Keanekaragaman Budaya Dan Peradaban, Manusia Dan Sumber Penghidupan). *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 155.
- Majid, H. A. (2023, Februari 10). *Pengaruh Game Terhadap Generasi Muda*. Retrieved from Joglo Jateng: <https://joglojateng.com/2023/02/10/pengaruh-game-terhadap-generasi-muda/>
- Oktaviany, G. (2022). Perancangan Ulang UI/UX Untuk Aplikasi Rumah Belajar. 13.
- Puspita, W. N. (2014). Tari Topeng Sinok Di Kabupaten Brebes Jawa Tengah.
- Siskawati. (2017). Penerapan Topeng Panji Bobung Sebagai Motif Batik Pada Elemen Estetis Working Space. *ePrints UNY*.
- UTAMA, B. S. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes. 13.
- Wahyu, D. (2014, Agustus 7). *Topeng Bobung*. Retrieved from Katadata: <https://katadata.co.id/arsip/foto/5e9a574ae0303/sajiman-topeng-kayu-bobung-yang-mendunia>
- Wibowo, M. W., Kuswarsantyo, & Mahardika, C. (2020). The Existence of Panji Masks in Postmodern. *Atlantis Press*, 444, 225.
- Yulius, R., Nasrullah, M. F., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). *Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya*. Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA.

**PERANCANGAN USER INTERFACE GAME EDUKASI TOPENG PANJI SEBAGAI  
MEDIA PELESTARIAN KEBUDAYAAN DI DUSUN BOBUNG GUNUNGKIDUL**



**Disusun Oleh :**

**SEKAR HAPSARITTA RAYSHANTTI S**

**11191083**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL STRATA S1  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2023**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal 07 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Novan Edo Pratama". The signature is fluid and cursive, with a large loop at the beginning.

**Novan Edo Pratama, M.Ds**

NIDN : 0523119102