

Sungging

Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya



Departemen Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya
Universitas Negeri Yogyakarta

Sungging

Jurnal Seni Rupa, Kriya,
Desain dan Pembelajarannya

Vol. 2, No. 2
pp. 217-238

<https://journal.uny.ac.id/index.php/sungging/article/view/70716>



<https://doi.org/10.21831/sungging.v2i2.70716>

Home > Archives > Vol 2, No 2 (2023)

Vol 2, No 2 (2023)

Sungging Edisi Juli - Desember

DOI: <https://doi.org/10.21831/sungging.v2i2>

Table of Contents

Articles

[Potret seni rupa inklusif: Perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran siswa tunarungu di SLB Ma'arif Muntilan](#)

Onten Purbasari, SLB-B YPPALB Kota Magelang, Indonesia
Eni Puji Astuti, Universitas Negeri Yogyakarta

[10.21831/sungging.v2i2.64283](#)

PDF
121-132

[Interior deaf space pada ruang kelas tunarungu di SLBN Dr. Radjiman Wedyodiningrat Ngawi](#)

Lina Nurohmatin, Universitas Negeri Yogyakarta
Dwi Retno Sri Ambarwati, Universitas Negeri Yogyakarta

[10.21831/sungging.v2i2.63990](#)

PDF
133-151

[Masalah dan alternatif solusi penerapan Kurikulum Merdeka pada konsentrasi keahlian Seni Patung SMK Negeri 3 Kasihan](#)

Naufal Nuur 'Azmi, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Dwi Wulandari, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[10.21831/sungging.v2i2.66063](#)

PDF
152-162

[Instrumen penilaian antarteman dalam penciptaan karya poster mata pelajaran Desain Publikasi](#)

Wisnu Lintang Tranggana, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Bambang Prihadi, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[10.21831/sungging.v2i2.64218](#)

PDF
163-171

[Pictorial book Asal-usul Candi Bajangratu: Media pelestarian cerita rakyat](#)

Retno Suci Agustin, Solusi Distribusi Group, Indonesia
Aran Handoko, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[10.21831/sungging.v2i2.64385](#)

PDF
172-185

[Nilai spiritual karya Andi Kartojowo](#)

Diajeng Anganthi Sae, SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta, Indonesia
Damascus Heri Purnomo, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[10.21831/sungging.v2i2.64367](#)

PDF
186-198

[Multimedia pembelajaran prakarya kerajinan serat alam berbasis Website Glide App](#)

Isti Nurrohma, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Martono Martono, Universitas Negeri Yogyakarta

[10.21831/sungging.v2i2.64382](#)

PDF
199-206

[Ornamentasi figur Ronggolawe dan kudanya untuk desain tas kulit wanita berbasis budaya](#)

Fika Nur Happy, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Ismadi Ismadi, Universitas Negeri Yogyakarta

[10.21831/sungging.v2i2.64435](#)

PDF
207-216

[Perancangan user interface game edukasi Topeng Panji sebagai media pelestarian kebudayaan](#)

Sekar Hapsaritta Rayshantti, Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia, Indonesia
Novan Edo Pratama, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Dian Prajarini, Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia, Indonesia

[10.21831/sungging.v2i2.70716](#)

PDF
217-238

[Peranan kepala sekolah dalam efektivitas pembelajaran daring dengan Google Sites di sekolah menengah atas](#)

Denny Wahyu Triawan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[10.21831/sungging.v2i2.70670](#)

PDF
239-246

USER

Username

Password

Remember me

NOTIFICATIONS

- [View](#)
- [Subscribe](#)

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

Browse

- [By Issue](#)
- [By Author](#)
- [By Title](#)
- [Other Journals](#)



KEYWORDS

Art for Children, Children's Painting, Desain, User Interface, Game, Topeng Panji, Glide App, Interior, Deaf Space, Analis, Tunarungu, Lukisan, Kontemporer, Konsep, Proses, Penciptaan, Heri Doro, Multimedia pembelajaran, Nurkhotri, Krisna Prasetyo's Painting, Pengembangan Modul belajar, Picture book, Folklore, Batangratu Temple, Majapahit Kingdom, Matokerno Regency Principal, effectiveness of online learning, high school, Ronggolawe, Kriva Kulit, Tas Wanita, Teknik Pyrography, Serat Alam, Website Learning, art learning, characteristics of fine art, deaf children, desain instagramable, interior design, café Meekow, desain publikasi karya poster pendidikan, seni, ekspresi, emosi, karkiter, penilaian antarteman, relief Manohara, pelukis Subandi, proses kreatif, penciptaan seni lukis, surealistik, rubrik

FONT SIZE

[Journal Help](#)

OPEN JOURNAL SYSTEMS

CURRENT ISSUE

ATOM 1.0

RSS 2.0

RSS 1.0



Jurnal Sungging is published by Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta. It is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Based on a work at <https://journal.uny.ac.id/index.php/sungging>

Our Journal has been Indexed by:



Home > About the Journal > Editorial Team

Editorial Team

Editor in Chief

[Mr. Bambang Prihadi](#), Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Associate Editor

[Dwi Wulandari, M.A.Ed., M.Pd.](#), Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-3040-0393> ; Sinta ID: 6718757 ; Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Editorial Board

[Prof. Dr. Trie Hartiti Retnowati, M.Pd.](#), Sinta ID: 6183044; Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn.](#), Scopus ID: 57211404932; Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-6555-0001>; Sinta ID: 6061900; Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.](#), Sinta ID: 6062385; Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[Dr. Badrul Isa](#), (Scopus ID: 54795509300), Faculty of Education, Universiti Teknologi MARA, Shah Alam., Malaysia

[Ismadi Ismadi](#), Universitas Negeri Yogyakarta

[Mr. Angga Sukma Permana](#), Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[Alda Roihana Zuhro](#), Yogyakarta State University, Indonesia

[Denny Wahyu Triawan](#), Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Proofreader

[Faisal Isnain](#), Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Design and Layout

[Kharisma Creativani](#), Universitas Negeri Yogyakarta



Jurnal Sungging is published by Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta. It is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#). Based on a work at <https://journal.uny.ac.id/index.php/sungging>

Our Journal has been Indexed by:

USER

Username

Password

Remember me

NOTIFICATIONS

- [View](#)
- [Subscribe](#)

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

Browse

- [By Issue](#)
- [By Author](#)
- [By Title](#)
- [Other Journals](#)



KEYWORDS

[Art for Children](#) [Children's Painting](#) [Design](#) [User Interface](#) [Game](#) [Topeng Panji](#) [Glide App](#) [Interior](#) [Deaf Space](#) [Anak Tunarungu](#) [Lukisan](#) [Kontemporer](#) [Konsep](#) [Proses](#) [Penciptaan](#) [Heri Doro](#) [Multimedia pembelajaran](#) [Nurkhovri](#) [Krisna Prasetyo's Painting](#) [Pengembangan Modul belajar](#) [Picture book](#) [Folklore](#) [Balangratu Temple](#) [Masapahit](#)



Perancangan *user interface game* edukasi Topeng Panji sebagai media pelestarian kebudayaan

*Sekar Hapsaritta Rayshantti Susanto*¹, *Novan Edo Pratama*²,
*Dian Prajarini*¹

¹ Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia

² Universitas Negeri Yogyakarta

Corresponding author: sekarhapsaritta09@gmail.com

ABSTRAK

Topeng Panji merupakan bentuk visual yang ditransformasikan dari kisah Panji. Salah satu dusun yang membuat topeng Panji adalah Dusun Bobung, Gunungkidul. Saat ini, minat terhadap pengenalan seni dan budaya di kalangan generasi muda menurun, khususnya di Dusun Bobung. Beberapa di antaranya lebih tertarik pada permainan digital, mengakibatkan kurangnya keinginan untuk mengenal budaya, terutama topeng Panji. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari metode *design thinking*, sebagian dari mereka kurang tertarik pada budaya karena tidak adanya media yang menyenangkan untuk mengenal budaya. Oleh karena itu, diperlukan media pelestarian yang menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk mengenal topeng Panji dari Dusun Bobung dengan mendesain antarmuka pengguna game edukasi. Melalui desain ini, generasi muda dapat mengenal budaya topeng Panji Dusun Bobung dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Desain ini mampu menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada. Dari hasil uji coba yang dilakukan kepada 26 pengguna, 84,6% menyatakan bahwa antarmuka pengguna *game* edukatif ini mudah dimengerti.

Kata Kunci: *Desain, Antarmuka pengguna, Game, Topeng Panji*

ABSTRACT

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. The interest in recognising arts and culture among the younger generation is decreasing, especially in Bobung hamlet. Some 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 are less interested in culture because there is no fun media to get to know culture. Therefore, there is a need for enjoyable, 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 can 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.

Keywords: *Design, User Interface, Game, Panji Mask*

Riwayat artikel

Dikirim:

Desember 2023

Diterima:

Desember 2023

Dipublikasikan:

Desember 2023

Sitasi:

Susanto, S. H. R., Pratama, N. E., and Prajarini, Dian. (2023). Perancangan user interface game edukasi Topeng Panji sebagai media pelestarian kebudayaan. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain dan Pembelajarannya* 2(2): 217-238.

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 estetisnya. 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 Malang, Topeng Panji Cirebon, dan topeng Panji Bobong, 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 Bobong, 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 Bobong 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 Bobong 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 Bobong 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 Bobong 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 Bobong 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 penggunaannya (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 (Hoover, 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

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*.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Pembahasan

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 Bobong
 Sumber: Dokumentasi Penulis

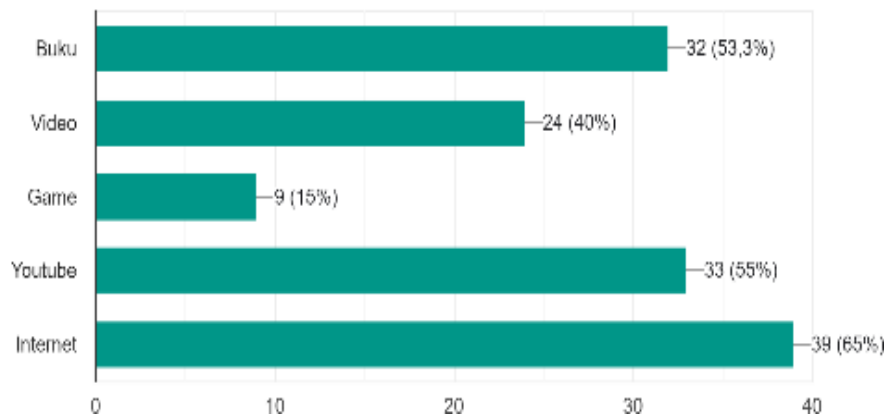
Daftar pertanyaan kuesioner yang telah dibagikan sebagai berikut:

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?

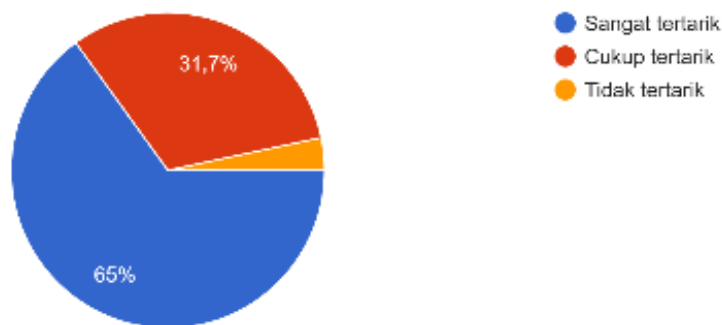
Media apa saja yang pernah kalian gunakan saat belajar tentang budaya Indonesia?

60 jawaban



Jika ada media pelestarian tentang topeng Panji dengan tampilan visual yang menarik (UI) yang dikombinasikan dengan game, apa 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

2. Define

Hasil dari kuesioner ditahap *empathize* di uraikan untuk 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*.

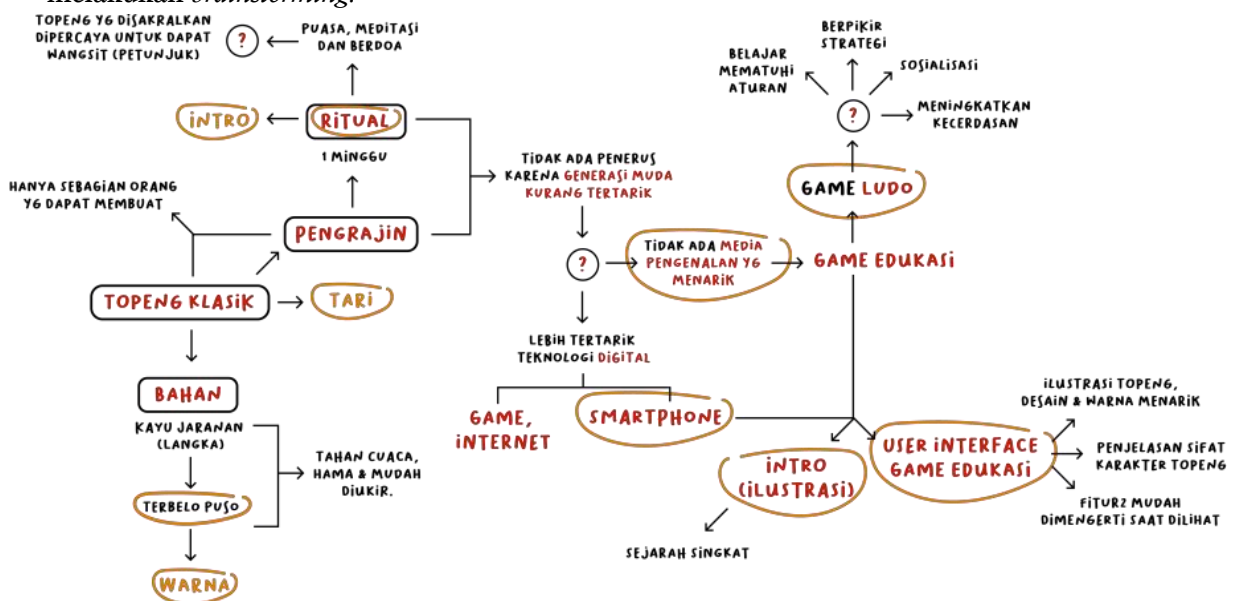
Setelah itu penulis melakukan penjabaran permasalahan agar memudahkan dalam memperoleh solusi yang baik dan efektif.

Tabel 3. Daftar Permasalahan

No	Daftar Permasalahan
1.	Faktor penyebab pengguna tidak tertarik mengenal seni dan budaya adalah belajar budayamembosankan, 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 dankombinasi warna yang mencolok tidak menarik

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 budayamembosankan, 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 pernahmendengar tentang topeng Panji Dusun Bobung	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 <i>game</i> adalah fitur yang membingungkan dan kombinasi warna yang mencolok tidak menarik	Merancang <i>user interface game</i> dengan memberikan fitur-fitur dengan informatifdan <i>user friendly</i> agar mudah dipahami, serta kombinasi warna yang menarik

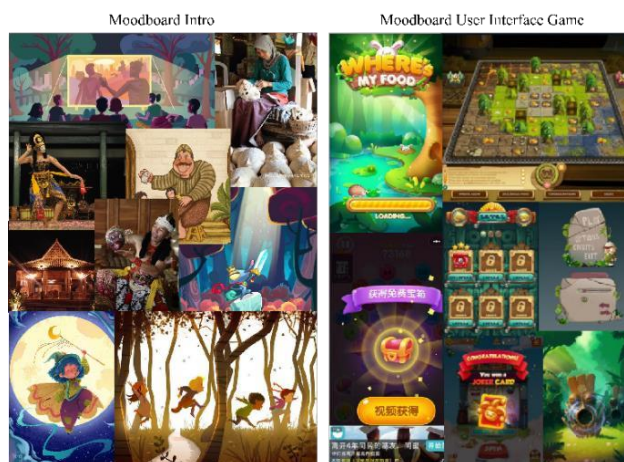
Solusi dan ide yang sudah dikumpulkan di tahap ini akan diuraikan sebagai berikut:

3.1 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.

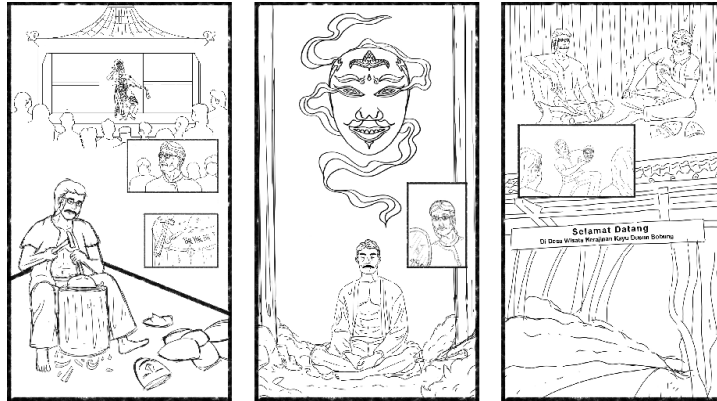


Gambar 4. Moodboard

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

c. Target audiens :

Adapun target audiens dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- **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).

- **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

- **Geografis**

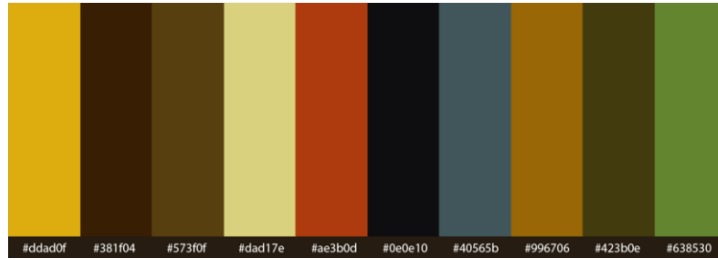
Seluruh wilayah di Indonesia yang ingin mengenal dan ikut melestarikan kebudayaan topeng Panji Dusun Bobung. Sekadar mengenal kesenian atau bahkan ikut serta menjadi pengrajin topeng di dusun tersebut.

d. Pemilihan elemen desain:

Elemen-elemen yang digunakan dalam desain sebagai berikut:

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/>

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

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Gambar 8. Font Sugar Bomb
Sumber: online

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.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Gambar 9. Font Bakso Sapi
Sumber: online

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 10. Font Mops Antiqua
Sumber: online

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 Bobung.



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

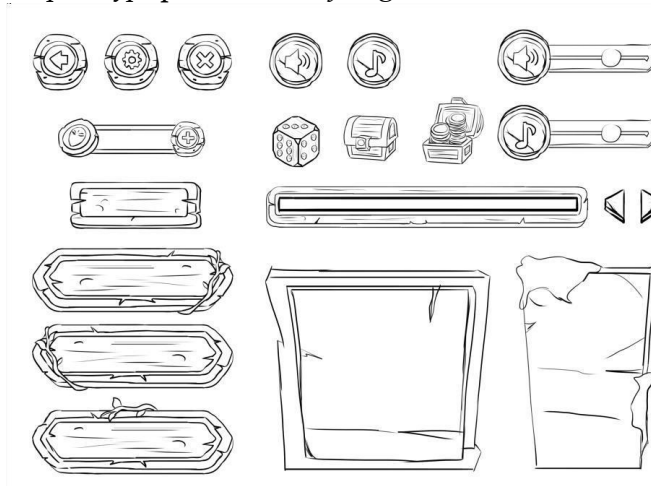
Kartu keberuntungan ini menggunakan karakter dari topeng-topeng Panji. Berisi perintah yang menguntungkan pemain.



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



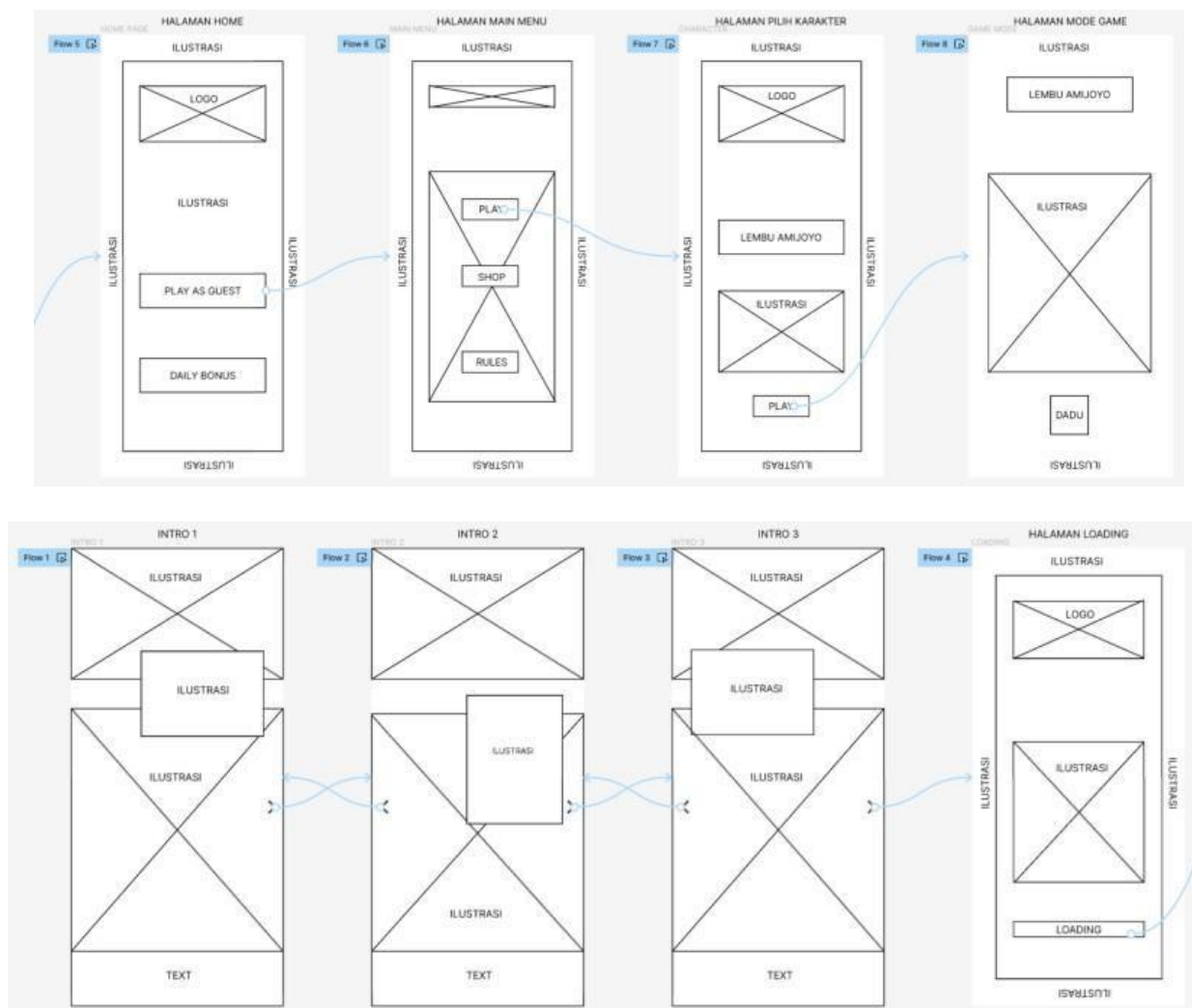
Gambar 17. Final Button Asset
Sumber: Dokumentasi Penulis

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*.

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

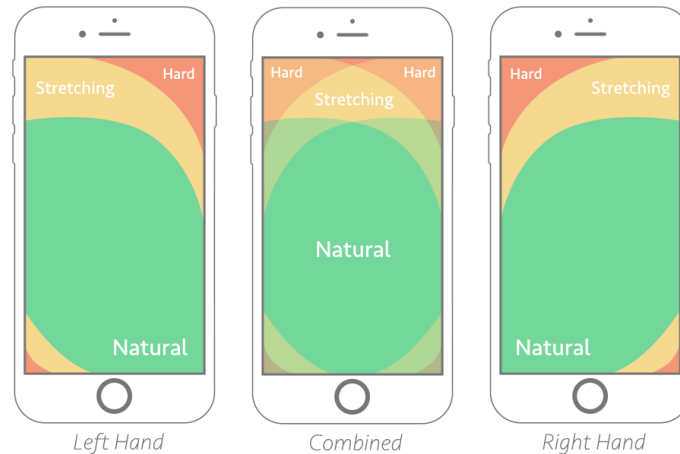
Sumber: Dokumentasi Penulis

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 penggunanya. 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 *games* akan melawan komputer dimana pengguna hanya dapat berinteraksi dengan komputer. Berisi ilustrasi dan elemen yang 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 di tekan, 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.

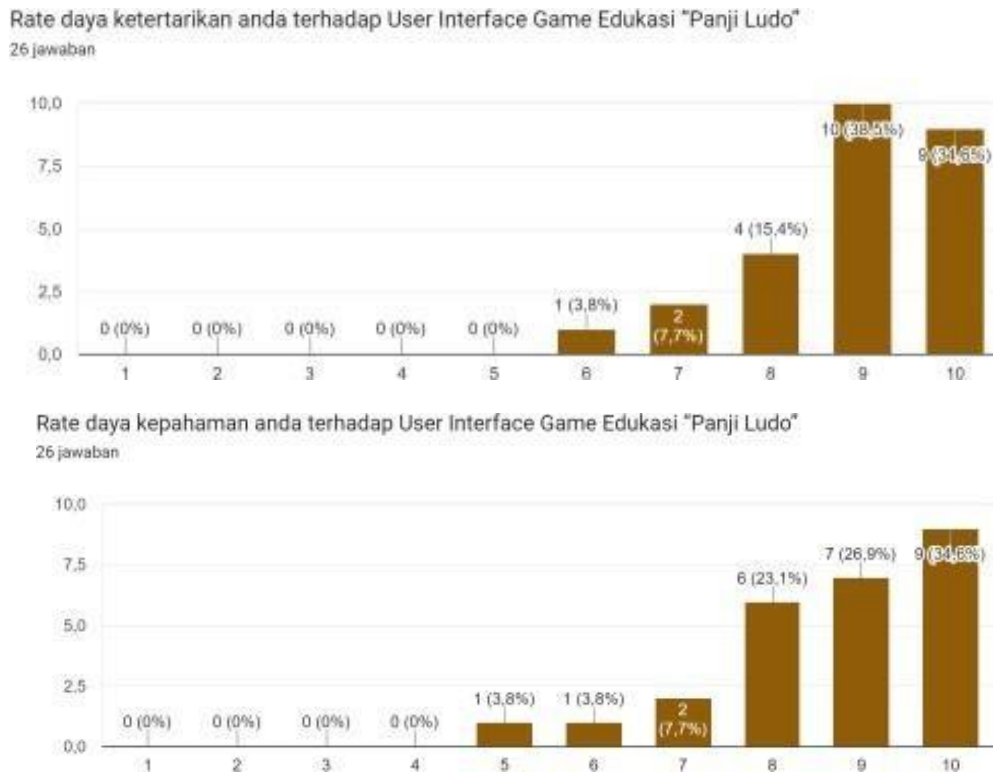
Testing

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 kephahaman 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 <i>User Interface</i> Game Edukasi “Panji Ludo”?
6.	Apakah <i>user interface game</i> edukasi ini bisa menyampaikan informasi tentang topengPanji dengan baik dan jelas?
7.	Apakah <i>user interface game</i> edukasi ini bisa menjadi media pelestarian topeng Panji Bobung yang tepat?
8.	Menurut kamu apa kekurangan atau kelebihan dari <i>User Interface</i> Game Edukasi “Panji Ludo”?
9.	Setelah melihat <i>User Interface</i> Game Edukasi “Panji Ludo” ini, apakah membuat anda tertarik untuk mengenal topeng Panji Bobung?
10.	Adakah kritik dan saran untuk <i>user interface game</i> 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

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%

Hasil Uji Kepahaman

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

Tabel 7. Hasil Uji Kepahaman

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

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/5e9a574ac0303/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.