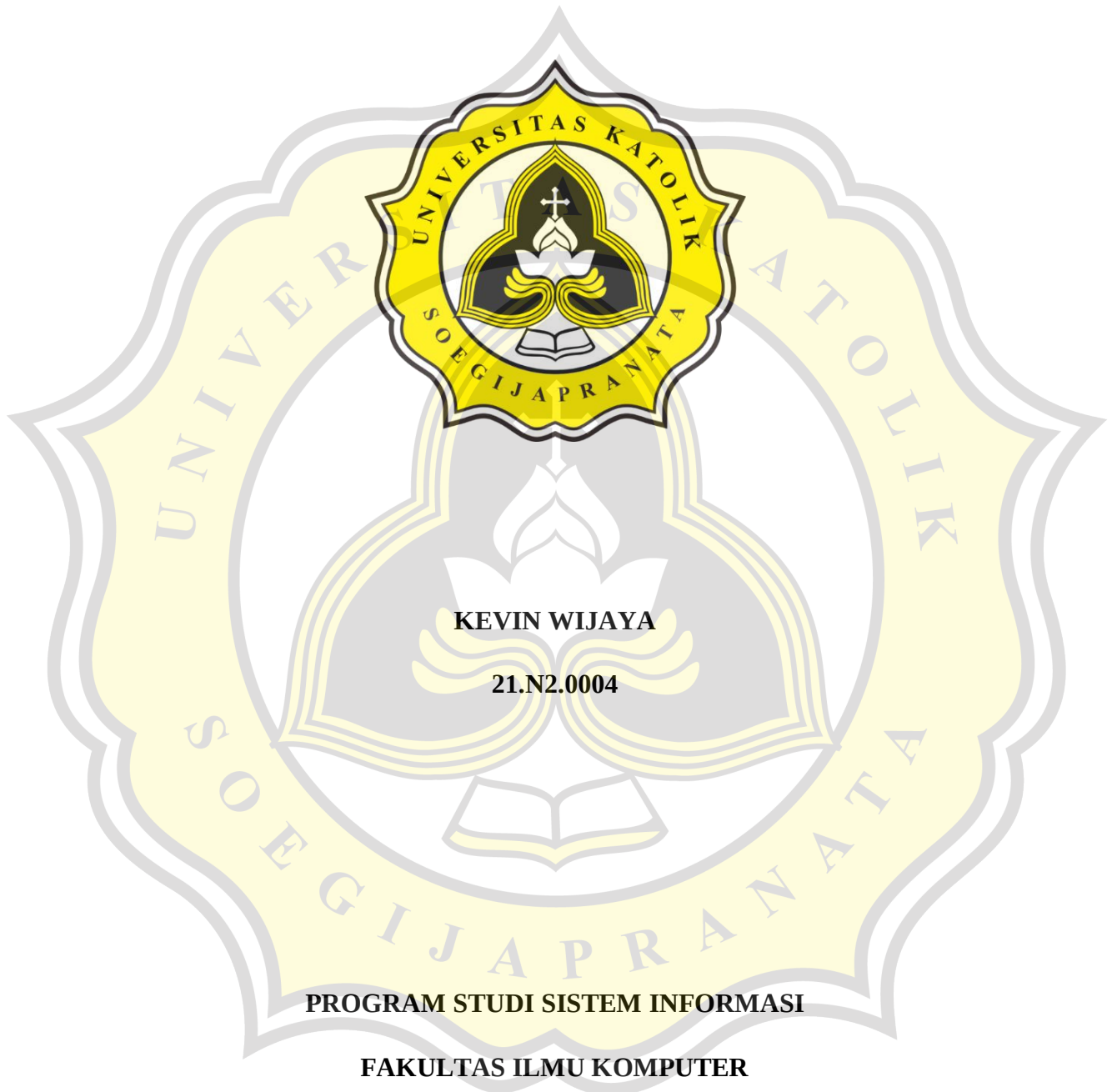


LAPORAN SKRIPSI

RANCANG BANGUN GAME SIMULASI BATIK TULIS LASEM



KEVIN WIJAYA

21.N2.0004

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

LAPORAN SKRIPSI
RANCANG BANGUN GAME SIMULASI BATIK TULIS LASEM

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer



KEVIN WIJAYA

21.N2.0004

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

ABSTRAK

Lasem, yang dikenal sebagai "Tiongkok Kecil," memiliki warisan budaya yang kaya, salah satunya adalah Batik Lasem. Batik ini memiliki motif khas serta proses pembuatan yang kompleks, namun minat generasi muda terhadap seni membatik semakin berkurang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* simulasi batik tulis Lasem sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi pemula. *Game* ini dikembangkan menggunakan metode *Waterfall* dengan *Unity* sebagai platform utama. Pengujian dilakukan menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) untuk menganalisis faktor penerimaan pengguna. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner daring yang disebarakan kepada 70 responden. Data sekunder diperoleh dari studi pustaka terkait batik dan pengembangan *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* simulasi yang dirancang memiliki dua mode permainan, tiga tingkatan level, serta antarmuka yang sederhana dengan dukungan audio yang nyaman. *Gameplay* yang interaktif dan mekanik yang sesuai dalam setiap proses membatik berkontribusi pada efektivitas pembelajaran. Analisis penerimaan pengguna menunjukkan bahwa manfaat serta kemudahan penggunaan aplikasi berperan penting dalam meningkatkan minat terhadap batik tulis Lasem.

Kata kunci: Batik Lasem, edukasi, *game* simulasi, pelestarian budaya, UTAUT.



ABSTRACT

Lasem, known as "Tionggok Kecil," has a rich cultural heritage, one of which is Batik Lasem. This batik features unique motifs and a complex production process; however, the younger generation's interest in batik-making has been declining. Therefore, this study aims to develop a Batik Lasem simulation *game* as an engaging and easily comprehensible interactive learning medium, especially for beginners. The *game* was developed using the Waterfall method with Unity as the primary platform. Testing was conducted using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) model to analyze user acceptance factors. This research employs a quantitative approach, collecting data through online questionnaires distributed to 70 respondents. Secondary data were obtained from literature studies related to batik and *game* development. The study results indicate that the designed simulation *game* includes two *gameplay* modes, three level stages, and a simple user interface with supportive audio. The interactive *gameplay* and mechanics tailored to each batik-making process contribute to effective learning. User acceptance analysis reveals that the application's benefits and ease of use play a crucial role in increasing interest in Batik Lasem.

Keywords: Batik Lasem, cultural preservation, education, simulation *game*, UTAUT.

