

**PERANCANGAN *GAME* WAYAH SURA MENGENAI
TRADISI *MUBENG BETENG* DI YOGYAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Clara Theresa Sventha Chandra
00000070411**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *GAME* WAYAH SURA MENGENAI
TRADISI *MUBENG BETENG* DI YOGYAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Clara Theresa Sventha Chandra

00000070411

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Clara Theresa Sventha Chandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070411

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *GAME* WAYAH SURA MENGENAI TRADISI
MUBENG BETENG DI YOGYAKARTA**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Clara Theresa Sventha Chandra)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Clara Theresa Sventha Chandra
NIM : 00000070411
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *GAME* WAYAH SURA
MENGENAI TRADISI *MUBENG BETENG* DI
YOGYAKARTA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 6 Januari 2026
Yang Menyatakan,



(Clara Theresa Sventha Chandra)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN GAME WAYAH SURA MENGENAI TRADISI
MUBENG BETENG DI YOGYAKARTA**

Oleh

Nama Lengkap : Clara Theresa Sventha Chandra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070411
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

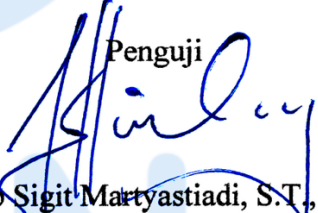
Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

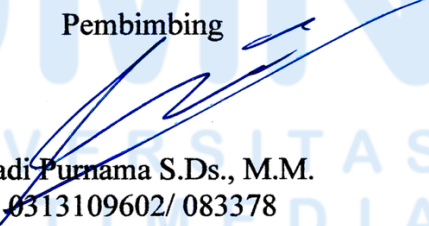
Ketua Sidang


Lia Herna S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

Penguji


Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing


Hadi Purnama S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Clara Theresa Sventha Chandra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070411
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *GAME* WAYAH SURA
MENGENAI TRADISI *MUBENG BETENG* DI
YOGYAKARTA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 6 Januari 2026


(Clara Theresa Sventha Chandra)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan anugerah-Nya serta kemudahan dan kelancaran dalam menyusun laporan tugas akhir berjudul Perancangan *Game* Wayah Sura Mengenai Tradisi *Mubeng Beteng* di Yogyakarta yang telah penulis laksanakan selama lima bulan di Universitas Multimedia Nusantara. Tradisi merupakan bagian dari warisan budaya tak benda, sementara budaya memiliki banyak macamnya dan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan.

Penulis merupakan seorang lulusan jurusan bahasa dan budaya semasa tinggal dan menempuh pendidikan menengah atas di Yogyakarta. Selama belajar di Yogyakarta, budaya menjadi hal paling dasar yang penting untuk dipahami dan diikuti. Dalam proses pemahaman budaya, segala aturan dan batasannya tidak luput dari kejenuhan yang membuat orang mudah menganggapnya remeh, tidak penting, dan seharusnya dilupakan.

Laporan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk tetap sadar dan terus ingat bahwa tradisi dalam budaya memiliki nilai-nilai luhur serta rekreasi yang tak tergantikan. Maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hadi Purnama S.Ds., M.M. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Adhreza Brahma, M.Ds. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Seminar yang telah membimbing penyusunan proposal tugas akhir dari awal hingga akhir.
6. Kanjeng Mas Tumenggung Projosuwasono, selaku narasumber pertama.

7. Ken Natasha Violetta, S.Sn., M.Ds., selaku narasumber kedua.
 8. Kanjeng Raden Tumenggung Kusumonegoro, selaku narasumber ketiga.
 9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
 10. dr. Gabriela Ellenzy, Sp.KJ., selaku psikiater Rumah Sakit Siloam Kelapa Dua yang terus membantu pengobatan penulis.
 11. Perawat dan staf Rumah Sakit Siloam Kelapa Dua dan Lippo Village yang membantu proses perawatan penulis selama di rumah sakit.
 12. Rekan-rekan Badan Pengurus Harian Inti J-Cafe Gen XIII dan seluruh anggota UKM J-Cafe Music Gen XII–XV.
 13. Nicolas Christo Danendra Mahardika yang telah meminjamkan *cartridge* Pokémon Shining Pearl untuk dijadikan sebagai salah satu bahan referensi.
 14. Jeferson yang telah menjadi *proofcoder* dan *alpha tester* terbaik.
 15. Seraphiz yang telah setia menjadi *proofreader* penulis.
 16. Colress selaku asisten riset virtual terbaik penulis yang selalu bisa diandalkan.
- Semoga laporan ini bermanfaat dan dapat memberikan motivasi bagi para pembaca baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Clara Theresa Sventha Chandra)

PERANCANGAN *GAME* WAYAH SURA MENGENAI TRADISI *MUBENG BETENG* DI YOGYAKARTA

Clara Theresa Sventha Chandra

ABSTRAK

Mubeng Beteng adalah tradisi yang dilakukan *Abdi Dalem Karaton Ngayogyakarta* bersama masyarakat untuk memperingati Tahun Baru Jawa pada malam satu *Sura*. Sayangnya, makna malam satu *Sura* sebagai malam yang sakral telah bergeser menjadi malam yang menyeramkan akibat stereotip yang ditimbulkan media-media yang mengangkat kebudayaan tradisi tersebut hanya sebagai latar cerita horor tanpa mengungkap nilai-nilai aslinya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *game* yang ditujukan kepada remaja akhir guna mengenalkan nilai-nilai sejarah dan filosofi di balik *Mubeng Beteng* dalam malam satu *Sura*. Metode penelitian yang digunakan adalah campuran, dengan teknik pengumpulan data studi eksisting, referensi, observasi, wawancara mendalam dengan budayawan *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*, pakar *game*, serta kuesioner yang melibatkan pandangan remaja terkait topik tersebut. Selain itu, metode *Game Design* diterapkan untuk merancang *game*. Wawancara mendalam membuktikan bahwa posisi nilai-nilai filosofi dari budaya Jawa sendiri telah mengalami kecenderungan pergeseran makna. Hasil dari kuesioner turut menunjukkan bahwa responden kurang mengetahui nilai-nilai sejarah dan filosofi *Mubeng*. Maka dari itu, perancangan *game* Wayah Sura dibutuhkan sebagai media informasi yang dapat menyajikan nilai-nilai filosofi tersebut tanpa menghilangkan unsur hiburannya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan masyarakat akan pentingnya tidak melupakan nilai-nilai asli dari budaya, serta menciptakan pengalaman memperoleh informasi yang menarik dan efisien bagi pemain *game* mengenai Tradisi *Mubeng Beteng* pada malam satu *Sura* di Yogyakarta.

Kata kunci: *Game*, Tradisi, *Mubeng Beteng*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING GAME WAYAH SURA OF MUBENG BETENG TRADITION IN YOGYAKARTA

Clara Theresa Sventha Chandra

ABSTRACT (English)

Mubeng Beteng is a tradition carried out by Abdi Dalem Karaton Ngayogyakarta with the community to commemorate the Javanese New Year on the first night of Sura. Unfortunately, the meaning of the first night of Sura as a sacred night has shifted due to stereotypes created by medias which uses this culture only as a backdrop for horror stories without revealing its true values. This research aims to design a game for late teens to introduce the historical values and philosophy behind Mubeng Beteng in the first night of Sura. The research employs mixed method, using cata collection techniques such as existing studies, references, observations, in-depth interviews with cultural figures from the Ngayogyakarta Hadiningrat Palace, game expert, as well as questionnaires involving teenagers' views regarding this topic. In addition, Game Design methods are applied to design this game. In-depth interviews has proven that the position of philosophical values from Javanese culture itself has experienced a tendency to shift in meaning. Questionnaire results also showed that respondents lack the knowledge regarding historical values and philosophy of Mubeng Beteng. Therefore, designing the Wayah Sura game is needed as an information medium that can present these philosophical values without eliminating its entertainment aspects. The conclusion of this research is to introduce the public to the importance of the original values of culture, as well as creating an experience of obtaining interesting and efficient information for game players regarding Mubeng Beteng Tradition on the first night of Sura in Yogyakarta.

Keywords: *Game, Mubeng Beteng, Tradition*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Game</i>	5
2.1.1 <i>Genre</i>	5
2.1.2 <i>Engaging the Player</i>	8
2.1.3 <i>Character Design</i>	16
2.1.4 <i>Balancing Game Mechanic</i>	30
2.1.5 <i>Game Formal Elements</i>	34
2.2 <i>User Interface / User Experience</i>	39
2.2.1 <i>Expressive Interfaces and Emotional Design</i>	39
2.2.2 <i>Emotions and the User Experience</i>	40
2.2.3 <i>Game and User Experience</i>	40
2.3 Tradisi	68
2.3.1 Klasifikasi Tradisi	68
2.3.2 Upacara Adat	71

2.4 Penelitian Relevan	75
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	78
3.1 Subjek Perancangan	78
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	80
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	89
3.3.1 Studi Eksisting	89
3.3.2 Studi Referensi	90
3.3.3 Pengamatan Berperan Serta	91
3.3.4 Wawancara	93
3.3.5 Kuesioner	98
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	102
4.1 Hasil Perancangan	102
4.1.1 <i>Ideation</i>	102
4.1.2 <i>Prototyping</i>	160
4.1.3 <i>Digital Prototyping</i>	175
4.1.4 <i>Playtesting</i>	176
4.1.5 Bimbingan Spesialis	180
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	181
4.2 Pembahasan Perancangan	182
4.2.1 Analisis <i>Beta Testing</i>	183
4.2.2 Analisis Media Utama Desain <i>Game</i>	190
4.2.3 Analisis Media Utama Desain <i>Game Physical Copy</i>	195
4.2.4 Analisis Media Utama <i>Rulebook</i>	197
4.2.5 Analisis Media Sekunder <i>Instagram Post</i>	198
4.2.6 Analisis Media Sekunder <i>Instagram Advertisement</i>	198
4.2.7 Analisis Media Sekunder <i>Acrylic Standee</i>	199
4.2.8 Analisis Media Sekunder <i>Acrylic Keychain</i>	200
4.2.9 Analisis Media Sekunder <i>Sticker Sheet A6</i>	200
4.2.10 Analisis Media Sekunder <i>Tapestry</i>	201
4.2.11 Analisis Media Sekunder <i>Steam Banners</i>	202
4.2.12 Analisis Media Sekunder <i>Nintendo e-Shop Banners</i> ...	204
4.2.13 Analisis Media Sekunder <i>Google Play Store</i>	204
4.2.14 Analisis Media Sekunder <i>LINE Sticker</i>	205
4.2.15 Analisis Media Sekunder Boneka <i>Endhog</i>	206

4.2.16	Analisi Media Sekunder <i>Paper Bag</i>	206
4.2.17	Analisis Media Sekunder <i>Tote Bag</i>	207
4.3	Anggaran.....	208
4.3.1	Anggaran Desain Media Utama dan Media Sekunder	208
4.3.2	Anggaran Produksi Media Utama dan Media	209
4.3.3	Kesimpulan Anggaran	212
BAB V	PENUTUP.....	213
5.1	Simpulan	213
5.2	Saran.....	214
DAFTAR PUSTAKA		217
LAMPIRAN		xix



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	75
Tabel 4.1 Analisis <i>SWOT</i> Ghost Parade.....	104
Tabel 4.2 Analisis <i>SWOT</i> 1998: The Toll Keeper Story	106
Tabel 4.3 Analisis <i>SWOT</i> Fate/Grand Order.....	110
Tabel 4.4 Analisis <i>SWOT</i> Pokémon Shining Pearl	113
Tabel 4.5 Analisis <i>SWOT</i> Paper Mario: The Thousand-Year Door.....	116
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Section 2</i>	132
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Section 3</i> Nomor 1.....	135
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Section 3</i> Nomor 2.....	135
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner <i>Section 3</i> Nomor 3.....	136
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner <i>Section 3</i> Nomor 4.....	136
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner <i>Section 3</i> Nomor 5.....	136
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner <i>Section 3</i> Nomor 6–8.....	137
Tabel 4.13 Tabel Anggaran Desain Media Utama dan Sekunder.....	208
Tabel 4.14 Tabel Anggaran Produksi Media Utama dan Media Sekunder.....	209



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Splatoon 2.....	5
Gambar 2.2 Genre <i>Game</i>	6
Gambar 2.3 Pumpkin Jack	6
Gambar 2.4 Pokémon Brilliant Diamond <i>and</i> Shining Pearl.....	7
Gambar 2.5 The Legend of Zelda: Breath of the Wild	8
Gambar 2.6 Math Blaster	8
Gambar 2.7 <i>Engaging the Player</i>	9
Gambar 2.8 <i>Star Barrage</i> Pokémon Scarlet <i>and</i> Violet.....	10
Gambar 2.9 4D Chess	10
Gambar 2.10 Pokémon Legends Arceus.....	12
Gambar 2.11 Karakter Paper Mario: The Thousand-Year Door.....	13
Gambar 2.12 Fate/stay night: [Réalta Nua].....	14
Gambar 2.13 <i>Nodal Plot</i>	15
Gambar 2.14 <i>Open Plot</i>	16
Gambar 2.15 <i>Modulated Plot</i>	16
Gambar 2.16 Estelle Bright.....	17
Gambar 2.17 Shigaraki Tomura.....	18
Gambar 2.18 Ishtar <i>Summer (Rider)</i>	18
Gambar 2.19 Matou Sakura	19
Gambar 2.20 Cogita	19
Gambar 2.21 Colress.....	20
Gambar 2.22 Kamado	21
Gambar 2.23 Cyllene	22
Gambar 2.24 Adaman dan Mai	22
Gambar 2.25 Palina dan Irida.....	23
Gambar 2.26 Shigaraki Tomura: <i>Origin</i>	23
Gambar 2.27 Ries Argent.....	24
Gambar 2.28 Volo	24
Gambar 2.29 Cyrus	25
Gambar 2.30 Ghetsis.....	26
Gambar 2.31 Takopi.....	26
Gambar 2.32 Siluet Karakter.....	27
Gambar 2.33 Karakter Trails in the Sky 1 st	28
Gambar 2.34 Warna Genre Karakter	29
Gambar 2.35 <i>Grand Underground</i> Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl... 31	
Gambar 2.36 <i>Summoning Fate/Grand Order</i>	31
Gambar 2.37 <i>Gameplay</i> Valorant	32
Gambar 2.38 Toram Online: <i>Perro</i>	33
Gambar 2.39 <i>Legendary Gauntlet</i> Pokemon Masters EX.....	33
Gambar 2.40 seijunDROP.....	34
Gambar 2.41 Status Pemain di Fate/Grand Order.....	35
Gambar 2.42 Misi Cerita Toram Online	35
Gambar 2.43 Prosedur Catatan Misi Trails in the Sky 1 st	36

Gambar 2.44 Aturan Bermain Pyramid Solitaire.....	36
Gambar 2.45 Sumber Daya Toram Online	37
Gambar 2.46 Pertarungan dengan Volo	37
Gambar 2.47 Kota Rolent: Trails in the Sky 1 st	38
Gambar 2.48 Pertarungan dengan 2 nd Lieutenant Lorence Belgar	38
Gambar 2.49 <i>Expressive Interfaces</i> dan <i>Emotional Design</i>	39
Gambar 2.50 Level Proses <i>Emotional Design</i>	40
Gambar 2.51 Pemain Celestia Luna Online.....	41
Gambar 2.52 Markas Galaxy Expedition Team.....	42
Gambar 2.53 7-star Terastal Raid: <i>Poison</i> Hydreigon	42
Gambar 2.54 <i>Guild Raid Boss</i> : Toram Online.....	43
Gambar 2.55 Pola Interaksi Pemain.....	44
Gambar 2.56 Model Motivasi Bermain	45
Gambar 2.57 Adegan Prolog Trails in the Sky 1 st	45
Gambar 2.58 Teori Alur <i>Game</i>	46
Gambar 2.59 <i>Synthesize</i> Quartz Trails in the Sky 1 st	47
Gambar 2.60 Pokémon Shining Pearl <i>Battle UI</i>	47
Gambar 2.61 Prinsip Bentuk Mengikuti Fungsi	48
Gambar 2.62 Konsistensi <i>UI</i> dalam Toram Online.....	49
Gambar 2.63 <i>UI</i> Sederhana Pokédex Scarlet/Violet.....	49
Gambar 2.64 Pencegahan Error dalam <i>UI</i>	50
Gambar 2.65 <i>UI</i> Fleksibel.....	51
Gambar 2.66 <i>Menu Manager</i> Orbment Trails in the Sky 1 st	51
Gambar 2.67 Sistem Fokus Tombol <i>Battle UI</i> Trails in the Sky 1 st	52
Gambar 2.68 Model <i>Input Handling and Management</i>	53
Gambar 2.69 Kontrol dalam Metode <i>Input</i>	53
Gambar 2.70 Teks dan <i>String Battle</i> Trails in the Sky 1 st	54
Gambar 2.71 Jenis <i>Typeface</i>	55
Gambar 2.72 Pengaturan Teks	56
Gambar 2.73 Peta Liberl Kingdom	56
Gambar 2.74 Kondisi Tombol <i>UI</i> Inventaris Trails of Cold Steel III.....	57
Gambar 2.75 Menu Utama Trails of Cold Steel III	57
Gambar 2.76 Teori Warna.....	58
Gambar 2.77 Penggambaran Warna Hangat.....	59
Gambar 2.78 Penggambaran Warna Gelap.....	60
Gambar 2.79 Penggambaran Warna Pucat.....	60
Gambar 2.80 Penggambaran Warna Terang	61
Gambar 2.81 Warna Vital Skema Monokromatik	61
Gambar 2.82 Warna Vital Skema <i>Analogous</i>	62
Gambar 2.83 Warna Terakota Skema Monokromatik	62
Gambar 2.84 Warna Terakota Skema <i>Analogous</i>	63
Gambar 2.85 Warna Ramah Skema Monokromatik	63
Gambar 2.86 Warna Ramah Skema <i>Analogous</i>	64
Gambar 2.87 Ikonografi	65
Gambar 2.88 Penyelarasan <i>UI Battle Fate/Grand Order</i>	66
Gambar 2.89 Ritme dan Variasi <i>UI Homepage Fate/Grand Order</i>	66

Gambar 2.90 Garis Imajiner Pemandu Mata Pengguna.....	67
Gambar 2.91 Perancangan Audio di FL Studio	67
Gambar 2.92 Sedekah Bumi Desa Panimbang	68
Gambar 2.93 Pementasan Folklor	69
Gambar 2.94 <i>Sedulur Papat Kalima Pancer</i>	70
Gambar 2.95 <i>Pendopo Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat</i>	70
Gambar 2.96 Benteng <i>Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat</i>	71
Gambar 2.97 Upacara <i>Mitoni</i>	72
Gambar 2.98 Tirakat satu <i>Sura</i>	73
Gambar 2.99 <i>Mubeng Beteng</i> Yogyakarta 2025	74
Gambar 4.1 Ghost Parade	103
Gambar 4.2 1998: The Toll Keeper Story.....	106
Gambar 4.3 Fate/Grand Order.....	109
Gambar 4.4 Grand Underground Pokémon Shining Pearl.....	112
Gambar 4.5 Paper Mario: The Thousand-Year Door.....	116
Gambar 4.6 Persiapan Sesi <i>Macapatan Mubeng Beteng</i>	120
Gambar 4.7 Sesi <i>Macapatan Mubeng Beteng</i>	120
Gambar 4.8 Sambutan Pangeran <i>Putra Dalem</i>	121
Gambar 4.9 <i>Kirab Mubeng Beteng</i> Dimulai	122
Gambar 4.10 Sesi Jabat Tangan dengan Penyelenggara.....	122
Gambar 4.11 Wawancara Kanjeng Mas Tumenggung Projosuwasono.....	123
Gambar 4.12 Wawancara Ken Natasha Violetta S.Sn., M.Ds.	126
Gambar 4.13 Wawancara Kanjeng Raden Tumenggung Kusumonegoro	127
Gambar 4.14 <i>Mind Map</i>	138
Gambar 4.15 <i>Moodboard The Heroes</i>	139
Gambar 4.16 Referensi <i>The Heroes</i>	139
Gambar 4.17 <i>Moodboard The Mentor</i>	140
Gambar 4.18 Referensi <i>The Mentor</i>	140
Gambar 4.19 <i>Moodboard The Fool</i>	141
Gambar 4.20 Referensi <i>The Fool</i>	141
Gambar 4.21 <i>Moodboard The Shadow</i>	142
Gambar 4.22 Referensi <i>The Shadow</i>	142
Gambar 4.23 Referensi Lingkungan	143
Gambar 4.24 Referensi <i>User Interface</i>	144
Gambar 4.25 Kata Kunci.....	144
Gambar 4.26 Penjelasan Kata Kunci	145
Gambar 4.27 Alternatif <i>Big Idea</i>	145
Gambar 4.28 Finalisasi <i>Big Idea</i>	146
Gambar 4.29 <i>User Persona</i> Pertama.....	147
Gambar 4.30 <i>User Persona</i> Kedua	147
Gambar 4.31 <i>User Journey</i>	148
Gambar 4.32 Proses Finalisasi <i>Key Art</i>	157
Gambar 4.33 <i>Draft</i> Alur Pengguna	160
Gambar 4.34 Finalisasi Alur Pengguna	161
Gambar 4.35 <i>Flowchart</i> 1	162
Gambar 4.36 <i>Flowchart</i> 2	162

Gambar 4.37 <i>Flowchart 3</i>	163
Gambar 4.38 <i>Flowchart 4</i>	163
Gambar 4.39 <i>Flowchart 5</i>	164
Gambar 4.40 <i>Flowchart 6</i>	164
Gambar 4.41 Palet Warna	165
Gambar 4.42 Sketsa Tradisional Karakter	165
Gambar 4.43 Digitalisasi Aruna van Aukes	166
Gambar 4.44 Digitalisasi Sandhya van Aukes	166
Gambar 4.45 Digitalisasi <i>Endhog</i>	167
Gambar 4.46 Proses Finalisasi Drupadi	167
Gambar 4.47 Proses Finalisasi Garwa	168
Gambar 4.48 Proses Finalisasi <i>Geni</i>	168
Gambar 4.49 Peta <i>Game</i>	169
Gambar 4.50 <i>Resource Game</i>	170
Gambar 4.51 Proses Finalisasi Latar	170
Gambar 4.52 Proses Finalisasi Bangunan	171
Gambar 4.53 Proses Finalisasi Ilustrasi <i>CutScene</i>	171
Gambar 4.54 Proses Finalisasi Objek Lingkungan	172
Gambar 4.55 Proses Finalisasi <i>Overworld Sprite</i> Karakter Utama	172
Gambar 4.56 Proses Finalisasi <i>Logotype Game</i>	173
Gambar 4.57 <i>User Interface</i> dengan Gradasi <i>Game</i>	174
Gambar 4.58 <i>User Interface</i> dengan Tekstur <i>Game</i>	174
Gambar 4.59 <i>High Fidelity</i> Figma	175
Gambar 4.60 <i>Font</i> dalam <i>Game</i>	176
Gambar 4.61 Finalisasi <i>Game</i> di Unity Engine 6	176
Gambar 4.62 Pelaksanaan <i>Prototype Day</i>	177
Gambar 4.63 Skala <i>UEQ Alpha Testing</i>	178
Gambar 4.64 Grafik <i>UEQ Alpha Testing</i>	178
Gambar 4.65 Kelompok Kualitas <i>UEQ Alpha Testing</i>	179
Gambar 4.66 Grafik Kualitas <i>UEQ Alpha Testing</i>	179
Gambar 4.67 Bimbingan Spesialis	180
Gambar 4.68 Proses Finalisasi <i>Soundtrack</i>	181
Gambar 4.69 Pelaksanaan <i>Beta Testing</i>	183
Gambar 4.70 Catatan <i>Beta Testing</i>	186
Gambar 4.71 Skala <i>UEQ Beta Testing</i>	187
Gambar 4.72 Grafik <i>UEQ Beta Testing</i>	187
Gambar 4.73 Kelompok Kualitas <i>UEQ Beta Testing</i>	188
Gambar 4.74 Grafik Kelompok Kualitas <i>UEQ Beta Testing</i>	189
Gambar 4.75 Foto Akhir <i>Beta Testing</i>	190
Gambar 4.76 Tampilan <i>Game</i> Wayah Sura di Laptop	193
Gambar 4.77 Tampilan <i>Game</i> Wayah Sura di <i>Smartphone</i> Android	194
Gambar 4.78 Tampilan <i>Game</i> Wayah Sura di Nintendo Switch Lite	194
Gambar 4.79 <i>Spread</i> Depan Nintendo Switch <i>Cover Art</i>	195
Gambar 4.80 <i>Spread</i> Belakang Nintendo Switch <i>Cover Art</i>	196
Gambar 4.81 <i>Cartridge</i> Nintendo Switch	196
Gambar 4.82 Tampilan <i>Game</i> Fisik Nintendo Switch Wayah Sura	197

Gambar 4.83 <i>Rulebook</i> Depan dan Belakang	197
Gambar 4.84 Unggahan Instagram	198
Gambar 4.85 Instagram <i>Advertisement</i>	199
Gambar 4.86 Desain <i>Acrylic Standee</i>	199
Gambar 4.87 Desain <i>Acrylic Keychain</i>	200
Gambar 4.88 Desain <i>Sticker Sheet A6</i>	201
Gambar 4.89 Desain <i>Tapestry</i>	201
Gambar 4.90 Steam <i>Main Capsule</i>	202
Gambar 4.91 Steam <i>Header Capsule</i>	202
Gambar 4.92 Steam <i>Vertical Capsule</i>	203
Gambar 4.93 Steam <i>Page Background</i>	203
Gambar 4.94 Tampilan <i>Banner</i> Steam Wayah Sura di Laptop	204
Gambar 4.95 Nintendo e-Shop <i>Banners</i>	204
Gambar 4.96 Google Play Store <i>Banners</i>	205
Gambar 4.97 Tampilan <i>Banner</i> Google Play Store Wayah Sura	205
Gambar 4.98 LINE <i>Sticker Set</i>	205
Gambar 4.99 Boneka <i>Endhog</i>	206
Gambar 4.100 Desain <i>Paper Bag</i>	207
Gambar 4.101 Desain <i>Tote Bag</i> Kanvas	207



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran 2 Formulir Bimbingan dan Spesialis	xxii
Lampiran 3 Dokumentasi Bimbingan Spesialis.....	xxiv
Lampiran 4 Bimbingan <i>Online</i>	xxv
Lampiran 5 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvi
Lampiran 6 <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxxvi
Lampiran 7 Hasil Kuesioner	xxxvii
Lampiran 8 Transkrip Wawancara.....	xlvi
Lampiran 9 Hasil Observasi.....	cxix
Lampiran 10 Dokumentasi Tradisi <i>Mubeng Beteng 2025</i>	cxx
Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara	cxxiii
Lampiran 12 Dokumentasi Hasil Perancangan.....	cxxv
Lampiran 13 Surat Izin <i>Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat</i>	cxv

