

Designing A Cultural Exploration Game of North Sumatra in The Digital World

Perancangan Game Eksplorasi Budaya Sumatera Utara Dalam Dunia Digital

Anggit Prayoga Dwiputra¹

¹ Universitas Esa Unggul

¹A.prayoga2310@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to design a cultural exploration game of North Sumatra as a medium for cultural introduction and preservation in the digital world. The game is developed by incorporating local cultural elements such as traditional houses, traditional clothing, arts, music, and local wisdom values, which are presented through an interactive digital experience. This approach is expected to increase the interest of younger generations in regional culture through a medium that is closely related to their daily lives.

The research method includes a literature review on North Sumatran culture and game design theories, observation of culture-based digital educational media, and the process of designing visual assets and game mechanics. The results indicate that the integration of cultural elements into visual design, exploration flow, and gameplay systems plays a significant role in creating an engaging and educational gaming experience. This research is expected to serve as a reference for game developers and creative industry practitioners in developing culture-based digital media as a tool for cultural education and preservation in the digital era.

Keywords: *game design; cultural exploration; North Sumatra cultural; digital; educational game.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah game eksplorasi budaya Sumatera Utara sebagai media pengenalan dan pelestarian budaya dalam dunia digital. Game dirancang dengan mengangkat unsur budaya lokal seperti rumah adat, pakaian tradisional, seni, musik, serta nilai-nilai kearifan lokal yang dikemas dalam bentuk pengalaman interaktif. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan minat generasi muda terhadap budaya daerah melalui media yang dekat dengan keseharian mereka.

Metode penelitian yang digunakan meliputi studi pustaka mengenai budaya Sumatera Utara dan teori perancangan game, observasi terhadap media digital berbasis edukasi budaya, serta proses perancangan aset visual dan mekanika permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen budaya ke dalam desain visual, alur eksplorasi, dan sistem permainan berperan penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang edukatif dan menarik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang game dan pelaku industri kreatif dalam mengembangkan media digital berbasis budaya lokal sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya di era digital.

Kata kunci: perancangan game; eksplorasi budaya; budaya Sumatera Utara; media digital; game edukasi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat mengakses informasi, hiburan, dan edukasi. Media digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi alat strategis dalam penyampaian pengetahuan dan pelestarian budaya. Salah satu bentuk media digital yang berkembang pesat adalah game, yang kini mampu menghadirkan pengalaman interaktif, imersif, dan partisipatif bagi penggunanya.

Di sisi lain, kekayaan budaya Indonesia, khususnya budaya Sumatra Utara, memiliki nilai historis, filosofis, dan estetika yang tinggi. Budaya tersebut mencakup beragam unsur seperti rumah adat, pakaian tradisional, seni pertunjukan, musik, hingga nilai-nilai kearifan lokal dari berbagai etnis yang ada. Namun, seiring dengan arus globalisasi dan dominasi budaya populer, minat generasi muda terhadap budaya lokal cenderung mengalami penurunan. Budaya tradisional kerap dianggap kurang relevan dan tidak menarik jika dibandingkan dengan konten digital modern yang lebih dinamis.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pelestarian budaya dan media yang digunakan untuk memperkenalkannya. Metode konvensional seperti buku teks, pameran, atau dokumentasi statis dinilai belum sepenuhnya mampu menjangkau generasi digital yang terbiasa dengan interaksi visual dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan baru yang mampu menjembatani nilai budaya lokal dengan teknologi digital yang akrab bagi generasi saat ini.

Game sebagai media interaktif memiliki potensi besar untuk menjawab tantangan tersebut. Melalui mekanisme eksplorasi, visualisasi tiga dimensi, narasi, dan sistem permainan, game dapat menyampaikan informasi budaya secara lebih menarik dan mudah dipahami. Pemain tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses eksplorasi, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan game eksplorasi budaya Sumatra Utara dalam dunia digital.

Perancangan game ini tidak hanya menekankan aspek hiburan, tetapi juga mengintegrasikan unsur edukasi budaya melalui desain visual, lingkungan permainan, dan alur eksplorasi. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan game

dapat menjadi media alternatif yang efektif untuk mengenalkan dan melestarikan budaya Sumatra Utara kepada generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah konsep game eksplorasi budaya yang mampu merepresentasikan kekayaan budaya Sumatra Utara secara visual dan interaktif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media edukasi berbasis game serta menjadi referensi bagi pengembang game dan pelaku industri kreatif dalam mengangkat budaya lokal ke dalam dunia digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk merancang sebuah game eksplorasi budaya Sumatra Utara dalam dunia digital sebagai media edukasi dan pelestarian budaya. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada proses perancangan, pemaknaan unsur budaya, serta penerapannya ke dalam bentuk visual dan interaktif, bukan pada pengukuran kuantitatif. Penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana nilai-nilai budaya lokal dapat direpresentasikan secara tepat dan menarik melalui media game.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dengan menelaah berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan budaya Sumatra Utara, teori perancangan game, game edukasi, desain visual, serta media digital interaktif. Studi pustaka ini bertujuan untuk memperoleh landasan teoritis dan referensi visual yang kuat sebagai acuan dalam proses perancangan. Selain itu, observasi dilakukan terhadap beberapa game bertema budaya dan edukasi yang telah ada untuk menganalisis konsep permainan, mekanika gameplay, gaya visual, serta strategi penyampaian informasi budaya yang digunakan. Data budaya yang digunakan dalam penelitian ini meliputi elemen-elemen budaya khas Sumatra Utara seperti rumah adat, pakaian tradisional, seni rupa, seni pertunjukan, musik tradisional, serta nilai-nilai kearifan lokal. Data tersebut diperoleh melalui dokumentasi visual, sumber tertulis, dan referensi pendukung yang relevan, dengan tujuan menjaga keakuratan dan kesesuaian representasi budaya dalam game. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis dan diseleksi untuk menentukan elemen budaya yang paling sesuai untuk diimplementasikan ke dalam konsep permainan.

Tahap perancangan game dilakukan dengan menyusun konsep permainan,

alur eksplorasi, narasi, desain lingkungan, karakter, serta aset visual yang mengacu pada data budaya yang telah dikumpulkan. Perancangan juga mencakup penentuan mekanika gameplay dan sistem interaksi yang memungkinkan pemain untuk menjelajahi lingkungan permainan sambil memperoleh informasi budaya secara bertahap. Integrasi antara unsur budaya dan elemen permainan dirancang agar mampu menciptakan keseimbangan antara aspek edukasi dan hiburan.

Tahap akhir penelitian meliputi implementasi dan evaluasi terhadap prototype game yang dihasilkan. Implementasi dilakukan dengan mengintegrasikan seluruh elemen perancangan ke dalam sebuah bentuk permainan digital yang dapat dimainkan. Evaluasi dilakukan secara kualitatif untuk menilai kesesuaian desain visual, alur permainan, sistem interaksi, serta efektivitas penyampaian informasi budaya kepada pengguna. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain game sehingga dapat memenuhi tujuan penelitian sebagai media eksplorasi budaya Sumatra Utara dalam dunia digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Konsep Perancangan

Konsep perancangan game eksplorasi budaya Sumatra Utara dalam dunia digital didasarkan pada tujuan utama penelitian, yaitu menghadirkan media interaktif yang mampu menggabungkan unsur edukasi dan hiburan secara seimbang. Game dirancang sebagai media eksploratif yang memungkinkan pemain berinteraksi langsung dengan lingkungan virtual yang merepresentasikan kekayaan budaya Sumatra Utara. Pendekatan eksplorasi dipilih untuk memberikan kebebasan kepada pemain dalam menjelajahi ruang permainan serta menemukan informasi budaya secara bertahap dan kontekstual. Konsep eksplorasi diwujudkan melalui desain lingkungan permainan yang mengadaptasi elemen budaya seperti rumah adat, lanskap daerah, dan simbol-simbol visual khas Sumatra Utara. Setiap lingkungan dirancang tidak hanya sebagai latar visual, tetapi juga sebagai ruang naratif yang menyimpan informasi budaya. Pemain didorong untuk mengeksplorasi setiap area guna membuka konten edukatif berupa penjelasan singkat, visual pendukung, atau interaksi tertentu yang berkaitan dengan budaya yang diangkat. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan tidak bersifat instruksional secara langsung.

Gameplay dari sisi konsep perancangan, menekankan pada mekanika sederhana dan intuitif agar game dapat diakses oleh berbagai kalangan, khususnya generasi muda. Mekanika eksplorasi, pengumpulan informasi, dan interaksi objek dipilih untuk mendukung proses pembelajaran budaya tanpa membebani pemain dengan sistem permainan yang kompleks. Melalui mekanika tersebut, pemain dapat fokus pada proses eksplorasi dan pemahaman budaya, bukan pada tantangan teknis permainan semata.

Analisis konsep perancangan visual menunjukkan bahwa gaya visual memiliki peran penting dalam memperkuat identitas budaya yang ditampilkan. Desain aset visual seperti bangunan, karakter, dan properti permainan mengacu pada bentuk, motif, dan warna khas budaya Sumatra Utara. Penyesuaian dilakukan agar visual tetap relevan dengan estetika game modern tanpa menghilangkan nilai autentik budaya. Dengan demikian, visual game tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media representasi budaya.

B. Telaah Referensi dan Karya Pemandang

Perancangan game eksplorasi budaya Sumatra Utara dapat ditinjau melalui game studies terhadap karya-karya yang sudah ada sebagai pembandingan, khususnya Sky: Children of the Light dan Genshin Impact. Kedua judul ini dipilih karena keduanya memiliki pendekatan eksplorasi dunia virtual dan desain yang berkontribusi pada pengalaman bermain yang imersif.



Gambar 1. Game Impact Genshin
(Anggit, 2016)



Gambar 2. Sky Children The Light
(Anggit, 2016)

C. Konsep Media

Media yang dirancang dalam penelitian ini adalah sebuah game digital berbasis eksplorasi budaya yang berfungsi sebagai sarana edukasi sekaligus hiburan. Game dipilih sebagai media utama karena memiliki karakteristik interaktif, imersif, dan mampu menyajikan informasi secara visual serta partisipatif, sehingga lebih efektif dalam menarik minat pengguna, khususnya generasi muda. Melalui media game, penyampaian informasi budaya tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada pemain dalam menjelajahi dan memahami budaya Sumatera Utara.

Konsep media difokuskan pada pengalaman eksplorasi di dalam dunia virtual yang merepresentasikan lingkungan budaya Sumatera Utara. Pemain berperan sebagai karakter yang menjelajahi berbagai area yang terinspirasi dari unsur budaya seperti rumah adat, lanskap daerah, serta simbol-simbol tradisional. Setiap area dirancang sebagai ruang interaktif yang menyimpan informasi budaya yang dapat diakses melalui interaksi objek, lingkungan, maupun karakter non-pemain. Dengan pendekatan ini, pemain memperoleh pengetahuan budaya secara bertahap melalui proses eksplorasi, bukan melalui penyajian informasi secara langsung.

Secara keseluruhan, konsep media dalam penelitian ini menempatkan game sebagai media alternatif yang mampu mengintegrasikan edukasi budaya dengan pengalaman digital yang menarik. Melalui pendekatan eksploratif dan interaktif, game ini diharapkan dapat menjadi sarana pengenalan dan pelestarian budaya Sumatera

Utara yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat di era digital.

D. Konsep Kreatif Visual

Konsep kreatif visual dalam perancangan game eksplorasi budaya sumatra utara dirancang untuk merepresentasikan kekayaan budaya lokal secara estetis dan modern tanpa menghilangkan nilai autentisitasnya. Pendekatan visual difokuskan pada penggabungan elemen budaya tradisional dengan gaya visual digital yang menarik dan mudah diterima oleh generasi muda. Visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi yang menyampaikan identitas budaya secara simbolik dan naratif.

Gaya visual yang digunakan mengacu pada pendekatan *semi-stylized*, yaitu perpaduan antara bentuk realistik dan penyederhanaan visual. Pendekatan ini dipilih agar elemen budaya seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan ornamen dapat dikenali dengan jelas, namun tetap selaras dengan estetika game modern. Penyederhanaan bentuk dan proporsi dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan visual serta menjaga performa permainan, terutama dalam lingkungan eksplorasi yang luas.

E. Sintesis Data dan Keputusan Desain

Sintesis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggabungkan hasil studi pustaka, observasi karya pembanding, serta pengumpulan data budaya Sumatra Utara untuk menghasilkan keputusan desain yang terarah dan relevan dengan tujuan perancangan. Data yang diperoleh tidak digunakan secara terpisah, melainkan dianalisis secara menyeluruh untuk menentukan konsep desain yang mampu mengakomodasi aspek edukasi budaya dan pengalaman bermain yang menarik.

Hasil studi pustaka mengenai budaya Sumatra Utara menunjukkan bahwa unsur budaya memiliki keragaman bentuk, simbol, dan makna yang kuat. Oleh karena itu, keputusan desain diarahkan pada pemilihan elemen budaya yang paling representatif dan mudah dikenali oleh pengguna, seperti rumah adat, pakaian tradisional, motif hias, serta lanskap alam khas daerah. Elemen-elemen tersebut

kemudian disederhanakan secara visual tanpa menghilangkan ciri utama agar dapat diadaptasi ke dalam media game dan tetap mudah dipahami oleh pemain.

Observasi terhadap game *Sky: Children of the Light* dan *Genshin Impact* memberikan insight terkait pentingnya eksplorasi bebas, atmosfer visual yang kuat, serta integrasi lingkungan dengan narasi permainan. Berdasarkan temuan tersebut, keputusan desain gameplay difokuskan pada mekanika eksplorasi yang tidak linear, memungkinkan pemain menjelajahi lingkungan permainan sesuai dengan minat dan rasa ingin tahu mereka. Pendekatan ini dipilih untuk mendorong keterlibatan pemain dalam menemukan informasi budaya secara mandiri.

Secara keseluruhan, sintesis data dan keputusan desain dalam penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi antara data budaya, referensi game pembanding, dan kebutuhan pengguna menghasilkan konsep perancangan game yang terarah dan konsisten. Keputusan desain yang diambil tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika dan hiburan, tetapi juga efektivitas penyampaian nilai budaya sebagai tujuan utama perancangan game eksplorasi budaya Sumatra Utara dalam dunia digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan game eksplorasi budaya Sumatra Utara dalam dunia digital memiliki potensi besar sebagai media edukasi dan pelestarian budaya. Game sebagai media interaktif mampu menghadirkan pengalaman eksplorasi yang tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memberikan pemahaman budaya secara kontekstual dan partisipatif kepada pengguna.

Proses perancangan yang didasarkan pada studi pustaka, observasi karya pembanding, serta pengumpulan data budaya menghasilkan konsep media yang terarah dan relevan. Integrasi unsur budaya ke dalam desain visual, lingkungan permainan, gameplay, dan narasi terbukti menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang imersif dan bermakna. Pendekatan eksploratif memungkinkan pemain untuk mengenal budaya Sumatra Utara secara mandiri melalui interaksi langsung dengan dunia permainan. Klien dan pihak produksi, khususnya dalam menjelaskan karakter bahan kain yang selama ini sering disalahartikan atau dianggap seragam. Penyajian informasi secara visual terbukti

mampu meningkatkan efektivitas komunikasi, mempercepat proses pemahaman, serta mendukung pengambilan keputusan klien secara lebih tepat.

Sintesis data dan keputusan desain menunjukkan bahwa penggunaan gaya visual semi-stylized, mekanika eksplorasi yang sederhana, serta penyampaian informasi budaya secara kontekstual merupakan strategi yang efektif dalam menjembatani nilai budaya lokal dengan estetika dan teknologi digital modern. Pendekatan ini mampu menjaga keseimbangan antara aspek edukatif dan hiburan sehingga game tetap menarik bagi generasi muda.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media digital berbasis budaya, khususnya dalam bidang perancangan game edukasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang game, desainer visual, serta pelaku industri kreatif dalam mengangkat budaya lokal ke dalam media digital yang inovatif dan relevan di era digital.

Penelitian ini disusun dengan kesadaran bahwa perancangan game berbasis budaya merupakan proses yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan perilaku pengguna. Oleh karena itu, hasil perancangan yang dihasilkan dalam penelitian ini masih memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari sisi konten budaya, teknologi permainan, maupun pengalaman pengguna.

Diharapkan penelitian ini tidak hanya menjadi karya akademik, tetapi juga dapat membuka peluang bagi kolaborasi antara bidang budaya, pendidikan, dan industri kreatif digital. Dengan pendekatan yang tepat, media game dapat menjadi sarana yang relevan dan berkelanjutan dalam memperkenalkan serta melestarikan budaya lokal kepada generasi masa kini dan mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Howarth, S & McLaren, S 2010, *Street Photography Now*, Thames & Hudson, London.
- Karyono, T 2018, 'Korelat Empat Lembaga Kebenaran Manusia: Filsafat, Seni, Ilmu, Agama', *Jurnal Budaya Nusantara*, Vol 1, No 2, hh 23-31.
- Moore, A 2004, *Inside Havana*, Chronicle Books, San Fransisco.
- Mulligan, T & Wooters, D 2002, *1000 Photo Icons- George Eastman House*, TASCHEN, Köln.

Naomi, Rosenblum, 1997, *A World History of Photography*, Third Edition Abbeville Press, New York.

Palmquis, S 2012, *Pohon Filsafat*, Terj. M. Shodiq, Pustaka Pelajar, Yogyakarta

Soedjono, S, 2007, *Pot Pourri Fotografi*, Penerbit Universitas Trisakti, Jakarta.

Sugiyono, 2002, *Metode Penelitian Kualitatif*, Penerbit Alfabeta, Bandung.

Thohir, A & Sahidin, A 2021, *Filsafat Sejarah: Profetik, Spekulatif, dan Kritis*, Prenada Media, Jakarta.

William S, J, 2002, *1000 Photo Icons*. George Eastman House, Taschen, Köln.