

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Selama pembuatan *game* berjudul Arcapada:Resurrection ini, pengkarya dapat menyimpulkan bahwa:

1. Karakter yang berasal dari budaya folklor Jawa sangat berpotensi untuk dikembangkan dan diimplementasikan ke dalam *game* modern. Pengkarya merasa bahwa tema ini masih memiliki potensi yang jauh lebih besar.
2. *Pixel Art* mampu menggambarkan tema yang diusung pengkarya dengan baik. Walaupun *pixel art* menghambat dimensi, tetapi teknik ini juga memberikan pengkarya dan penikmat karya kebebasan untuk mengekspresikan dan menginterpretasikan bentuk.

#### B. Saran

Setelah melewati pembuatan karya “Arcapada:Resurrection”, banyak hal-hal yang bisa diperbaiki lagi oleh pengkarya. Kekurangan utama pengkarya dalam hal ini adalah kurangnya sumber daya manusia yang disediakan pengkarya untuk membuat *game* ini menjadi lebih baik. Hal ini berakibat perubahan besar dari rancangan awal, yaitu peniadaan genre shooter dalam *game* ini dikarenakan pembuatan *player* awal memiliki arsitektur program dan fungsi yang terlalu fokus ke mode platformer, sehingga ketika mode shooter dikembangkan, pengkarya menghadapi hambatan bug yang besar dalam memadukan kedua program dan fungsi.

## DAFTAR PUSTAKA

Gunanto, Samuel Gandang. 2016. *Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter*. Bantul: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Lee, Chun-i. dkk. 2017. *Design Aspects of Scoring Systems in Game*. National Chiao Tung University.

Silber, Daniel. "Pixel Art for Game Developers." CRC Press, 2017.

Tanskanen, Selja. 2018. *Player Immersion In Video Games*. South-Eastern Finland University of Applied Science.

Wijaya, Ekaprana, Yunita Kemala Sari dan Etika Kartikadarma. 2012. *Game Kebudayaan Sebagai Salah Satu Bentuk Pelestarian Kebudayaan dan Media Pembelajaran*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.

## LAMAN PUSTAKA

<https://nasional.kompas.com/read/2008/11/26/17323361/generasi.muda.kurang.pedulibudaya.sendiri>. Diakses pada 18 Desember 2020 pukul 05.18 WIB.

Yao, Richard. 2018. Gaming as Cultural Force. Dalam <https://medium.com/ipg-media-lab/gaming-as-a-cultural-force-dc456f8a41ab>.