

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>.