

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan Pembuatan Game “Jawa Tenggelam Sore Itu” melalui pendekatan cerita mitologi Jawa dengan Teknik visual *Pixel Art*, dapat disimpulkan:

1. Karakter yang ada pada game “Jawa Tenggelam Sore” itu merupakan karakter yang diadaptasi dari mitologi Jawa dan pewayangan. Proses adaptasi dilakukan dengan melakukan riset dengan referensi utama menggunakan gambar kartu umbul wayang yang menampilkan karakter seperti Batara Kala, Batara Kamajaya, Buto Celeng dan Kethek Ireng. Selanjutnya desain karakter dibuat berdasarkan riset yang telah dilakukan yaitu dengan menggabungkan karakter wayang pada gambar kartu umbul dengan style *pixel art*. Pengadaptasian tersebut telah berhasil dilakukan, di mana karakter Batara Kamajaya, Batara Kala, Buto Celeng, dan Kethek Ireng telah muncul dalam game dengan menggunakan unsur budaya jawa yang dipadukan dengan sentuhan *pixel art* yang memberikan kesan lebih modern dengan media *game*.
2. Media *video game* dapat digunakan sebagai alternatif media pengenalan budaya melalui penggunaan *asset* visual seperti pada karakter dan latar. Selain itu penggunaan adaptasi cerita mitologi diharapkan mampu mengenalkan budaya Jawa sehingga menambah daya tarik, yang diharapkan akan membuat orang lebih ingin mengenal budaya Jawa lebih dalam lagi.
3. *Pixel art* masih relevan sebagai teknik gambar yang dapat dikembangkan lebih jauh untuk penggunaan *asset video game*. Berkat kemajuan teknologi batasan seperti ukuran *asset* dan keterbatasan penggunaan palet warna tidak lagi menjadi masalah. Sehingga *pixel art* masih bisa berkembang dan bisa dikombinasikan dengan berbagai *art style* lain.

## B. Saran

Setelah melewati pembuatan karya “Jawa tenggelam Sore Itu”, banyak hal yang bisa diperbaiki oleh pengkarya. Kekurangan utama pada permainan ini adalah kurangnya sumber daya manusia untuk mengerjakan game ini. Banyak ide yang akhirnya terpotong dan tidak dimasukkan pada game karena keterbatasan ini. Kemudian kekurangan kedua adalah pada pengaturan kesulitan pada game. Pengkarya tidak mengukur kesulitan permainan pada saat mendesain game ini, sehingga menimbulkan kesulitan pada pemain ketika pertama kali mencoba memainkan game ini. Kesalahan yang mampu dijadikan pelajaran yang penting Ketika mendesain game, yaitu mengukur seberapa kesulitan yang akan disajikan pada game ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. (2014). PENERAPAN UNSUR BUDAYA INDONESIA PADA APLIKASI GAME TETRIS NUSANTARA BERBASIS ANDROID. *Neliti*.
- Aidit, R. (2012). Atlas Tokoh-Tokoh Wayang. In R. Aidit, *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Diva Press.
- Alaidrus, F. (2020, february 2020). *Protokol Kyoto dan Indonesia Yang Abai Terhadap Masalah Lingkungan*. Retrieved from tirtoid: <https://tirtoid.id/protokol-kyoto-dan-indonesia-yang-abai-terhadap-masalah-lingkungan-etcW>
- CNN Indonesia. (2020, February 27). *Jakarta, Aceh Hingga Surabaya Terancam Tenggelam 2050*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200227142747-199-478753/jakarta-aceh-hingga-surabaya-terancam-tenggelam-2050>
- Gusrianda, I. (2020). KONDISI MORFOLOGI CEKUNGAN BANDUNG DAN KARAKTERISTIK BATUAN SEDIMEN SUNGAI CIBOGO KECAMATAN BANDUNG BARAT PROVINSI JAWA BARAT. *Jurnal Buana*, 945-953.
- Jasson Prestiliano, D. P. (2020). ANALISIS DAN PERANCANGAN ASSET GAME RUMAH DAN PAKAIAN ADAT. *Jurnal Adat dan Budaya*, 93-102.
- Kartodihardjo, H. (2020, january 20). *Perubahan Iklim dan Omnibus Law*. Retrieved from Forest Digest: <https://www.forestdigest.com/detail/460/perubahan-iklim-dalam-omnibus-law>
- Riley, T. (2017, July 10). *100 Fossil Fuel Companies Investors Responsible 71 % Global Emissions, CDP Study Climate Change*. Retrieved from The Guardian: <https://www.theguardian.com/sustainable-business/2017/jul/10/100-fossil-fuel-companies-investors-responsible-71-global-emissions-cdp-study-climate-change>
- Seftyono, C. (2014). RAWA PENING DALAM PERSPEKTIF LINGKUNGAN: SEBUAH KAJIAN AWAL. *Indonesian Journal of Conservation*, 7-15.
- Winarko, I. W. (2015). *Gambar Oemboel Wayang*. Yogyakarta: Oemah Oemboel.
- Winkler, M. (2016, January 13). *What Is Pixel Art*. Retrieved from envatotuts+: <https://design.tutsplus.com/articles/what-is-pixel-art--cms-21759>