

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari perancangan Tugas Akhir ini penulis dapat menyimpulkan bahwa gim aksi dapat menjadi media untuk mengembalikan eksistensi budaya yang hampir terkubur karena kemajuan zaman seperti, permainan tradisional. Dengan menggunakan gim sebuah budaya dapat dimasukan ke dalam plot dan visualisasi yang lebih kreatif yang dikemas menjadi lebih menarik untuk generasi muda dalam menikmati gim. Adapun keperluan sebuah gim tidak jauh dari proses kreatif dimana diperlukannya konsep seni yang menjadi landasan utama dalam merancang *video game*.

Dalam mencapai sebuah konsep seni yang maksimal diperlukan observasi dan eksplorasi yang mendalam yang diimbangi oleh proses eksekusi desain akhir yang dimulai dari riset dan sketsa untuk mencapai visual desain yang mengandung budaya Indonesia dan memiliki nilai jual ke target audiens dalam pengembangan proyek gim.

Hasil akhir sebuah konsep seni dari gim “*Lost and Forgotten*” didesain dengan susunan *layout* yang berisi informasi proses pra produksi gim ini agar audiens dapat mendapatkan pesan yang disampaikan tim pengembang gim khususnya *concept artist*, diharapkan target audiens akan memahami dan mampu membuat permainan tradisional menjadi eksis kembali pada zaman modern sekarang ini.

B. Saran

Sebagai seorang seniman konsep pada perancangan Tugas Akhir “Perancangan *Concept Action Game* untuk Adaptasi Permainan Tradisional dengan Tema *Science Fiction*” masih memiliki banyak kekurangan dalam eksplorasi visual desain. Beberapa saran yang dirangkum sebagai berikut:

1. Penulis menyarankan agar meriset lebih mendalam tentang permainan tradisional yang diimbangi dengan observasi ke beberapa gim yang

bergenre sama yang memiliki daya tarik unik dalam *gameplay* maupun visualisasi grafis.

2. Survei untuk target audiens merupakan hal penting untuk mengembangkan gim yang sesuai dengan minat pasar gim di Indonesia
3. Pentingnya dalam memikirkan teknis gim aksi yang dirancang agar mempermudah pengalaman pengguna dalam memainkan gim.
4. Perancangan konsep seni gim memiliki kekurangan pada visualisasi tampilan dalam gim sehingga penulis menyarankan untuk membuat teknis tampilan agar pengembang gim dan orang awam mengetahui bentuk gim ketika pemain bermain.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adam, E., & Andrew, R. (2007). *Foundamentals of game design*. New jersey: Person Education.
- Ariyana, W., & Arifianto, D. (2009). *Cara Top Bikin Komputer Top*. Kawan Pustaka.
- Assael, Henry. 2010. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Binapura Aksara.
- Aziz, F dkk. (2011). *Cara Asyik Membuat Game RPG*. Yogyakarta: Gardu Studio.
- Galib Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Husna, M. (2009). 100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Itten, J. (1970). *The elements of color (Vol. 4)*. John Wiley & Sons.
- Suwasono, A. A. (2018). *Konsep Seni Dalam Film Animasi*
- Ritzer, G. dan Douglas J. Goodman. (2015). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prenada Media.
- Nguyen, M. (2021). *Fundamentals of 2D Game Art*
- Muliawan, Jasa, Ungguh. 2009. *Manajemen Play group dan Taman Kanak-kanak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mayke S. Tedja Saputra, (2011), *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta, PT Grasindo

Maharsi, I. (2016). Ilustrasi. Dwi-Quantum.

Ridoi, M. (2018). Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2.an, R. R. (2012). What is Concept Art.

Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Wadah Wibawanto.

Jurnal

Ama, R. G. T. (2021). Minat Baca Siswa Ditinjau Dari Persepsi Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), hal. 221

Balqis, A. F., Ananda, E. R., Wanindi, R. R., & Shofia, W. Analisis Faktor Minimnya Minat Membaca Siswa di Kelas Vi Sdit Daarul Istiqlal Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 252

Bereit. (2010). The Genre of Science Fiction. *Elementary English*, 46(7), 895-900.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca. 2020. *Understanding Video Games: The Essential Introduction (4th ed)*. Routledge.

Galiban, R. R. (2012). What is Concept Art.

Galih, S. T., & Susanto, A. P. (2013). Rancang Bangun *Game College Story* menggunakan Perangkat Lunak *Rpg Maker Vx*. *Majalah Ilmiah Informatika*, 1(1).

Ikawati, H. D., Purmadi, A., Anwar, Z., & Zulfakar, Z. (2018). Pengembangan Media Video Permainan Tradisional Suku Sasak untuk Pelestarian Budaya dan Sumber Belajar Muatan Lokal. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 234-248.

- Inayah, W. M. (2017). Social adventure games berbasis role playing game (rpg) maker xp sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII materi manusia, tempat, dan lingkungan social adventure games based on role playing game (RPG) maker xp as a social. *Social Studies*, 6(5), 591-605.
- Indra, V. M. L., & Budiman, A. (2018). Perancangan Concept Art Karakter Animasi 2d Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Wanita Remaja-dewasa. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).
- Marzoan, M., & Hamidi, H. (2017). Permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1), 62-82.
- Marzoan., Hamidi. (2017). “Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa”. *Journal An-Nafs*
- Mulyani, Sri (Ed.). (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung, Abdi Sistematika.
- Perdana, H. I. (2017). *Steampunk Style Sebagai Ide Penciptaan Kostum Superhero Naskah Gundala Gawat Goenawan Muhamad* (Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta).
- Putri, N. N. C. A., Antara, P. A., Tirtayani, L. A., Psi, S., & Psi, M. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Goak Maling Pitik Terhadap Kemampuan Memahami Lambang Bilangan pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Putriningtyas, Irchami., dkk. (2015). “Nilai Budi Pekerti pada Ragam Gerak Tari Topeng Lanyapan Alus Kabupaten Tegal”. *Catharsis: Journal of Arts Education*. Vol. 4. No. 2 (92-98).

Sari, M. K. (2016). Membangkitkan Kembali tradisi dolanan anak sebagai upaya penanaman nilai-nilai karakter di sekolah dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*, 93-95.

Setiawan, A., Waluyanto, H. D., & Triwahyudi, A. (2015). Perancangan Entertainment Concept Art Berdasarkan Novel the Scar Karya China Mieville. *Universitas Kristen Petra Surabaya*.

Sterling JC. (2019). Human papillomavirus infections. In: Kang S, Amagai M, Bruckner AL, Enk AH, Margolis DJ, McMichael AJ, et al., editors. *Fitzpatrick's dermatology in general medicine*. 9th ed. Philadelphia: McGraw- Hill Companies; p. 3096–104

Utomo, P. R., & Lakoro, R. (2012). Perancangan Concept Art Game Berlatar Budaya Majapahit sebagai Media Komunikasi Budaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), F1-F5.

Wicaksono, B. F. (2019). Pembuatan *Game* RPG Berjudul Takdir Dunia dengan Menggunakan Aplikasi *RPG Maker Vx Ace* (Doctoral dissertation, Universitas AMIKOM Yogyakarta).

Website

<https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/> (diakses pada tanggal 15 Juli 2022)

<https://earlybirdbooks.com/hg-wells> (diakses pada tanggal 19 Agustus 2022)

<https://gamebrott.com/tampilan-visual-video-game-dari-masa-ke-masa-berikut-buatmu-tak-sadar-bahwa-kamu-sudah-tua> (diakses pada tanggal 22 Agustus 2022)

<https://gamerwelfare.com/2019/05/13/undertale-review/> (diakses pada tanggal 13 Juli 2022)

<https://learning.oreilly.com/library/view/fundamentals-of-action/9780133812503/ch00.html> (diakses pada tanggal 15 Januari 2023)

<https://www.wingfox.com/c/8550> (diakses pada tanggal 3 September 2022)

