

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Wayang Beber Remeng Mangunjaya atau Wayang Beber Wonosari merupakan salah satu peninggalan Wayang Beber kuno yang masih terdapat di Indonesia, tepatnya di Dusun Gelaran, Gunungkidul, Yogyakarta. Namun pada era sekarang ini, Wayang Beber sudah jarang dipagelarkan. Pagelaran Wayang Beber Wonosari terakhir diadakan pada tahun 2017 di Dusun Gelaran II, Desa Bejiharjo, Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. Tidak hanya itu, pada era sekarang ini Wayang Kulit merupakan jenis wayang yang dominan dikenal dan diminati masyarakat bila dibandingkan dengan Wayang Beber. Oleh karena hal tersebut, diperlukan media yang efektif dalam mengenalkan Wayang Beber Remeng Mangunjaya kepada remaja dengan usia 14-18 tahun dan media *game* digital dinilai cocok dan mampu untuk meraih para remaja tersebut sebagai target audience.

Perancangan *game* digital *Panji's Rebound: Defending Kediri* ini dibuat hingga tahap *playable prototype* dan dapat dimainkan oleh dua pemain secara *entertaining* yang dapat memberikan kebaruan bagi target audience. Perancangan *Panji's Rebound: Defending Kediri* mengangkat genre *beat em' up* dan menggunakan gaya visual *pixel art*. Pemilihan genre tersebut didasari oleh berbagai *game beat em' up* yang umumnya dapat mengakomodir beberapa pemain sekaligus menonjolkan elemen kerja sama sehingga dapat menjadi permainan yang *entertaining* bagi target audience. Penentuan gaya visual yang menggunakan gaya *pixel art* dilandasi oleh banyaknya animasi menyerang setiap karakter yang ada dalam *game* bergenre *beat em' up*. Maka dari itu, gaya *pixel art* merupakan opsi yang efisien dalam proses pembuatan berbagai aset animasi *Panji's Rebound: Defending Kediri*.

Kesulitan yang dialami selama proses perancangan ini terkait dengan penguasaan gaya visual *pixel art* yang digunakan sebagai gaya visual utama *Panji's Rebound: Defending Kediri*. Beberapa animasi yang telah dirancang memiliki sejumlah *stray pixel* yang berdampak pada tingkat keterbacaan

animasi tersebut. Disamping hal tersebut, perancang juga menghadapi beberapa tantangan dalam proses menyusun dan *importing* aset-aset visual yang sudah didesain ke dalam perangkat lunak *Unity*.

B. Saran

Melalui proses perancangan *game* digital yang sudah dilalui, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan oleh perancangan selanjutnya yang akan mengangkat topik dan konsep yang serupa. Dalam pembuatan *game* digital, diperlukan tahap untuk uji coba hasil *playable prototype* agar hasil pembuatan *game* digital yang sudah dibuat dapat dimaksimalkan. Kemudian, berdasarkan masukan dalam tahap uji coba tersebut, karya *game* digital dapat dipoles secara lebih lanjut agar memberikan perkembangan dalam aspek *fun* sehingga menjadi suatu daya tarik dari suatu *game*.

Di samping perlunya tahap uji coba atas hasil pembuatan *game*, kemahiran dan fleksibilitas dalam menggunakan perangkat lunak yang diperlukan untuk membuat aset visual dalam *game* juga diperlukan dalam melancarkan proses perancangan. Tidak hanya itu, agar dapat secara jelas mengenalkan objek Wayang Beber kepada remaja, diperlukan juga *intro* sebelum menu utama yang menjelaskan berbagai hal mengenai Wayang Beber itu sendiri. Akhir kata, perancangan *game* digital ini yang mencapai tahap *playable prototype* juga dapat menjadi inspirasi bagi perancangan-perancangan ke depannya, serta tidak menutup kemungkinan para perancang selanjutnya untuk melanjutkan desain perancangan *game* ini ke tahap pengembangan *game* digital yang lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Alasyari, F. (2024, Januari 15). Game Buatan Indonesia Mendominasi Platform Game Steam Di Asia Tenggara, Kalahkan 7 Negara. Diambil 17 Januari 2024, dari <https://www.suaramerdeka.com/teknologi/0411525405/game-buatan-indonesia-mendominasi-platform-game-steam-di-asia-tenggara-kalahkan-7-negara>
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *UTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Arif, W., Wijayanto, W., & Menarianti, I. (2017). Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang Ragam Istilah Teknologi Informasi Berbasis Android. Dipresentasikan pada Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pgris Semarang, Semarang.
- Aruna, A., Ishlah, N. F. P., Inayah, L., & Prasetyo, A. R. (2021a). Educational Game Design “Napak Tilas Panji Asmorobangun” in “Wayang Beber” Story. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 5(1), 1–25. <https://doi.org/10.29062/edu.v5i1.268>
- Aruna, A., Ishlah, N. F. P., Inayah, L., & Prasetyo, A. R. (2021b). Educational Game Design “Napak Tilas Panji Asmorobangun” in “Wayang Beber” Story. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 5(1), 1–25. <https://doi.org/10.29062/edu.v5i1.268>
- Eddy, B. (2012). *Classic Video Games: The Golden Age, 1971–1984*. Shire. Diambil dari <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=2a740ce3934d94ec3c3992e1a5c941f4>
- Fatwa, A. M. (2018). Menggiring Demam Esports Masuk Kampus. Diambil 27 April 2023, dari <https://validnews.id/nasional/Menggiring-Demam-Esport-Masuk-Kampus-ZgO>
- Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. (2014). Florida: CRC Press/Taylor & Francis.
- Graetz, J. M. (1981, Agustus). The origin of Spacewar. *Creative Computing*, (Creative Computing Magazine). Diambil dari <https://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>

- Haryanto, S. (1988). *Pratiwimba Adhiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Djambatan.
- Hendriyana, H. (2019). *Rupa Dasar (Nirmana): Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Kemenparekraf. (2023). Perkembangan Industri Gim Di Indonesia, Raih Penghargaan Internasional. Diambil 17 Januari 2024, dari <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/perkembangan-industri-gim-di-indonesia-raih-penghargaan-internasional>
- Luthfia, A., & Triputra, P. (2019). Indonesian Adolescents' Online Opportunities and Risks. *Jurnal ASPIKOM*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v4i1.445>
- Maharsi, I. (2018). Penciptaan Ilustrasi Buku “Wayang Beber Wonosari.” *DeKaVe*, 11(2), 24–34.
- Maharsi, I. (2018b). *Wayang beber*. Dwi - Quantum.
- Mertosedono, A. (1986). *Sejarah Wayang: Asal Usul, Jenis dan Cirinya*. Semarang: Dahara Prize,.
- Mulyono, S. (1982). *Wayang: Asal-Usul, Filsafat & Masa depannya*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Nirwana, A., & Nugroho, D. P. (2022a). The development of a game design for wayang beber pacitan. *KnE Social Sciences*, 140–146. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i13.11654>
- Nirwana, A., & Nugroho, D. P. (2022b). The Development of a Game Design for Wayang Beber Pacitan. *KnE Social Sciences*, 140–146. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i13.11654>
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game Development Life Cycle Guidelines. Dalam *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)* (hlm. 95–100). <https://doi.org/10.1109/ICACSIS.2013.6761558>
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Saptaningtyas, N., Malik, S. G., & Rokhman, M. N. (2019). Webway: Pelestarian Budaya Wayang pada Remaja di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Penalaran Dan Penelitian Mahasiswa*, 3(2), 100–110.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, L., & Manurung, D. (2021). *Peta Ekosistem Industri Game Indonesia*. Jakarta: Direktorat Ekonomi Digital, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika, Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Steam is 10 Today. Remember When It Sucked? (2013, September 12). Diambil 19 April 2023, dari <https://kotaku.com/steam-is-10-today-remember-when-it-sucked-1297594444>
- Strizver, I. (2006). *Type Rules!: The Designer's Guide to Professional Typography*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Subandi, Aswoyo, J., Adi Prabowo, R., & Teguh Yuwono, B. (2011). *Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gelaran Wonosari dan Wayang Beber Jaka Kembang Kuning Karangtalun Pacitan Serta Pesebarannya di Seputar Surakarta* (Cetakan pertama). Ketingan, Jebres, Surakarta: ISI Press.
- Suharyono, B. (2005). *Wayang Beber Wonosari*. Bina Citra Pustaka.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press. Diambil dari <http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Sutedjo, A., & Prilosadoso, B. H. (2016). Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. *Acintya*, 8(1). <https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909>
- UNESCO. (2008). Masterpieces of the Oral and Intangible Cultural Heritage of Humanity. Dipresentasikan pada Masterpieces of the Oral and Intangible Cultural Heritage of Humanity, Istanbul. Diambil dari <https://ich.unesco.org/en/3com>
- Williams, A. (2017). *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*. Focal Press; Taylor & Francis.

DAFTAR TAUTAN

<https://kotaku.com/steam-is-10-today-remember-when-it-sucked-1297594444>
<https://validnews.id/nasional/Menggiring-Demam-Esport-Masuk-Kampus-ZgO>
<https://www.steamgriddb.com/logo/45256>
<https://www.steamgriddb.com/logo/29079>
https://www.instagram.com/p/CED4KEqDcGE/?img_index=1
<https://www.artstation.com/artwork/8l42Zm>
<https://www.artstation.com/artwork/LeQVbw>
https://store.steampowered.com/app/1049320/River_City_Girls/
https://en.wikipedia.org/wiki/The_King_of_Dragons#/media/File:The_King_of_Dragons.png
<https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=440>
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/sepenggal-sejarah-wayang-beber-kesenian-yang-hampir-punah/wayang-beber-2/>
<https://arstechnica.com/gaming/2011/10/spacewar-the-first-2d-top-down-shooter-turns-50/>
https://www.researchgate.net/figure/Example-of-Material-Texture-Burlap-Source-of-Image_fig1_352226579
<https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=291#&gid=1&pid=3>