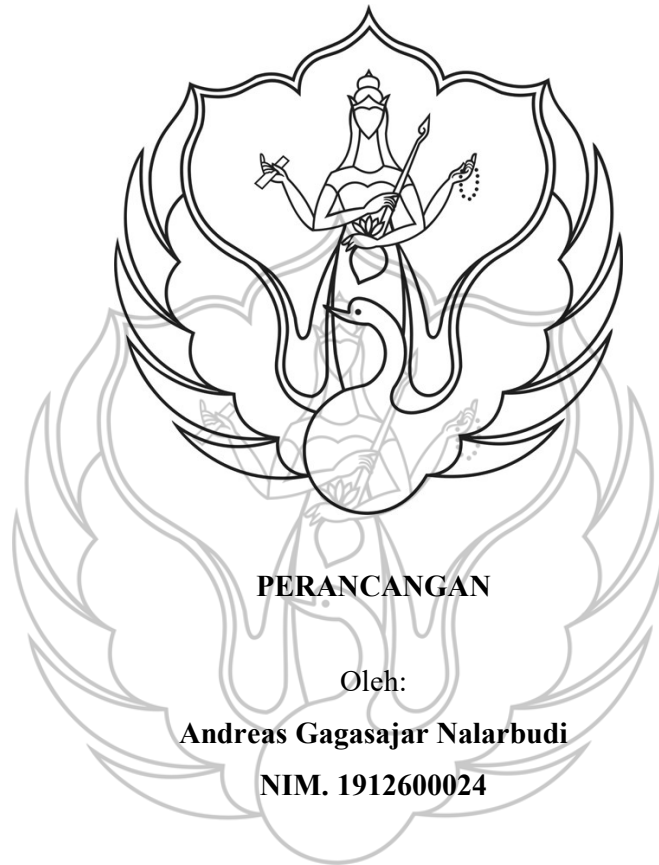


**PERANCANGAN *GAME* DIGITAL UNTUK MENGENALKAN
WAYANG BEBER REMENG MANGUNJAYA
KEPADA REMAJA**



PERANCANGAN

Oleh:

Andreas Gagasajar Nalarbudi

NIM. 1912600024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN *GAME* DIGITAL UNTUK MENGENALKAN
WAYANG BEBER REMENG MANGUNJAYA
KEPADA REMAJA**



PERANCANGAN

Oleh:

Andreas Gagasajar Nalarbudi

NIM. 1912600024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2024

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN GAME DIGITAL UNTUK MENGENALKAN WAYANG BEBER REMENG MANGUNJAYA KEPADA REMAJA diajukan oleh Andreas Gagasajar Nalarbudi, NIM 1912600024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001 / NIDN. 0009097204

Pembimbing II / Anggota

Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810615 201404 1 001 / NIDN. 0015068106

Cognate / Penguji Ahli

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003 / NIDN. 0025118007

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota

Dara Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andreas Gagasajar Nalarbudi
NIM : 1912600024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *GAME* DIGITAL UNTUK MENGENALKAN WAYANG BEBER REMENG MANGUNJAYA KEPADA REMAJA** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Desember 2023
Yang Membuat Pernyataan,

Andreas Gagasajar Nalarbudi
NIM. 1912600024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andreas Gagasajar Nalarbudi

NIM : 1912600024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN GAME DIGITAL UNTUK MENGENALKAN WAYANG BEBER REMENG MANGUNJAYA KEPADA REMAJA** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dan saya sebagai perancang. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, Desember 2023
Yang Membuat Pernyataan,

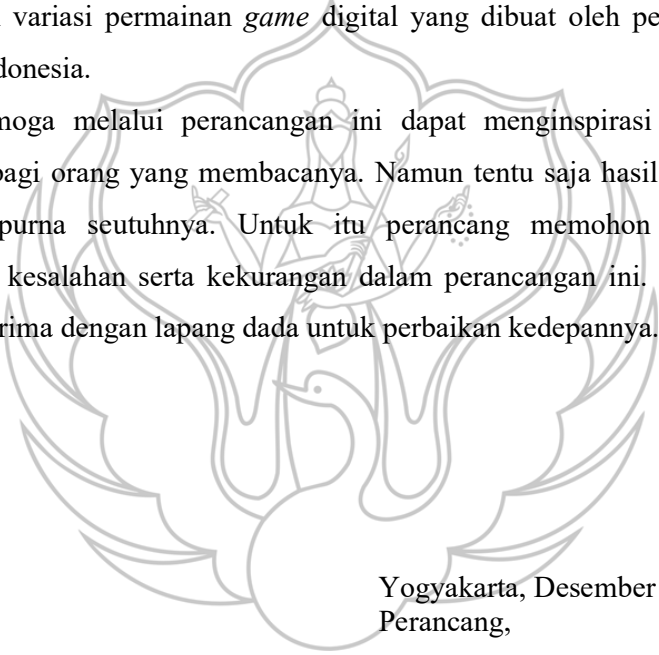
Andreas Gagasajar Nalarbudi
NIM. 1912600024

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya dan kemudahan-Nya Berikan, laporan Tugas Akhir Perancangan *Game* Digital Untuk Mengenalkan Wayang Beber Remeng Mangunjaya Kepada Remaja dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Laporan ini membahas tentang penjelasan proses pembuatan konsep hingga prototipe *game* digital yang bertujuan untuk mengenalkan Wayang Beber Remeng Mangunjaya kepada remaja dengan cara yang *entertaining*. Pemilihan topik ini dilandasi untuk melestarikan peninggalan Wayang Beber di Indonesia dan menambah variasi permainan *game* digital yang dibuat oleh pengembang *game* lokal di Indonesia.

Semoga melalui perancangan ini dapat menginspirasi dan menambah wawasan bagi orang yang membacanya. Namun tentu saja hasil perancangan ini tidak sempurna seutuhnya. Untuk itu perancang memohon maaf bilamana ditemukan kesalahan serta kekurangan dalam perancangan ini. Kritik dan saran sangat diterima dengan lapang dada untuk perbaikan kedepannya.



Yogyakarta, Desember 2023
Perancang,

Andreas Gagasajar Nalarbudi

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan, tentunya perancang sadar atas doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi. Oleh karena itu, perancang ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan menyertai perancang hingga dapat menyelesaikan Perancangan Tugas Akhir.
2. Orang tua perancang yang senantiasa selalu memberikan dukungan dan doa kepada perancang dalam proses pembuatan Perancangan Tugas Akhir.
3. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Muhamad Sholahuddin, S.Sn.,M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
7. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan memberikan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir.
8. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan memberikan fasilitas selama pengerjaan Tugas Akhir.
9. Teman-teman perancang, khususnya teman-teman di grup *Discord* Diapet Against Diarrhea dan teman lama perancang yang selalu mendukung dan memberikan masukan terhadap karya selama pengerjaan Perancangan Tugas Akhir.
10. Teman-teman Randatapak, khususnya teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang selalu saling memberikan motivasi selama pengerjaan Perancangan Tugas Akhir.
11. Teman-teman di grup *Discord* Romance Dawn yang selalu bersedia untuk bermain bersama perancang untuk melepas penat.

12. Dan seluruh pihak-pihak yang sudah berkontribusi yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Akhir kata, perancang mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya Perancangan Tugas Akhir ini. Semoga Perancangan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perancang-perancang ke depannya serta memberikan wawasan dan ilmu yang lebih luas.



ABSTRAK**PERANCANGAN *GAME* DIGITAL UNTUK MENGENALKAN WAYANG
BEBER REMENG MANGUNJAYA KEPADA REMAJA**

Oleh: Andreas Gagasajar Nalarbudi

NIM: 1912600024

Wayang Beber menjadi bukti dari banyaknya kekayaan budaya negara Indonesia. Namun pada era sekarang ini, Wayang Beber kurang populer bila dibandingkan dengan berbagai bentuk wayang lainnya. Jumlah koleksi peninggalan Wayang Beber kuno di Indonesia yang hanya berjumlah dua mengakibatkan sulitnya akses terhadap bentuk wayang tersebut dan juga memberi dampak negatif terhadap popularitas Wayang Beber di kalangan remaja. Kehidupan sehari-hari yang serba digital semakin menjauhkan Wayang Beber dari remaja Indonesia.

Maka dari itu diperlukannya suatu bentuk adaptasi Wayang Beber dalam media yang lebih modern agar mudah dijangkau dan dapat lebih mudah dikenalkan kepada remaja. Melalui metode 5W + 1H, *game* digital dipilih sebagai media sarana pengenalan Wayang Beber Remeng Mangunjaya kepada remaja karena dinilai dapat mengenalkan suatu bentuk kebudayaan melalui cara yang *entertaining*. Hasil dari utama dari perancangan ini adalah *playable prototype* dari *game* digital bergenre *beat em' up* yang dapat dimainkan oleh dua pemain sekaligus sebagai daya tarik bagi para remaja untuk bermain bersama-sama dengan teman sebayanya.

Kata kunci: Wayang Beber, *game* digital, mengenalkan, remaja.

ABSTRACT**CREATION OF DIGITAL GAME FOR THE PURPOSE OF INTRODUCING
WAYANG BEBER REMENG MANGUNJAYA TO TEENAGERS**

By: Andreas Gagasajar Nalarbudi

Student ID: 1912600024

Wayang Beber demonstrates the rich cultural heritage of Indonesia. However, in today's era, Wayang Beber is not as popular as other forms of wayang. The concernig fact that there are only two ancient Wayang Beber artifacts in Indonesia is making it quite challenging for teenagers to experience this unique form of wayang. This limited accessibility has had a negative impact on the popularity of Wayang Beber, especially among teenagers. Additionally, the digital-centered lifestyle of today's youth further creates a distance between them and Wayang Beber.

Therefore, there is a pressing need to adapt Wayang Beber into a more modern and easily accessible medium for the purpose of introducing Wayang Beber. By utilizing the 5W + 1H method, digital game has been chosen as the ideal media to introduce Wayang Beber Remeng Mangunjaya to teenagers. The interactive nature of a digital game is capable to effectively introduce this cultural art form in an entertaining way. The main outcome of this design process is a playable prototype of a beat 'em up digital game that allows two players to enjoy the game simultaneously. The nature of co-op multiplayer game serves as an attraction for teenagers, encouraging them to play together with their friends.

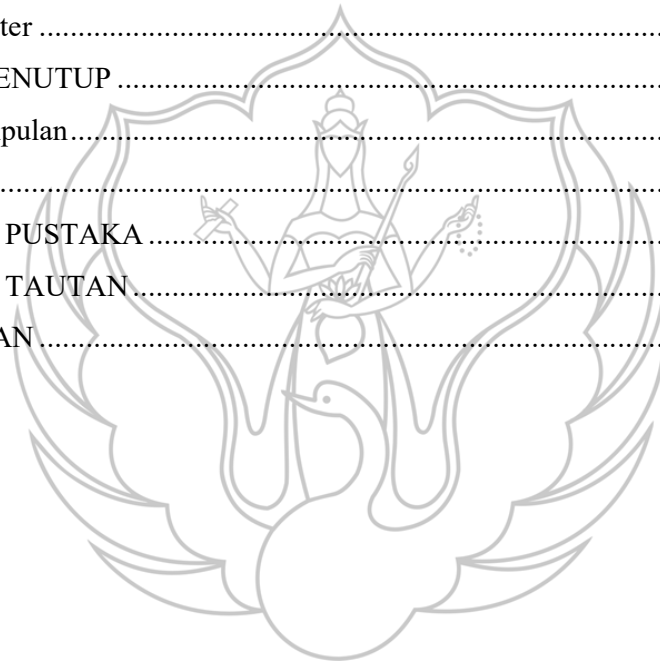
Keywords: Wayang Beber, digital game, introducing, teenagers.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	4
1. Batasan Konten Game Digital.....	4
2. Batasan Output Perancangan.....	4
3. Batasan Media	4
E. Manfaat Perancangan	5
1. Secara Teoritis.....	5
2. Secara Praktis	5
F. Definisi Operasional	6
1. Game Digital	6
2. Wayang Beber Remeng Mangunjaya	6
3. Remaja	6
G. Metode Perancangan	6
1. Identifikasi Permasalahan	6
2. Brainstorming.....	7
3. Data yang Diperlukan	7
4. Metode Pengumpulan Data	8
5. Metode Analisis Data.....	8
H. Skematika Perancangan.....	9

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. Identifikasi.....	10
1. Studi Referensi Literatur.....	10
2. Studi Hasil-hasil Penelitian Terdahulu	11
3. Tinjauan Literatur Tentang Wayang Beber Remeng Mangunjaya.....	14
4. Tinjauan Industri <i>Game</i> di Indonesia	24
5. Tinjauan Literatur Tentang Game Digital.....	25
6. Tinjauan Visual	41
7. Tinjauan Literatur Tentang Tahapan Pengembangan Game.....	50
8. Tinjauan Literatur Tentang Remaja.....	53
B. Analisis.....	53
1. Analisis Data Lapangan.....	53
2. Analisis Permasalahan dan Target Audience.....	54
3. Analisis Media.....	55
BAB III KONSEP DESAIN.....	56
A. Konsep Kreatif.....	56
1. Tujuan Kreatif	56
B. Strategi Kreatif.....	56
1. <i>What to Say</i>	56
2. <i>How to Say</i>	56
C. Konsep Media.....	57
1. Tujuan Media	57
2. Strategi Media	57
D. Program Kreatif	58
1. Judul Game.....	58
2. Sinopsis Game.....	59
3. Genre Game.....	59
4. Jenis Platform Game.....	59
5. Mekanisme Gameplay	60
6. Alur Game.....	60
7. Storyline.....	62
8. Uraian Karakter	69

9. Konsep Gaya Visual	70
BAB IV VISUALISASI.....	73
A. Studi Visual Media Utama	73
1. Desain Logo	73
2. Karakter.....	75
3. Environment.....	91
4. Desain Prototipe Game	96
B. Studi Visual Media Pendukung	132
1. Artbook	132
2. Trailer.....	136
3. Poster	138
BAB V PENUTUP	139
A. Kesimpulan.....	139
B. Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA	141
DAFTAR TAUTAN.....	144
LAMPIRAN.....	145



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gambar Skematika Perancangan Game Digital	9
Gambar 2. 1 Foto Pagelaran Wayang Beber Wonosari Tahun 1902.....	16
Gambar 2. 2 Foto Komputer Dengan <i>Game Spacewar!</i>	27
Gambar 2. 3 Elemen <i>User Interface</i> Dari <i>Monster Hunter: World</i>	34
Gambar 2. 4 <i>Typeface Serif Adobe Caslon</i>	43
Gambar 2. 5 <i>Typeface Sans Serif News Gothic</i>	43
Gambar 2. 6 Visualisasi Warna	46
Gambar 2. 7 Foto Tekstur Kain.....	49
Gambar 2. 8 Skematika GDLC (<i>Game Development Life Cycle</i>) Yang Diajukan Oleh Ramadan dan Widyani.....	51
Gambar 3. 1 Gambar Skematika Alur Menu <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i> (Sumber: Dokumentasi Andreas Gagasajar N.)	60
Gambar 3. 2 Skematika Alur Cerita <i>Game</i>	61
Gambar 3. 3 Palet Warna <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	71
Gambar 3. 4 Tangkapan Layar <i>Game The King of Dragons</i>	72
Gambar 4. 1 Logotype <i>Game The Witcher 3: Wild Hunt</i>	73
Gambar 4. 2 Logotype <i>Game Baldur's Gate 3</i>	73
Gambar 4. 3 Proses Eksplorasi Typeface Untuk Perancangan Logotype.....	74
Gambar 4. 4 Proses Sketsa Lineart Desain Final Logotype <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	74
Gambar 4. 5 Desain Final Logotype <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	74
Gambar 4. 6 Hades Promotional Art oleh Jen Zee.	75
Gambar 4. 7 Karakter Raden Panji Asmarabangun dalam Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gulungan ke-4.	76
Gambar 4. 8 Sketsa Explorasi Konsep Karakter Raden Panji Asmarabangun.	76
Gambar 4. 9 Sketsa Final Karakter Raden Panji Asmarabangun.	77
Gambar 4. 10 Konsep Final Karakter Raden Panji Asmarabangun	77
Gambar 4. 11 Visual Karakter Patih Gajahgurito dalam Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gulungan Ke-4	78
Gambar 4. 12 Sketsa Eksplorasi Konsep Karakter Patih Gajahgurito.....	79
Gambar 4. 13 Sketsa Konsep Final Karakter Patih Gajahgurito	79

Gambar 4. 14 Konsep Final Karakter Patih Gajahgurito	80
Gambar 4. 15 Karakter Bancak Doyok dalam Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gulungan Ke-4	80
Gambar 4. 16 Sketsa Eksplorasi Konsep Karakter Bancak Doyok.....	81
Gambar 4. 17 Sketsa Konsep Final Karakter Bancak Doyok.	81
Gambar 4. 18 Konsep Final Karakter Bancak Doyok	82
Gambar 4. 19 Karakter Bancak Enggel dalam Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gulungan ke-4.	82
Gambar 4. 20 Sketsa Eksplorasi Konsep Karakter Bancak Enggel	83
Gambar 4. 21 Sketsa Final Karakter Bancak Enggel	83
Gambar 4. 22 Konsep Final Karakter Bancak Enggel.....	84
Gambar 4. 23 Karakter Wewe Putih Dalam Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gulungan Ke-4 Di Belakang Patih Gajahgurito.....	84
Gambar 4. 24 <i>Close-up</i> Karakter Wewe Putih Dalam Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gulungan Ke-4.....	85
Gambar 4. 25 Sketsa Eksplorasi Konsep Karakter Wewe Putih.....	85
Gambar 4. 26 Sketsa Final Karakter Wewe Putih.....	86
Gambar 4. 27 Konsep Final Karakter Wewe Putih.	86
Gambar 4. 28 Karakter Dewi Galuh Candrakirana Dalam Wayang Beber Remeng Mangunjaya.....	87
Gambar 4. 29 Sketsa Final Karakter Dewi Galuh Candrakirana.....	87
Gambar 4. 30 Konsep Final Karakter Dewi Galuh Candrakirana.....	88
Gambar 4. 31 Karakter Raja Kediri Dalam Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gulungan Ke-4.	88
Gambar 4. 32 Sketsa Final Karakter Raja Kediri.	89
Gambar 4. 33 Konsep Final Karakter Raja Kediri	89
Gambar 4. 34 Karakter Prajurit-Prajurit Bantar Angin dalam Wayang Beber Remeng Mangunjaya.	90
Gambar 4. 35 Sketsa Final Karakter Prajurit Bantar Angin.....	91
Gambar 4. 36 Konsep Final Karakter Prajurit Bantar Angin.....	91
Gambar 4. 37 Fishing Shack oleh J. A. Miller.....	92
Gambar 4. 38 Castle Wall oleh Svetlana K.....	92

Gambar 4. 39 Tahap <i>Blockout</i> Konsep Peta Kerajaan Kediri.	93
Gambar 4. 40 Tahap <i>Lineart</i> Konsep Peta Kerajaan Kediri.	93
Gambar 4. 41 Konsep Final Peta Kerajaan Kediri.	93
Gambar 4. 42 Tahap <i>Blockout Concept Art</i> Level 1.	94
Gambar 4. 43 Tahap Pembuatan <i>Lineart Concept Art</i> Level 1.	94
Gambar 4. 44 Tahap <i>Texturing Concept Art</i> Level 1.	94
Gambar 4. 45 <i>Concept Art</i> Final Level 1.	95
Gambar 4. 46 Tahap <i>Blockout Concept Art</i> Level 2.	95
Gambar 4. 47 Tahap <i>Lineart Concept Art</i> Level 2.	95
Gambar 4. 48 Tahap <i>Texturing Concept Art</i> Level 2.	96
Gambar 4. 49 <i>Concept Art</i> Final Level 2.	96
Gambar 4. 50 <i>Gameplay</i> River City Girls 2.	96
Gambar 4. 51 <i>Gameplay</i> The King of Dragons.	97
Gambar 4. 52 Desain <i>Sprite</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	98
Gambar 4. 53 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Idle</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	98
Gambar 4. 54 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Walk</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	99
Gambar 4. 55 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Run</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	99
Gambar 4. 56 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Jump</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	100
Gambar 4. 57 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Hit 1</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	100
Gambar 4. 58 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Hit 2</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	100
Gambar 4. 59 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Knocked Down</i> Bagian 1 Karakter Raden Panji Asmarabangun.	101
Gambar 4. 60 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Knocked Down</i> Bagian 2 Karakter Raden Panji Asmarabangun.	101
Gambar 4. 61 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Up</i> Bagian 1 Karakter Raden Panji Asmarabangun.	102
Gambar 4. 62 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Up</i> Bagian 2 Karakter Raden Panji Asmarabangun.	102

Gambar 4. 63 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Heavy Slash</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.....	102
Gambar 4. 64 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Special</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	103
Gambar 4. 65 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Slash 1</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	103
Gambar 4. 66 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Slash 2</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	104
Gambar 4. 67 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Slash 3</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun.	104
Gambar 4. 68 Desain <i>Sprite</i> Karakter Bancak Enggel.....	105
Gambar 4. 69 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Idle</i> Karakter Bancak Enggel.	105
Gambar 4. 70 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Walk</i> Karakter Bancak Enggel.....	106
Gambar 4. 71 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Run</i> Karakter Bancak Enggel.	106
Gambar 4. 72 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Jump</i> Karakter Bancak Enggel.	107
Gambar 4. 73 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Hit 1</i> Karakter Bancak Enggel.	107
Gambar 4. 74 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Hit 2</i> Karakter Bancak Enggel.	108
Gambar 4. 75 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Knocked Down</i> Bagian 1 Karakter Bancak Enggel.	108
Gambar 4. 76 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Knocked Down</i> Bagian 2 Karakter Bancak Enggel.	109
Gambar 4. 77 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Up</i> Bagian 1 Karakter Bancak Enggel.	109
Gambar 4. 78 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Up</i> Bagian 2 Karakter Bancak Enggel.	110
Gambar 4. 79 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Heavy Slash</i> Karakter Bancak Enggel.	110
Gambar 4. 80 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Special</i> Bagian 1 Karakter Bancak Enggel.	110
Gambar 4. 81 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Special</i> Bagian 2 Karakter Bancak Enggel.	111
Gambar 4. 82 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Slash 1</i> Karakter Bancak Enggel.	111
Gambar 4. 83 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Slash 2</i> Karakter Bancak Enggel.	111
Gambar 4. 84 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Slash 3</i> Karakter Bancak Enggel.	112
Gambar 4. 85 Desain <i>Sprite</i> Karakter Prajurit Bantar Angin.....	112
Gambar 4. 86 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Idle</i> Karakter Prajurit Bantar Angin.	113
Gambar 4. 87 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Walk</i> Karakter Prajurit Bantar Angin.....	113

Gambar 4. 88 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Run</i> Karakter Prajurit Bantar Angin.	113
Gambar 4. 89 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Hit 1</i> Karakter Prajurit Bantar Angin. ..	114
Gambar 4. 90 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Hit 2</i> Karakter Prajurit Bantar Angin. ..	114
Gambar 4. 91 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Knocked Down</i> Bagian 1 Karakter Prajurit Bantar Angin.	115
Gambar 4. 92 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Knocked Down</i> Bagian 2 Karakter Prajurit Bantar Angin.	115
Gambar 4. 93 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Up</i> Bagian 1 Karakter Prajurit Bantar Angin.....	116
Gambar 4. 94 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Get Up</i> Bagian 2 Karakter Prajurit Bantar Angin. (Sumber: Dokumentasi Andreas Gagasajar N., 2023)	116
Gambar 4. 95 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Regular Attack</i> Karakter Prajurit Bantar Angin.	116
Gambar 4. 96 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Regular Attack Combo</i> Karakter Prajurit Bantar Angin.....	117
Gambar 4. 97 <i>Spritesheet</i> Animasi <i>Heavy Attack</i> Karakter Prajurit Bantar Angin.	117
Gambar 4. 98 <i>Mockup</i> Karakter Patih Gajahgurito.	118
Gambar 4. 99 <i>Mockup</i> Karakter Wewe Putih.....	118
Gambar 4. 100 <i>Blockout</i> Prototipe Level 1 Bagian Pertama.	119
Gambar 4. 101 <i>Blockout</i> Prototipe Level 1 Bagian Kedua.	119
Gambar 4. 102 Hasil Pembuatan Tekstur <i>Trim Sheet</i> Untuk Level 1.....	120
Gambar 4. 103 Final Desain Aset <i>Environemnt</i> Level 1 Bagian Pertama.....	120
Gambar 4. 104 Final Desain Aset <i>Environment</i> Level 1 Bagian Kedua	120
Gambar 4. 105 Final Desain Aset <i>Environment</i> Level 1 Bagian Ketiga	121
Gambar 4. 106 <i>Blockout</i> Prototipe Level 2 Bagian Pertama.	121
Gambar 4. 107 <i>Blockout</i> Prototipe Level 2 Bagian Kedua.	121
Gambar 4. 108 <i>Blockout</i> Prototipe Level 2 Bagian Ketiga.....	122
Gambar 4. 109 <i>Blockout</i> Prototipe Level 2 Bagian Keempat.	122
Gambar 4. 110 <i>Blockout</i> Prototipe Level 2 Bagian Kelima.....	122
Gambar 4. 111 Hasil Pembuatan Tekstur <i>Trim Sheet</i> Pertama Untuk Level 2... 123	
Gambar 4. 112 Hasil Pembuatan Tekstur <i>Trim Sheet</i> Kedua Untuk Level 1.....	123

Gambar 4. 113 Final Desain Aset <i>Environemnt</i> Level 2 Bagian Pertama.....	124
Gambar 4. 114 Final Desain Aset <i>Environemnt</i> Level 2 Bagian Kedua	124
Gambar 4. 115 Final Desain Aset <i>Environemnt</i> Level 2 Bagian Ketiga	124
Gambar 4. 116 Final Desain Aset <i>Environemnt</i> Level 2 Bagian Keempat.....	124
Gambar 4. 117 <i>Mockup</i> Level 3 Pertarungan Boss Fase Pertama.....	125
Gambar 4. 118 <i>Mockup</i> Level 3 Pertarungan Boss Fase Kedua	125
Gambar 4. 119 Keempat Gulungan Wayang Beber Remeng Mangunjaya	126
Gambar 4. 120 Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gulungan ke-4.	126
Gambar 4. 121 Tampilan Menu Utama <i>Game River City Girls</i>	127
Gambar 4. 122 Tampilan Menu Pemilihan Mode <i>Game River City Girls</i>	127
Gambar 4. 123 Tahap <i>Blockout</i> Pembuatan Aset Bingkai Menu Utama.....	128
Gambar 4. 124 Final Desain Aset Bingkai Menu Utama	128
Gambar 4. 125 Tangkapan Layar Implementasi Menu Utama	128
Gambar 4. 126 Final Desain Tampilan Antarmuka Menu Utama <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	129
Gambar 4. 127 Final Desain Tampilan Antarmuka Menu Pemilihan Mode Permainan <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	129
Gambar 4. 128 Final Desain Tampilan Antarmuka Menu Pengaturan <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	129
Gambar 4. 129 Final Desain Tampilan Antarmuka Menu Pemilihan Karakter <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	130
Gambar 4. 130 Final Desain Tampilan Antarmuka Menu Jeda <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	130
Gambar 4. 131 Final Desain Tampilan Antarmuka Menu Konfirmasi Kembali Ke Main Menu <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	130
Gambar 4. 132 Final Desain Tampilan Antarmuka Menu <i>Game Over Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	131
Gambar 4. 133 Final Desain Tampilan Antarmuka Dialog Percakapan Karakter <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	131
Gambar 4. 134 Final Desain Tampilan Antarmuka Dialog Narator <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	131

Gambar 4. 135 Final Desain Tampilan Antarmuka <i>Head-Up Display</i> Karakter Raden Panji Asmarabangun <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	132
Gambar 4. 136 Final Desain Tampilan Antarmuka <i>Head-Up Display</i> Karakter Bancak Enggel <i>Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	132
Gambar 4. 137 Desain Final Sampul <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	132
Gambar 4. 138 Halaman 1 dan 2 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	133
Gambar 4. 139 Halaman 3 dan 4 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	133
Gambar 4. 140 Halaman 5 dan 6 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	133
Gambar 4. 141 Halaman 7 dan 8 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	133
Gambar 4. 142 Halaman 9 dan 10 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	134
Gambar 4. 143 Halaman 11 dan 12 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	134
Gambar 4. 144 Halaman 13 dan 14 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	134
Gambar 4. 145 Halaman 15 dan 16 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	134
Gambar 4. 146 Halaman 17 dan 18 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	135
Gambar 4. 147 Halaman 19 dan 20 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	135
Gambar 4. 148 Halaman 21 dan 22 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	135
Gambar 4. 149 Halaman 23 dan 24 Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	135
Gambar 4. 150 Halaman 25 dan Sampul Belakang Dari <i>Artbook Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	136

Gambar 4. 151 Tangkapan Layar Ke-1 Video <i>Teaser</i> Trailer	136
Gambar 4. 152 Tangkapan Layar Ke-2 Video <i>Teaser</i> Trailer	136
Gambar 4. 153 Tangkapan Layar Ke-3 Video <i>Teaser</i> Trailer	137
Gambar 4. 154 Tangkapan Layar Ke-4 Video <i>Teaser</i> Trailer	137
Gambar 4. 155 Tangkapan Layar Ke-5 Video <i>Teaser</i> Trailer	137
Gambar 4. 156 Poster Promosi <i>Game Panji's Rebound: Defending Kediri</i>	138



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Alur *Storyline* Keseluruhan 62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang merupakan salah satu dari sekian banyak bentuk kekayaan budaya negara Indonesia. Seiring waktu, Wayang ini semakin berkembang dan berubah bentuknya, yang awalnya dari bentuk relief candi hingga wayang kulit seperti yang kita ketahui pada masa kini. Berbagai jenis wayang berdasarkan bentuknya meliputi Wayang Kulit, Wayang Golek, Wayang Wong, Wayang Beber, dan sebagainya.

Wayang Beber juga menjadi bukti dari kekayaan budaya negara Indonesia. Istilah Wayang Beber itu sendiri didapat dari cara pementasannya yakni dengan cara dibeber (dibentangkan) dan sang dalang akan menceritakan kisah ataupun adegan yang terjadi di dalam gulungan kain tersebut. Salah satu peninggalan Wayang Beber tersebut terdapat di Padukuhan Gelaran, Desa Bejiharjo, Wonosari, Gunungkidul (Mertosedono, 1986a: 37). Namun pada era sekarang ini, Wayang Kulit merupakan jenis wayang yang dominan dikenal dan diminati masyarakat Indonesia dan masyarakat mancanegara bila dibandingkan dengan Wayang Beber meskipun pada tahun 2008, UNESCO menyatakan bahwa seni Pertunjukkan Wayang Kulit tergolong dalam Daftar Representatif Warisan Budaya Takbenda (*Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*) (UNESCO, 2008: 2).

Hal tersebut merupakan salah satu sebab kurangnya popularitas Wayang Beber di berbagai kalangan pada era modern ini. Kurangnya popularitas Wayang Beber tersebut bukan tanpa alasan, jumlah koleksi peninggalan Wayang Beber kuno di Indonesia hanya berjumlah dua, yakni Wayang Beber Joko Kembang Kuning yang berada di Pacitan dan Wayang Beber Remeng Mangunjaya yang bertempat di Wonosari (Subandi dkk., 2011: 4). Fakta bahwa jarang adanya pagelaran dari koleksi wayang tersebut juga memperburuk eksposur Wayang Beber terhadap masyarakat. Pagelaran Wayang Beber Wonosari terakhir diadakan pada tahun 2017 di dusun Gelaran II, Desa Bejiharjo, Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul, Yogyakarta dan hingga

sekarang pagelaran Wayang Beber Wonosari tersebut masih belum diadakan kembali (<https://regional.kompas.com>, diakses 2 Februari 2023, pukul 16.52).

Upaya untuk melestarikan Wayang Beber Wonosari sudah dilakukan, salah satunya yakni dengan pembuatan duplikat dari gulungan asli Wayang Beber oleh dosen dari Institut Seni Indoensia, Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn (Maharsi, 2018b: 162). Dengan latar belakang sebagai seorang dosen di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, beliau memiliki kemampuan seni yang kuat sehingga terciptalah duplikat dari Wayang Beber tersebut. Duplikat dari Wayang Beber Wonosari ini ditujukan sebagai alternatif dari gulungan aslinya sehingga gulungan asli dari Wayang Beber Wonosari itu dapat di preservasi lebih lanjut. Meskipun demikian, upaya untuk melestarikan Wayang Beber Wonosari ini tidak boleh berhenti di tahap ini saja.

Meskipun wayang kulit umum dikenal masyarakat, kalangan remaja modern ini memiliki ketertarikan yang kurang terhadap budaya wayang (Saptaningtyas dkk., 2019: 104). Kurangnya ketertarikan tersebut memberi dampak negatif pada berbagai upaya pelestarian budaya wayang. Untuk memerangi kenyataan tersebut, harus dilakukan upaya untuk mengenalkan wayang secara eksklusif dan spesifik kepada remaja menggunakan media-media internet yang umum dikonsumsi dalam kegiatan keseharian mereka. Sebuah riset yang dilakukan oleh Amia Luthfia pada tahun 2019 menyatakan bahwa remaja mendapatkan lebih banyak manfaat di internet dibandingkan risiko di internet (Luthfia & Triputra, 2019: 8). Media *game* juga terbilang semakin umum dikonsumsi oleh remaja. Dimas Wiratama S, selaku Operational Manager Moonton Indonesia menyatakan bahwa jumlah pengguna aktif bulanan *Mobile Legend* di Indonesia mencapai 50 juta orang (Fatwa, 2018).

Hal tersebut juga selaras dengan pendapatan industri *game* Indonesia pada tahun 2021 yang mengalami peningkatan hampir dua kali lipat bila dibandingkan dengan tahun 2019 lalu (Sihombing, L. & Manurung, 2021: 47). Perkembangan pendapatan tersebut menjadi bukti bahwa media *game* semakin sering digunakan sebagai media hiburan. Terlebih, meningkatnya jumlah studio lokal yang mengembangkan *game* dengan genre *indie* juga menstimulasi para

penggemar *game* di Indonesia agar tidak hanya mendambakan *game* AAA karya studio-studio besar saja, tetapi juga mengajak untuk menghargai berbagai *game* buatan anak bangsa dengan konsep yang kreatif dan unik.

Salah satu bukti nyata dari hal tersebut dapat dilihat dari *game* karya Mojiken Studio, “*A Space for the Unbound.*” *Game* tersebut menghadirkan visual latar tempat suasana Indonesia dengan media *game* modern yang digemari orang-orang. Tidak hanya itu, *game* buatan Mojiken Studio ini berhasil memenangkan penghargaan “*Future Division*” dalam Japan Game Awards, salah satu rangkaian dari acara Tokyo Game Show tahun 2022 yang lalu bersama dengan 9 *game* karya studio internasional lainnya (tekno.kompas.com, diakses 2 April 2023, pukul 20.41). Mojiken Studio memenangkan penghargaan tersebut berdasarkan banyaknya dukungan dari publik, dan banyaknya penggemar yang antusias menanti-nanti rilisnya *game* “*A Space for the Unbound*” karya mereka (gamerbraves.com, diakses 27 April 2023).

Perancangan *game* digital bertema Wayang Beber Remeng Mangunjaya ini diupayakan untuk mampu mengenalkan Wayang Beber kepada kalangan remaja yang gemar bermain *game*. Maka dari itu, penggunaan ilmu Desain Komunikasi Visual diperlukan untuk merancang konsep beserta *game* ini. *Game* ini akan mengadopsi genre *beat em” up* dengan elemen *co-op* sebagai daya tarik bagi para remaja untuk mencoba mengeksplorasi hasil perancangan *game* ini dan memainkannya bersama teman sebayanya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *game digital* yang mampu mengenalkan Wayang Beber Remeng Mangunjaya kepada remaja?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengenalkan kehadiran Wayang Beber Wonosari yang menceritakan kisah Remeng Mangunjaya kepada remaja melalui perancangan media *game* digital yang dapat memberi *entertainment* serta menambah wawasan dengan gaya *game* yang kekinian.

D. Batasan Lingkup Perancangan

1. Batasan Konten Game Digital

Penceritaan kisah Remeng Mangunjaya akan mencakup gulungan keempat yang mengisahkan perang antar Kerajaan Kediri dan Kerajaan Bantar Angin, proses peperangan antar kedua kerajaan, hingga akhir penyelesaian konflik peperangan yang akhirnya dimenangkan oleh Kerajaan Kediri.

2. Batasan Output Perancangan

Perancangan *game digital* ini akan mencapai fase *playable prototype* dimana *game digital* tersebut sudah bisa dimainkan dan sudah mampu memberi gambaran mayoritas *gameplay loop* yang akan dilalui pemain.

3. Batasan Media

a. Publikasi Media

Game digital akan dipublikasikan ke berbagai komunitas / grup pengembang *indie game* Indonesia secara daring dan akan diunggah juga ke situs web *itch.io*.

b. Media Pendukung

Media pendukung yang dibutuhkan untuk perancangan ini adalah *artbook* yang secara bersamaan juga menjadi media dokumentasi proses pembuatan konsep hingga aset *game digital* ini. Di samping itu, *trailer* dalam rangka promosi *game* ini juga akan dirancang untuk keperluan publikasi.

c. Batasan Target Audience

Remaja dengan hobi bermain game bersama temannya untuk mengisi waktu luangnya, yang hidup di kawasan urban, suburban, ataupun kawasan rural di Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

1. Secara Teoritis
 - a. Menambah referensi teoritis dalam bidang pengembangan game dan pembuatan game yang mengangkat elemen kebudayaan dalam suatu masyarakat.
 - b. Menyumbangkan inovasi perancangan game yang berfokus untuk mengenalkan Wayang Beber Remeng Mangunjaya kepada remaja.
 - c. Menjadi referensi atau pijakan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas tentang Wayang Beber Remeng Mangunjaya dan upaya pengenalan budaya tersebut kepada remaja.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Target Audience
Menambah wawasan para remaja mengenai Wayang Beber Wonosari dengan kisah Remeng Mangunjaya serta sebagai media hiburan alternatif.
 - b. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Memperluas referensi mengenai proses perancangan *game* digital yang *entertaining* dengan topik Wayang Beber.
 - c. Bagi Para Pengembang Game
Sebagai tambahan referensi mengenai proses pengembangan *game* digital yang mengangkat topik tentang kebudayaan Indonesia.

F. Definisi Operasional

1. Game Digital

Game digital merupakan permainan interaktif yang menggunakan media komputer atau alat elektronik lainnya sebagai sarana untuk memainkan *game* tersebut.

2. Wayang Beber Remeng Mangunjaya

Wayang Beber Remeng Mangunjaya adalah salah satu peninggalan Wayang Beber kuno yang terdapat di Dusun Gelaran II, Kelurahan Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul. Wayang Beber ini sudah diwariskan secara turun-temurun dari silsilah keluarga Bapak Wisto yang saat ini merupakan pemilik dari Wayang Beber Remeng Mangunjaya tersebut.

3. Remaja

Remaja dengan rentang usia 12-18 tahun merupakan *target audience* dari perancangan *game digital* ini. Pada tahap ini, remaja juga mulai terpapar dengan dunia yang lebih luas sehingga mulai mengenali berbagai macam *game* yang populer.

G. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan penjelasan mengenai prosedur yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan tujuan, yang secara umum mencakup tiga hal, yaitu: (1) Data yang dibutuhkan; (2) Metode Pengumpulan Data; (3) Instrumen Pengumpulan Data

Di dalam metode perancangan, perancang wajib menyampaikannya secara jelas, singkat dan padat. Selain itu, perancang dapat mengutip definisi-definisi yang diperoleh dari literatur.

1. Identifikasi Permasalahan

Mengambil latar belakang sebagai fondasi permasalahan yang harus diselesaikan, maka didapatkan identifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Keberadaan Wayang Beber Wonosari jarang diketahui oleh kalangan remaja.
- b. Pertunjukan pagelaran Wayang Beber Wonosari jarang dilakukan sehingga memperburuk paparan terhadap remaja.
- c. Media yang sering digunakan oleh remaja perlu dimanfaatkan sebagai sarana pengenalan Wayang Beber Wonosari.

2. Brainstorming

- a. Melakukan ideasi konsep hingga genre game yang menarik di kalangan remaja menggunakan teknik mind mapping.
- b. Untuk meningkatkan kemungkinan *positive word of mouth*, game dengan fitur *co-op* ditetapkan sebagai konsep yang digunakan dalam perancangan.
- c. Karena kurangnya ketertarikan remaja terhadap dunia pewayangan, referensi gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan lebih mengarah ke gaya visual yang akrab ditemui oleh remaja di internet.

3. Data yang Diperlukan

a. Data Primer

1) Data Verbal

Data ini diperoleh menggunakan metode wawancara kepada seorang ahli sejarah pewayangan yang mengetahui tentang kisah dalam Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya menggunakan metode wawancara. Informasi mengenai kisah yang diceritakan dalam lakon Remeng Mangunjaya ini akan menjadi *storyline* yang ada dalam *game*. Sebagai alternatif, sumber kepustakaan juga dapat digunakan sebagai cara menggali data verbal yang diperlukan melalui studi kepustakaan.

2) Data Visual

Dapat diperoleh dari berbagai media hasil upaya pengembangan Wayang Beber Remeng Mangunjaya, dokumentasi terhadap pagelaran Wayang Beber yang sudah pernah diadakan, maupun

dengan cara penelitian lapangan secara langsung bila terdapat pagelaran yang diadakan dalam waktu dekat ini, data-data tersebut akan diambil menggunakan metode observasi.

b. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan melalui studi kepustakaan terhadap berbagai jurnal penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang Wayang Beber Wonosari.

4. Metode Pengumpulan Data

- a. Kajian Kepustakaan, menggunakan buku, laptop, dan internet.
- b. Dokumentasi, menggunakan ponsel.
- c. Wawancara, menggunakan alat perekam suara, daftar pertanyaan, serta surat izin riset dari institusi.
- d. Observasi, menggunakan kendaraan untuk transportasi dan media untuk mencatat jadwal.
- e. Survei atau penyebaran angket, menggunakan layanan Google Forms atau sejenis, dapat juga dilakukan secara *offline* menggunakan kertas, pena, dan alat cetak untuk mencetak angket.

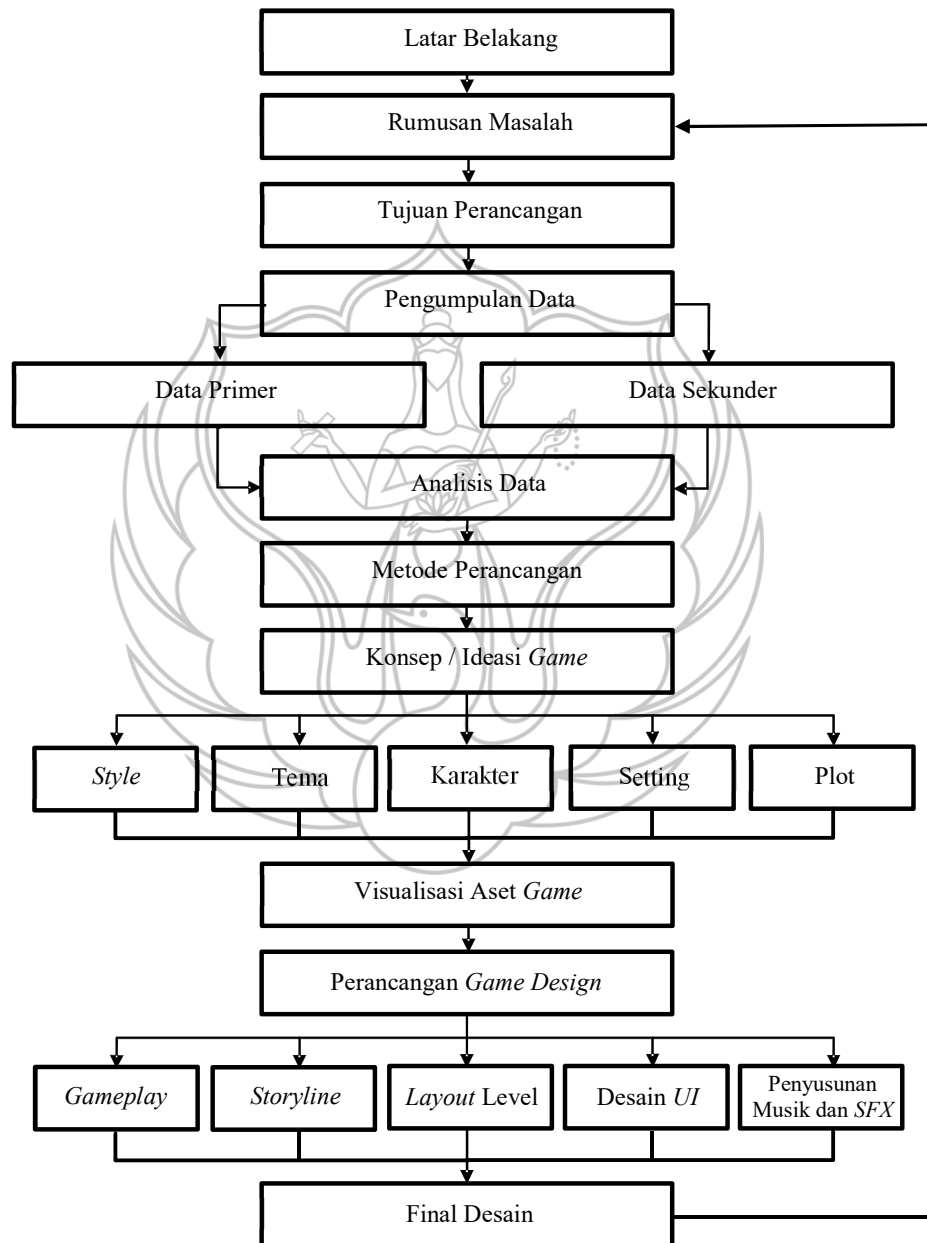
5. Metode Analisis Data

Untuk menganalisis data, perancangan ini menggunakan metode 5W + 1H yang tersusun dari:

- a. *What* : Objek apa yang akan dirancang?
- b. *Who* : Siapa *target audience* dari perancangan ini?
- c. *Where* : Di mana perancangan ini akan dilaksanakan?
- d. *When* : Kapan perancangan ini akan dilaksanakan?
- e. *Why* : Mengapa perancangan ini harus dilakukan?

- f. *How* : Bagaimana merancang *game* untuk mengenalkan Wayang Beber Remeng Mangunjaya kepada remaja?

H. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Gambar Skematika Perancangan Game Digital
(Sumber: Dokumentasi Andreas Gagasajar Nalarbudi, 2023)