

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Concept art Sura & Baya dirancang untuk mengolah budaya atau folklor Sura & Baya dengan cara mengalih wahanakannya ke dalam konsep *game* dan mengolahnya dengan metode *loose adaptation*, guna menciptakan konsep baru dan sesuai dengan media *game*. Dalam prosesnya, perancangan ini memerlukan sumber literasi dan referensi dalam jumlah banyak, untuk memperkuat *worldbuilding* yang menjadi pondasi pada perancangan ini, sebelum dikembangkan ke dalam cerita, desain karakter dan berbagai macam konsep lainnya. Tentunya sumber-sumber yang dipilih haruslah sesuai dengan setting atau latar tempat pada perancang, untuk menjaga pondasi *worldbuilding* agar tidak rancu atau tidak konsisten. Proses pengumpulan data ini terbilang cukup sulit. Banyak adanya kendala karena sumber literasi tentang objek perancangan susah didapat dan tersebar diberbagai tempat. Selain itu jumlah variasi objek perancangan atau data sekunder yang dibutuhkan juga sangatlah banyak, hingga menjadi permasalahan mendasar dalam proses pengumpulan data. Perlu adanya proses filterisasi data yang memiliki sumber jelas dan dapat di pertanggung jawabkan. Akan tetapi sumber yang telah difilter, tidak dibuang begitu saja. Sumber ini pun dapat digunakan sebagai data tambahan yang memungkinkan untuk menstimulasi inspirasi baru.

Tembok lain yang dihadapi pada perancangan ini adalah elemen perancangan. pada perancangan ini. Perancang mengalami berbagai macam kesulitan dalam merancang beberapa elemen dalam *concept art*, dimana pada beberapa elemen tersebut membutuhkan keahlian lebih seperti *environment* dan map desain map. Perlu adanya kehati-hati lebih pada beberapa elemen tersebut agar dapat menciptakan hasil yang baik. Karena itu beberapa elemen pada perancangan ini memerlukan waktu yang cukup lebih banyak dibandingkan elemen-elemen lainnya.

Hal lain yang tidak kalah pentingnya dari poin-poin diatas, adalah observasi atau pengamatan terhadap pelaku industri *game* yang menjadi panutan atau rujukan pada perancangan yang akan dibuat. Perancang perlu

menggali informasi tentang mereka dan cara mereka mendesain *game-game* mereka. hal ini sangat penting karena para pelaku industri *game* inilah yang memiliki visi atau metode yang terbukti kuat dan berhasil diaplikasikan ke dalam *game* yang mereka buat. Satu-satunya halangnya adalah, sumber referensi yang ada. Tidak semua developer *game* menjelaskan secara detail proses perancangan *game* mereka dan informasi yang berkaitan dengan metode dan visi mereka biasanya tersebar di berbagai tempat seperti interview, internet atau *artbook* yang mereka rilis.

Terlepas dari berbagai macam kendala, perancangan *concept art* Sura & Baya dapat diselesaikan dengan lancar. Perancang ini memberi pengalaman dan stimulus bagi perancangan, untuk membuat perancangan serupa kedepannya dan lebih mengeksplor budaya yang tersebar di nusantara lebih dalam lagi. Perancangan ini diharapkan mampu menarik minat pembaca dan target audiens terhadap budaya Indonesia pada perancangan *game* ataupun mengeksplor dan mengolah budaya kita dalam industri *game*.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman dalam merancang *concept art* Sura & Baya. Perancang ingin memberikan saran-saran terkait pengembang *game* ataupun peneliti selanjutnya,

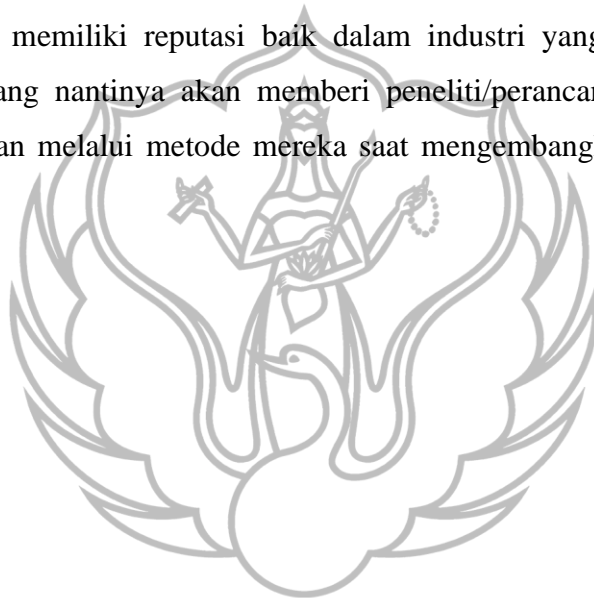
1. Untuk Pengembang *Game*

Industri *game* saat ini telah berkembang dengan sangat pesat dan aksesibilitas di era sekarang semakin terjangkau. Oleh karenanya, persaingan pun juga semakin meningkat dan banyak pengembang *game* dari berbagai negara membuat *game* dengan berbagai macam konsep, yang tak jarang membawa kultur lokal. Sayangnya industri *game* lokal di Indonesia masih terbilang jarang mengangkat dan mengolah budaya lokal kedalam *game*, walaupun banyak contoh dari luar maupun lokal yang sukses membawakan kultur atau budaya kedalam *game* mereka. Oleh karena itu, diharapkan kedepannya para pengembang *game* lokal untuk menuangkan kreatifitas untuk mengolah budaya lokal ke dalam pengembangan *game*.

2. Untuk Peneliti/Perancang

Untuk peneliti/perancangan selanjutnya, diharapkan untuk lebih berfokus dalam mengumpulkan sumber referensi dalam perancangan, agar dapat menciptakan pondasi yang lebih kuat dalam perancangan nantinya. Juga untuk mengurangi porsi atau tidak mengerjakan elemen-elemen perancangan yang membutuhkan skill khusus agar tidak membuang banyak waktu. Ada baiknya untuk berfokus terhadap satu elemen yang dikuasai peneliti atau perancang, karena pada faktanya dalam industri *game* juga tiap-tiap elemen tidak dikerjakan oleh satu orang saja.

Selain itu, peneliti/perancang juga diharap mempelajari para developer *game* internasional yang menjadi panutan peneliti/perancang atau telah memiliki reputasi baik dalam industri yang mereka tekuni. Mereka yang nantinya akan memberi peneliti/perancang *insight* dalam perancangan melalui metode mereka saat mengembangkan *game* buatan mereka.



LAMPIRAN

A. Dokumentasi Pameran



*Gambar Lampiran. 1 Dokumentasi Pameran
(Sumber:Dokumen Pribadi - 2024)*

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design 2nd Editions*. (K. Johnson, Ed.) California, California, Amerika Serikat: New Riders PTG. Retrieved januari 5, 2024
- Asosiasi Game Indonesia. (2022). *Indonesia Game Industry Catalogue*. Asosiasi Game Indonesia. Retrieved februari 18, 2023, from <https://drive.google.com/file/d/1ANdFzKdKVKXFPDXzPYVOOPWtWpT7mgHk/view>
- Bade, D. (2013). *Of Palm Winde, Women and War - The Mongolian Naval Expedition to Java in the 13th Century*. Pasir Panjang, Singapore: ISEAS Publishing . Retrieved 2023
- Bangunjiwa, K. J. (2019). *Kitab Lengkap Keris Jawa : Dimensi Spiritualis Nusantara* (Vol. 1). (Damaika, Ed.) Yogyakarta: Narasi. Retrieved februari 6, 2022
- Bangunjiwa, K. J. (2019). *Kitab Lengkap Keris Jawa : Dimensi Spiritualitas Nusantara* (Vol. 1). (Damaika, Ed.) Yogyakarta: Narasi. Retrieved februari 6, 2022
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta, Indonesia: Gramedia Pustaka Utama. Retrieved february 10, 2024
- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia* (Vol. I). Jakarta, Jakarta, Indonesia: Pustaka Grafitipers. Retrieved maret 5, 2023, from https://www.goodreads.com/book/show/1722548.Folklor_Indonesia
- Dwi Ratna Nurhajarini, S. (1999, Juli). *Kajian Mitos & Nilai Budaya Pada Tantu Panggelarang*. Jakarta, Jakarta, Indonesia. Retrieved from <https://play.google.com/store/books/details?id=u3W4CgAAQBAJ>
- FromSoftware. (2014). *Dark Souls Design Works*. (W. F. Departement, Ed.) Japan: Udon entertainment.
- Fullerton, T. (2019). *Game Design Workshop A Playcentric Approach to creating innovative games* (Vol. IV). Boca Raton, Florida, Amerika Serikat: CRC Press. Retrieved maret 29, 2023

- Giannetti, L. (2001). *Understanding Movies* (Vol. IX). New Jersey: Prentice Hall. Retrieved mei 3, 2024
- Herusatoto, D. B. (2012). *Mitologi Jawa* (Vol. I). (K. Rachmatullah, Ed.) Depok, Jawa Barat, Indonesia: ONCOR merdeka ilmu. Retrieved Agustus 10, 2023
- J.P.Wolf, M. (2008). *The Video Game Explosion - A History from Pong to Playstation and Beyond*. (M. J. Wolf, Ed.) Westport: Greenwood Press. Retrieved april 4, 2023
- Jatmiko, P. (2018). *Sejarah Kota Surabaya*. Retrieved september 2, 2022, from <https://play.google.com/store/books/details?id=5dxODwAAQBAJ>
- KADOKAWA. (2020). *Sekiro: Shadows Die Twice Official Artworks* (Vol. I). Japan: Yen Press.
- KADOKAWA. (2023). *Elden Ring Official Art Book Volume 1*. japan: Kadokawa.
- KADOKAWA. (2023). *Elden Ring Official Art Book Volume 2* (Vol. ii). japan: Kadokawa.
- Kretzer, A. (2021). *Beyond the Haze of Carnival Candles: Cinematic Space in Architectural Design Education*. Germany.
- Maziyah, S. (2022). *Kain Di Jawa - Dari Era Mataram Kuno Hingga Majapahit* (Vol. I). (Rukardi, Ed.) semarang, Jawa tengah, Indonesia: Sinar Hidoep.
- McGonigal, J. (2010). *Reality Is Broken - Why Games Make Us Better And How They Can Change The World*. New York: The Penguin Press. Retrieved april 3, 2023
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken - Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: THE PENGUIN PRESS . Retrieved april 5, 2023
- Natkin, S. (2006). *Video Games and Interactive Media: A Glimpse at New Digital Entertainment*. Wellesley, Massachusetts, Amerika Serikat: A K Peters, Ltd. Retrieved maret 7, 2023, from <https://www.amazon.com/Video-Games-Interactive-Media-Entertainment/dp/1568812973>

- Sandika, I. K. (2022). *Sedulur Papat Kalima Pancer* (Vol. I). (S. Gh, Ed.)
Tanggerang Selatan, Banten, Indonesia: Javanica CV Jiwa Jawa Jaya.
Retrieved Agustus 20, 2023
- Sardone, N., Scherer, R. D., & Martinelli, J. (2008). *Game-Based Instruction in a College Classroom*.
- Timoer, S. (1983). *Mitos Cura-Bhaya*. Jakarta, Jakarta, Indonesia: PN Balai Pustaka. Retrieved juli 2, 2023
- Wolf, M. J. (2008). *THE VIDEO GAME EXPLOSION - A History from Pong to Playstation & Beyond* (Vol. I). (M. J. Wolf, Ed.) Westport, Amerika Serikat: Greenwood Press. Retrieved maret 31, 2023

Jurnal

- Ansaldi, B. (2020, maret 2020). Concept Art for the Entertainment Industry. Graphics for the Evocation of imaginary spaces. (P. E. Cicalò, Ed.) *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 1140, 965-972. doi:10.1007/978-3-030-41018-6_78
- Bontchev, B. (2015, september). Serious Games for and as Cultural Heritage. *Conference Paper*. Retrieved april 10, 2023, from https://www.researchgate.net/publication/301285825_Serious_Games_for_and_as_Cultural_Heritage
- Eric Zimmerman, K. S. (2014). Rules of play: Game design fundamentals. *MIT press*. Retrieved april 10, 2023
- Meng, C. (2021, juli). A STUDY ON FOLK LITERATURE RESOURCES TO VIDEO GAME. 229-233. doi:https://www.ihci-conf.org/wp-content/uploads/2021/07/04_202105C031_Meng.pdf
- Oktaviani, D. D. (2019, oktober). Fantasi adalah imajinasi atau khayalan. *15*(2), 125 - 136. doi:<https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3356>
- Priyatmoko, H. (2021, agustus 9). “Esuk Lara, Sore Mati”: Sejarah Pageblug dan Penanggulangannya di Jawa Awal Abad XX. *Patrawidya*, 22(1), 64 - 68. Retrieved februari 5, 2022, from <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/40130>

- Risda Asfina, R. O. (2016, oktober). BE PROUD OF INDONESIAN CULTURAL HERITAGE RICHNESS AND BE ALERT OF ITS PRESERVATION EFFORTS IN THE GLOBAL WORLD. *Humanus jurnal ilmu-ilmu humaniora*, XV(02), 195-206.
doi:<https://doi.org/10.24036/jh.v15i2.6428>
- Wilson, E. (2019, mei 31). *Rock Paper Shotgun*. Retrieved desember 28, 2023, from [rockpapershotgun.com: https://www.rockpapershotgun.com/the-japanese-myths-and-woodblock-art-behind-sekiros-creatures](https://www.rockpapershotgun.com/the-japanese-myths-and-woodblock-art-behind-sekiros-creatures)
- Wolf, M. J. (2008). *THE VIDEO GAME EXPLOSION - A History from Pong to Playstation & Beyond* (Vol. I). (M. J. Wolf, Ed.) Westport, Amerika Serikat: Greenwood Press. Retrieved maret 31, 2023

Website

- 4gamer. (2014, juni 19). *4gamer*. Retrieved desember 28, 2023, from [4gamer.net: https://www.4gamer.net/games/260/G026038/20140611091/](https://www.4gamer.net/games/260/G026038/20140611091/)
- Aiden. (n.d.). *Medium*. Retrieved mei 2023, from [Medium.com: https://medium.com/illumination/the-meaning-and-value-of-lore-in-gaming-6166a6637b6c#:~:text=Lore%20is%20a%20crucial%20aspect,up%20the%20game's%20fictional%20universe.](https://medium.com/illumination/the-meaning-and-value-of-lore-in-gaming-6166a6637b6c#:~:text=Lore%20is%20a%20crucial%20aspect,up%20the%20game's%20fictional%20universe.)
- Akasu, H. (2015, agustus 18). *Escn*. Retrieved september 2023, from [Escn.cn: http://www.ecns.cn/learning-Chinese/2015/08-18/177704.shtml](http://www.ecns.cn/learning-Chinese/2015/08-18/177704.shtml)
- Aktaş, U. (2022, februari 7). *mobidictum*. Retrieved april 20, 2023, from [mobidictum.com: https://mobidictum.com/game-industry/rpg-games/#:~:text=Types%20of%20RPGs%3A%20RPG%20sub-genres%201%20Action%20RPG,...%205%20Roguelike%20...%206%20Sandbox%20RPG%20](https://mobidictum.com/game-industry/rpg-games/#:~:text=Types%20of%20RPGs%3A%20RPG%20sub-genres%201%20Action%20RPG,...%205%20Roguelike%20...%206%20Sandbox%20RPG%20)
- Andika, F. (2020, juni 21). *Indozone*. (M. A. Ishari, Editor) Retrieved maret 6, 2023, from [Indozone.id: https://www.indozone.id/game/8Jsr8En/pendapatan-mencapai-rp56-miliar-dreadout-jadi-game-indonesia-tersukses/read-all](https://www.indozone.id/game/8Jsr8En/pendapatan-mencapai-rp56-miliar-dreadout-jadi-game-indonesia-tersukses/read-all)

- Arradian, D. (2022, oktober 24). *tekno sindonews*. Retrieved februari 19, 2023, from tekno.sindonews.com:
<https://tekno.sindonews.com/read/920831/765/pasar-game-di-indonesia-puluhan-triliun-tapi-kita-hanya-jadi-konsumen-1666566619>
- Asosiasi Game Indonesia. (2022). *Indonesia Game Industry Catalogue*. Asosiasi Game Indonesia. Retrieved februari 18, 2023, from
<https://drive.google.com/file/d/1ANdFzKdKVXFPDXzPYVOOPWtWpT7mgHk/view>
- Asthetic, H. (2021, september 27). *Medium*. Retrieved 2023, from Medium.com:
<https://hinduaesthetic.medium.com/the-slaying-of-raktab%C4%ABja-60e936763007>
- aurell. (2022, april 7). *Bright Indonesia*. Retrieved februari 16, 2023, from brightindonesia.net: <https://brightindonesia.net/2022/04/07/discovering-the-opportunities-of-the-indonesian-gaming-industry/>
- Batchelor, J. (2019, april 16). *gameindustry.biz*. Retrieved desember 29, 2023, from gameindustry.biz: <https://www.gamesindustry.biz/miyazaki-vs-ueda>
- Bontchev, B. (2015, september). *Serious Games for and as Cultural Heritage. Conference Paper*. Retrieved april 10, 2023, from https://www.researchgate.net/publication/301285825_Serious_Games_for_and_as_Cultural_Heritage
- Cooper, D. (2022, desember 12). *Gamerant*. Retrieved desember 26, 2023, from gamerant.com: <https://gamerant.com/game-awards-winners-every-year-publishers/>
- Costa, V. M. (2021, september 4). *Medium*. Retrieved desember 30, 2023, from Medium.com: <https://medium.com/super-jump/the-definition-of-design-by-subtraction-a051e127f171>
- Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya Office. (n.d.). *Sparkling Surabaya*. Retrieved maret 29, 2023, from <https://sparkling.surabaya.go.id>:
<https://sparkling.surabaya.go.id/about/#TOP>

- Duncan, C. (2020, juni 22). *CBR.com*. Retrieved mei 7, 2023, from cbr.com:
<https://www.cbr.com/how-ancient-mythology-became-the-backbone-of-fantasy-video-games/>
- Era.id. (2021, september 11). *era.id*. Retrieved from era.id:
<https://era.id/afair/75052/sastra-jawa-kuno-ungkap-riwayat-pagebluk-dari-hukuman-batara-kala-hingga-kirab-kyai-tunggul-wulung>
- Famitsu. (2004, september 10). *Team Ico Wiki*. Retrieved januari 1, 2024, from TeamIco.Fandom.com:
https://teamico.fandom.com/wiki/Interview_Archive/sotc
- Gamerbold Team. (2022, maret 3). *gamerbolt*. Retrieved april 22, 2023, from www.gamerbolt.com: <https://www.gamerbolt.com/why-fantasy-games-are-so-popular-with-gamers/#:~:text=This%20is%20because%20we%20like,enjoyment%20of%2C%20the%20fantasy%20world.>
- gamesradar. (2015, november 5). *gamesradar*. Retrieved januari 1, 2024, from gamesradar.com: <https://www.gamesradar.com/why-icos-castle-feels-real-place/>
- Gannon, M. (2017, desember 28). *livescience*. Retrieved september 2023, from livescience.com: <https://www.livescience.com/61286-first-chinese-emperor-sought-immortality.html>
- genDesign Co., Ltd. (n.d.). *gendesign*. Retrieved from gendesign.co.jp:
https://gendesign.co.jp/E_index.html
- hindu devotional blog. (2019, januari 28). *hindu devotional blog*. Retrieved november 25, 2023, from www.hindudevotionalblog.com:
<https://www.hindudevotionalblog.com/2013/04/story-of-goddess-kali-demon-raktabija.html>
- Hussain, T. (2015, agustus 10). *gamespot*. Retrieved desember 27, 2023, from gamespot.com: <https://www.gamespot.com/articles/dark-souls-3-interview-this-is-a-turning-point-for/1100-6429569/>
- Hussain, T. (2019, mei 14). *gamespot*. Retrieved desember 26, 2023, from gamespot.com: <https://www.gamespot.com/articles/the-most-influential-games-of-the-21st-century-dar/1100-6466811/>

- Isnaeni, H. F. (2015, maret 31). *Kuno* . Retrieved februari 5, 2022, from historia.id: <https://historia.id/kuno/articles/enam-korban-keris-mpu-gandrang-Dpo91/page/1>
- Kerr, C. (2022, desember 9). *Game Developer*. Retrieved februari 17, 2023, from gamedeveloper.com: <https://www.gamedeveloper.com/culture/elden-ring-and-god-of-war-ragnarok-dominate-the-game-awards-2022>
- Lai, A. (2021, mei 27). *SEA INDIE GAMES*. Retrieved februari 5, 2022, from sea.ign.com: <https://sea.ign.com/sea-indie-games/172384/news/experience-balinese-legends-and-mythologies-in-escape-from-naraka>
- Master Class. (2021, oktober 2). *masterclass*. Retrieved maret 29, 2023, from www.masterclass.com: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-fantasy-genre-history-of-fantasy-and-subgenres-and-types-of-fantasy-in-literature>
- McCollum, I. C. (2021, juli 28). *gamerant*. Retrieved desember 28, 2023, from gamerant.com: <https://gamerant.com/fromsoftware-dark-souls-demons-souls-bloodborne-sekiro-elden-ring-mythology-religion/>
- Moonpreneur. (2023, januari 12). *moonpreneur*. Retrieved april 5, 2023, from <https://moonpreneur.com/>: <https://moonpreneur.com/blog/educational-video-games-for-kids/#:~:text=There%20are%20many%20different%20types,cover%20a%20range%20of%20subjects.>
- MTL, C. (2022, agustus 18). *cult mtl*. Retrieved februari 16, 2023, from cultmtl.com: <https://cultmtl.com/2022/08/gaming-technology-how-has-technology-changed-the-gaming-industry/#:~:text=The%20most%20obvious%20way%20in,hardware%20and%20software%2C%20for%20example.>
- Muthukumaraswamy, M. (2019, juni 19). *sahapedia*. Retrieved oktober 19, 2023, from www.sahapedia.org: <https://www.sahapedia.org/churning-ocean-myth-and-its-yogic-interpretations>

- Online Etymology Dictionary. (n.d.). *Online Etymology Dictionary*. Retrieved maret 31, 2023, from www.etymonline.com:
<https://www.etymonline.com/word/video>
- Online Etymology Dictionary. (n.d.). *Online Etymology Dictionary*. Retrieved maret 31, 2023, from www.etymonline.com:
<https://www.etymonline.com/search?q=game>
- Otto, J. (2021, agustus 11). *egd*. Retrieved mei 7, 2023, from egdcollective.org:
<https://www.egdcollective.org/post/the-art-of-worldbuilding-an-artist-s-approach-illustration-pt-1#:~:text=%E2%80%9CWorldbuilding%E2%80%9D%20is%20the%20combination%20of,together%20in%20a%20believable%20way.>
- Pemerintah Kota Surabaya. (n.d.). *Surabaya*. Retrieved mei 2, 2023, from surabaya.go.id: <https://surabaya.go.id/id/page/0/4758/sejarah-kota-%09%09surabaya>
- Saputro, P. (2021, juni 28). *Games News*. Retrieved februari 5, 2022, from inet.detik.com: <https://inet.detik.com/games-news/d-5623130/ember-lab-developer-game-yang-kepincut-gamelan-bali-untuk-game-ps5>
- Schutze, K. (2023, agustus 26). *CBR*. Retrieved 2023, from [CBR.com](http://cbr.com):
<https://www.cbr.com/silent-protagonists-story-games/#:~:text=To%20help%20with%20the%20escapism,capability%20for%20storytelling%20in%20gaming.>
- Smyth, F. (2015, april 29). *studiosity*. Retrieved april 5, 2023, from www.studiosity.com/: <https://www.studiosity.com/blog/surprisingly-educational-games-kerbal-space-program#:~:text=In%20fact%20the%20physics%20modelled,to%20help%20teach%20orbital%20physics.>
- Stoczyńska, B. (2020, desember 17). *opinion*. Retrieved februari 4, 2022, from [thejakartapost](http://thejakartapost.com):
<https://www.thejakartapost.com/academia/2020/12/17/gaming-an-opportunity-for-indonesias-creative-economy.html>
- Szporn, R. (2021, februari 1). *Cbr*. Retrieved desember 31, 2023, from [Cbr.com](http://cbr.com):
<https://www.cbr.com/shadow-colossus-wander-tragedy/>

- Terpstra, A. (2020, juli 1). *article*. Retrieved februari 5, 2022, from cookandbecker.com: <https://www.cookandbecker.com/en/article/118/the-withered-beauty-of-dark-souls-iii.html#:~:text=Dark%20Souls'%20game%20director%20Hidetaka,for%20his%20video%20game%20series>.
- Testa, G. (2022, november 14). *Prima Games*. Retrieved februari 17, 2023, from primagames.com: <https://primagames.com/tips/every-past-game-of-the-year-winner-at-the-game-awards-listed>
- Tokarev, K. (2016, desember 12). *80lv*. Retrieved desember 31, 2023, from 80.lv: <https://80.lv/articles/the-influences-of-the-last-guardian/>
- tolkien gateway. (2020, november 16). *tolkien gateway*. Retrieved april 10, 2023, from tolkiengateway.net: <https://tolkiengateway.net/wiki/Sub-creation#:~:text='Sub%2Dcreation'%20was%20also,set%20within%20God's%20primary%20creation>.
- Valve Corporation. (2023, januari 19). *Steam*. Retrieved maret 6, 2023, from store.steampowered.com/: https://store.steampowered.com/app/1201270/A_Space_for_the_Unbound/
- Widomska, M. (2021, januari 14). *The Witcher 3*. Retrieved februari 4, 2022, from mjwidomska.medium: <https://mjwidomska.medium.com/the-witcher-3s-references-to-polish-culture-are-hidden-in-plain-sight-c5f90f396466>
- Wilson, E. (2019, mei 31). *Rock Paper Shotgun*. Retrieved desember 28, 2023, from rockpapershotgun.com: <https://www.rockpapershotgun.com/the-japanese-myths-and-woodblock-art-behind-sekiros-creatures>