

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari keseluruhan data, konsep dan perancangan yang telah dibuat, dapat disimpulkan bahwa perancangan *concept* RPG yang mengangkat isu lingkungan dengan ditinjau dari hubungan manusia dengan alam dapat membantu target audiens dan user memahami secara bagaimana pemahaman hubungan manusia dengan alam dapat mempengaruhi persepsi manusia mengenai isu-isu lingkungan di era modern ini, dan dampak negatif dari diskoneksi hubungan ini.

Media yang dirancang adalah *concept* RPG yang dapat memberikan pengalaman imersif dalam memainkan game sebagai karakter utama, mendorong user untuk memahami dan menelaah hubungan manusia dengan alam dan keterkaitannya dengan kerusakan alam dan isu lingkungan lain, dan dampak positif rekoneksi dengan alam.

B. Saran

Pengembangan sebuah *game* adalah proses yang kompleks dengan berbagai keilmuan dan bidang di dalamnya bekerja sama dan berkolaborasi. Dan dalam konteks pengembangan *game*, perancangan konsep RPG ini merupakan langkah awal dalam proses pengembangan game. Tujuan dari rancangan ini adalah menyampaikan gagasan awal yang mengangkat isu lingkungan yang semakin memburuk dari tahun ke tahun yang diwujudkan melalui konsep yang mencakup elemen-elemen visual maupun verbal. Mengingat perancangan ini masih merupakan tahap awal, pengembangan lebih lanjut diperlukan agar pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Barnabas, O. (2020). *Posisi dan Peran Manusia dalam Alam: Menurut Deep Ecology Arne Naess (Tanggapan atas Kritik Al Gore)*. PT Kanisius.

Bramble, R. (2023,). *What Are The Main Stages Of Game Development?* GameMaker. (Diakses pada 20 December 2023 dari <https://gamemaker.io/en/blog/stages-of-game-development>)

Byford, S. (2014). *Pixel art games aren't retro, they're the future*. The Verge. (Diakses 21 Agustus 2023 dari <https://www.theverge.com/2014/7/3/5865849/pixel-art-is-here-to-stay>)

Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Osborne, McGraw-Hill.

Dawe, J., & Humphries, M. (2019). *Make Your Own Pixel Art: Create Graphics for Games, Animations, and More!* No Starch Press.

Diaz, S., Settele, J., Brondizio, E., & Ngo, H. (2019). Pervasive human-driven decline of life on Earth points to the need for transformative change. *Science*, 366(6471). 10.1126/science.aax3100

Ives, C. D., Giusti, M., Fischer, J., Abson, D. J., Klaniécki, K., Dorninger, C., Laudan, J., Barthel, S., Abernethy, P., Martin-López, B., Raymond, C. M., Kendal, D., & Wehrden, H. v. (2017). Human–nature connection: a multidisciplinary review. *Current Opinion in Environmental Sustainability*, 26-27, 106-113. <https://doi.org/10.1016/j.cosust.2017.05.005>

Joanne, V., Merrick, M. S., & Price, E. A. (2008). The Distinction between Humans and Nature: Human Perceptions of Connectedness to Nature and Elements of the Natural and Unnatural. *Human Ecology Review*, 15(1), 1-11. <http://www.jstor.org/stable/24707479>.

Kahn, P., Severson, R., & Ruckert, J. (n.d.). The Human Relation With Nature and Technological Nature. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 37:41. 10.1111/j.1467-8721.2009.01602.x

Lodge, D. (1992). *The Art of Fiction*. Secker & Warburg.

Miller, G. T., & Spoolman, S. (2016). *Environmental Science*. Cengage Learning.

Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-playing Games*. Unreason Press.

Pluralsight Content Team. (2020, September 2). *Coming up With an Idea for a Game Concept*. Pluralsight. (Diakses pada 21 Agustus, 2023, dari <https://www.pluralsight.com/resources/blog/software-development/creating-game-concept-first-step-getting-game-ground>)

Rogers, S. (2010). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley.

Rose, S. (n.d.). *Reconnecting with Nature*. Rewilding Britain. (Diakses pada 11 Juli 2023 dari <https://www.rewildingbritain.org.uk/why-rewild/benefits-of-rewilding/reconnecting-with-nature>)

Salas, E. B. (2023). *Climate change concerns by age group in the U.S*. Statista. (Diakses 14 Oktober 2023 dari <https://www.statista.com/statistics/492507/concerns-about-climate-change-united-states-by-age-group/>)

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play*. MIT Press.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. Taylor & Francis.

Silber, D. (2017). *Pixel Art for Game Developers*. CRC Press.

Thomas, B., Olafsson, A. S., Gentin, S., Maurer, M., Stålhammar, S., Albert, C., & Bieling, C. (2023). Disconnection from nature: Expanding our understanding of human–nature relations. *People and Nature*, 5(2), 470-488. <https://doi.org/10.1002/pan3.10451>

Urry, L. A., Cain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V., & Orr, R. B. (2020). *Campbell Biology*. Pearson.

Wirtz, B. (2023). *The Complete Guide to Video Game Genres*. Game Designing. (Diakses Juni, 2023 dari <https://www.gamedesigning.org/gaming/video-game-genres/>)