

BAB V

PENUTUP

A. Rangkuman

Penelitian ini membahas tentang bagaimana elemen-elemen visual dalam game *A Space for the Unbound* digunakan untuk merepresentasikan budaya Indonesia pada era 1990-an. Game ini, yang berlatar di kota kecil fiktif dengan inspirasi dari pedesaan Indonesia tahun 90-an, menghadirkan elemen visual seperti arsitektur, pakaian, objek keseharian, dan lanskap lingkungan yang membentuk kesan kuat akan suasana era tersebut. Penelitian ini juga mengeksplorasi bagaimana gaya seni pixel art berperan dalam membangun pengalaman visual yang khas dan berkontribusi terhadap atmosfer nostalgia lintas generasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami sejauh mana elemen desain visual dalam game ini berhasil merepresentasikan budaya Indonesia secara estetis dan simbolis, serta bagaimana makna budaya tersebut dikonstruksi dan diinterpretasikan oleh pemain. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang didukung oleh teori kritik seni dari Edmund Burke Feldman dan teori representasi Stuart Hall. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi visual terhadap gameplay, dokumentasi visual (screenshot dan artbook), serta pendekatan mimetik dan historis visual. Penelitian ini menghasilkan pemetaan menyeluruh terhadap objek visual dan ruang dalam game yang menunjukkan keberhasilan dalam membentuk ulang narasi budaya lokal Indonesia melalui media game interaktif.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap desain visual dalam game *A Space for the Unbound*, dapat disimpulkan bahwa representasi budaya Indonesia era 1990-an dimunculkan melalui elemen-elemen visual yang dirancang secara sadar, kontekstual, dan estetis. Elemen-elemen seperti desain karakter, arsitektur bangunan, pakaian, simbol budaya, serta berbagai objek keseharian khas masyarakat semi-perkotaan menjadi fondasi visual yang menciptakan suasana dan narasi khas dekade tersebut. Desain visual tidak sekadar menjadi pemanis latar,

melainkan berfungsi sebagai media rekonstruksi pengalaman budaya yang menyentuh aspek emosional dan historis pemain.

Dari sisi kesesuaian visual dengan realitas budaya Indonesia tahun 90-an, ditemukan bahwa pendekatan desain yang digunakan bersifat mimetik dan referensial. Detail seperti bentuk angkot, interior rumah, suasana SMA, serta elemen seperti warnet dan poster film lokal dirancang dengan mengacu pada objek nyata yang dikenal oleh generasi era tersebut. Meskipun menggunakan gaya pixel art yang terbatas secara teknis, pendekatan ini justru mampu mengabstraksikan berbagai detail menjadi simbol visual yang mudah dikenali dan mengundang rasa nostalgia.

Dalam proses interpretasi makna budaya oleh pemain, visual dalam game tidak menghasilkan satu makna tunggal. Makna budaya terbentuk melalui interaksi antara kode visual yang disusun oleh kreator game dan pengalaman visual, sosial, serta generasional pemain. Dengan demikian, proses representasi yang terjadi bersifat konstruksionis, sekaligus melibatkan pendekatan reflektif dan intensional. Pemilihan elemen visual tidak hanya mencerminkan kenyataan budaya, tetapi juga mengekspresikan maksud artistik dan naratif dari penciptanya.

Temuan ini memperkuat bahwa media game dapat menjadi sarana representasi budaya yang efektif. Melalui desain visual yang dikurasi secara kritis dan kontekstual, game seperti *A Space for the Unbound* mampu menjembatani ingatan kolektif dan wacana identitas budaya. Oleh karena itu, pemanfaatan budaya lokal dalam desain game tidak hanya memperkaya narasi dan estetika, tetapi juga menjadi strategi kreatif yang potensial untuk pengembangan dunia permainan (*worldbuilding*). Selain itu, pendekatan seperti ini menunjukkan bahwa desain visual dalam game dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan, baik sebagai bahan kajian dalam studi desain, media, maupun budaya, karena mampu membuka diskusi tentang bagaimana identitas lokal direpresentasikan dalam media interaktif.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, serta mempertimbangkan berbagai kendala dan keterbatasan yang dihadapi selama proses penelitian, maka disampaikan beberapa saran berikut:

1. Saran dari Aspek Penelitian

Penelitian ini hanya memfokuskan analisis representasi budaya melalui elemen visual dalam satu judul game tertentu yang berlatar tahun 1990-an. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas ruang lingkup kajian dengan membandingkan representasi budaya dalam beberapa game indie Indonesia lainnya, terutama yang mengangkat konteks waktu dan ruang yang berbeda, atau menggunakan pendekatan visual yang bervariasi, seperti gaya 3D, realisme, atau manga.

2. Saran dari Aspek Metodologis

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan tekstual dengan metode studi visual estetika dan kritik seni Edmund Burke Feldman serta teori representasi Stuart Hall. Untuk memperkaya hasil kajian di masa mendatang, disarankan agar dapat melibatkan teknik wawancara mendalam dengan desainer visual atau naratif game, atau bisa memakai metode lain berupa pendekatan semiotik, historiografi visual, ikonografi atau pengalaman pengguna (user experience) untuk menghasilkan analisis yang lebih komprehensif dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization* (Vol. 1). U of Minnesota Press.
- Boym, S. (2001). *The future of nostalgia*. Basic books.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Cudworth, A. (2014). *Virtual world design*. CRC Press.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2024). *Understanding Video Games*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003274995>
- Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*.
- Koentjaraningrat, K. (1985). Pengantar ilmu antropologi, edisi revisi PT. Aksara Baru: Jakarta.
- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*.
- Silber, D. (2015). *Pixel art for game developers*. CRC Press.
- Soewardikoen, D. W. (2019a). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Soewardikoen, D. W. (2019b). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani, Eds.). PT Kanisius.
- Stuart Hall. (1997). *Cultural Representations and signifying practices*. London: Thousand Oaks: Sage in association with Open University.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Totten, C. W. (2019). *Architectural approach to level design*. CRC Press.

Jurnal

- Agung, L., Kartasudjana, T., & Permana, A. W. (2021). ESTETIKA NUSANTARA DALAM KARAKTER GIM LOKAPALA. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 473–477. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.28556>
- Agung, L., Koesoemadinata, M. I. P., & Aditia, P. (2021). *Menelusuri Estetika dalam Karakter-Karakter Joker*. *Jurnal Rupa*, 5(1), Artikel 2929. <https://doi.org/10.25124/rupa.v5i1.2929>
- Dwika Warman, Leonardus Ganesha (2022) Perancangan Konsol Permainan Arkade (Ding-Dong) The Sanctuary Sebagai Barang Koleksi. Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Latifah safarina, & Ahmad, H. A. . (2023). Representasi Budaya Minum Kopi Dalam Game Visual Novel Coffee Talk. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(3), 217–226. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i3.1397>
- Nuraini, S. A. (2022). *Representasi Budaya Ainu di Pulau Tsurumi dalam Game Genshin Impact = Representation of Ainu Culture on Tsurumi Island in the Video Game Genshin Impact* (Skripsi, Universitas Indonesia, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya). <https://lib.ui.ac.id/detail?id=999920518553&lokasi=lokal>

Website

- Ainun (<http://www.ainunisnaeni.com/2021/03/postcrossing-series-akrab-dengan-kartu.html>) Diakses pada 13 April 2025
- Abdullaah, AT (<https://www.liputanjatim.com/kentongan-demokrasi-mengawal-proses-pemilu-di-tiap-kampung/>) Diakses pada 15 Mei 2025
- Ade S (<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/09/16/mangkuk-ayam-jago-warisan-dinasti-ming-yang-melegenda-di-indonesia>) Diakses pada 24 Juni 2025.
- Alphacoders (<https://wall.alphacoders.com/big.php?i=1367659>) Diakses pada 30 Mei 2025

Ambitiousdesigner (<https://ambitiousdesigner.substack.com/p/hsb>) Diakses pada 2 Februari 2025

Aulia, S & Maulana, A
(<https://otomotif.kompas.com/read/2025/01/11/140200615/viral-video-tenda-hajatan-tutup-jalan-dan-dibongkar-setelah-ada-petugas>) Diakses pada 21 April 2025

Bahana (<https://radarjogja.jawapos.com/lifestyle/653072239/kamu-wajib-tahu-fakta-tentang-sejarah-mangkuk-ayam-jago-yang-melegendaris>) Diakses pada 20 April 2025

Basri, H (<https://www.kompas.tv/nasional/256676/seragam-satpam-dari-masa-ke-masa-1980-hingga-sekarang?page=all>) Diakses pada 13 April 2025

Blibli (<https://www.blibli.com/p/surjan-lurik-pria-warna-hijau-setelan-jarik-blankon/ps--TOB-60273-00205>) Diakses pada 21 Mei 2025

Campusnesia (<https://www.campusnesia.co.id/2021/08/nostalgia-billing-lumba-lumba-dan-15.html>) Diakses pada 24 Juni 2025.

Colnect.com Collection (<https://colnect.com/id>) Diakses pada 21 Mei 2025

Cosmobalitours (<https://cosmobalitours.co.id/paket-wisata-bali-pura-lempuyang-2/>) Diakses pada 2025

Darmawan, Hendi Ali
(<https://www.facebook.com/photo/?fbid=3303230953298141&set=gm.6045154528836962&id=709481055737696>) Diakses pada 19 April 2025

Desadrajat.com (<https://www.desadrajat.com/galeri.html>) Diakses pada 5 Mei 2025

DetikJogja (<https://www.detik.com/jogja/budaya/d-7826403/liku-liku-musisi-jalanan-mendulang-cuan-di-persimpangan-jogja?page=1>) Diakses pada 21 Mei 2025

Eka767 (<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2950611671>) Diakses pada 15 Mei 2025

Facebook
(<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1168241346609450&id=288742687892658&set=a.412993392134253>) Diakses pada 11 April 2025

Fitri, Dinar Fazira (<https://wacana.org/irwan-juru-tambal-ban-di-pintu-satu-usu/>)
Diakses pada 5 Mei 2025

Flipper.vintage.store (https://www.instagram.com/p/CvC6HgNSr-D/?img_index=1) Diakses pada 6 Mei 2025

From Boothferry to Germany
(<https://fromboothferrytogermy.com/2017/10/17/bonek-of-persebaya-surabaya/persebaya-surabaya-graffiti/>) Diakses pada 20 April 2025

Google Maps (<https://maps.app.goo.gl/jgskUcmcvNbv1tUF9>) Diakses pada 16 Mei 2025

Google Maps (<https://maps.app.goo.gl/LZCQp4GNAjxinb8H9>) Diakses pada 2025

Google Maps (<https://maps.app.goo.gl/YPZnWETq9XSNG5GB8>) Diakses pada 16 Mei 2025

Googleusercontent (<https://lh3.googleusercontent.com/gps-cs-s/AC9h4npVhWS94khazqaZnInbq3tjl6RkkU5bABZTACFPEj76DLtxQQWc8XrZp77yEONorgSmZGaQxp0aNAyeKoSlbVHDavAQrL2QSunH6tNpWPDMZxxA3qV9hyKqvQNo0zfAono4bSo8kw=s680-w680-h510-rw>)
Diakses pada 10 April 2025

Happy (<https://gamebrott.com/opini-masih-jaman-main-game-di-warnet-sekarang/>) Diakses pada 12 Mei 2025

Hermawan (<https://www.tagar.id/sejarah-paskibraka-di-indonesia>) Diakses pada 19 April 2025

IMDB (<https://www.imdb.com/news/ni64663253/>) Diakses pada 30 Mei 2025

IMDB (<https://www.imdb.com/title/tt0274716/>) Diakses pada 20 Mei 2025

IMDB (<https://www.imdb.com/title/tt0307920/>) Diakses pada 20 Mei 2025

Indotech

(https://www.reddit.com/r/indotech/comments/1jxfdy3/yang_dulu_suka_n_gewarnet_masih_pada_inget_nggak/) Diakses pada 12 Mei 2025

Khan, Asya (<https://www.lettria.com/blogpost/textual-analysis-definition-approaches-and-examples#:~:text=Textual%20Analysis%20is%20a%20research,and%20perspectives%20of%20its%20creators.>) Diakses pada 20 Juni 2025

- Mahendra, D (<https://radarsurabaya.jawapos.com/surabaya/774838202/kapasitas-sd-smp-masih-njomplang-ini-alasan-dinas-pendidikan-belum-bisa-tambah-smp-negeri-di-surabaya>) Diakses pada 10 April 2025
- Maulana, Rizqi (<https://id.techinasia.com/kumpulan-game-dingdong-arcade-terbaik-tahun-90-an>) Diakses pada 19 Mei 2025
- Mediatotabuan.co (<https://mediatotabuan.co/2020/11/06/mas-wawan-20-tahun-jualan-es-campur-dan-cendol/>) Diakses pada 20 April 2025
- Plummer, Ellen (<https://blog.playstation.com/2024/02/05/until-then-unpacks-the-trauma-of-loss-in-this-narrative-adventure/>) Diakses pada 30 Mei 2025
- Putra, Yongki Sanjaya (<https://www.mobil123.com/berita/mengenal-sosok-mitsubishi-jetstar-kembaran-daihatsu-hijet-yang-perkasa-buat-drifting-133182/133182#766940714>) Diakses pada 14 April 2025
- Rachmanta, Rezza Dwi (<https://www.hitekno.com/internet/2021/12/23/133748/salfok-foto-jadul-hansip-1980-an-netizen-jadi-ingat-film-warkop>) Diakses pada 15 Mei 2025
- Romi (<https://palpos.disway.id/read/684018/sensasi-bermain-mesin-dingdong-di-era-80-an-dan-90-an-hiburan-favorit-pemuda-zaman-itu>) Diakses pada 24 Juni 2025.
- Sanusi, Vivi (<https://food.indozone.id/resep/941257641/edan-ribuan-butir-bakso-gerobak-ini-ludes-setiap-hari-antrenya-panjang-kamu-harus-sabar?page=2>) Diakses pada 20 April 2025
- Sanz (<https://www.autofun.co.id/berita/5-mobil-lawas-yang-identik-sebagai-angkot-toyota-kijang-kapsul-termasuk-part-2-49831>) Diakses pada 24 Juni 2025.
- Saputra, D (<https://www.gridoto.com/read/222160316/mengendarai-honda-cb100-dan-gl100-komunitas-cb-club-wonogiri-korwil-dua-bagi-bagi-semako>) Diakses pada 12 April 2025
- Setyawan, Hendra Agus (<https://www.kompas.id/baca/foto/2024/07/20/foto-akan-dipasang-nut-senin-arsip-foto-kompas-balada-becak-yang-pernah-berjaya-di-jakarta>) Diakses pada 10 Mei 2025
- Simplyhomy.com (<https://www.simplyhomy.com/2013/12/pasar-malam-sekatan-jogja/>) Diakses pada 8 Mei 2025

- SMAN 1 JAKARTA (<https://sman1jakarta.sch.id/sejarah-singkat/>) 11 Diakses pada April 2025
- SMU Mozar (<https://smumozarduaribudua.wordpress.com/about/guru-dan-staff-tempo-dulu/>) Diakses pada 17 April 2025
- Suherman, Hera Veronica
(<https://www.kompasiana.com/heraveronica/637c74334addee7ac84d4d22/janur-kuning-melengkung>) Diakses pada 21 April 2025
- Suhusigit (<https://jogjaindotrans.com/becak-moda-transportasi-tradisional/>) Diakses pada 10 Mei 2025
- Sutikno (<https://www.fimela.com/photo/read/5447908/potret-terbaru-pemeran-rimbi-sinetron-ronaldowati-kini-pilih-jadi-ibu-rumah-tangga?page=1>) Diakses pada 16 Mei 2025
- Syaihu, Ahmad
(https://www.kompasiana.com/ahmadsyaihu9985/638173054addee3f6920d752/toko-kelontong-rasa-supermarket?page=2&page_images=3) Diakses pada 20 April 2025
- Toko kelontong HOK (<https://tk.tokopedia.com/ZSke7rNCn/>) Diakses pada 22 April 2025
- Tokopedia (https://www.tokopedia.com/blog/seragam-sma-masa-ke-masa/?utm_source=google&utm_medium=organic) Diakses pada 12 April 2025
- Tripadvisor (https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g297694-i452301660-Denpasar_Bali.html) Diakses pada 23 Mei 2025
- Tulus, Budi (<https://www.flickr.com/photos/90150682@N07/8969012728>) Diakses pada 20 April 2025
- Wahl, Grant (<https://www.si.com/soccer/2014/12/11/ronaldo-fort-lauderdale-strikers-nasl-brazil>) Diakses pada 16 Mei 2025
- Wisnuwardani, Dyah Puspita
(<https://www.liputan6.com/health/read/4245499/sebelum-meninggal-didi-kempot-berencana-gelar-konser-ambyar-tak-jogedi>) Diakses pada 21 Mei 2025