

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan *concept art game* ini berdasarkan cerita rakyat Cindelaras dengan *subgenre* Metroidvania, warisan budaya Indonesia yang dapat dipadukan melalui media modern seperti *game*. Metroidvania menjadi pendekatan yang tepat untuk menghidupkan kisah Cindelaras. Adaptasi cerita rakyat Cindelaras dalam bentuk *game* tidak hanya untuk hiburan melainkan dapat menjadi peluang edukatif dan pelestarian budaya dengan cara modern.

Terdapat kendala yang penyusun alami saat dalam proses perancangan *concept art game* ini, seperti sulitnya mendapatkan sumber cerita rakyat Cindelaras yang valid karena setiap ceritanya memiliki versi yang berbeda, terutama pada penamaan karakter selain Cindelaras memiliki nama yang tidak selaras dengan sumber versi lainnya. Kurangnya informasi tatanan *game* Metroidvania yang memiliki aset visual yang penting sebagai aset dalam menyusun sebuah *game* Metroidvania, sumber materi yang detail dari *game* Metroidvania itu sendiri belum banyak dibahas dalam jurnal atau skripsi.

B. Saran

Saran yang berguna untuk penelitian berupa menggunakan sumber cerita rakyat Cindelaras melalui buku yang sudah diterbitkan untuk dipelajari sebagai sumber materi. Menyusun kembali penamaan karakter pada cerita rakyat Cindelaras sesuai kebutuhan untuk aset *game*. Dengan mengumpulkan sumber melalui internet, dan buku tentang literatur desain *game* untuk mempelajari sumber *game* Metroidvania yang didapat dari memainkan *game* tersebut dan jurnal luar negeri yang membahas cara kerja *game* Metroidvania. Selain itu, hasil materi dari Metroidvania ini dapat menjadi acuan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adams, Ernest. 2014. *Fundamental of Game Design ed 3*. Pearson Education.
- Anderson, Kenneth. Tom Bancroft. Michael Bills. Randy Bishop. Chamba, dkk. 2019. *The Character Designer*. Sweden: 21 Draw.
- Fullerton, Tracy. 2024. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games ed 5*. Oxon: CRC Press.
- Gustama, Faisal Ardi. 2017. *Buku Babon Kerajaan-Kerajaan di Nusantara*. Yogyakarta: Brilliant Book.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Neilson, M. 2020. *The Art of Crash Bandicoot 4: It's About Time*. Titan Books.
- Team Cherry. 2019. *Hollow Knight: Wanderers Journal*. Fangamer.
- Totten, W. C. 2014. *An Architectural Approach to Level Design*. Virginia: CRC Press.
- Windana, Arni. 2010. *Cindelas Penakluk Raja Pamekas*. Yogyakarta: Bening.
- Zubek, Robert. 2020. *Elements of Game Design*. The MIT Press.

Jurnal

- Hadi, Fadhlul. Meilany Dewi. Rika Perdana Sari. 2017. *Implementasi Concept Art Dalam Pembuatan Objek 3D Pada Permainan Edukasi Virtual Safari*. Riau: Politeknik Caltex Riau.
- Hartono, Vincentius. Daniel Kurniawan. 2022. *Perancangan Parallax Background pada Game Motox Hill Racing*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Oliveira, Bruno Pinheiro, Artur de Oliviera da Rocha Franco. José Wellington Franco da Silva. Fernando Antônio de Carvalho Gomes. José Gilvan Rodrigues Maia. 2020. *A Framework for Metroidvania Games*. Fortaleza: Federal University of Ceara Fortaleza Brazil.
- Widodo, Eko. Sisyono & Yohanes Suwanto. 2008. *Folklor Jawa Di Daerah Aliran Sungai Bengawan Solo dan Sumbangannya Terhadap Pelestarian Lingkungan*. Solo: UNS Press.

DAFTAR LAMAN

<https://loganames.itch.io/promelagen>, *Pocedural Metroidvania Layout Generator*. Diunduh 5 Desember 2024.

https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLangv9.pdf, *Tips and Techniques Shape Language*. Diakses 10 September 2024.

Cas Van de Pol. *The Ultimate "How to Train Your Dragon" Recap Cartoon*. <https://www.youtube.com/watch?v=4dDUWRWqcIo&t=66s>. Diakses 16 Mei 2025.

Kemenparekraf. *Perkembangan Industri Gim di Indonesia, Raih Penghargaan Internasional*. www.kemenpar.go.id/hasil-pencarian/perkembangan-industri-gim-di-indonesia-raih-penghargaan-internasional. Diakses 25 April 2025.

Kilo Galaxia. 2024. *How to Make Metroidvania Map*. <https://www.youtube.com/watch?v=h4QXEyG8E5M>. Diakses 14 September 2024.

Nic The Thicc. 2021. *Enemy Types in a Metroidvania*. <https://www.youtube.com/watch?v=0Ozc2vJzSg8>. Diakses 5 Mei 2025.

Patel, Debadatta. *Metroidvania Games Market*. <https://dataintelo.com/report/metroidvania-games-market>. Diakses 15 Mei 2025.

Proko. 2021. *Story Driven Shape: Character Design Tips with David Colman*. <https://www.youtube.com/watch?v=volKe9dav8Y>. Diakses 12 Januari 2025.