

BAB V

KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

Perkembangan media di jaman muda ini dan kecepatan informasi munculnya efek globalisasi memberikan eksposur kepada masyarakat Indonesia terhadap budaya luar negeri yang memakan eksposur budaya Indonesia itu sendiri, stigma-stigma seperti "kampungan" pun mulai muncul terutama rerita rakyat Indonesia yang mengakibatkan daya tarik masyarakat muda Indonesia untuk mempelajari, mempraktikkan dan juga melestarikan budaya menurun.

Dengan globalisasi itu juga naiknya daya minat anak muda terhadap permainan digital atau Video Game. Minat ini dapat dimanfaatkan untuk menjadikan media penyampaian untuk meningkatkan daya tarik itu kembali. Hal ini menjadi tujuan dan batasan masalah di balik 'Perancangan Concept art game Si Pitung : Pahlawan Betawi' Perancangan ini dimulai dengan mencari titik-titik batas permasalahan menggunakan metode SWOT yang diterapkan menjadi konsep art 'The Pitung : Betawi Hero

Konsep seni The Pitung : Betawi Hero dari segi permainan berbentuk turn based game dimana pemain akan mengasumsikan diri mereka sebagai karakter Si Pitung yang dimainkan dengan aktivitas yang beraneka di dunia aksi yang tetap menyampaikan aspek Pencak Silat Betawi akan ditambahkan elemen jurus berdasarkan sekolah dari Pencak Silat Betawi dijabarkan pada bagian skill tree yang berdasarkan pilihan pemain akan berpengaruh terhadap pengalaman permainan secara keseluruhan.

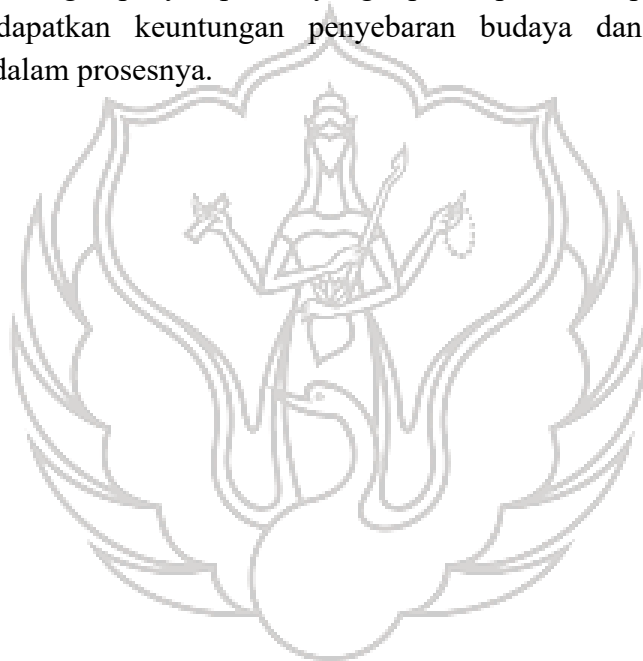
Dari segi cerita konsep seni The Pitung : Betawi Hero terinspirasi oleh karakter serta cerita dari cerita rakyat Si Pitung dengan setting, dan tema, mencampurkan tradisi dan budaya dengan elemen modern demi menyampaikan pesan lebih terkerucutkan kepada target audien yang mencakupi remaja dan juga pemuda paruhbaya. Karakter seperti Schout Heyne yang berasal dari masa kolonial Belanda sedikit diubah menjadi The general dari barat yang memanfaatkan kondisi rakyat korban perang Jakarta. Perubahan ini juga dibatasi

demikian media yang tetap dapat menyampaikan pesan utama dari budaya Betawi itu sendiri.

Konsep seni ini dicetak menjadi buku yang akan melampirkan segala aspek dari permainan secara visual dari karakter, suasana, perlengkapan, UI serta proses sketsa yang berjumlah 33 halaman menjadikan buku konsep pedoman pembuatan permainan.

B. Saran

Jika ada hal yang dapat diubah, semoga budaya Indonesia dan tidak hanya budaya Betawi sendiri dapat beradaptasi dengan perkembangan waktu dan zaman, baik dari segi pemerataan dan terutama dalam segi penyampaian, memanfaatkan efek globalisasi internet. Budaya Indonesia dengan khalayaknya budaya lain dengan penyampaian yang tepat, dapat mendapatkan audiens yang luas, mendapatkan keuntungan penyebaran budaya dan juga keuntungan komersial dalam prosesnya.



DAFTAR PUSTAKA

- . Sabarudin. 2016. *Perancangan concept art game “bengawan : throne wars”*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.
- . Barkah Akbar Ramadhan. 2024. *Perancangan concept art game pencak silat Betawi*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.
- . Sultan Rafi. 2019. *The Archipelago Concept Artbook*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.
- . Fajareka Setiawan. 2015. *The Art of Rwa Bhineda*. Yogyakarta Institut Seni Indonesia.
- . Andreas Gagasajar Nalarbudi. Panji’s Rebound Defending Kediri-Graphic Standard manual-Perancangan Game Digital Untuk Mengenalkan Wayang Beber Remeng Mangunjaya Kepada Remaja. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.
- . Eraspace (<https://eraspace.com/artikel/post/mengenal-apa-itu-genre-turn-based-rpg-dalam-dunia-gaming>)
- . Kompas (<https://www.kompas.com/tren/read/2022/06/03/070000165/mengenal-apa-itu-video-game-dan-sejarah-awalnya?>)