

BAB V

PENUTUP

A. Rangkuman

Penelitian ini membahas mengenai bagaimana desain visual dalam *game* 1998 : The Toll Keeper Story digunakan sebagai representasi budaya Indonesia pada masa Orde Baru tahun 1998. *Game* ini mengangkat latar situasi sosial menjelang peristiwa Reformasi melalui berbagai elemen visual yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat Indonesia pada periode tersebut. Representasi budaya tersebut ditampilkan melalui desain karakter, lokasi, dan interface yang memuat berbagai unsur visual seperti pakaian, gaya rambut, lingkungan gardu tol, kendaraan, infrastruktur jalan tol, hingga objek keseharian yang memiliki keterkaitan dengan konteks sosial dan historis tahun 1998.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kesesuaian desain elemen visual dalam *game* dengan realitas budaya Indonesia pada tahun 1998, serta melihat bagaimana makna budaya dikonstruksi melalui media *game* interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-interpretatif melalui observasi visual terhadap *gameplay*, *screenshot*, *digital art book*, serta berbagai sumber historis pendukung. Analisis dilakukan menggunakan teori kritik seni Edmund Burke Feldman melalui tahapan deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi, kemudian dipadukan dengan teori representasi Stuart Hall melalui pendekatan reflektif, intensional, dan konstruksionis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai elemen visual dalam 1998 : The Toll Keeper Story memiliki keterkaitan yang cukup kuat dengan kondisi sosial dan budaya Indonesia pada akhir dekade 1990-an. Representasi tersebut terlihat melalui penggunaan elemen-elemen visual yang memiliki kemiripan dengan dokumentasi historis, baik pada aspek karakter, lingkungan, maupun interface permainan. Meskipun terdapat beberapa penyesuaian visual yang berkaitan dengan kebutuhan *gameplay* dan penyederhanaan desain, unsur-unsur budaya yang ditampilkan masih mempertahankan karakteristik visual yang dapat dikenali.

Melalui proses tersebut, *game* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, namun juga menjadi media representasi budaya yang menghadirkan kembali memori sosial Indonesia tahun 1998 dalam bentuk visual interaktif.

B. Keterkaitan Antar Elemen Visual dalam Representasi Budaya Indonesia Tahun 1998

Karakter, lokasi, kendaraan, properti, dan interface, terlihat bahwa representasi budaya Indonesia tahun 1998 dalam *game* 1998: *The Toll Keeper Story* dibangun melalui hubungan yang saling mendukung antar elemen visual. Setiap elemen tidak berdiri sendiri sebagai objek visual yang terpisah, melainkan membentuk satu kesatuan konteks yang menghadirkan gambaran kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Orde Baru menjelang Reformasi.

Seperti pada karakter Dewi dan Sinta yang berfungsi sebagai representasi kelompok masyarakat yang hidup di tengah situasi sosial dan ekonomi tahun 1998. Dewi digambarkan sebagai petugas tol dari kalangan pekerja yang menjalani aktivitas sehari-hari di tengah ketidakstabilan kondisi negara. Sementara itu, Sinta menghadirkan representasi kelompok masyarakat keturunan Tionghoa yang mengalami ketidakpastian akibat situasi sosial yang berkembang pada masa tersebut. Melalui kedua karakter tersebut, *game* menghadirkan sudut pandang manusia yang menjadi bagian dari peristiwa sejarah yang lebih luas.

Representasi karakter kemudian diperkuat oleh desain setting yang menjadi ruang berlangsungnya aktivitas para tokoh. Jalan tol dan gardu tol menampilkan lingkungan kerja yang sesuai dengan latar profesi Dewi sekaligus memperlihatkan bentuk infrastruktur yang umum ditemukan pada Indonesia akhir dekade 1990-an. Kemudian kehadiran kendaraan seperti bus patas dan mobil aparat turut memberikan konteks sosial yang berkaitan dengan mobilitas masyarakat serta situasi keamanan pada masa Reformasi. Elemen-elemen tersebut membantu membangun pemahaman mengenai kondisi ruang dan waktu tempat cerita berlangsung.

Selain lingkungan dan kendaraan, berbagai properti serta interface juga berperan dalam memperjelas identitas periode yang direpresentasikan. Penggunaan

uang kertas dengan desain yang mengacu pada emisi tahun 1990-an, mesin pencetak karcis tol, kalender, serta penyajian berita dalam interface memberikan petunjuk visual mengenai periode sejarah yang menjadi latar permainan. Kehadiran elemen-elemen tersebut memperkuat kesan bahwa peristiwa dalam game berlangsung pada tahun 1998 dan berhubungan dengan kondisi sosial yang terjadi pada masa itu.

Berdasarkan hubungan antara karakter dan setting tersebut, dapat dilihat bahwa representasi budaya dalam game tidak dibangun melalui satu elemen visual tertentu, melainkan melalui keterhubungan berbagai elemen yang membentuk pengalaman visual yang utuh. Karakter menghadirkan aspek sosial dan kemanusiaan, sedangkan setting, kendaraan, properti, dan interface menghadirkan konteks ruang, waktu, serta kondisi budaya yang melatarbelakanginya. Keterpaduan seluruh elemen tersebut menghasilkan representasi visual yang mampu membangun suasana Indonesia tahun 1998 serta mendukung penyampaian narasi yang diangkat dalam game 1998: *The Toll Keeper Story*.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap desain visual dalam *game* 1998 : *The Toll Keeper Story*, dapat disimpulkan bahwa representasi budaya Indonesia pada masa Orde Baru tahun 1998 dibangun melalui berbagai elemen visual yang memiliki tingkat kesesuaian berbeda terhadap realitas budaya dan kondisi sosial pada periode tersebut. Representasi tersebut tidak hanya muncul melalui bentuk visual yang menyerupai objek nyata, tetapi juga melalui proses konstruksi ulang yang disesuaikan dengan kebutuhan narasi dan *gameplay* permainan.

Elemen yang menunjukkan tingkat kesesuaian paling tinggi terhadap realitas budaya Indonesia tahun 1998 terdapat pada desain lokasi stage hari ke-15. Perubahan kondisi lingkungan jalan tol, kehadiran slogan-slogan demonstrasi, kerusakan ruang, serta suasana sosial yang ditampilkan memiliki keterkaitan yang kuat dengan peristiwa Reformasi 1998, khususnya pada puncak kerusuhan, yang bertepatan dengan tanggal pada stage yaitu tanggal 12 Mei 1998. Meskipun peristiwa kerusuhan tidak ditampilkan secara langsung, penggunaan berbagai

penanda visual mampu membangun hubungan yang jelas dengan memori kolektif masyarakat Indonesia mengenai situasi sosial pada masa tersebut. Representasi visual yang ditampilkan tidak hanya berfungsi sebagai latar permainan, tetapi juga berperan dalam membangun narasi historis dan suasana sosial yang mendukung jalannya cerita.

Selanjutnya, elemen seperti desain karakter, kendaraan, petugas tol, serta mata uang menunjukkan kesesuaian yang cukup tinggi dengan realitas visual Indonesia pada dekade 1990-an. Berbagai elemen tersebut memiliki kemiripan dengan dokumentasi dan objek nyata pada periode terkait, baik melalui bentuk pakaian, gaya visual kendaraan, maupun penggunaan referensi mata uang yang pernah beredar di Indonesia. Namun demikian, terdapat beberapa penyesuaian pada detail visual, penyederhanaan bentuk, dan perubahan tertentu agar elemen-elemen tersebut tetap dapat menyesuaikan gaya visual permainan secara keseluruhan.

Sementara itu, elemen interface seperti mesin pencetak karcis tol menunjukkan tingkat penyesuaian yang lebih besar dibandingkan sampel lainnya. Secara visual, bentuk dasar interface masih mengacu pada mesin TCT yang digunakan pada sistem jalan tol Indonesia pada periode tersebut. Akan tetapi, beberapa elemen visual seperti susunan tombol, sistem navigasi, dan tata letak informasi mengalami perubahan untuk menyesuaikan kebutuhan interaksi pemain dalam *gameplay*. Hal ini menunjukkan bahwa representasi visual dalam *game* tidak selalu berusaha memproduksi objek secara utuh, tetapi juga mempertimbangkan fungsi serta pengalaman pengguna selama bermain.

Berdasarkan pendekatan representasi Stuart Hall, hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi visual dalam 1998 : The Toll Keeper Story tidak dibangun hanya melalui satu pendekatan tunggal. Pendekatan reflektif terlihat melalui penggunaan berbagai objek dan simbol yang memiliki hubungan dengan realitas Indonesia tahun 1998. Pendekatan intensional muncul melalui keputusan developer dalam memilih elemen-elemen visual tertentu untuk memperkuat suasana sosial dan pesan naratif permainan. Sementara itu, pendekatan konstruksionis tampak paling dominan karena berbagai elemen visual yang ditampilkan telah mengalami proses penyederhanaan, penyesuaian, dan konstruksi

ulang agar sesuai dengan kebutuhan media *game*. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa desain visual dalam *game* 1998 : The Toll Keeper Story berhasil menghadirkan representasi budaya Indonesia tahun 1998 melalui perpaduan antara referensi historis dan konstruksi visual yang disesuaikan dengan media interaktif. Desain visual dalam *game* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga berperan sebagai media komunikasi yang membawa nilai budaya, memori sosial, dan pengalaman historis ke dalam bentuk visual yang dapat dialami secara langsung oleh pemain.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, serta mempertimbangkan berbagai keterbatasan selama proses penelitian, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Saran dari Aspek Penelitian

Penelitian ini memfokuskan kajian pada representasi budaya Indonesia tahun 1998 melalui desain visual dalam satu judul *game*, yaitu 1998 : The Toll Keeper Story. Objek penelitian juga lebih menitikberatkan pada elemen-elemen visual seperti karakter, lokasi, kendaraan, interface, serta berbagai objek pendukung yang muncul dalam permainan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas ruang lingkup kajian dengan membandingkan representasi budaya Indonesia pada beberapa *game* lain yang mengangkat tema sejarah, sosial, maupun budaya lokal Indonesia. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji periode waktu yang berbeda, misalnya era 1980-an, awal 2000-an, atau periode sosial-politik tertentu untuk melihat perbedaan strategi representasi visual yang digunakan dalam media *game*. Selain itu, penelitian berikutnya dapat memperluas objek kajian dengan menganalisis aspek lain di luar elemen visual, seperti narasi, dialog, audio, musik latar, maupun sistem permainan (*game mechanics*) yang juga berpotensi membentuk representasi budaya dalam *game*.

2. Saran dari Aspek Metodologis

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan kritik seni Edmund Burke Feldman dan teori representasi Stuart Hall yang difokuskan pada pembacaan visual terhadap objek penelitian. Untuk memperkaya hasil penelitian di masa mendatang, disarankan untuk menggunakan metode tambahan seperti wawancara dengan pengembang *game*, ilustrator, atau *game artist* untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai proses kreatif dan pertimbangan visual dalam perancangan elemen permainan. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan pendekatan lain seperti semiotika, ikonografi, historiografi visual, ataupun pendekatan user experience untuk melihat bagaimana pemain memahami dan memaknai representasi budaya yang muncul dalam permainan. Penggunaan metode tersebut dapat menghasilkan sudut pandang yang lebih beragam serta memperluas pembahasan mengenai representasi budaya dalam media *game* interaktif.

3. Saran Riset Data

Penelitian yang mengkaji representasi budaya, terutama yang berkaitan dengan periode waktu tertentu, memerlukan proses pengumpulan dan persiapan data yang cukup mendalam sebelum penelitian dilakukan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penelusuran data secara lebih luas melalui berbagai sumber seperti dokumentasi visual, arsip sejarah, foto, media cetak, artikel, rekaman audiovisual, maupun sumber historis lain yang relevan dengan periode yang dikaji. Persiapan data yang lebih matang dapat membantu memperkuat proses analisis serta meningkatkan akurasi dalam mengidentifikasi kesesuaian representasi visual dengan konteks budaya dan kondisi sosial pada masa tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (3rd ed.). New Riders.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press.
- Blackburn, S. (2011). Jakarta: Sejarah 400 tahun. Masup Jakarta.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2024). *Understanding video games: The essential introduction* (4th ed.). Routledge.
- Feldman, E. B. (1967). *Art as image and idea*. Prentice-Hall.
- Fullerton, T. (2018). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (4th ed.). CRC Press.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications.
- Jusuf, E. I., Timbul, H., Gultom, O., & Frishka, S. (2005). Kerusuhan Mei 1998: Fakta, data dan analisa: Mengungkap kerusuhan Mei 1998 sebagai kejahatan terhadap kemanusiaan. Komisi Nasional Hak Asasi Manusia.
- Koentjaraningrat. (1985). Pengantar ilmu antropologi. Aksara Baru.
- Pasaribu, Y. M., & Sarumpaet, D. (2021). Dinamika desain mobil di Indonesia: Perspektif nilai dan paradigma inovasi desain di industri manufaktur otomotif Indonesia. Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII).
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Schell, J. (2020). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). CRC Press.
- Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi penelitian desain komunikasi visual. PT Kanisius.

- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory* (2nd ed.). Sage Publications.
- Totten, C. W. (2019). *An architectural approach to level design* (2nd ed.). CRC Press.
- Vera, N. (2014). Semiotika dalam riset komunikasi. Ghalia Indonesia.

Jurnal

- Agung, L., Kartasudjana, T., & Permana, A. W. (2021). Estetika Nusantara dalam karakter gim Lokapala. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 473–477.
- Khan, S. N. (2014). Qualitative research method: Grounded theory. *International Journal of Business and Management*, 9(11), 224–233.
- Klaudia, M. W., & Wartha, I. B. N. (2020). Perkembangan politik dan ekonomi masyarakat Indonesia pada masa awal reformasi tahun 1998–1999. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 10(1), 69–75.
- Larasati, R. N. D. (2025). Analisis representasi budaya pada desain karakter Natlan dalam game Genshin Impact (Skripsi). Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Murti, W. H. A. K. (2025). Analisis desain visual dalam game A Space for The Unbound sebagai representasi budaya Indonesia tahun 90-an (Skripsi). Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Ou, L. C., Luo, M. R., Woodcock, A., & Wright, A. (2004). *A study of colour emotion and colour preference*. *Color Research & Application*, 29(3), 232–240.
- Raharjo, G. N., et al. (2024). Pelanggaran hak asasi manusia dalam kerusuhan Mei 1998. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 14–19.

Website

ANTARA Foto (<https://www.antarafoto.com/id/view/1961010/unjuk-rasa-mahasiswa-di-bundaran-hi>) Diakses pada 29 April 2026

ANTARA Foto (<https://www.antarafoto.com/id/view/1965777/unjuk-rasa-mahasiswa-gagal-menuju-gedung-dpr>) Diakses pada 29 April 2026

Awansan (<https://awansan.com/2017/08/17/mengenang-bus-tingkat-volvo-jejak-sejarah-bus-swedia-di-indonesia/>) Diakses pada 16 April 2026

BBC Indonesia (<https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-44192970>) Diakses pada 03 Mei 2026

Getty Images (<https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/indonesian-students-wave-their-countrys-flag-after-news-photo/2154683682>) Diakses pada 14 Mei 2026

Hutama Karya (<https://www.hutamakarya.com/menjelang-ramadhan-2021-hutama-karya-pastikan-jalan-tol-trans-sumatera-siap-untuk-dilalui>) Diakses pada 14 Mei 2026

KapanLagi (<https://www.kapanlagi.com/showbiz/selebriti/foto-potret-jadul-krisdayanti-saat-jadi-cover-majalah-era-80an-2b84f2.html>) Diakses pada 03 Mei 2026

Knitto (<https://blog.knitto.co.id/batik-parang/>) Diakses pada 03 Mei 2026

Kompas (<https://www.kompas.com/tren/read/2022/05/12/093000965/sejarah-tragedi-penembakan-mahasiswa-trisakti-12-mei-1998?page=all>) Diakses pada 29 April 2026

Kompas Otomotif (<https://www.instagram.com/p/DVmt-WiATMD/>) Diakses pada 17 Mei 2026

Jasa Marga Official (<https://www.instagram.com/reels/DVWVGJ3HEmRi/>) Diakses pada 20 April 2026

Numista (<https://en.numista.com/203620>) Diakses pada 17 Mei 2026

LAMPIRAN

ANALISIS DESAIN VISUAL DALAM GAME 1998 THE TOLL KEEPER STORY SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA PADA MASA ORDE BARU TAHUN 1998.pdf

ORIGINALITY REPORT

5 %	5 %	2 %	2 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES


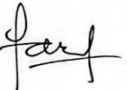
1	digilib.isi.ac.id Internet Source	1 %
2	jurnal.fanshurinstitute.org Internet Source	<1 %
3	pustaka.taratsa.id Internet Source	<1 %
4	eprints.uad.ac.id Internet Source	<1 %
5	Alfindi Diah Saputri, Varatisha Anjani Abdullah. ""AIDS Villages In Henan Province" Karya Lu Guang Dalam Analisis Kritik Seni Feldman", Retina Jurnal Fotografi, 2025 Publication	<1 %
6	id.123dok.com Internet Source	<1 %
7	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
8	librarypenerbitkbnm.science Internet Source	<1 %
9	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
10	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	



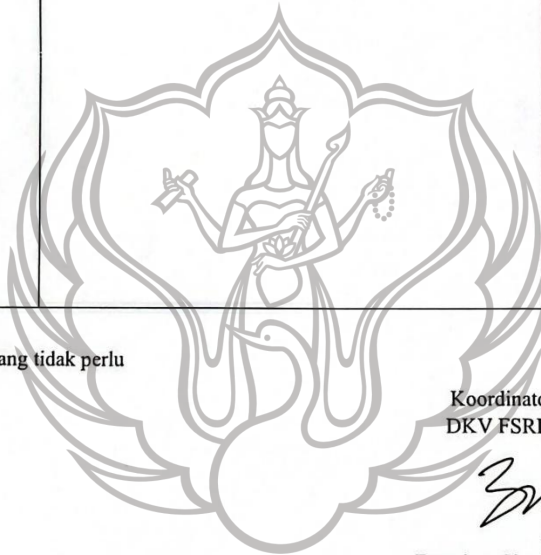
**LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN**

Nama : Azzahra Amelia Nurfitri
NIM : 2112771024
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Pembimbing I / (II *) : Mochamad Faisal Rochman, S.Sn., M.T
Semester : Ganjil/Genap *) Tahun Akademik : 2025/2026
Judul Tugas Akhir : Analisis Desain Visual dalam Game " 1998 : The
Toll Keeper Story " Sebagai Representasi Budaya
Indonesia Pada Masa Orde Baru Tahun 1998

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
13-03-2026	- Perbaiki penulisan bab 2	
10-04-2026	- Revisi penulisan teori bab 2 - Saran pemilihan sampel bab 3	
17-04-2026	- Perbaiki penulisan & Formatting bab 3. - Revisi susunan teori bab 2	
08-05-2026	- Perbaiki penulisan hipotesis & Mimetik - Cari data pendukung /arsip foto pendukung bab 4	

18-05-2026	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki penulisan pada gambar & data. - Lanjut Progres analisis sampel 	
19-05-2026	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki Formatting penulisan - Tambahkan poin bab 5 pada saran. 	

*) coret yang tidak perlu



Koordinator Program Studi
DKV FSRD ISI Yogyakarta




Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900215 201903 2 018



LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN

Nama : Azzahra Amelia Nurfitri
NIM : 2112771024
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Pembimbing† / II *) : Andi Haryanto . S. Sn. , M. Sn.
Semester : Gasal/Genap *) Tahun Akademik : 2025 - 2026
Judul Tugas Akhir : Analisis Desain Visual dalam Game "1988 : The
Toll Keeper Story" sebagai Representasi Budaya
Indonesia Pada Masa Orde Baru Tahun 1988

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
6-2-26	Revisi Proposal	
14-2-26	- Review teori bab 2, Penambahan teori - saran pembahasan penelitian	
06-3-26	- Pemahaman teori - Saran pemilihan sampel pada bab 3	
16-04-26	- Saran Perbahasan pada bab 4 & Penourtan data . - Revisi Sampel bab 3	

19-05-2026	<ul style="list-style-type: none"> - Penambahan pembahasan pada kesimpulan bab 5 - Perbaikan formatting pada gambar. 	
------------	--	---

*) coret yang tidak perlu

Koordinator Program Studi
DKV FSRD ISI Yogyakarta



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900215 201903 2 018



