

**ANALISIS DESAIN VISUAL DALAM *GAME* “1998 :
THE TOLL KEEPER STORY” SEBAGAI
REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA PADA MASA
ORDE BARU TAHUN 1998**



SKRIPSI

Oleh :

Azzahra Amelia Nurfitri

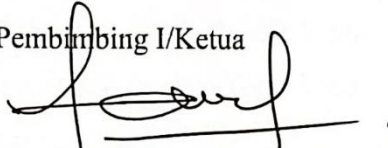
NIM 2112771024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

Skripsi berjudul:

Analisis Desain Visual dalam Game “1998 : The Toll Keeper Story” Sebagai Representasi Budaya Indonesia pada Masa Orde Baru Tahun 1998 diajukan oleh Azzahra Amelia Nurfitri NIM 2112771024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

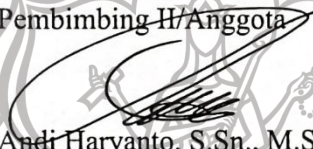
Pembimbing I/Ketua



Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NUPTK/2553756657130102

Pembimbing II/Anggota



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 5457758659130193

Cognate/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn.

NUPTK 6744759660130222

Mengetahui,

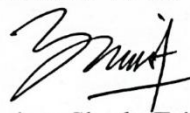


Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK/351748649130073

Koordinator Program Studi Desain
Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 9547768669230302

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, karunia, dan kesempatan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**Analisis Desain Visual dalam Game “1998: The Toll Keeper Story” sebagai Representasi Budaya Indonesia pada Masa Orde Baru Tahun 1998**”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana desain visual dalam *game* digital merepresentasikan budaya Indonesia pada masa Orde Baru tahun 1998 serta diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan di masa mendatang. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Akhir kata, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan mengenai representasi budaya Indonesia melalui media *game*

Yogyakarta, 25 Mei 2026

Peneliti,



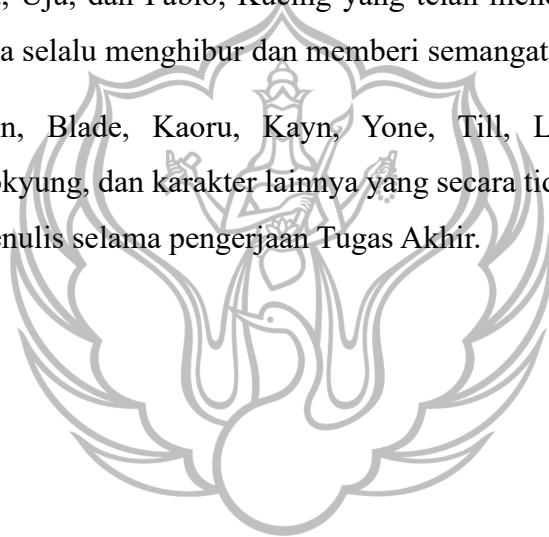
Azzahra Amelia Nurfitri

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, serta kesempatan yang telah diberikan sehingga peneliti memperoleh kesehatan, semangat, dan kemampuan untuk menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Analisis Desain Visual Dalam Game “1998 : The Toll Keeper Story” Sebagai Representasi Budaya Indonesia Pada Masa Orde Baru Tahun 1998”. Dalam proses penyusunan penelitian ini, peneliti menghadapi berbagai tantangan dan kendala, baik dari segi waktu, ketersediaan sumber daya, maupun pemahaman secara mendalam mengenai budaya Indonesia pada tahun 1998. Meskipun demikian, berkat arahan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala berkah Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan pengkajian Tugas Akhir dengan baik.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
4. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
5. Koordinator Prodi DKV, ISI Yogyakarta, Fransisca Sherly Taju, S.Sn.,M.Sn.
6. Dosen Pembimbing I, Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.
7. Dosen Pembimbing II, Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
8. Saya ucapkan juga terima kasih untuk orang tua saya, kakak, dan seluruh keluarga besar dan yang ada disekitar saya yang selalu memanjatkan doanya dan menyemangati saya untuk kesuksesan dan kelancaran mengerjakan Tugas Akhir ini.
9. Tante Tety, yang telah memberikan banyak bantuan secara finansial selama penulis berkuliah sampai mengerjakan Tugas Akhir.

10. Teman-teman Mayura DKV 21 yang telah memberikan banyak informasi dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini berlangsung.
11. Kepada teman-teman WFC Publik Server yaitu, Ica, Jihan, Nindy, Nino, Reisha, dan Raina yang telah menemani dan memberikan banyak informasi selama pengerjaan Tugas Akhir.
12. Server Bangsal RSJ yaitu, Mardha dan Rani, selaku sahabat penulis yang sudah memberikan dukungan emosional dan banyak memberikan informasi selama pengerjaan Tugas Akhir.
13. Grup Mole Keluarga Cemara, yang telah menemani dan memberi dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir.
14. Madam, Soju, Uju, dan Pablo, Kucing yang telah menemani dan bermain di kos. Kehadirannya selalu menghibur dan memberi semangat.
15. Mydei, Leon, Blade, Kaoru, Kayn, Yone, Till, Ling, Childe, Minho, Wriothsley, Wookyung, dan karakter lainnya yang secara tidak langsung memberi semangat pada penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Azzahra Amelia Nurfitri
NIM : 2112771024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **ANALISIS DESAIN VISUAL DALAM GAME “1998: THE TOLL KEEPER STORY” SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA PADA MASA ORDE BARU TAHUN 1998** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 2 Juni 2026

Azzahra



F2CA1ANX359760451

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta :

Nama : Azzahra Amelia Nurfitri

NIM : 2112771024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis memberikan karya tugas akhir pengkajian yang berjudul **ANALISIS DESAIN VISUAL DALAM GAME “1998: THE TOLL KEEPER STORY” SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA PADA MASA ORDE BARU TAHUN 1998** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolahnya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara tak terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 25 Mei 2026



Azzahra Amelia Nurfitri

ABSTRAK

ANALISIS DESAIN VISUAL DALAM *GAME* “1998 : THE TOLL KEEPER STORY” SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA PADA MASA ORDE BARU TAHUN 1998

Azzahra Amelia Nurfitri

2112771024

Video game tidak lagi hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat menjadi media representasi budaya melalui berbagai elemen visual yang disajikan. *Game 1998 : The Toll Keeper Story* merupakan *game* simulasi naratif yang terinspirasi dari peristiwa sosial Indonesia pada masa Orde Baru tahun 1998 dan menghadirkan berbagai unsur visual yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat pada periode tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana desain visual dalam *game 1998 : The Toll Keeper Story* merepresentasikan budaya Indonesia pada masa Orde Baru tahun 1998, serta mengidentifikasi tingkat kesesuaian antara elemen visual dalam *game* dengan realitas budaya Indonesia pada periode tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan interpretatif. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap elemen-elemen visual yang terdapat dalam *game*, seperti karakter, lokasi, properti, *item*, dan *interface*, serta didukung oleh studi pustaka. Analisis dilakukan menggunakan teori kritik seni Edmund Burke Feldman yang meliputi tahap deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi, serta dipadukan dengan teori representasi Stuart Hall untuk memahami makna budaya yang terkandung dalam elemen visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain visual dalam *game 1998 : The Toll Keeper Story* menampilkan berbagai bentuk representasi budaya Indonesia tahun 1998 melalui karakter, lingkungan, kendaraan, properti, *interface*, serta simbol-simbol visual lainnya yang mengacu pada kondisi sosial dan budaya pada masa Orde Baru. Representasi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang membangun suasana, identitas budaya, dan memori sosial terhadap peristiwa sejarah Indonesia.

Kata kunci: desain visual, *game*, representasi budaya, Orde Baru, 1998 : The Toll Keeper Story

ABSTRACT

VISUAL DESIGN ANALYSIS IN THE GAME “1998 : THE TOLL KEEPER STORY” AS A REPRESENTATION OF INDONESIAN CULTURE DURING THE NEW ORDER ERA IN 1998

Azzahra Amelia Nurfitri

2112771024

Video games no longer function solely as entertainment media but can also serve as a medium for cultural representation through various visual elements presented within them. 1998 : The Toll Keeper Story is a narrative simulation game inspired by Indonesia’s social events during the New Order era in 1998 and presents various visual elements related to people’s daily lives during that period. This study aims to analyze how the visual design in 1998 : The Toll Keeper Story represents Indonesian culture during the New Order era in 1998, as well as to identify the level of compatibility between the visual elements in the game and the reality of Indonesian culture during that period. This research employed a descriptive qualitative method with an interpretative approach. The research data were collected through observations of visual elements within the game, including characters, environments, properties, items, and interfaces, supported by literature studies. The analysis was conducted using Edmund Burke Feldman’s art criticism theory, which includes the stages of description, formal analysis, interpretation, and evaluation, combined with Stuart Hall’s representation theory to understand the cultural meanings embedded in visual elements. The results of this study indicate that the visual design in 1998 : The Toll Keeper Story presents various forms of Indonesian cultural representation from 1998 through characters, environments, vehicles, properties, interfaces, and other visual symbols that refer to social and cultural conditions during the New Order era. These representations function not only as aesthetic elements but also as a visual communication medium that constructs atmosphere, cultural identity, and social memory related to Indonesia’s historical events.

Keywords: *visual design, game, cultural representation, New Order, 1998 : The Toll Keeper Story*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
UCAPAN TERIMA KASIH	ix
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	xi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ...	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB I.....	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis	5
BAB II.....	6
A. Landasan Teori	6
1. <i>Game</i> dan <i>Game</i> Desain.....	6
2. Game dan Representasi	12
3. Budaya Indonesia	15
4. Teori Estetika & Kritik Seni Edmund Burke Feldman	21
B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian.....	23
C. Skematika Penelitian.....	24
BAB III	25
A. Metode Dan Desain Penelitian.....	25

B.	Populasi dan Sampel	26
C.	Metode Pengumpulan Data	30
1.	Data Primer	31
2.	Data Sekunder	31
D.	Instrumen Penelitian.....	31
1.	Panduan Observasi Visual.....	31
2.	Checklist atau Tabel Perbandingan dengan Referensi Budaya	32
3.	Panduan Analisis Digital Artbook.....	32
4.	Literatur Pendukung.....	32
E.	Teknis Analisis Data.....	33
1.	Analisis Kualitatif Deskriptif.....	34
2.	Analisis Formal	34
3.	Tahap Interpretasi.....	34
4.	Evaluasi.....	35
5.	Penyusunan Kesimpulan.....	35
F.	Definisi Operasional.....	35
G.	Prosedur Penelitian.....	37
BAB IV	38
A.	Variabel Yang Diteliti.....	38
B.	Analisis Visual	39
1.	Analisis Karakter Dewi.....	39
2.	Analisis Karakter Sinta	65
3.	Analisis Lokasi Stage Hari Ke-3.....	81
4.	Analisis Lokasi Stage Hari Ke-15.....	110
5.	Analisis Interface Gameplay.....	140
BAB V	162
A.	Rangkuman	162
B.	Keterkaitan Antar Elemen Visual dalam Representasi Budaya Indonesia Tahun 1998.....	163
C.	Kesimpulan.....	164
D.	Saran.....	166
1.	Saran dari Aspek Penelitian	166

2. Saran dari Aspek Metodologis	167
3. Saran Riset Data	167
DAFTAR PUSTAKA	168
LAMPIRAN	172



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skematika Penelitian	24
Gambar 4.1 Seragam kerja Dewi	44
Gambar 4.2 Penjaga tol PT Jasa Marga (Persero) Tbk.	44
Gambar 4.3 Figur perempuan penjaga tol pada iklan Xon Ce tahun 1994	44
Gambar 4.4 Motif batik parang cakra	50
Gambar 4.5 Karakter Emak pada sinetron Keluarga Cemara tahun 1996	50
Gambar 4.6 Model rambut Dewi saat bekerja	55
Gambar 4.7 Model rambut Dewi saat di rumah	55
Gambar 4.8 Cover majalah Sarinah tahun 1993	56
Gambar 4.9 Sinetron Melati tahun 1998	56
Gambar 4.10 Pakaian dan atribut yang dikenakan Sinta	70
Gambar 4.11 Presenter berita BRA Nasional TVRI 11 Januari 1998	71
Gambar 4.12 Pegawai perempuan kantor dalam sinetron Hati Seluas Samudra tahun 1994	71
Gambar 4.13 Bus patas yang muncul dalam lokasi stage hari ke-3	83
Gambar 4.14 Demonstran Mahasiswa dalam bus patas	87
Gambar 4.15 Unjuk rasa mahasiswa di bundaran HI tahun 1998	88
Gambar 4.16 Unjuk rasa mahasiswa menuju gedung DPR tahun 1998	88
Gambar 4.17 Jalan tol dalam lokasi stage hari ke-3	91
Gambar 4.18 Jalan tol gerbang tol Cilegon Barat pada tahun 1999	96
Gambar 4.19 Dalam lokasi stage hari ke-3	98
Gambar 4.20 Ruang gardu tol, 2002	105
Gambar 4.21 Posisi duduk Dewi dalam gardu tol	106
Gambar 4.22 Posisi duduk petugas gardu tol, 1999	106
Gambar 4.23 Mobil aparat	112
Gambar 4.24 Mobil Polisi dalam film Menumpas Teroris, 1986	117
Gambar 4.25 Mobil patroli polisi, 1990	117
Gambar 4.26 Petugas tol pada stage hari ke-15	120
Gambar 4.27 Petugas tol melakukan pengaturan lalu lintas tol	126
Gambar 4.28 Tulisan pada beton pembatas tol	135

Gambar 4.29 Tulisan pada atap gardu tol.....	135
Gambar 4.30 Tulisan dinding bangunan	135
Gambar 4.31 Tulisan pada pada palang tol	135
Gambar 4.32 Mahasiswa menyuarkan reformasi	135
Gambar 4.33 Mahasiswa membawa slogan unjuk rasa	135
Gambar 4.34 Kerusakan Mei 1998 di lingkungan pertokoan kota Solo.....	136
Gambar 4.35 Uang kertas dalam <i>game</i> 1998 : The Toll Keeper Story	142
Gambar 4.36 Uang kertas “5”	147
Gambar 4.37 Uang kertas Rp.500,- emisi 1992 bergambar orangutan	147
Gambar 4.38 Uang kertas “10”	147
Gambar 4.39 Uang kertas Rp.10.000,- emisi 1998 bergambar Danau Segara Anak	147
Gambar 4.40 Uang kertas “20”	148
Gambar 4.41 Uang kertas Rp.10.000,- emisi 1992 bergambar Sri Sultan Hamengkubuwono IX.....	148
Gambar 4.42 Uang kertas “50”	148
Gambar 4.43 Uang kertas Rp.50.000,- emisi 1999 bergambar upacara bendera	148
Gambar 4.44 Mesin pencetak karcis tol dalam <i>game</i>	151
Gambar 4.45 Mesin TCT Generasi II.....	156

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karakter yang akan diteliti	28
Tabel 3.2 Lokasi yang akan diteliti	30
Tabel 3.3 <i>Interface</i> yang akan diteliti.....	30



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

Analisis Desain Visual Dalam Game “1998 : The Toll Keeper Story” Sebagai Representasi Budaya Indonesia Pada Masa Orde Baru Tahun 1998

B. Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa dekade terakhir, *video game* telah mengalami banyak perubahan dan kemajuan dalam industri mereka. Secara umum, *video game* adalah media interaktif yang melibatkan pemain dalam pengalaman yang terdiri dari aturan, tantangan, dan keterlibatan aktif. Lebih dari sekadar hiburan, *video game* menciptakan lingkungan simulasi yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan dunia virtual yang dibuat oleh pengembang (Egenfeldt-Nielsen et al., 2024: 161).

Terciptanya suatu *game* memiliki tujuan yang bervariasi. Dengan teknologi yang terus berkembang dalam industri *game*, salah satu aspek yang menjadi semakin penting dalam permainan salah satunya adalah representasi budaya. Spokes (2017) berpendapat bahwa *video game* sekarang tidak hanya memiliki fungsi tunggal sebagai rekreasi, tetapi dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan merundingkan isu-isu budaya, serta menghasilkan bentuk komunikasi yang baru. Hal ini tidak menghalangi mereka untuk menjadi “sarana ekspresi kreatif”. Seperti media lainnya, *game* dapat memiliki fungsi dan maksud ekspresif yang berbeda-beda, disandingkan dengan hiburan. *Game* dimungkinkan juga untuk merancang permainan untuk melakukan “kritik atau intervensi artistik, politik, dan sosial,” yang menghubungkan permainan dengan isu-isu budaya yang lebih besar (Egenfeldt-Nielsen et al., 2024: 161).

Hal ini terjadi pada industri *game* Indonesia yang belakangan menunjukkan pergerakan pengembangan *game indie*. Berbeda dengan studio besar, studio *game indie* atau studio *game* pengembang yang kecil atau perorangan memiliki

fleksibilitas untuk mengeksplorasi tema-tema yang lebih berani. Salah satunya seperti yang ada pada *game* dengan judul “1998 : The Toll Keeper Story” dari Gamechanger Studio yang rilis pada Oktober tahun 2025. *Video game* bergenre simulasi naratif ini menceritakan tentang perjuangan Dewi, seorang penjaga gerbang tol yang sedang mengandung, dan suaminya, Heru, seorang sopir taksi, yang tengah menghadapi krisis ekonomi global serta instabilitas politik di sebuah negara fiktif bernama Jenapa. Melalui mekanik pengambilan keputusan selama 15 hari masa bertugas, pemain diposisikan sebagai Dewi yang harus menghadapi berbagai dilema moral dan interaksi sosial di tengah situasi kerusuhan. *Game* ini menunjukkan bagaimana upaya bertahan hidup masyarakat kelas bawah di tengah kekacauan dan tekanan ekonomi pada periode tersebut. Meskipun memakai latar fiktif, keterkaitan narasi *game* ini dengan peristiwa sejarah secara eksplisit dinyatakan oleh developer *game* melalui deskripsi resmi di platform distribusi Steam. Gamechanger Studio (2025) secara eksplisit menyebut bahwa karya ini “Terinspirasi dari salah satu masa tergelap dalam sejarah Indonesia”, yang merujuk pada peristiwa kerusuhan 1998 serta transisi politik Orde Baru pada tahun 1998.

Representasi budaya Indonesia dalam *game* “1998 : The Toll Keeper Story” terlihat melalui narasi dan desain visualnya sepanjang kita bermain sebagai sang karakter utama Dewi. Sejalan dengan teori Jesse Schell (2019), desain karakter dan lingkungan merupakan dua komponen fundamental yang menghidupkan dunia virtual; di mana karakter yang kuat mampu membangun kedekatan emosional dengan pemain, sementara desain lingkungan yang mendetail dan autentik berfungsi mempertegas latar dunia serta memperkuat pengalaman naratif secara keseluruhan.

Aspek visual dalam *game* mencakup seluruh elemen yang terlihat oleh pemain, mulai dari desain karakter, environment, UI (User Interface), dan elemen visual *game* lainnya. Desain karakter berperan menampilkan identitas visual melalui fisik, pakaian, dan aksesoris yang mencerminkan kepribadian serta latar belakang budaya tokoh tersebut. Di sisi lain, desain lingkungan membangun suasana melalui arsitektur bangunan, lanskap, dan objek-objek pendukung yang menyusun dunia tempat cerita berlangsung. Seluruh elemen ini berfungsi menciptakan atmosfer serta menentukan konteks cerita bagi pemain.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana desain visual dalam *game* “1998: The Toll Keeper Story” merepresentasikan budaya Indonesia pada masa Orde Baru. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi elemen visual dan tanda budaya di dalam *game* untuk melihat bagaimana media interaktif dapat memvisualisasikan sebuah representasi budaya. Meskipun sudah banyak studi mengenai representasi budaya pada media film atau literatur, kajian khusus mengenai budaya Indonesia pada masa Orde Baru dalam media *game digital* masih sangat jarang ditemukan. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggabungan analisis estetika dengan fokus representasi budaya dalam video *game*. Hal ini lah yang mendasari pentingnya penelitian ini dilakukan untuk memberikan perspektif baru mengenai bagaimana desain visual *game* dapat merepresentasikan suatu budaya. Untuk membedahnya, digunakan pendekatan kritik seni Edmund Burke Feldman yang dipadukan dengan teori representasi Stuart Hall. Pemilihan kedua landasan ini bertujuan untuk menggali makna mendalam dibalik elemen visual *game*, bahwa desain yang dihadirkan bukan sekadar pemanis estetika, melainkan sebuah media komunikasi yang membawa pesan identitas budaya Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka didapati sebuah rumusan masalah yaitu, Bagaimana kesesuaian desain elemen visual dalam *game* tersebut dengan realitas Budaya Indonesia pada masa Orde Baru di tahun 1998?

D. Batasan Masalah

Agar tinjauan dari penelitian ini tidak terlalu luas dan menyimpang dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka diperlukan sebuah pembatasan masalah yang akan ditinjau. Batasan-batasan masalah dalam penelitian yakni meliputi :

1. Fokus pada analisis desain visual dalam *game* "1998 : The Toll Keeper Story" sebagai representasi budaya Indonesia pada masa Orde Baru tahun 1998.
2. Tinjauan akan berfokus pada elemen-elemen budaya Indonesia yang tercermin pada karakter, lokasi, adegan, properti, *item*, dan *interface* dalam *game*.
3. Penelitian ini tidak akan memasukkan aspek-aspek teknis pengembangan *game*, seperti *coding* atau mekanik permainan yang tidak berhubungan dengan visual.
4. Analisis ini akan menggunakan pendekatan kritik seni menurut Edmund Burke Feldman serta teori interpretasi budaya dari Stuart Hall. Kedua pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam bahwa elemen visual dalam *game* tidak hanya berfungsi sebagai aspek keindahan semata, tetapi juga sebagai media untuk merepresentasikan dan mengkomunikasikan identitas budaya Indonesia.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menganalisis bagaimana desain visual dalam *game* "1998: The Toll Keeper Story" merepresentasikan atmosfer budaya Indonesia pada era Orde Baru tahun 1998.
2. Mengidentifikasi tingkat kesesuaian antara elemen visual dalam *game* dengan realitas dan budaya Indonesia di tahun 1998.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai referensi dan sumbangan penelitian yang menggunakan teori estetika

Edmund Burke Feldman yang bersifat kritik seni dan teori representasi Stuart Hall dalam meneliti aspek budaya dalam desain pada sebuah *game*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai sumbangan penelitian bagi ruang lingkup prodi Desain Komunikasi Visual pada karya *game design* sebagai salah satu objek desain komunikasi visual

b. Bagi Media Massa

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai bahan acuan atau referensi media massa dalam mempublikasi hal-hal yang terkait dengan pengaruhnya desain dalam sebuah *game*.

c. Bagi Asosiasi atau Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai sudut pandang yang baru terhadap masyarakat dalam memaknai pengaruh desain dalam merepresentasikan suatu budaya melalui *game*.

d. Bagi Industri Kreatif

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi berharga bagi pelaku industri kreatif, khususnya dalam bidang *game*, untuk memahami pengaruh desain dalam merepresentasikan suatu budaya dalam karya-karya mereka.