

PEMBUATAN GAME DENGAN GAYA JRPG UNTUK MENUNJUKKAN
REPRESENTASI DAERAH TRADISIONAL INDONESIA KEPADA GENERASI
MUDA

Nama: Evan Novandyanta

Program Digital Media Teknologi

Pembimbing:

Andre, M.Sc.

Dr. Delta Ardy Prima

Abstrak

Semakin berkembangnya zaman, banyak nilai budaya tradisional yang mulai tertinggal oleh masyarakat yang lahir pada generasi baru karena kurang sejalan dengan budaya modern yang sedang berlangsung. Nilai budaya tersebut yang mulai terlupakan tersebut menyebabkan hilangnya identitas negara Indonesia yang didasarkan akan kayanya nilai-nilai budaya ini. Untuk karena itu perlu dilakukannya upaya untuk ditunjukkannya budaya yang mulai terlupakan tersebut dengan cara yang lebih modern dan baru yang dapat menarik perhatian generasi baru untuk mengingat identitas nasional mereka dan bangga akan identitas tersebut. Akan dari itu akan dilakukan pembuatan game dengan menggunakan gaya JRPG untuk menunjukkan representasi daerah tradisional Indonesia kepada anak muda. Dengan menggunakan JRPG sebagai metode presentasi budaya daerah Indonesia, game dibuat dengan teori game design dan menggunakan desain visual yang akan menarik perhatian pemain. Game balancing telah dilakukan untuk membuat pemain tetap ingin melanjutkan untuk bermain dan menemukan lebih banyak pengetahuan budaya daerah. Diadakan juga survey untuk menguji apakah pemain berpendapat bahwa gaya pembuatan game sudah cukup menarik dan apa game telah memberikan pengetahuan mengenai budaya daerah Indonesia. Dilakukan survey pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan pengetahuan pemain sebelum dan sesudah permainan, dan dilakukan survey menggunakan skala Likert untuk mencari tahu apakah pendapat pemain mengenai implementasi JRPG serta gaya gambar anime di dalam permainan. Dari survey pengetahuan budaya ditemukan juga bahwa responden mengalami peningkatan sekitar dua kali lipat pada nilai kuesioner sebelum dan sesudah game. Hal ini menunjukkan bahwa game dapat meningkatkan pengetahuan pemain akan nilai budaya serta gaya desain dan elemen JRPG mampu meningkatkan ketertarikan responden terhadap game yang mengangkat nilai budaya Indonesia.

Kata kunci: budaya tradisional, JRPG, generasi baru, desain visual



CREATION OF A GAME WITH JRPG STYLE TO SHOW THE
REPRESENTATION OF TRADITIONAL INDONESIAN REGIONS TO THE
YOUNGER GENERATION

Name: Evan Novandyanta

Digital Media Teknologi Program

Contributor:

Andre, M.Sc.

Dr. Delta Ardy Prima

Abstract

As time progresses, many traditional cultural values are beginning to be left behind by the younger generation due to their lack of alignment with the ongoing modern culture. The forgetting of these cultural values has led to the loss of Indonesia's identity, which is based on the richness of these cultural values. Therefore, there is a need to make efforts to showcase these forgotten cultures in a more modern and innovative way that can capture the attention of the younger generation to remember their national identity and be proud of it. Therefore, a game will be created using the JRPG style to show the representation of traditional Indonesian regions to young people. By using JRPG as a method of presenting Indonesia's regional culture, the game will be created with game design theory and visual design that will capture the players' attention and also make them interested in completing the game, and in the process, show them the cultural heritage of the regions that will be discussed in the game. Game balancing is conducted to keep players engaged and motivated to continue playing and learning more about regional cultures. Surveys are conducted to test whether players find the game design appealing and whether the game effectively imparts knowledge about Indonesian regional cultures. Pre-test and post-test surveys are conducted to assess the increase in players' knowledge before and after playing the game, and a Likert scale survey is used to gauge players' opinions on the game's visual style.

Kata kunci: Traditional Cultural Values, JRPG, younger generation, visual design