

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian terhadap aset 2D pixel art untuk peristiwa Perang Ganter, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini telah berhasil memenuhi tujuan utama yaitu menghasilkan aset visual yang dapat digunakan dalam pembuatan game. Aset yang dibuat meliputi desain karakter utama seperti Ken Arok dan Kertajaya, pasukan dari masing-masing kubu, senjata tradisional, lingkungan seperti tileset dan background, serta antarmuka berupa UI dan HUD yang mendukung gameplay dalam format side-scroller.

Perancangan ini juga berhasil menjawab rumusan masalah, yaitu bagaimana merancang aset 2D pixel art yang sesuai untuk digunakan dalam game engine. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji coba dengan pihak ahli, di mana aset dinyatakan layak secara visual, teknis, serta historis untuk diimplementasikan ke dalam media digital berbasis game aset showcase.

Penerapan aset dilakukan melalui media pendukung berupa game asset showcase, yaitu sebuah prototipe interaktif sederhana yang menampilkan implementasi aset karakter, lingkungan, dan UI dalam bentuk tampilan gameplay platformer. Showcase ini tidak dimaksudkan sebagai game utuh, melainkan sebagai sarana untuk mendemonstrasikan bagaimana aset yang telah dirancang dapat digunakan di dalam game engine. Tujuan utamanya adalah membuka peluang bagi pengembangan game sejarah di Indonesia di masa mendatang, dengan menyediakan aset visual yang sudah siap pakai dan sesuai konteks sejarah.

Melalui pendekatan visual pixel art, aset ini diharapkan mampu menjadi jembatan pengenalan sejarah Perang Ganter kepada generasi muda melalui media yang lebih modern, interaktif, dan mudah dipahami.

## **5.2 Saran**

Hasil perancangan aset 2D pixel art ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media edukasi sejarah yang menarik dan mudah dipahami, khususnya untuk generasi muda. Walaupun proyek ini difokuskan pada penciptaan aset visual, ke depannya dapat dipertimbangkan kolaborasi lintas bidang untuk menyempurnakan pengalaman pengguna, seperti menambahkan elemen audio yang merepresentasikan suasana era Kerajaan Singhasari, atau mengembangkan narasi interaktif berbasis suara dan musik tradisional.

Selain itu, genre permainan yang menggunakan aset ini dapat diperluas tidak hanya terbatas pada side-scroller atau platformer, tetapi juga genre seperti strategi, visual novel, atau point-and-click adventure, agar mampu mengakomodasi berbagai pendekatan cerita sejarah. Aset ini juga berpeluang besar untuk digunakan dalam bentuk proyek kolaboratif, seperti kerja sama dengan pengembang game indie, institusi pendidikan, atau museum interaktif yang ingin mengadopsi pendekatan visual yang lebih komunikatif.

Dengan gaya pixel art yang memiliki kekuatan estetik tersendiri dan keterjangkauan dalam integrasi teknis, aset ini dapat menjadi alternatif representasi visual yang efektif, serta memberikan inspirasi dan insight bagi desainer lain yang ingin mengeksplorasi tema sejarah dalam media digital. Penelitian ini diharapkan

mampu menjadi kontribusi awal dalam pembentukan narasi sejarah lokal yang lebih luas di ranah game dan visual interakt