

Identifikasi Aspek Elemen Desain Pada *Gim A Space for the Unbound*

Ika Resmika Andelina¹, Martinus Eko Prasetyo², Sherly Theresia³

¹Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia

Email: iandelina@bundamulia.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia

Email: mprasetyo@bundamulia.ac.id

³Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia

Email: sherlythresiaaa@gmail.com

* Penulis Korespondensi: E-mail: iandelina@bundamulia.ac.id

Abstrak: Seiring perkembangan teknologi, kini bentuk dan jenis media hiburan sudah beragam, antara lain, film, gim, film animasi, buku, dan sebagainya. Gim adalah salah satu media hiburan yang sudah sangat dikenal dan beredar masif di masyarakat, dengan banyaknya kategori yang ada. Salah satu gim yang berhasil menggaet banyak perhatian dan respons positif adalah *A Space for the Unbound*, yang dikembangkan dan diproduksi oleh Mojiken Studio & Toge Production dari Indonesia. Gim ini berhasil menyabet banyak penghargaan internasional dengan menggunakan gaya visual *pixel art*, disertai pemilihan *setting* negara Indonesia pada era tahun 90-an, penggunaan *setting* ini mendapat sambutan yang sangat baik terutama dari pemain di Indonesia salah satunya karena unsur nostalgia dari adaptasi budaya yang ada. Tujuan penelitian ini untuk membedah lebih mendalam untuk mengetahui adaptasi elemen visual budaya dalam pembangunan dunia di dalam gim. Analisis dilakukan secara kualitatif deskriptif untuk mengkomparasi elemen visual pembangunan dunia dalam gim dengan referensi dunia nyata. Komparasi ini dilakukan dengan teknik pendekatan teori Filsafat Seni tentang Seni sebagai mimesis (imitasi) yang dikemukakan oleh Plato. Yang pertama adalah dunia ide, yang merupakan sebuah bentuk konsep tentang sesuatu yang bersumber di dalam pikiran manusia sendiri dan tidak dapat tersentuh oleh alat indra dari manusia, lalu dunia indra, yakni tempat segala hal yang dapat ditangkap oleh indra-indra manusia. Di antara keduanya, yang dianggap realita adalah dunia ide, karena di sana letaknya konsep kesempurnaan, sebuah kebenaran. Ditemukan bahwa penggambaran visualisasi pada gim dibuat semirip mungkin secara visual (baik bentuk, warna, pengaturan interior, barang-barang yang digunakan) dengan referensi yang ada pada dunia nyata terutama pada era-90an. Hal ini sesuai dengan teori mimesis milik Plato yang menyatakan penggambaran dunia indrawi yang sesuai dengan dunia ide yakni pengangkatan budaya dan lingkungan era-90an (pada hal yang bersifat non fiksi, seperti penggambaran lingkungan dan keseharian masyarakat di kota Indonesia) agar terjadi adaptasi budaya yang sesuai.

Kata Kunci: Elemen Visual; Gim; Mimesis

Abstract: As technology develops, nowadays there are various forms and types of entertainment media, including films, games, animated films, books, and so on. Games are an entertainment medium that is very well known and circulates massively in society, with many existing categories. One game that has managed to attract a lot of attention and positive responses is *A Space for the Unbound*, which was developed and produced by Mojiken Studio & Toge Production from Indonesia. This game succeeded in winning many international awards by using a *pixel art* visual style, accompanied by the choice of setting Indonesia in the 90s era. The use of this setting received positive reception, especially from players in Indonesia, one of which was because of the nostalgic element of the existing cultural adaptation. The aim of this research is to find out the adaptation of cultural visual elements in world building inside the game. The analysis was carried out in descriptive qualitative style to compare the visual elements of world building in the game with real world references. This comparison was carried out using the philosophical approach to art

regarding art as mimesis (imitation) proposed by Plato. The first is the world of ideas, which is a form of concept about something that originates in the human mind itself and cannot be touched by the human senses, then the world of senses, namely the place of everything that can be captured by the human senses. Research sample objects will be taken from the world in the game (the world of ideas), which will then be compared with the real world (the world of the senses), and then the similarities and differences in the visual adaptations will be described.

Keywords: Game; Mimesis; Visual Elements

PENDAHULUAN

Gim merupakan jenis hiburan yang disukai oleh semua orang dari usia anak-anak, dewasa maupun tua. Selain digunakan untuk menghilangkan kepenatan dalam beraktivitas, sebuah gim juga dapat berfungsi untuk melatih pola pikir seseorang untuk mencari solusi memecahkan suatu permasalahan yang ada di sebuah gim. Dalam perkembangannya sejak gim generasi pertama di tahun 1972, gim terus mengalami peningkatan seiring dengan arus kemajuan teknologi. Saat ini gim sudah dapat dinikmati berbagai kalangan dengan beragam *genre* dengan konsep dan tema yang berbeda-beda sesuai dengan target yang dituju oleh produsen gim (*developer*) [1].

Gim kemudian mengalami penambahan fungsi selain sebagai media hiburan semata, dapat dilihat bahwa kini gim sering kali digunakan sebagai media alternatif dalam menyampaikan informasi serta tradisi dan budaya, yang saat ini sering kali ditemukan dalam berbagai *genre* yang dikemas dalam visual menarik seperti ilustrasi karakter dan sebagainya yang saat ini memang disukai [2]. Sejak dulu, permainan merupakan salah satu media yang erat dengan anak. Karena itulah permainan dinilai dapat menjadi media pembelajaran yang cukup efektif. Lewat gim edukasi, ajaran dapat disampaikan dengan menyenangkan; apalagi saat ini lewat perkembangan teknologi, gim juga menjadi media bagi orang dewasa. Oleh karena itu, menyampaikan sebuah nilai lewat gim merupakan salah satu cara potensial untuk menyapa masyarakat yang lebih luas. Tak hanya dimainkan untuk mengisi waktu atau menyenangkan diri, gim juga dapat memberikan pelajaran yang baik [3].

Pada industri *video game* sendiri, perkembangan teknologi ini terlihat dari makin variatifnya *gameplay* dan tampilan grafis yang ditampilkan. Efek lanjutan dari hal ini berdampak pada tata cerita dan tata visual yang menjadi inti dari sebuah judul *video game* [4], hal yang sama juga dikemukakan [5] di mana tampilan visual yang meliputi elemen visual seperti: *worldbuilding*, desain karakter, objek (bentuk dan warna), animasi & tampilan grafis yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan seni rupa merupakan daya tarik dalam sebuah gim.

Namun, di antara gempuran gim-gim luar negeri

dengan tampilan grafis 3D memukau, sebuah gim berjudul *A Space for the Unbound* yang diproduksi oleh studio *developer indie* dalam negeri bernama Mojiken, muncul menjadi kuda hitam dan berhasil memikat banyak penikmat gim serta menyabet banyak penghargaan [6] *A Space for the Unbound* sendiri merupakan sebuah gim petualangan *genre slice-of-life* dengan gaya *pixel art*.



Gambar 1. Ilustrasi Cover, Tangkapan Layar dalam Permainan

(<https://www.rpgfan.com/review/a-space-for-the-unbound>, 10 Februari 2023 [7]).

Pixel art merupakan gaya visualisasi yang populer hingga pertengahan 90-an sebelum kepopulerannya perlahan tergeser ke gaya visual 3D [8] Walau termasuk gaya visual klasik, *pixel art* untuk gim masih terlihat indah walaupun sederhana. Selain itu, *pixel art* memiliki ukuran *file* yang kecil karena memanfaatkan setiap bagian atau detail *pixel* dalam satu *sprite* dan melalui perhitungan komputasi dalam penyimpanannya. Selain itu *pixel art* juga memiliki karakteristik yang masih sangat digemari oleh pemain, terutama pada gim yang dirilis di *Steam* [9]. Tak hanya itu, di *Steam*, game tersebut juga mendapatkan status “Overwhelmingly Positive”. Hal itu berarti, sekitar 95-99% reviews akan game itu bersifat positif [10].



Gambar 2. Gaya Pixel Art pada Gim

(<https://www.rpgfan.com/review/a-space-for-the-unbound>, 10 Februari 2023 [7])

Selain gaya visual klasik yang nostalgia, seperti fungsi penyampaian informasi yang dijabarkan di atas, salah satu daya tarik utama pada gim ini adalah cerita yang menggambarkan budaya di salah satu kota di Indonesia pada era tahun 90-an. Para pemain akan mengikuti keseharian dua karakter utama, yaitu Atma dan Raya. Kedua remaja SMA tersebut akan melakukan petualangan untuk dapat saling mengenal. Petualangan yang akan diikuti pemain juga tidak akan monoton, sebab Mojiken Studio menyuntikkan beberapa elemen fantasi dan supranatural ke dalam ceritanya. Penggunaan latar belakang budaya Indonesia ini ternyata banyak mendapat sambutan baik dari pemain di luar Indonesia bahkan meraih banyak penghargaan internasional sehingga berhasil menduduki peringkat atas di Steam [11].

Indonesia sebagai negara yang memiliki kekayaan budaya melimpah, memiliki potensi besar yang dapat dikembangkan menjadi muatan dalam *video game*. Indonesia juga mempunyai banyak studio *game developer*, namun hingga saat ini tidak banyak yang berhasil mereplikasi keberhasilan *A Space For The Unbound* dalam menyajikan interpretasi budaya Indonesia dan mendapat penerimaan internasional [12].

Pada penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa perhatian terhadap detail dan juga pemahaman akan budaya yang kemudian diangkat dalam elemen estetika merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan *A Space For The Unbound* dalam menciptakan imersi dan nostalgia. Penelitian ini mengkaji bagaimana imersi terjadi dalam gim serta apa saja hal-hal yang merupakan indikator terjadinya imersi, hasil dan temuan pada penelitian tersebut akan dijadikan panduan pengambilan sampel visual yang ada pada gim dan akan dibahas pada penelitian kali ini [12]. Contoh pada penelitian sebelumnya dapat dilihat pada Gambar 3.

Kotak Surat	Kotak yang digunakan untuk berkirim pesan pada masa korespondensi berbasis kertas.	Penanda basecamp sebagai rumah Item yang bisa diinteraksi oleh player pada progres lanjut cerita game.	Kebudayaan Fisik	Audio Visual Narasi Ludic/ Gameplay
Jembatan Hijau	Jembatan <i>Belay</i> yang menghubungkan antara Medokan Semampir dan Kedung Baruk di era 1990an	Jembatan yang menghubungkan basecamp dengan jalan utama menuju pemukiman.	Kebudayaan Fisik	Audio Visual Ludic/ Gameplay
Polisi Cepek	Pengatur lalu lintas swasta di ruang urban seperti jembatan hijau dengan ruang gerak terbatas sehingga menggunakan sistem buka tutup.	<i>Non playable character</i> yang berdiri jembatan dan dapat berinteraksi dengan player.	Kebudayaan Fisik Kebudayaan Aktivitas Terpolo	Audio Visual Narasi Ludic/ Gameplay

Gambar 3. Contoh Tabel Hasil Penelitian Sebelumnya

Sumber: Pandu Rukmi Utomo, Krishna Utama, & Yan Yan Sunarya, 2022 [12].

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang gim komersial berjudul *A Space For The Unbound*, namun perbedaannya terdapat pada pendekatan penelitian sebelumnya lebih menitik beratkan pencarian indikator pada imersi dan emosi nostalgia, maka yang dilakukan lebih ke kajian visualisasi penggambaran dunia di dalam gim serta komparasi terhadap referensi yang digunakan dengan menggunakan pendekatan yang berbeda pula, yakni Mimesis Plato.

Konsep Plato tentang seni sebagai mimesis didasarkan kepada paham terhadap dua dunia. Yang pertama adalah dunia ide, yang merupakan sebuah bentuk konsep tentang sesuatu yang bersumber di dalam pikiran manusia sendiri dan tidak dapat tersentuh oleh alat indra dari manusia, lalu dunia indra, yakni tempat segala hal yang dapat ditangkap oleh indra-indra manusia. Di antara keduanya, yang dianggap realita adalah dunia ide, karena di sana letaknya konsep kesempurnaan, sebuah kebenaran [1]. Jika disederhanakan, sebuah seni yang baik menurut Plato adalah seni yang mirip/menyerupai dengan alam.

Berdasarkan pemaparan di atas, akan diangkat penelitian adaptasi budaya dalam visualisasi dunia gim agar dapat menjadi bahan pembuka wawasan bagi pelaku industri *video game* dan dunia pengajaran terkait bidang kreatif *game* untuk bisa lebih banyak lagi mengembangkan dan menciptakan gim dengan konten dan muatan yang berasal dari budaya lokal dan nasional Indonesia.

METODE PENELITIAN

Pada menganalisis gim ini, akan digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif komparasi. Metode ini merupakan usaha dalam mengeksplorasi dan mengklarifikasi suatu objek dengan cara mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan objek yang diteliti; yang kemudian dijabarkan dengan pendekatan teori Filsafat Seni tentang Seni

sebagai mimesis (imitasi) yang dikemukakan oleh Plato. Pengumpulan data dilakukan dengan metode *netnografi* [13] sebagai proses pengumpulan data. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti teknik adaptasi budaya Indonesia ke dalam visualisasi dunia gim yang mendapat banyak pujian dan *review* baik karena dapat menggambarkan Indonesia pada era 90-an secara tepat. Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik pendekatan teori Filsafat Seni tentang Seni sebagai mimesis (imitasi) yang dikemukakan oleh Plato.

Objek-objek sampel penelitian akan diambil dari dunia di dalam gim (dunia ide), yang kemudian akan dikomparasikan dengan dunia nyata (dunia indra), dan akan dideskripsikan persamaan serta perbedaan yang ada di dalam adaptasi visual yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aspek yang akan diangkat pada penelitian ini adalah adaptasi budaya Indonesia ke dalam visualisasi dunia di dalam gim. Adaptasi visual dianalisis dengan membandingkan referensi dunia nyata dan aplikasi visualnya di dalam gim. Pada aspek visual, penggunaan gaya *pixel art* menambahkan kesan klasik dan nostalgia 90an yang kental pada gim ini.

Seperti yang sudah dijabarkan di atas, *A Space for the Unbound* ber-setting di Indonesia tahun-90an, kota yang digambarkan, adalah sebuah kota bernama Loka, yang merupakan kota kecil yang padat dan hidup ketika dijelajahi, pinggiran Indonesia pada puncak musim kemarau. Ceritanya mengikuti sepasang kekasih di sekolah menengah, Atma dan Raya, dalam perjalanan kesehariannya. Namun, ternyata cerita tidak berputar hanya di keseharian Atma dan Raya, perlahan mulai bermunculan unsur-unsur fantasi dan kepercayaan lokal berkaitan dengan *puzzle* dan alur cerita yang muncul sepanjang permainan. Selain itu gim ini juga menggambarkan masalah perundungan dan juga kesehatan mental yang bisa dialami oleh siapapun seperti *anxiety* (kecemasan berlebih), depresi yang berujung dengan percobaan bunuh diri.

Dari *setting-an* lokasi, dengan jelas menggambarkan perkotaan di Indonesia pada tahun 90an, hal ini dapat dilihat dari penggunaan ikon-ikon atau pop kultur yang populer di Indonesia pada saat itu, seperti parodi makanan, poster film & gim yang populer, gaya pakaian yang umum ditemui di pelosok bagian kota-kota di Indonesia (seperti bapak-bapak menggunakan sarung, blankon), bangunan dan tokoh ikonik seperti pos hansip dan hansip yang bisa dilihat pada kumpulan Gambar 4.



Gambar 4. Suasana dalam Gim
Sumber: Tangkapan layar gim *A Space for the Unbound*, 2024

Gaya *pixel art* banyak digunakan pada awal tahun 90an karena keterbatasan teknologi, ternyata dapat menggambarkan visualisasi yang cukup detail pada gim ini, sehingga adaptasi referensi nyata ke dalam dunia gim masih terlihat dengan cukup jelas. Secara lebih jelas, perbandingan antara dunia ide dengan indrawi ada pada Gambar 5, yang merupakan hasil analisis perbandingan sampel-sampel antara dunia indrawi dengan ide berdasarkan teori mimesis Plato:

	Penggambaran di dunia nyata	Hasil mimesis/adaptasi/olah visual di dalam gim
1		
	<p>Penggambaran siswa SMA dengan seragam pada era 90an di kiri, diterjemahkan ke dalam bentuk visual di dalam gim pada bagian kanan. Di sini dapat dilihat kemiripan yang jelas pada bentuk asli dan bentuk visualisasi, seperti warna seragam, bentuk seragam terutama pada rok di seragam wanita. Sepatu kets dengan kaus kaki di bawah lutut untuk kedua siswa/siswi. Pada umumnya, sepatu yang digunakan untuk sekolah negeri pada tahun 90-an adalah sepatu berwarna hitam.</p>	
2		
	<p>Suasana kelas sekolah negeri pada era 90-an, interior kelas diisi oleh kursi dan bangku yang dibuat dari kayu. Pada sebelah kiri adalah penggambaran image asli interior kelas, pada sebelah kanan adalah hasil adaptasi visual di dalam gim. Dari gambar di kanan dapat dilihat ruangan yang menggunakan interior seperti pada referensi di kiri, dilengkapi dengan furniture yang secara visual menggambarkan material kayu (dilihat dari warna dan tekstur), ditambah dengan pintu dan jendela yang ada di dalam ruangan.</p>	
3		
	<p>Gerobak pedagang kaki lima (cilok pedas) yang umumnya mangkal berjualan di trotoar, merupakan salah satu pemandangan umum yang nampak di jalanan di kota-kota kecil maupun besar di Indonesia. Pada gambar sebelah kiri adalah foto referensi gerobak yang mirip dengan visualisasi pada gim, dengan dialog yang memperjelas bahwa ini adalah produk cilok pedas.</p>	
4		
	<p>Tenda acara (umumnya) pernikahan/sunatan yang dipasang pada tengah jalan/jalan umum. Pemandangan yang kerap dapat dilihat di kota-kota pada akhir pekan, walau sering mendapat keluhan karena memblokir akses dari satu area ke area lain. Kebiasaan warga Indonesia yang satu ini juga diimplementasikan pada gim. Dalam gim, tenda di tengah jalan lebih spesifik ke arah pernikahan, dapat dilihat dari jamur yang menjuntai di tepi jalan di dekat tiang listrik. Sama dengan di dunia nyata, pada gim, tenda ini digunakan untuk menutup akses ke area yang belum bisa diakses oleh pemain.</p>	
5		
	<p>Gerbong kereta <i>commuter line</i> yang digunakan sebagai salah satu transportasi massal di area JabDeTaBek. Gerbong ini muncul pada gim dengan perubahan. Pada gim, gerbong dipakai oleh pemain dan karakter untuk menjadi <i>basecamp</i> mereka karena sudah tidak terpakai dan terbelkangi, hal ini dapat dilihat dari warna yang kusam dan berkarat pada bagian badan gerbong. Terdapat juga coret-coretan dan tempelan poster-poster pada badan kereta. Namun ciri garis merah kuning khas tetap dapat terlihat walau sudah memudar.</p>	
6		
	<p>Jembatan dengan rangka baja yang umum terdapat di Indonesia, jembatan ini menggunakan rangka baja dengan pola segitiga + segitiga terbalik. Jembatan ini juga terdapat pada gim, dengan visualisasi yang serupa dengan dunia nyata. Pada gim jembatan ini juga berfungsi sebagai akses jalan yang menghubungkan satu area dengan area lainnya.</p>	

7		
	<p>Pos ronda/hansip. Pos yang biasanya dapat ditemukan di lingkungan yang padat penduduk, pos ini berfungsi sebagai tempat untuk hansip/aparat keamanan desa/wilayah untuk berjaga (<i>standby</i>) jika tidak sedang keliling. Biasanya selain aparat keamanan, warga-warga juga dapat ditemukan sedang berada di lokasi karena berpartisipasi dalam ronda wilayah untuk menjaga daerah tempat tinggal mereka. Pos ronda/hansip ini juga dapat ditemui dalam gim dengan bentuk bangunan yang sederhana dan tidak terlalu besar. Dapat ditemukan juga aparat keamanan (hansip) dengan seragam khasnya, dan juga warga (pria) yang sedang duduk, menggunakan sarung dan membaca koran.</p>	
8		
	<p>Toko kelontong merupakan salah satu toko yang mudah ditemui hampir di tiap daerah di Indonesia, biasanya menjual bahan pokok, minuman & makanan ringan serta jajanan <i>snack</i> yang populer di kalangan anak-anak. Pengaturan toko pada umumnya terdiri dari etelase kaca berisi berbagai macam produk, lemari pendingin berisikan beragam jenis minuman, produk-produk <i>sachet</i> yang digantung. Pada penggambaran di dalam gim, interior dan cara penataan toko kelontong juga sangat mirip dengan penataan umum yang ada di dunia nyata. Nama "Toko Karunia Djaya" juga merupakan nama yang sering dipakai di dalam penamaan badan usaha/usaha di Indonesia.</p>	
9		
	<p>Warung makan tenda merupakan warung makan yang umum ditemukan di emperan jalan terutama di kota-kota di Indonesia. Variasi makanan yang dijual di warung tenda ini bervariasi, mulai dari pecel lele, nasi uduk, bakso dll. Ciri yang menyamakan biasanya adalah bentuk interior dari warung tenda yang berisikan etelase makanan, meja sederhana berlapis plastik sebagai taplak, serta kursi plastik. Pada gim warung tenda juga muncul sebagai lokasi tokoh utama membeli makan (bakso) dengan visualisasi interior yang mirip dengan warung tenda yang ada di dunia nyata.</p>	
10		
	<p>Mural & grafiti adalah sebuah karya seni yang umum ditemukan di tembok/dinding. Pada umumnya mural & grafiti merupakan seni yang estetis dan berkonsep, namun banyak juga ditemukan mural yang hanya berisikan corat-corek tidak jelas, mural seperti ini umumnya disebut perlakuan vandalisme ketimbang aplikasi seni yang estetis. Mural yang ada di gim bisa dibilang sebagai bentuk vandalisme karena terdapat pada bagian luar dinding sekolah dengan bentuk visual tidak berkonsep yang campur aduk antara gambar, tipografi, coret-coretan tidak jelas sehingga membuat dinding tampak kotor ketimbang estetis. Hal seperti ini juga lazim ditemukan di dunia nyata (Indonesia), bahkan menjadi sebuah kasus yang cukup serius.</p>	
11		
	<p>Pada sebelah kiri merupakan pemandangan umum gerbang sekolah negeri terutama di daerah. Gerbang terdiri dari pagar, gapura serta papan nama sekolah. Pada visualisasi di dalam gim, beberapa elemen tetap dipertahankan seperti papan nama sekolah (SMA Loka), pagar, namun gapura di sini dikombinasikan/modifikasi dengan menambah tembok yang cukup tinggi, gapura sendiri tampak tidak ada karena bentuk bangunan SMA Loka yang menyatu antara pagar dengan bangunan utama sekolah. Terdapat juga petugas keamanan dengan seragam hijau khas hansip di depan pagar.</p>	



Gambar 5. Komparasi Dunia Nyata dengan Suasana dalam Gim

Sumber: Andelina, 2024

Berdasarkan Gambar 5, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggambaran visualisasi pada gim dibuat semirip mungkin secara visual (baik bentuk, warna, pengaturan interior, barang-barang yang digunakan) dengan referensi yang ada pada dunia nyata terutama pada era-90an. Hal ini sesuai dengan teori mimesis milik Plato yang menyatakan penggambaran dunia indrawi yang sesuai dengan dunia ide yakni pengangkatan budaya dan lingkungan era-90an (pada hal yang bersifat non fiksi, seperti penggambaran lingkungan dan keseharian masyarakat di kota Indonesia) agar terjadi adaptasi budaya yang sesuai.

Penggambaran adaptasi budaya yang benar-benar sesuai (dengan minim perubahan fiksi) inilah yang membangkitkan unsur nostalgia dan familiritas pada para pemain; karena pemain dapat menangkap

penggambaran budaya lokal dalam keseharian masyarakat Indonesia yang juga mereka alami/ambil andil. Unsur-unsur visualisasi adaptasi budaya Indonesia yang ditampilkan sesuai dengan referensi pada gim ini juga ternyata berhasil memikat para pemain dari luar negeri. Kesesuaian adaptasi ini membuat para pemain terutama pemain asing bisa mendapat gambaran mengenai keadaan, budaya, dan kebiasaan masyarakat kota-kota di Indonesia secara garis besar.

KESIMPULAN

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa: 1). Penggambaran visualisasi pada gim *A Space for The Unbound* dibuat semirip mungkin secara visual (baik bentuk, warna, pengaturan interior, barang-barang yang digunakan) dengan referensi Indonesia pada era-90an, hal ini sesuai dengan teori mimesis Plato bahwa tiruan seni yang baik adalah yang sesuai dengan alam. 2). Penggunaan gaya *pixel art* masih dapat menggambarkan dengan cukup jelas detil-detil yang ingin divisualisasikan pada setting Indonesia pada tahun 90an. 3). Adaptasi visual yang digambarkan sangat mirip dengan dunia nyata ini dapat membangkitkan perasaan nostalgia dari para pemain yang berasal dari negara sumber referensi, sehingga selain dapat menimbulkan rasa familiaritas para pemain nasional, hal ini juga dapat menjadi jembatan pengenalan budaya nasional ke dunia internasional.

SARAN

Bagi penelitian selanjutnya hasil penelitian ini berpotensi sebagai bahan acuan dalam penciptaan visual lingkungan sebuah cerita fiksi yang menggunakan unsur budaya dengan menggunakan teknik mimesis Plato. Dapat juga dikembangkan dengan meneliti *A Space for The Unbound* dengan menggunakan teknik pendekatan penciptaan yang berbeda, untuk mendapatkan alternatif pendekatan dan teknik-teknik dalam membangun dunia fiksi terutama yang bertema budaya sesuai dengan target pemain yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Fauzhan, E. Alvian, S. Andreanto, and N. Amzy, "Analisis Elemen Visual Game 'Pamali' Dengan Menggunakan Pendekatan Teori Mimesis Plato" vol. 2, no. 02, pp. 89–95, 2020.
- [2] A. Ahmad, D. K., "Analisis Gim Edukasi Menggunakan Pendekatan Playcentric approach," *Jurnal Titik Imaji*. vol. 4, pp. 65–75, 2021.

- [3] I. Maulana, “Nilai Kerukunan Beragama dalam Game Lokal A Space for the Unbound,” *Islami.co*, 2023. <https://islami.co/nilai-kerukunan-beragama-dalam-game-lokal-a-space-for-the-unbound/>.
- [4] D. K. Salamoon and C. Muljosumarto, “Analisis Visual Warna Pada Game Post Apocalyptic,” vol. 06, no. 01, pp. 18–31, 2020, [Online]. Available: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/3232/1853>.
- [5] I. R. Andelina, “Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix,” *Narada Jurnal Desain dan Seni*, vol. 7, no. 1, p. 61, 2020, doi: 10.22441/narada.2020.v7.i1.005.
- [6] Galih, *Review A Space for the Unbound, Realita Kehidupan Berbalut Pikel*. 2023. <https://hybrid.co.id/post/review-a-space-for-the-unbound/> diakses pada 28 Februari, 2023.
- [7] A. Bowling. 2023. *A Space for The Unbound Review. RPG Fan*. <https://www.rpgfan.com/review/a-space-for-the-unbound>, diakses pada 10 Februari 2023.
- [8] T. Zufri, O. Frans, and D. Hilman, “Pixel Art for Game Character Design,” *J. Games, Game Art Gamification*, vol. 07, no. 01, pp. 27–31, 2022.
- [9] J. Prestiliano, D. P. Sarisih, and B. S. Utami, “Analisis dan Perancangan Asset Game Rumah dan Pakaian Adat Bali Berbasis Pixel Art 2D,” *J. Adat dan Budaya Indonesia*, vol. 1, no. 2, 2020, doi: 10.23887/jabi.v2i2.26458.
- [10] E. I. Amalia, *Cerita di Balik Pembuatan A Space for the Unbound, Hybrid, Gadget and Technology*, 2023. <https://hybrid.co.id/post/cerita-di-balik-pembuatan-a-space-for-the-unbound/>.
- [11] R. Wismiron, *A Space for the Unbound, Gim Lokal Teratas di Steam, Media Indonesia*, 2023. <https://mediaindonesia.com/teknologi/553960/a-space-for-the-unbound-gim-lokal-teratas-di-steam>.
- [12] Pandu Rukmi Utomo, Krishna Utama, and Yan Yan Sunarya, “Imersi Dan Nostalgia Dalam Game a Space for the Unbound,” *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 5, no. 1, pp. 55–80, 2022, doi: 10.25105/jsrr.v5i1.15276.
- [13] I. R. Andelina, “Analisis Perubahan Desain Karakter Dalam Gim Final Fantasy VII Remake,” *Dimensi DKV. DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 6, no. 1, pp. 75–92, 2021.