

PERANCANGAN GAME 2D NUSANTARA: PETUALANGAN HANOMAN

Rivaldy ¹, Amalia Setyowulan ²

Desain Komunikasi Visual, Universitas Esa Unggul

rivalcarden@student.esaunggul.ac.id/amalia.setyowulan@esaunggul.ac.id**Abstract (English)**

The 2D Nusantara Adventure Game "Hanoman's Journey" is designed to introduce the diversity of Nusantara culture to the younger generation through the medium of gaming. Hanoman is chosen as the main character due to his rich cultural and moral values, as well as his popularity in Indonesian shadow puppetry. By analyzing the stories of Hanoman, selecting traditional Nusantara visual elements, and designing engaging game mechanics, this game integrates tradition with modern technology. Through this game, it is hoped that the younger generation can understand cultural values, experience the beauty of Nusantara culture, and strengthen their cultural identity. Thus, the "Hanoman's Journey" 2D Nusantara Adventure Game is expected to be an innovative solution to introduce and preserve Indonesia's cultural richness, while fostering a stronger connection between the younger generation and their cultural roots.

Article History

Submitted: 14 Januari 2025

Accepted: 31 Januari 2025

Published: 1 Februari 2025

Key Words

Hanoman, 2D Game, Platformer, Nusantara, Folklore

Abstrak (Indonesia)

Perancangan Game 2D Nusantara Petualangan Hanoman bertujuan untuk mengenalkan keberagaman budaya Nusantara melalui medium game kepada generasi muda. Hanoman dipilih sebagai tokoh utama karena nilai-nilai kultural dan moralnya yang kaya, serta kepopulerannya dalam pewayangan Indonesia. Dengan menganalisis cerita pewayangan Hanoman, memilih elemen visual tradisional Nusantara, dan merancang mekanika permainan menarik, game ini menyatukan tradisi dengan teknologi modern. Melalui permainan ini, diharapkan generasi muda dapat memahami nilai-nilai kultural, merasakan keindahan budaya Nusantara, dan memperkuat identitas budaya mereka. Dengan demikian, Game 2D Nusantara Petualangan Hanoman diharapkan menjadi solusi inovatif untuk memperkenalkan dan melestarikan kekayaan budaya Indonesia, serta mempererat koneksi generasi muda dengan akar budaya mereka.

Sejarah Artikel

Submitted: 14 Januari 2025

Accepted: 31 Januari 2025

Published: 1 Februari 2025

Kata Kunci

Hanoman, Game 2D, Platformer, Nusantara, Perwayangan

Pendahuluan

Dalam mengembangkan "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman," latar belakang proyek ini muncul dari kebutuhan untuk memperkenalkan karakter Hanoman kepada anak usia 12-18 tahun yang mungkin memiliki pemahaman terbatas tentang keberadaannya sebagai bagian dari budaya Nusantara. Seiring dengan perkembangan era globalisasi, desain game 2D mobile, khususnya di Indonesia, menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan, nilai-nilai budaya, dan cerita secara menarik dan interaktif.

Tak hanya memadukan keindahan budaya Nusantara, "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" juga memperkaya pengalaman bermain dengan menambahkan unsur gaya kartun yang menggemaskan. Karakter-karakter dalam game ini dirancang dengan gaya visual yang bersahaja, menyuguhkan ekspresi wajah yang lucu dan gerakan yang menghibur. Penggunaan gaya kartun tidak hanya meningkatkan daya tarik visual permainan, tetapi juga membuat game ini cocok untuk dinikmati oleh pemain anak-anak dan remaja 12-18 tahun. Desain karakter yang lucu dan ceria memberikan nuansa yang ramah dan mengundang pemain untuk terlibat dalam petualangan Hanoman dengan penuh kegembiraan.

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman", metode penelitian yang digunakan adalah metode Kualitatif yang kemudian pengumpulan datanya adalah menggunakan metode primer, sebagai berikut:

1. Survey

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap anak-anak di usia 12-18 tahun, ditemukan bahwa sebagian besar responden (65%) berpendapat bahwa game merupakan media yang cocok untuk memperkenalkan Hanoman kepada anak-anak di usia tersebut.

2. Wawancara

Dalam tahap ini peneliti melakukan proses pertukaran informasi dengan melakukan tanya jawab kepada narasumber terpilih yang berkaitan dengan perancangan "Game 2D Nusantara : Petualangan Hanoman".

3. Observasi langsung

Penulis melakukan pengumpulan informasi dengan mendalami dan menganalisis secara langsung proses pembuatan game, serta mengeksplorasi asal-usul dan cerita perwayangan Hanoman.

4. Analisis konten

Melakukan analisis terhadap literatur, buku, artikel, cerita rakyat, dan sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan budaya Nusantara. Analisis ini akan memberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai budaya, karakteristik, dan cerita-cerita yang dapat menjadi inspirasi dalam pengembangan game.

Hasil dan Pembahasan

Pembuatan game "Game 2D Nusantara : Petualangan Hanoman" sebagai sebuah platform interaktif yang menggabungkan cerita mitologi Nusantara dengan grafis 2D yang memukau, gameplay yang menantang, serta suara dan musik yang memikat, untuk menghadirkan pengalaman petualangan yang mendalam dan memperkenalkan warisan budaya Indonesia kepada pemain.

Membuat game petualangan 2D yang mengangkat cerita dan budaya Nusantara dengan fokus pada kisah Hanoman. Menyajikan pengalaman bermain yang menghibur dan menantang bagi pemain. Memanfaatkan mekanik lompatan, serangan, dan kemampuan khusus karakter untuk memecahkan teka-teki, menghadapi rintangan, dan melawan musuh. Menghadirkan grafis 2D yang menarik dengan desain karakter yang memperlihatkan detail dan keunikan khas dari mitologi Nusantara. Menampilkan latar belakang dan lingkungan yang mencerminkan berbagai lokasi di Nusantara, seperti hutan, gunung, dan pura.

Strategi media untuk "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" didasarkan pada pemilihan game sebagai media utama, mengingat anak-anak usia 12-18 tahun umumnya lebih responsif terhadap game di perangkat mobile. Keputusan ini bertujuan untuk memaksimalkan jangkauan audiens yang memiliki perangkat mobile, sambil menyuguhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik melalui karakter Hanoman dan unsur budaya Nusantara.

Konsep dan Strategi Kreatif

Informasi dan data yang sudah dikumpulkan, kemudian diolah dan disusun sedemikian rupa untuk membentuk sebuah susunan informasi yang teratur dan jelas, dilengkapi dengan elemen-elemen lainnya yang sudah ditentukan. Elemen yang dimaksud salah satunya seperti penggunaan kata kunci atau *keyword*.

Strategi kreatif "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" mengusung desain visual memukau dengan grafis 2D dan gaya kartun yang menggemaskan. Cerita petualangan Hanoman dipilih cermat untuk memikat pemain, sementara tantangan di setiap level dirancang agar melibatkan mereka secara aktif. Dengan menyelipkan nilai-nilai moral dan elemen pendidikan, tujuan strategi ini adalah menciptakan pengalaman bermain yang menarik, edukatif, dan memperkaya pemahaman pemain tentang budaya Nusantara.

Elemen Warna

Elemen Warna yang bagus untuk tema game nusantara khususnya budaya ramayana adalah menggunakan palet warna yang mencerminkan tema petualangan epik dan khas Nusantara. Berikut adalah beberapa palet warna yang digunakan dalam pembuatan Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman :



Gambar 1 Palette warna Petuakangan Hanoman, Sumber: Rivaldy, 2024

Penggunaan warna yang konsisten dalam seluruh elemen visual "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" akan membantu menciptakan identitas visual yang kuat dan kohesif, serta meningkatkan pengalaman bermain bagi para pemain. Pastikan untuk mengatur proporsi dan kontras warna dengan bijaksana untuk memastikan desain tetap menarik dan mudah dibaca.

Tipografi

Penggunaan Tipografi dalam pembuatan "Game 2D Nusantara : Petualangan Hanoman" akan terinspirasi dari Font yang sering digunakan oleh kartun-kartun amerika dalam pembuatan text, logo dan desain mereka. "Oogie Boogie" Font ini memiliki gaya yang playful, lucu dan modern dengan ketebalan yang menonjol.

Image

Untuk menjelaskan tentang "Image" dalam konteks "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman," image atau gambar dalam permainan ini mencakup semua elemen visual yang digunakan untuk menggambarkan dunia permainan, karakter, latar belakang, objek, antarmuka pengguna, animasi, dan sebagainya. Berikut adalah beberapa poin tentang image dalam game ini yaitu :

A. Sketsa Karakter Utama

Sketsa dalam pembuatan "Game 2D Nusantara : Petualangan Hanoman" berfokus pada referensi watak dari karakter pewayangan yaitu dari segi pose dan juga penampilannya.

Karakter Hanoman

Image karakter Hanoman menampilkan pahlawan kera ini dalam berbagai pose dan ekspresi yang sesuai dengan cerita petualangan. Gambar Hanoman menggambarkan kekuatan, keberanian, dan kepahlawanannya.



Gambar 2 Karakter Hanoman, Sumber: Rivaldy, 2024

Karakter Pendukung

Selain Hanoman, image dalam game ini juga mencakup karakter-karakter pendukung dan musuh-musuh yang akan ditemui pemain dalam perjalanan petualangan misalnya Dewi Sinta, Dewa Rama dll



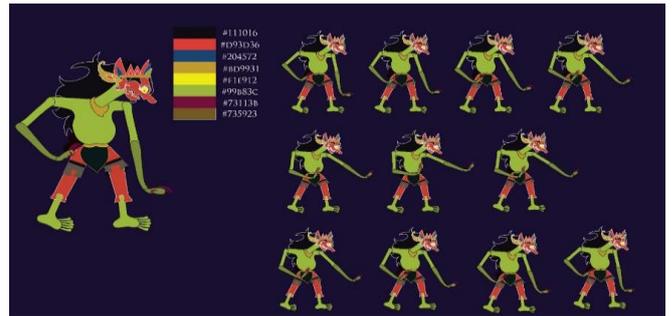
Gambar 3 Desain Final Karakter Rama,
Sumber: Rivaldy, 2024

Karakter Antagonis

Dalam perancangan Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman, terdapat beberapa karakter musuh yang menjadi penghalang dalam petualangan Hanoman dalam menyelamatkan Dewi Sinta.



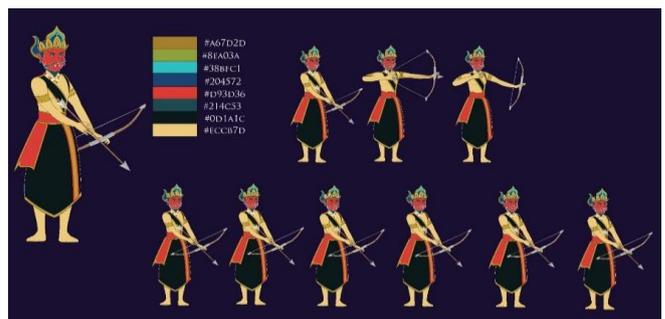
Gambar 4 Desain Karakter Marica / Buto Cakil,
Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 6 Desain Karakter pemanah,
Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 5 Desain Karakter burung jelmaan
Marica, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 7 Desain Karakter prajurit wayang,
Sumber: Rivaldy, 2024

Perancangan "Game 2D Nusantara Petualangan Hanoman" lahir dari inspirasi mendalam terhadap kisah pewayangan Nusantara yang kaya akan mitos dan petualangan. Konsep utama permainan ini bersumber dari epik Ramayana, dengan fokus utama pada karakter Hanoman yang menjadi ikon keberanian dan kebijaksanaan.

Dalam lingkungan permainan, pemain akan dihadapkan pada pemandangan alam Nusantara yang memukau, dari hutan tropis hingga istana megah, semuanya diadaptasi dari elemen seni tradisional Indonesia. Hanoman, sebagai karakter utama, dirancang dengan detail

yang mencerminkan sifat-sifat kepahlawanan dan kekuatan, mengajak pemain untuk terhubung dengan cerita dan nilai-nilai budaya Indonesia.

Dengan demikian, "Game 2D Nusantara Petualangan Hanoman" diharapkan menjadi bukan hanya sebuah pengalaman bermain yang menarik, tetapi juga medium yang memperkenalkan dan melestarikan kekayaan budaya Nusantara kepada generasi modern.

B. Objek Interaktif

Image objek interaktif mencakup berbagai elemen seperti harta karun, teka-teki, dan barang-barang yang bisa dikumpulkan atau digunakan oleh pemain dalam permainan, seperti kunci, gulungan, dan keris.



Gambar 8 Objek Kunci, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 9 Objek Gulungan, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 10 Objek Keris, Sumber: Rivaldy, 2024

C. Efek Visual dan Animasi

Image juga mencakup efek visual khusus dan animasi yang digunakan untuk memberikan kesan magis, aksi, atau peristiwa penting dalam permainan. Selain itu terdapat efek visual antarmuka pengguna, tombol mulai, menu pengaturan, layar pengejaran, dan ikon permainan.



Gambar 11 Aset Efek, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 12 UI Menu utama, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 13 Menu Pengaturan, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 14 Tampilan Prolog Game, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 15 Ikon Petualangan Hanoman, Sumber: Rivaldy, 2024

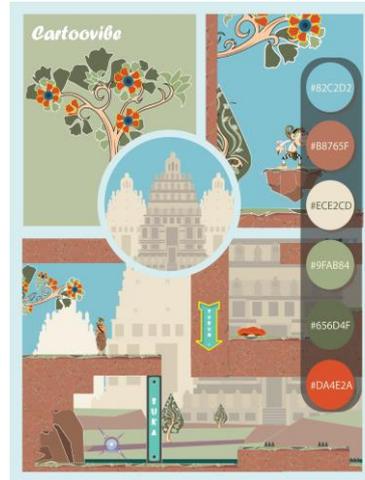
Image dalam "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" merupakan elemen yang sangat penting untuk menciptakan suasana dan pengalaman bermain yang mendalam, menarik, dan kohesif. Desain image yang menarik, kreatif, dan konsisten akan menjadi daya tarik utama permainan dan memberikan kesan visual yang kuat kepada para pemain.

Identitas Visual

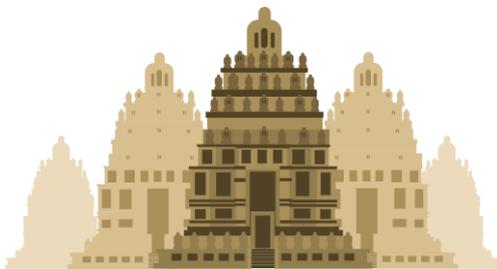
Berikut adalah beberapa poin tentang "Identitas Visual" dalam "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman", diantaranya adalah logo, palet warna, awan, pohon, dan bangunan.



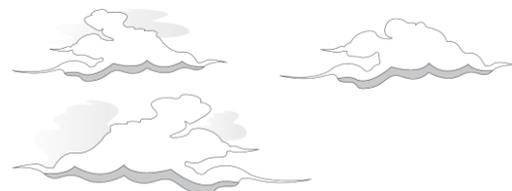
Gambar 18 Aset pohon, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 17 Moodboard Petualangan Hanoman, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 20 Aset Candi, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 19 Aset Awan, Sumber: Rivaldy, 2024

Identitas visual yang kuat dan konsisten akan membantu membedakan "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" dari permainan lain, menciptakan pengenalan merek yang kuat, dan memberikan pengalaman visual yang menyenangkan bagi para pemain. Hal ini juga membantu menciptakan kesan profesional dan menggambarkan tema petualangan epik dan khas Nusantara secara jelas dalam seluruh permainan.

D. Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan dalam "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" adalah kartun. Gaya desain kartun sering digunakan dalam permainan 2D untuk menciptakan tampilan yang menggemaskan, menghibur, dan mudah diterima oleh berbagai kelompok usia. Gaya kartun juga memungkinkan karakter dan dunia dalam permainan menjadi lebih ekspresif, imajinatif, dan menyenangkan.



Gambar 21 Desain Kartun, Sumber:
<https://snworksceo.imgix.net>

Beberapa ciri khas dari gaya desain kartun dalam "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" mungkin termasuk:

- a) Karakter dengan Proporsi Khas
Karakter dalam gaya kartun sering memiliki proporsi tubuh yang khas, seperti kepala yang lebih besar, mata yang besar dan ekspresif, serta bentuk tubuh yang sederhana dan menggemaskan.
- b) Warna yang Cerah
Warna-warna cerah dan hidup sering digunakan dalam gaya kartun untuk memberikan suasana ceria dan menggambarkan karakter yang ramah.
- c) Kontur yang Tegas
Garis kontur yang tegas dan jelas digunakan untuk menentukan bentuk karakter dan elemen lainnya dalam permainan.
- d) Ekspresi Wajah yang Beragam
Karakter dalam gaya kartun sering mengekspresikan berbagai emosi dan perasaan melalui ekspresi wajah yang beragam.

Penggunaan gaya desain kartun dalam "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" diharapkan dapat menarik perhatian pemain dari berbagai latar belakang dan menciptakan permainan yang menyenangkan serta sesuai dengan tema petualangan yang epik dan penuh warna.

E. Layout

Layout dalam "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" mencakup tata letak atau susunan elemen-elemen visual dan interaktif dalam antarmuka permainan. Layout yang baik sangat penting untuk memberikan pengalaman bermain yang nyaman, intuitif, dan menyenangkan bagi para pemain.

Berikut adalah beberapa poin tentang layout dalam permainan ini seperti menu utama, antarmuka game, peta dan level, dialog dan balon pikiran, *Heads-of-display* (HUD), dan tombol kontrol.



Gambar 22 UI Menu Utama, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 23 UI Gameplay Petualangan Hanoman, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 24 UI Chapter Map, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 25 Tampilan Prolog Game, Sumber: Rivaldy, 2024



Gambar 26 Tampilan HUD, Sumber: Rivaldy, 2024

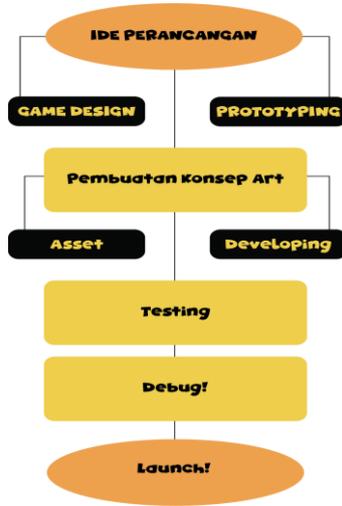


Gambar 27 Layout Tombol, Sumber: Rivaldy, 2024

Layout yang baik dalam "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" membantu pemain menavigasi permainan dengan mudah, memahami informasi penting, dan menikmati pengalaman bermain yang lancar. Layout yang konsisten, intuitif, dan menarik akan meningkatkan kualitas permainan dan memberikan kesan yang profesional dan menarik bagi pemain.

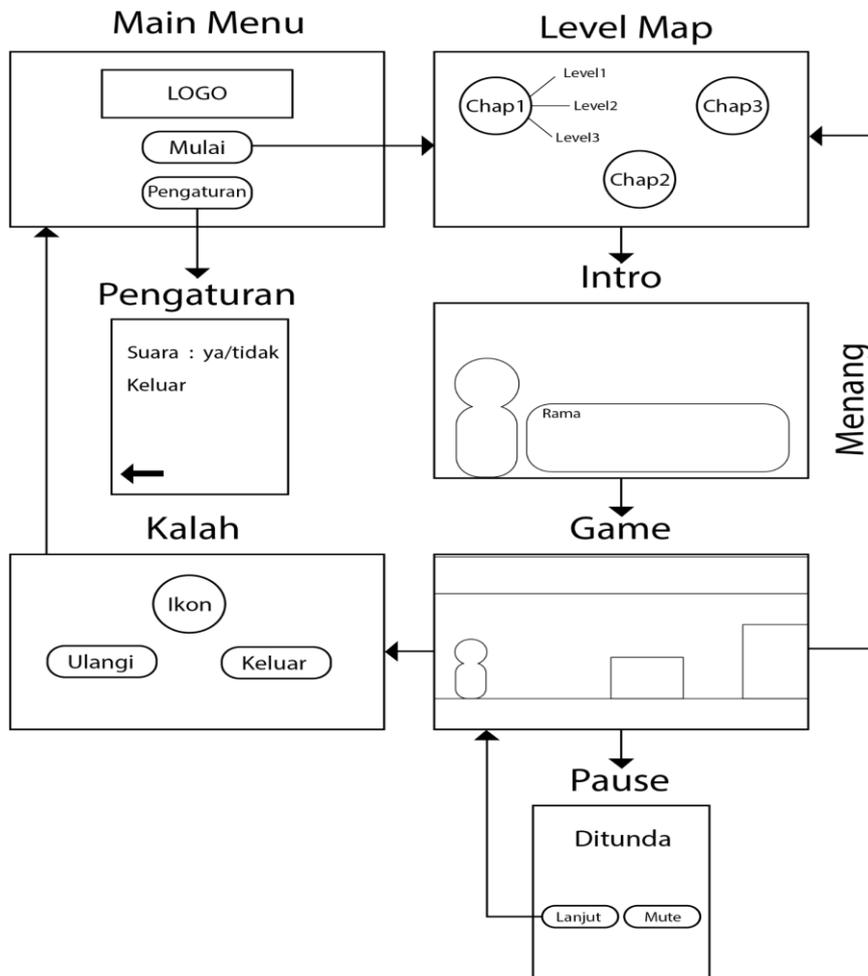
Masukan Pra Produksi

Praproduksi "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" adalah tahap krusial yang melibatkan riset tentang mitologi Hanoman, budaya Nusantara, serta perancangan konsep permainan dan storyboard. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman bermain yang mendalam dan menghibur.



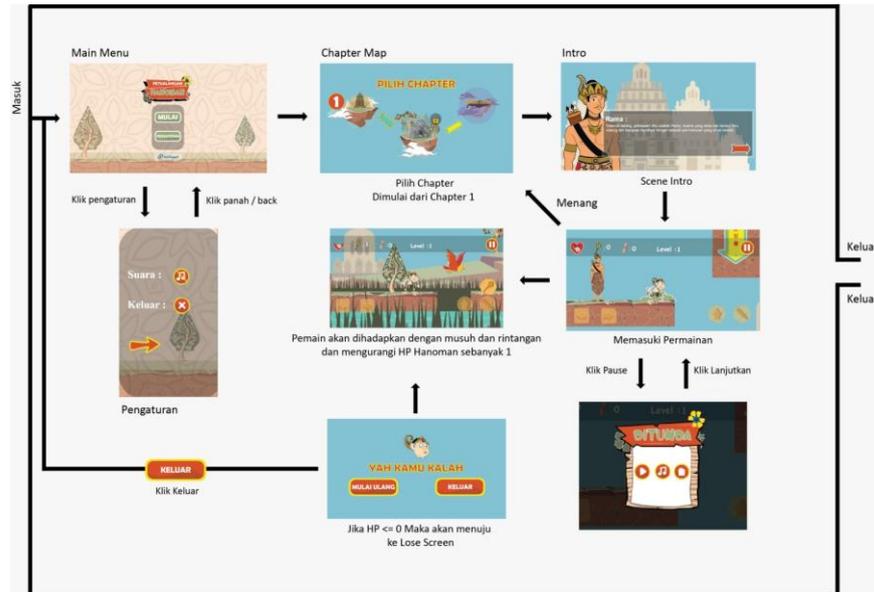
Gambar 28 Ide Perancangan, Sumber: Rivaldy, 2024

Berikut storyboard Game 2D Nusantara : Petualangan Hanoman :



Gambar 29 Story board game, Sumber: Rivaldy, 2024

Berikut panduan / flow Game 2D Nusantara : Petualangan Hanoman :

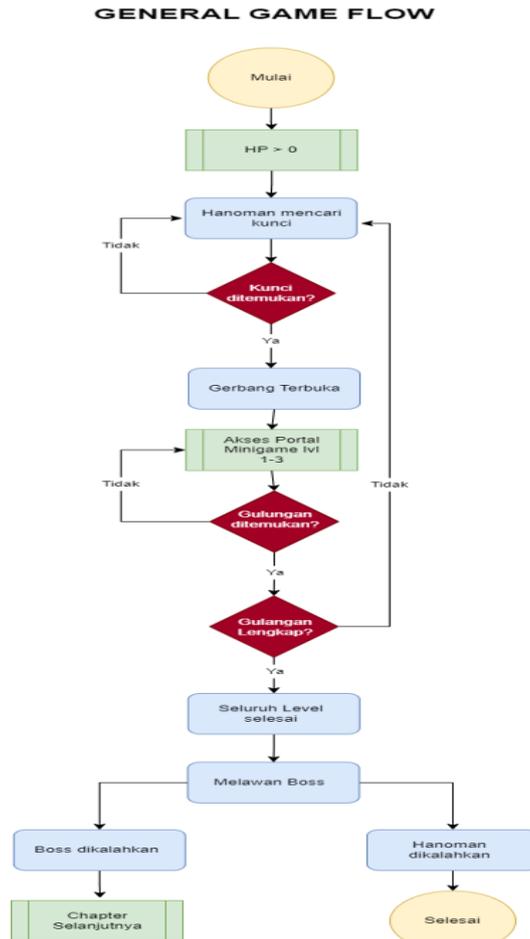


Gambar 30 Flow game, Sumber: Rivaldy, 2024

Dalam konteks praproduksi dalam desain game "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman," berikut adalah beberapa aspek pra produksi yang berkaitan dengan desain:

- Konsep dan Visi**
Menentukan konsep keseluruhan permainan dan visi yang ingin dicapai. Memahami tema, gaya, dan nuansa visual yang akan diusung dalam desain permainan.
- Desain Karakter**
Merancang karakter utama seperti Hanoman, karakter pendukung, serta musuh dan tokoh dalam permainan. Membuat sketsa karakter untuk menetapkan penampilan dan gaya visual mereka.
- Desain Latar Belakang**
Merancang latar belakang dan lingkungan permainan, termasuk background permainan, peta, level, dan lokasi khusus lainnya. Menetapkan tampilan dan suasana visual untuk setiap area dalam permainan.
- Palet Warna**
Menentukan palet warna yang akan digunakan dalam permainan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan tema dan cerita. Memilih kombinasi warna yang konsisten dan menarik.
- Animasi Karakter dan Objek / *Sprite sheet***
Merencanakan animasi untuk karakter, objek, dan efek visual lainnya yang akan ada dalam permainan.
- Menggambarkan gerakan, ekspresi, dan aksi dalam sketsa animasi.**
- Desain Antar Muka Pengguna (UI)**
Merancang tata letak dan elemen antarmuka pengguna seperti tombol, ikon, dan panel yang akan digunakan dalam permainan. Membuat mockup desain untuk memvisualisasikan antarmuka.
- Konsep Seni dan Ilustrasi**
Membuat ilustrasi dan seni konsep untuk menggambarkan tampilan keseluruhan permainan, termasuk gambar poster, ikon permainan, dan artwork promosi.

- i) Penentuan Gaya Desain
 - ◆ Menetapkan gaya desain yang akan digunakan dalam seluruh permainan, termasuk gaya kartun, ilustrasi realistis, atau gaya seni khas lainnya
- j) Penentuan Pola Permainan Menetapkan bagaimana game nantinya akan berjalan, aturan aturan dan sebagainya.



Gambar 31 Game flowchart, Sumber: Rivaldy, 2024

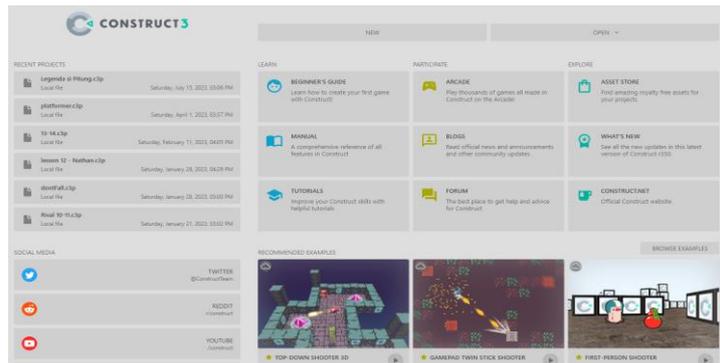
Praproduksi dalam desain game merupakan langkah penting untuk merencanakan dan menggambarkan secara visual bagaimana permainan akan terlihat dan dirasakan oleh pemain. Proses ini memastikan konsistensi dan kesesuaian desain dengan tema permainan, serta membantu tim pengembang untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang arah dan tujuan desain sebelum masuk ke tahap produksi sebenarnya.

Produksi

Produksi game "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" dengan menggunakan Construct 3 melibatkan langkah-langkah berikut:

a. Pengaturan Proyek

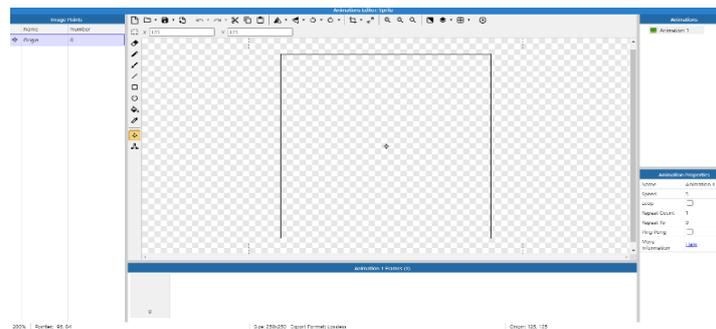
Buat proyek baru dalam Construct 3 dan tentukan pengaturan awal seperti ukuran layar, rasio aspek, dan jenis platform (misalnya, permainan web, perangkat seluler, atau platform lainnya).



Gambar 32 Tampilan Menu Construct3, Sumber: Construct3

b. Impor Aset

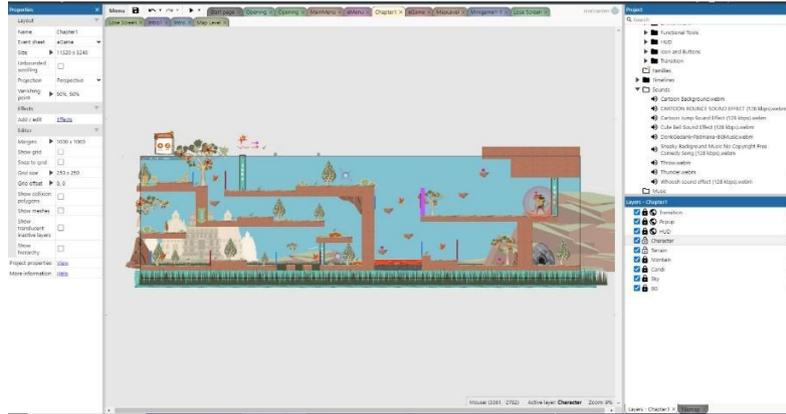
Impor semua aset yang telah Anda siapkan selama pra produksi, termasuk karakter, latar belakang, objek, musik, suara, dan elemen visual lainnya. Pastikan untuk mengatur direktori aset dengan rapi agar mudah dikelola.



Gambar 33 Menu Editing, Sumber: Construct3

c. Pembuatan *Layout*

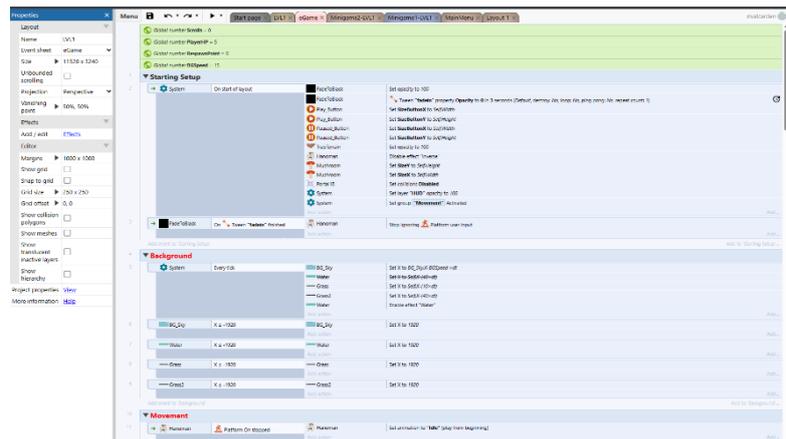
Mulailah membuat layout atau tata letak permainan, termasuk tata letak menu utama, tata letak level, dan antarmuka pengguna (UI). Gunakan fitur Construct 3 untuk menempatkan elemen-elemen visual di tempat yang sesuai.



Gambar 34 Tampilan Layout Petualangan Hanoman, Sumber: Rivaldy, 2024

d. Pengkodean Logika

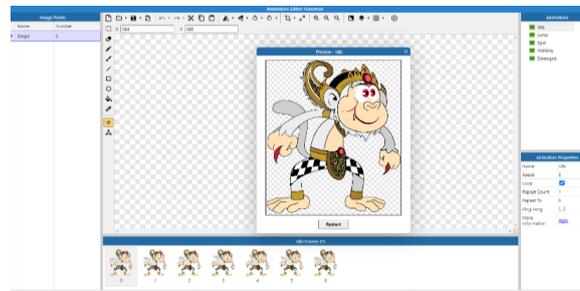
Gunakan sistem pengkodean Construct 3 (*event sheets*) untuk memberikan logika permainan. Atur perilaku karakter, aturan kemenangan, skor, interaksi dengan objek, dan mekanisme permainan lainnya.



Gambar 35 Tampilan Event sheet, Sumber: Rivaldy, 2024

e. Animasi dan Efek

Terapkan animasi dan efek visual yang telah Anda rancang selama praproduksi. Gunakan fitur Construct 3 untuk membuat animasi karakter bergerak, efek transisi, dan efek khusus lainnya.



Gambar 36 Frame Animasi Hanoman, Sumber: Rivaldy, 2024

f. Pengujian dan Debugging

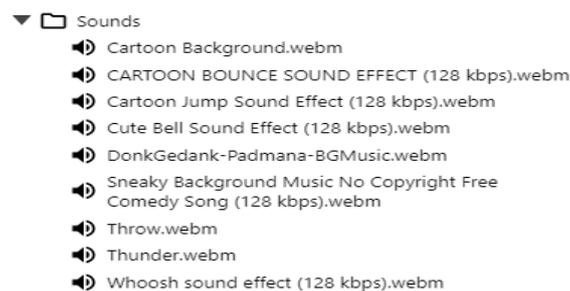
Selama tahap produksi, uji permainan secara berkala untuk memastikan semua elemen berfungsi dengan baik. Debug dan perbaiki masalah yang mungkin muncul selama proses pengujian.

g. Optimisasi

Pastikan permainan berjalan dengan lancar dan responsif di berbagai platform dan perangkat dengan mengoptimalkan kode dan aset permainan.

h. Integrasi Audio

Terapkan musik dan efek suara dalam permainan. Pastikan suara dan musik sesuai dengan suasana dan situasi dalam permainan.



Gambar 37 List Audio, Sumber: Rivaldy, 2024

i. Tahap Penyelesaian

Selesaikan dan cek kembali setiap elemen, pastikan semua tautan, tombol, dan fitur berfungsi dengan benar. Pastikan juga desain dan estetika permainan tetap konsisten.

j. Uji Akhir

Lakukan uji akhir untuk memastikan permainan berjalan lancar dan siap untuk dirilis.

Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai dan "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" telah dirilis, langkah selanjutnya adalah tahap pasca produksi. Tahap ini berfokus pada dukungan, pemasaran, pemantauan, dan pengembangan lanjutan untuk menjaga dan meningkatkan kualitas permainan. Berikut adalah beberapa langkah yang bisa diambil selama tahap pasca produksi:

- a. Dukungan dan Pemeliharaan
Pastikan untuk memberikan dukungan kepada para pemain yang menghadapi masalah atau bug dalam permainan. Perbaiki bug atau masalah teknis yang mungkin muncul melalui pembaruan dan pemeliharaan.
- b. Respons terhadap Masukan Pemain
Dengarkan tanggapan dan umpan balik dari para pemain. Evaluasi kritik dan saran mereka untuk meningkatkan pengalaman bermain dan melakukan perbaikan yang sesuai.
- c. Konten Tambahan
Jika ada rencana untuk menambahkan konten baru, tingkat atau fitur ekstra dalam permainan, lakukanlah dalam bentuk pembaruan permainan secara berkala untuk menjaga minat pemain dan memberikan nilai tambah.
- d. Pemasaran dan Promosi
Lanjutkan upaya pemasaran dan promosi permainan untuk menjangkau lebih banyak pemain potensial. Gunakan media sosial, situs web, ulasan, dan iklan untuk meningkatkan visibilitas permainan.

e. Analisis Data

- Gunakan alat analisis data untuk melacak perilaku pemain dan memahami bagaimana mereka berinteraksi dengan permainan. Data ini dapat membantu untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, dan area permainan yang memerlukan perbaikan atau peningkatan.

f. Pengembangan Versi Baru

Pertimbangkan untuk mengembangkan versi baru dari permainan dengan fitur tambahan, misi baru, atau level baru untuk menjaga permainan tetap segar dan menarik bagi pemain lama dan baru.

g. Peningkatan Kinerja

Terus lakukan optimisasi dan peningkatan kinerja untuk memastikan permainan tetap berjalan lancar di berbagai platform dan perangkat.

Tahap pasca produksi adalah bagian penting dari siklus kehidupan permainan yang sukses. Ini memberikan kesempatan untuk terus meningkatkan dan menyempurnakan permainan berdasarkan umpan balik dan data yang diperoleh dari pemain. Dengan perhatian dan perawatan yang baik, "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" memiliki potensi untuk menjadi permainan yang populer dan dinikmati oleh banyak pemain.

Kesimpulan

Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa perancangan "Game 2D Nusantara: Petualangan Hanoman" berhasil menggabungkan budaya Nusantara dengan teknologi game yang menarik, menyajikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan edukatif terutama untuk anak-anak dan remaja. Proses pengumpulan data melalui survei, wawancara, observasi, dan analisis konten memastikan game ini sesuai dengan kebutuhan dan preferensi target pasar. Diharapkan, penggunaan media promosi dapat meningkatkan minat dan apresiasi terhadap budaya Nusantara serta memperkenalkan nilai-nilai budaya Indonesia kepada generasi muda. Proses perancangan game 2D Nusantara "Petualangan Hanoman" menggunakan Construct 3 telah berhasil menciptakan pengalaman bermain yang berkesan. Tahapan survei dan wawancara membantu memahami kebutuhan pengguna, yang kemudian diimplementasikan dalam konsep permainan yang kuat melalui fitur-fitur yang tersedia dalam Construct 3.

Referensi

- Pawito, dan C Sardjono. (1994). Teori – teori komunikasi. Buku Pegangan Kuliah Fisipol Komunikasi Massa S1 Semester IV. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Harold D. Lasswell (2003) Jurnal Komunikasi Pendidikan, Surakarta; Dani Kurniawan
- W. Putra, Ricky. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Penerapan*. Jakarta: ANDI.
- Budiman, Kris. (2016). *Semiotika Visual: Konsep, Isu dan Problem Ikonsitas*. Yogyakarta: Jalasutra Anggota IKAPI.
- Chris Barker (2006) Cultural Studies Teori & Praktik, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Teddy D, T (2017). NIRMANA, Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Maria Rumiris, Rorim Panday (2010) Jurnal Pengaruh Bermain Game Mobile Legend Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa, Jakarta: Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Faber & Faber.
- Geert Lovink, Sabine Niederer (2010). *The Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures.

- Bucy, E. P., & Newhagen, J. E. (2004). *Media access: Social and psychological dimensions of new technology use*. Routledge.
- Jon K. Winebrenner dan Jon L. Winebrenner (2019). *Visual Communication: Video and Society*.
- Buchanan, R. (1992). *Jurnal Wicked problems in design thinking*. Design Issues, Sweden: University of Gothenburg.
- Landa, Robin. (2018). *06 Edition, Graphic Design Solutions*. USA: Cengage.
- Anggraini S, Lia. Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.