

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Game Wayah Sura merupakan game klasik *linear adventure role-playing* berbasis teka-teki dengan gaya penceritaan *visual novel* yang mengajak pemain untuk menjadi Aruna (karakter perempuan) atau Sandhya (karakter laki-laki) untuk berpetualang ke Kota Yogyakarta di tahun 1930 Masehi, tepatnya di benteng *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* dalam suatu realitas yang lahir akibat retakan dimensi ruang dan waktu (lingkungan fiksi semu). Pemain akan mengelilingi benteng untuk merestorasi kelima gerbang yang ada sembari mengungkap Sejarah *plengkung* dan filosofi Jawa yang selama ini tergerus oleh zaman dan tertutup stereotip akibat ego manusia.

Game Wayah Sura dirancang untuk menjawab keprihatinan dan berbagai permasalahan terkait mispersepsi akan budaya Jawa khususnya terkait malam satu *Sura*, yang tercipta akibat banyaknya film yang menyangkutpautkan nilai-nilai filosofi dari malam satu *Sura* dan budaya Jawa sendiri kepada malapetaka. Pemahaman akan nilai-nilai budaya yang sudah mulai tergeser dengan keberadaan film-film horor Indonesia yang semakin marak menggunakan latar dan tema budaya Jawa tanpa memposisikannya dengan tepat, menjadi perhatian khusus dalam perancangan media berbasis *game* digital ini. Penyajian sejarah dan nilai-nilai budaya serta filosofi Jawa yang selama ini tersedia secara akurat melalui buku-buku bahkan literatur asing dan *website* resmi *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*, juga menjadi kendalanya sendiri oleh sebab sifatnya yang cenderung monoton.

Game Wayah Sura hadir sebagai media alternatif yang memadukan unsur hiburan dengan filosofi ke dalam cerita permainan. Tradisi *Mubeng Beteng* yang menjadi inti dari pembahasan dan tema besar *game* Wayah Sura mengajak pemain untuk mengetahui lebih dalam makna dari malam satu *Sura* yang merupakan Tahun Baru Jawa, waktu sakral bagi masyarakat Jawa untuk berkontemplasi dan menata

batin melalui *Mubeng Beteng*. Berdasarkan proses yang sudah dilewati mulai dari pengumpulan data dari pengamatan berperan serta, wawancara dengan ahli, dan penyebaran kuesioner, konten dari *game* Wayah Sura dikembangkan dengan relevan. Pengujian awal menunjukkan bahwa dua rute yang tersedia tidak hanya memberi perspektif yang berbeda dalam cerita yang dibawakan, namun juga memberi audiens pengertian baru dalam pandangan *sedulur papat kalima pancer*, malam satu *Sura*, dan Tradisi *Mubeng Beteng* yang kerap tertutupi oleh stereotip.

Game ini merupakan media untuk merevitalisasi nilai-nilai moral, sejarah, dan makna filosofi yang menyelimuti kebudayaan Jawa terutama malam satu *Sura* serta pelaksanaan Tradisi *Mubeng Beteng*, agar dapat disampaikan kepada masyarakat dengan cara yang lebih menarik dibandingkan media konvensional, tanpa menyingkirkan konteks asli dan menghilangkan daya tariknya yang ada pada nuansa spiritual malam satu *Sura* sendiri. Di samping itu, *game* ini juga memberikan hiburannya sendiri. *Game* Wayah Sura tidak hanya menawarkan dan memberikan nilai edukatif, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat betapa pentingnya makna budaya agar disampaikan sebagaimana mestinya, sehingga maknanya tidak hilang oleh zaman. Oleh sebab itu, *game* Wayah Sura diharapkan menjadi solusi inovatif untuk memberikan pemahaman akan Tradisi *Mubeng Beteng* pada malam satu *Sura* yang selama ini dianggap hanya terbatas pada literatur konvensional dan film-film horor yang semata-mata hanya mengambil unsur mistisnya tanpa memposisikan makna filosofinya dengan tepat, sekaligus menjadi inspirasi bagi media edukasi berbasis budaya lainnya.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan proses perancangan *game* mengenai Tradisi *Mubeng Beteng* di Yogyakarta dengan judul Wayah Sura, terdapat beberapa saran dari penulis yang dapat menjadi panduan untuk penelitian maupun proyek yang hendak mengambil tema serupa di masa mendatang, baik untuk peneliti maupun universitas.

1. Dosen/ Peneliti

Studi lanjutan mengenai sistem kalender Jawa dapat disampaikan melalui berbagai kajian media yang lebih menekankan pada interaktivitas untuk meningkatkan pengalaman pengguna lebih jauh lagi dan eksplorasi akan tema serupa secara mendalam. Di samping itu, diperoleh juga saran-saran praktis sebagai berikut:

- a. Pengembangan lebih lanjut pada *game* dapat meninjau beberapa aspek sejarah *Mubeng Beteng* lebih mendalam yang berkorelasi dengan penanggalan Jawa.
- b. Pengembangan lanjut pada kejelasan panduan berbasis navigasi juga tugas dalam *gameplay* perlu dipertimbangkan, sebab memiliki peran yang amat krusial untuk *game* sebagai media informasi, sementara elemen naratif berfungsi sebagai pelengkapnya.
- c. Sebaiknya dilakukan pengembangan pada elemen visual dalam hal pewarnaan dan animasi agar *game* semakin memikat pemain.
- d. Sebaiknya mekanik atau *gameplay* yang menambah interaktivitas dengan pemain dikembangkan agar lebih berkorelasi dengan tema.
- e. Kesatuan antara elemen dalam *game* sangat penting, maka dari itu pengembangan lebih lanjut pada audio perlu ditingkatkan semakin memperkaya pengalaman bermain.

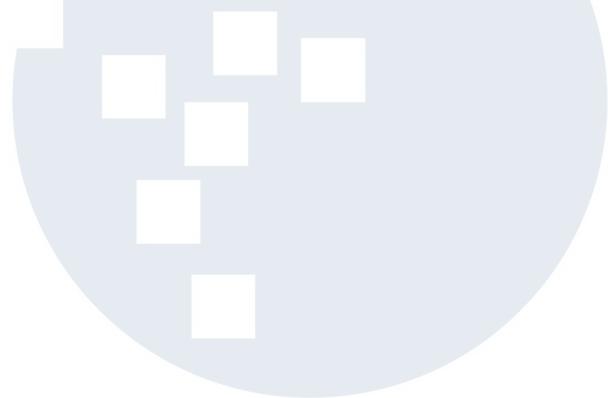
2. Universitas

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dalam perancangan *game* digital dengan tema kebudayaan, khususnya *Mubeng Beteng* di malam satu *Sura*. Penelitian di masa mendatang dengan tema yang serupa dapat didukung dengan mempertimbangkan saran-saran berikut:

- a. Penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan penggunaan model heuristik pengalaman pengguna yang diintegrasikan ke dalam indikator hasil pembelajaran *game* sebagai media.
- b. Sebaiknya disertakan hasil studi dari umpan balik pemain terhadap *game*, yang mana data tersebut dapat digunakan untuk pengembangan *game*.

- c. Sebaiknya dilakukan pengembangan lanjutan dengan mengadaptasikan *game* ke berbagai tampilan media yang berbeda, sehingga materi yang sama dapat menjangkau khalayak lebih luas.
- d. Pengembangan di masa depan dapat mempertimbangkan kolaborasi interdisipliner, seperti sejarawan, untuk memperdalam akurasi dan representasi yang dibawakan media sebagai bentuk edukasi.

Dengan saran-saran tersebut, diharapkan *game* Wayah Sura yang mengangkat tema Tradisi *Mubeng Beteng* dapat terus dikembangkan menjadi media edukasi yang lebih interaktif, efektif, dan revolusioner.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA