

## PERANCANGAN VIDEO GAME BOROBUDUR MELALUI NARASI VISUAL

Agus Tukiyanto Putro<sup>1</sup>, Ricky Widyananda Putra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi & Desain Kreatif, Universitas Budi Luhur  
Jakarta, Indonesia

e-mail: rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id<sup>2</sup>

Received : Juni, 2024

Accepted :Juni, 2024

Published : Juni, 2024

### Abstract

*The design of the Borobudur video game started from problems the creator encountered related to the lack of historical understanding among teenagers regarding cultural heritage sites. This creation aims to provide an educational interactive experience for teenagers aged 17-22 years related to the history of Borobudur Temple. In designing the video game, the creator used creative methods in the form of observations and interviews with vulnerable teenagers aged 17-22 years. Then the theory used in the work uses the UI & UX Design approach. The discussion in this creation is related to the visual form in video games by referring to the visual narrative that is created. The creator's hope in this game is that educational messages, especially those related to preserving cultural heritage, can be one of the concepts when designing the game.*

**Keywords:** Video Games, Borobudur, Visual Narrative, UI & UX Design.

### Abstrak

Perancangan Video game Borobudur berawal dari permasalahan yang pencipta temui berkaitan dengan kurangnya pemahaman sejarah pada remaja berkaitan dengan situs-situs cagar budaya. Penciptaan ini, bertujuan untuk memberikan pengalaman interaktif yang edukatif kepada remaja usia 17-22 tahun terkait dengan sejarah Candi Borobudur. Dalam perancangan video game pencipta menggunakan metode berkarya berupa observasi dan wawancara kepada para remaja rentan usia 17-22 tahun. Kemudian teori yang digunakan dalam berkarya menggunakan pendekatan UI & UX Design. Pembahasan dalam penciptaan ini, berkaitan dengan bentuk visual dalam Video Game dengan merujuk pada narasi visual yang dibuat. Harapan pencipta dalam game ini ialah agar pesan edukatif khususnya yang berkaitan dengan pelestarian cagar budaya, bisa menjadi salah satu konsep ketika merancang game.

**Kata Kunci:** Video Game, Borobudur, Narasi Visual, UI & UX Design.

## 1. PENDAHULUAN

Candi Borobudur merupakan salah satu keajaiban dunia yang terletak di Magelang, Jawa Tengah, Indonesia. Candi ini dibangun oleh Dinasti Syailendra pada abad ke-8 Masehi dan merupakan contoh arsitektur Buddha yang paling terkenal di dunia. Dinasti Syailendra sendiri merupakan kelompok penganut agama Buddha yang berkuasa di wilayah Jawa Tengah pada masa itu. Nama Syailendra pertama kali ditemukan dalam prasasti Kalasan pada abad ke-8 Masehi. Konon, pembangunan Candi Borobudur dimulai pada masa pemerintahan Raja Samaratungga dan selesai pada masa pemerintahan Putrinya, Ratu Pramudawardhani (Dewanti & Ayu, 2019). Berdasarkan fakta sejarah Candi Borobudur mulai ditinggalkan sekitar abad ke-14 Masehi. Melemahnya kerajaan bercorak Hindu-Buddha yang terbesar dan berkuasa di Nusantara yaitu Majapahit menjadi salah satu faktor Candi Borobudur mulai ditinggalkan. Pada saat itu pula Kerajaan Islam mulai menyebarkan pengaruhnya di daerah Nusantara

khususnya Jawa Tengah. Masyarakat juga mulai berpindah keyakinan dari sebelumnya pemeluk Hindu dan Buddha menjadi mayoritas beragama Islam. Sekitar tahun 1814 seorang Gubernur Jendral Inggris atas Jawa Sir Thomas Stamford Raffles menemukan reruntuhan bebatuan yang ternyata adalah reruntuhan dari Candi Borobudur. Candi Borobudur sejak saat itu mulai dilakukan pemugaran dan pemugaran terbesar terjadi pada tahun 1975-1982. Upaya tersebut dilakukan oleh pemerintah Indonesia Bersama dengan UNESCO organisasi pendidikan, keilmuan dan kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa. Kemudian pada tahun 1991 UNESCO secara resmi menetapkan Candi Borobudur sebagai warisan dunia (Pratama, 2019).

Namun terdapat permasalahan pada kalangan remaja yang masih atau pernah belajar mengenai sejarah. Remaja cenderung tidak memahami pelajaran sejarah yang diajarkan oleh guru melalui metode konvensional. Berdasarkan hasil wawancara dan kuisisioner yang pencipta berikan kepada remaja usia 17-22 tahun mereka semua menggunakan metode konvensional dalam mempelajari sejarah. Pencipta memberikan beberapa pertanyaan sederhana terkait dengan sejarah Candi Borobudur dan hasil yang didapat adalah sebagian besar remaja tidak mengetahui jawabannya. Metode konvensional atau metode satu arah hanya guru yang bercerita dan murid mendengarkan, masih digunakan oleh banyak guru sejarah di Indonesia hingga saat ini. Media yang dipakai guru masih sama dengan media puluhan tahun lalu yaitu papan tulis yang digunakan oleh guru untuk menuliskan apa yang ada di buku. Metode ini memiliki kelemahan, yaitu murid harus memperhatikan guru baik secara verbal maupun teks yang ada di papan tulis secara konsisten dan cermat. Apabila murid tidak memperhatikan guru Ketika sedang menjelaskan terutama secara verbal, maka murid akan kesulitan memahami bahkan melupakan materi pembelajaran yang telah diterangkan.

Maka dari itu dibutuhkan media informasi yang dengan mudah digunakan oleh remaja untuk mengetahui sejarah tentang bangsanya. Salah satu media yang dapat digunakan dalam mempelajari sejarah ialah Video game. Di mana media ini dapat menjadi media untuk remaja dalam memperkenalkan sejarah mengenai Candi Borobudur. Berdasarkan data per Januari 2022 Indonesia menempati posisi ke tiga sebagai negara dengan pemain video game terbanyak di Dunia (Putra, 2022). Dari 170 juta orang yang bermain game tersebut 25% diantaranya adalah dari kalangan remaja usia 16-19 tahun. Maka dari itu berdasarkan jumlah pemain video game yang banyak di kalangan remaja, Video game dapat menjadi media yang digunakan untuk pengenalan Candi Borobudur. Remaja juga cenderung menyukai gambar yang bergerak daripada gambar diam. Gambar yang bergerak tersebut dapat ditemukan pada jenis karya Animasi, Video game, dan Film (Putra, 2023). Selain itu Video game tidak hanya memiliki unsur visual saja tetapi juga terdapat unsur audio yang dapat membangun suasana pemain terhadap Video game yang dimainkan (Misky & Putra, 2022). Saat remaja ditanya mengenai Video game yang dimainkannya maka mereka akan dengan lancar menjawab berbagai hal mengenai game tersebut. Hal ini karena para remaja seperti menjiwai game tersebut sehingga berbagai informasi yang ada dalam game dapat mereka ingat dengan mudah.

Setelah pencipta paparkan latar belakang maka pencipta mendapatkan permasalahan kurang efektifnya metode konvensional yang masih dipakai dalam sistem Pendidikan di Indonesia, maka dari itu pencipta akan merancang sebuah video game untuk memperkenalkan salah satu sejarah dari bangsa Indonesia yaitu candi Borobudur kepada remaja. Dengan tujuan untuk dapat memberikan informasi terkait Candi Borobudur kepada masyarakat khususnya remaja dengan cara yang mudah dan menyenangkan.

## **2. METODE PENCIPTAAN**

Dalam penciptaan ini, pencipta menggunakan metode observasi dan observasi dan wawancara kepada para remaja rentan usia 17-22 tahun. Kemudian pencipta menggunakan teori dalam berkarya dengan menggunakan pendekatan UI & UX Design. Tujuan dari diterapkannya UI pada sebuah karya ini ialah untuk menampilkan desain antarmuka yang konsisten dan harmonis dalam hal layout, gambar, animasi, font, dan objek visual lainnya. Dengan tampilan yang baik dapat membuat pengguna lebih nyaman dan betah untuk berlama-lama Ketika melihat UI dalam sebuah program yang digunakan (Saputra & Putra, 2024). Kemudian User Experience atau UX pencipta gunakan untuk lebih fokus pada pengalaman pengguna saat menggunakan program. UX berfungsi agar suatu program dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna program tersebut. Contoh dari penerapan UX adalah ketika pengguna

ingin berpindah dari satu halaman ke halaman lain dapat dengan mudah dilakukan (Putra & Candra, 2023).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Deskripsi Data

Penciptaan karya ini berupa Video Game berbasis Desktop/Komputer. Karya yang pencipta rancang menggunakan asset visual 2D dengan latar cerita Candi Borobudur dengan segmentasi remaja usia 17-22 tahun. Video Game ini mengajak masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai Candi Borobudur dan juga mengedukasi masyarakat khususnya remaja akan pentingnya pelestarian dan menjaga cagar budaya dan peninggalan sejarah salah satunya Candi Borobudur.

#### 3.2 Pembahasan

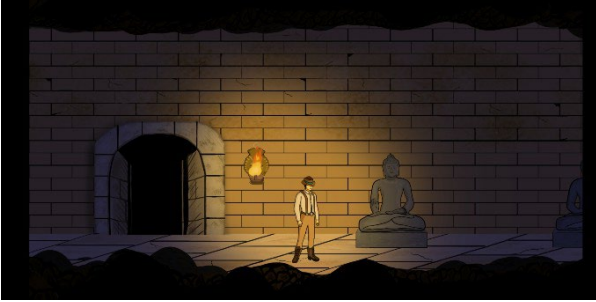
Pembahasan dalam penciptaan ini, berkaitan dengan bentuk visual dalam Video Game dari sisi pendekatan teori UI & UX Design merujuk pada narasi visual yang dibuat berkaitan dengan pelestarian cagar budaya sebagai salah satu konsep ketika merancang game. Pencipta akan menjelaskan tentang hasil rancangan dari video game Borobudur yang terkait dengan UI & UX Design. Adapun hasil pembahasan sebagai berikut:


Tabel 1. Pembahasan Karya


No	Visual	Hasil Pembahasan Karya
1	<p data-bbox="328 958 448 981">Main Menu</p> 	<p data-bbox="954 958 1121 981"><b>User Interface :</b></p> <p data-bbox="954 992 1066 1014"><b>1. Ilustrasi</b></p> <p data-bbox="954 1025 1315 1541">Gambar di atas merupakan tampilan visual dari menu awal ketika pemain membuka file video game. Pada tampilan menu awal terdapat tulisan Sanjaya Borobudur sebagai judul video game. Di bagian bawah judul terdapat beberapa tulisan seperti lanjutkan, game baru, kredit, dan keluar untuk menuju ke tampilan lain sesuai dengan fungsinya masing-masing. Pada tampilan awal ini pencipta menampilkan beberapa stupa Candi dan juga pemandangan alam sebagai latar belakang.</p> <p data-bbox="954 1552 1315 1832">Pencipta menggunakan teknik digital painting sebagai metode pembuatan latar belakang, hal ini untuk mempermudah pencipta dalam membuat latar belakang. Teknik digital painting juga dapat menjadi keunikan tersendiri dari video game ini.</p> <p data-bbox="954 1843 1054 1865"><b>2. Layout</b></p> <p data-bbox="954 1877 1315 1975">Layout yang pencipta gunakan dalam tampilan menu awal ini adalah simetris. Pada bagian kiri terdapat beberapa tulisan untuk</p>

		<p>menyeimbangkan tampilan bagian kanan yang terdapat ilustrasi patung sebagai emphasis.</p> <p><b>3. Warna</b> Warna pada bagian menu awal pencipta gunakan warna dingin untuk latar alam. Ilustrasi stupa dan bagian Candi pencipta gunakan warna dengan saturasi rendah menyesuaikan dengan bahan dari Candi Borobudur yaitu bebatuan. Pencipta juga menambahkan pencahayaan dari arah kanan atas yang membuat kesan matahari sedang menyinari Candi.</p> <p><b>4. Tipografi</b> Pada menu awal pencipta menggunakan dua jenis Typeface. Bagian judul video game pencipta pilih Adventure sebagai typeface, hal ini karena menyesuaikan dengan tema dari permainan yang pencipta buat yaitu petualangan. Tulisan di bawah judul penulis pilih typeface Candara, hal ini agar memudahkan pemain untuk membaca tulisan tersebut.</p> <p><b>User Experience :</b></p> <p><b>1. Backsound</b> Pencipta menggunakan dua buah musik yang dikombinasikan sebagai latar musik pada menu awal ini. Music gamelan yang penulis dapat dari platform Youtube dan juga musik berjudul Ancient temple yang publikasikan oleh Alexandr Zhelanov pada website Opengameart.org.</p> <p><b>2. Gameplay</b> Dalam bagian menu utama ini interaktif yang dihadirkan dalam bentuk tombol keyboard dan juga tetikus. Pemain dapat menggunakan keyboard yang</p>
--	--	--


		<p>dapat memilih pilihan menu lanjutkan, game baru, kredit, dan keluar. Pemain juga dapat menggunakan tetikus untuk memilih menu di bagian ini.</p>
<p>2</p>	<p>Introduction game</p> 	<p><b>User Interface :</b></p> <p><b>1. Ilustrasi</b></p> <p>Introduction merupakan bagian setelah pemain memilih game baru pada saat di menu awal. Pada bagian ini terdapat beberapa ilustrasi sebagai pengenalan latar cerita dari video game kepada pemain. Candi Borobudur menjadi ilustrasi utama dari bagian ini. Ilustrasi lainnya digunakan sebagai pencipta suasana di sekitar Candi Borobudur, seperti awan dan juga pepohonan di sekitar Candi. Introduction pencipta gunakan Teknik yang sama dengan menu awal yaitu digital painting.</p> <p><b>2. Layout</b></p> <p>Layout yang pencipta gunakan dalam tampilan introduction ini adalah simetris. Pada bagian tengah pencipta letakkan ilustrasi Candi Borobudur. Sudut pandang pada introduction adalah high angle dengan tipe bidikan long shoot, hal ini untuk menciptakan kesan area Candi yang luas.</p> <p><b>3. Warna</b></p> <p>Warna pada bagian introduction pencipta gunakan warna hangat untuk latar alam. Ilustrasi Candi pencipta juga gunakan warna dengan saturasi rendah menyesuaikan dengan bahan dari Candi Borobudur yaitu bebatuan. Pencahayaan yang terdapat pada bagian ini menciptakan kesan siang hari.</p> <p><b>4. Animasi</b></p> <p>Pencipta menggunakan animasi pada bagian ini. Terdapat beberapa scene pada bagian ini yang masing-masing</p>

		<p>terdapat animasi, mulai dari pergerakan objek awan hingga pergerakan kamera.</p> <p><b>User Experience :</b></p> <p><b>1. Backsound</b></p> <p>Pencipta menggunakan satu buah musik yang telah dilakukan penyesuaian sebagai latar musik pada bagian ini. Musik dengan judul "I think id stay jungle chill clean" yang publikasikan oleh Emmntt pada website Opengameart.org.</p> <p><b>2. Gameplay</b></p> <p>Dalam bagian introduction ini interaktif yang dihadirkan dalam bentuk tombol keyboard dan juga tetikus. Pemain dapat menggunakan keyboard yang dapat melewati bagian ini tanpa perlu menunggu sampai selesai. Pemain juga dapat menggunakan tetikus untuk melewati di bagian ini.</p>
3	<p>Level 1</p> 	<p><b>User Interface :</b></p> <p><b>1. Ilustrasi</b></p> <p>Level 1 merupakan bagian yang dimainkan setelah melihat introduction. Pada bagian ini terdapat beberapa ilustrasi berupa objek latar belakang dan latar depan. Ilustrasi dalam bagian ini menggambarkan situasi di dalam Candi Borobudur dengan dinding dan beberapa stupa. Terdapat juga ilustrasi dari musuh yang akan dihadapi pemain.</p> <p><b>2. Warna</b></p> <p>Warna pada bagian level 1 pencipta gunakan warna dengan saturasi rendah. Dalam bagian ini warna disesuaikan dengan penggambaran Candi Borobudur yang berbahan batu. Setiap objek memiliki warna yang kontras sehingga tidak membuat pemain kesulitan membedakan objek.</p>

		<p><b>4. Animasi</b></p> <p>Pencipta menggunakan animasi pada bagian ini. Terdapat beberapa objek pada bagian ini yang masing-masing terdapat animasi, mulai dari pergerakan objek api, musuh, dan juga jebakan .</p> <p><b>User Experience :</b></p> <p><b>1. Backsound</b></p> <p>Pencipta menggunakan satu buah musik yang telah dilakukan penyesuaian sebagai latar musik pada bagian ini. Musik dengan judul “JRPG keys” yang publikasikan oleh Joth pada website Opengameart.org.</p> <p><b>2. Gameplay</b></p> <p>Dalam bagian Level 1 ini interaktif yang dihadirkan dalam bentuk tombol keyboard dan juga tetikus. Pemain dapat menggunakan keyboard untuk menggerakkan karakter utama seperti berjalan dan berlari. Pemain juga dapat menggunakan tetikus untuk menyerang dan juga untuk menyelesaikan teka-teki.</p>
4	<p>Level 2</p> 	<p><b>User Interface :</b></p> <p><b>1. Ilustrasi</b></p> <p>Level 2 merupakan bagian yang dimainkan setelah pemain menyelesaikan level 1. Pada bagian ini terdapat ilustrasi berupa objek latar belakang dan latar depan. Ilustrasi dalam bagian ini menggambarkan situasi di dalam hutan, dengan latar pepohonan dan rumput dan juga terdapat ilustrasi kabut untuk menambahkan suasana gelap dan sunyi di dalam hutan. Terdapat juga ilustrasi dari musuh yang akan dihadapi pemain.</p> <p><b>2. Warna</b></p> <p>Warna pada bagian level 2 pencipta gunakan kelompok warna triadic . Warna dalam bagian ini adalah warna dingin,</p>

		<p>hal itu untuk menciptakan suasana yang mencekam dan misteri di bagian ini.</p> <p><b>4. Animasi</b></p> <p>Pencipta menggunakan animasi pada bagian ini. Terdapat beberapa objek pada bagian ini yang masing-masing terdapat animasi, mulai dari pergerakan objek api, musuh, dan juga jebakan .</p> <p><b>User Experience :</b></p> <p><b>1. Backsound</b></p> <p>Pencipta menggunakan satu buah musik yang telah dilakukan penyesuaian sebagai latar musik pada bagian ini. Musik dengan judul “GameMusic_ForestTheme_24” yang publikasikan oleh Cynicmusic pada website Opengameart.org.</p> <p><b>2. Gameplay</b></p> <p>Dalam bagian Level 2 ini interaktif yang dihadirkan dalam bentuk tombol keyboard dan juga tetikus. Pemain dapat menggunakan keyboard untuk menggerakkan karakter utama seperti berjalan, berlari dan melompat. Pemain juga dapat menggunakan tetikus untuk menyerang musuh.</p>
5	<p>Level 3</p> 	<p><b>User Interface :</b></p> <p><b>1. Ilustrasi</b></p> <p>Level 3 merupakan bagian yang dimainkan setelah pemain menyelesaikan level 2. Pada bagian ini terdapat ilustrasi berupa objek latar belakang dan latar depan. Ilustrasi dalam bagian ini menggambarkan situasi di atas gunung, dengan latar bebatuan besar dan juga terdapat ilustrasi awan untuk menambahkan kesan ketinggian gunung. Terdapat juga ilustrasi dari musuh terakhir yang akan dihadapi pemain.</p>



		<p><b>2. Warna</b> Warna pada bagian level 2 pencipta gunakan kelompok warna triadic . Warna dalam bagian ini adalah warna dingin dengan pengaturan brightness yang rendah, hal itu untuk menciptakan suasana yang mencekam, gelap dan misteri di bagian ini.</p> <p><b>4. Animasi</b> Pencipta menggunakan animasi pada bagian ini. Terdapat beberapa objek pada bagian ini yang masing-masing terdapat animasi, mulai dari pergerakan objek api, musuh, dan juga awan.</p> <p><b>User Experience :</b></p> <p><b>1. Backsound</b> Pencipta menggunakan satu buah musik yang telah dilakukan penyesuaian sebagai latar musik pada bagian ini. Musik dengan judul “dova_mary_only_knows” yang publikasikan oleh ISAo pada website Opengameart.org.</p> <p><b>2. Gameplay</b> Dalam bagian Level 3 ini interaktif yang dihadirkan dalam bentuk tombol keyboard dan juga tetikus. Pemain dapat menggunakan keyboard untuk menggerakkan karakter utama seperti berjalan, berlari dan melompat. Pemain juga dapat menggunakan tetikus untuk menyerang musuh.</p>
6	<p>Kredit</p>  <p>The image shows a black screen with white text listing credits for the game. The text is centered and includes categories like 'JUDUL GAME', 'DIBUAT OLEH', 'DOSEN PEMBIMBING', 'LATAR BELAKANG MUSIK', and 'EFEK SUARA'.</p>	<p><b>User Interface :</b></p> <p><b>1. Teks</b> Kredit merupakan bagian yang akan muncul setelah pemain menyelesaikan level 3. Pada bagian ini terdapat barisan teks yang berisi kredit bagi pembuat game, dosen pembimbing, pencipta latar belakang music, pencipta efek suara, dan pencipta font yang digunakan dalam game. Terdapat juga</p>

	<p>ucapan terima kasih kepada orang yang telah mendukung penciptaan game.</p> <p><b>2. Warna</b> Warna pada bagian level 2 pencipta gunakan kelompok warna triadic . Warna dalam bagian ini adalah warna dingin dengan pengaturan brightness yang rendah, hal itu untuk menciptakan suasana yang mencekam, gelap dan misteri di bagian ini.</p> <p><b>4. Animasi</b> Pencipta menggunakan animasi pada bagian ini. Terdapat beberapa objek pada bagian ini yang masing-masing terdapat animasi, mulai dari pergerakan objek api, musuh, dan juga awan.</p> <p><b>User Experience :</b></p> <p><b>1. Backsound</b> Pencipta menggunakan satu buah musik yang telah dilakukan penyesuaian sebagai latar musik pada bagian ini. Musik dengan judul “dova_mary_only_knows” yang publikasikan oleh ISAo pada website Opengameart.org.</p> <p><b>2. Gameplay</b> Dalam bagian kredit ini interaktif yang dihadirkan dalam bentuk tombol keyboard dan juga tetikus. Pemain dapat menggunakan keyboard untuk melewati bagian ini tanpa menunggu selesai. Pemain juga dapat menggunakan tetikus untuk fungsi yang sama seperti keyboard.</p>
--	---

**4. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penciptaan ini ialah, penggabungan elemen visual, audio, dan juga narasi dalam video game ini memberikan pengalaman interaktif yang dapat menarik minat pemain. Informasi mengenai Candi Borobudur juga dapat disampaikan dengan mudah melalui video game ini kepada generasi yang telah terbiasa dengan teknologi digital. Dalam praktiknya video game ini dapat menjadi media pembelajaran interaktif dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya sejarah dan mempertahankan peninggalan leluhur baik berupa benda maupun budaya. Secara teoritis penggunaan video game dapat sebagai medium narasi sejarah dan memiliki pengaruh terhadap peningkatan

kesadaran budaya. Penggunaan video game juga menunjukkan penggabungan teknologi digital dengan narasi sejarah dan budaya sebagai bentuk pengenalan sejarah dan budaya kepada masyarakat.

Pencipta berharap melalui video game ini masyarakat khususnya remaja dapat mengetahui informasi mengenai Candi Borobudur dengan cara yang interaktif dan mudah. Dengan pemahaman mengenai Candi Borobudur yang lebih baik diharapkan masyarakat dan generasi selanjutnya dapat lebih menghargai Candi Borobudur dengan cara tetap menjaga dan melestarikannya sebagai warisan leluhur dan juga menjadi salah satu identitas nasional bangsa Indonesia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Dewanti, Ayu, R., 2019, *Pesona Candi Borobudur Sebagai Wisata Budaya Di Jawa Tengah*, Perpustakaan STIPRAM, Yogyakarta.

Misky, F., Putra, R.W., 2022, *Estetika Virtual Dalam Game 3D "Dreadeye VR": (Pendekatan MDA Framework)*, *Kartala Visual Studies*, Vol. 1, No. 2.

Pratama, 2019, *Sejarah Pengeboman Candi Borobudur Tahun 1985: Tinjauan Sejarah Sosial Politik di Indonesia*, *Journal of Indonesian History*, Vol. 8, No. 2.

Putra, R.W., 2022, *Game Culture Dalam Periode Seni Kontemporer: Sociocultural Analysis Online Game Culture Transformation*, *KRESNA: Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No. 1.

Putra, R.W., 2023, *Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends*, *Avant Garde*, Vol. 11, No. 1.

Putra, R.W., Candar, L.V., 2023, *Inklusifitas Pada Game Online Menghadirkan Kepercayaan Diri Bagi Pemain Disabilitas Teman Tuli*, *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, Vol. 8, No. 4.

Saputra, L.D., Putra, R.W., 2024, *Perancangan Aplikasi Permainan "Bisindoku" Sebagai Media Komunikasi Pengenalan Bahasa Isyarat*, *Kartala Visual Studies*, Vol. 3, No. 1.