

Representasi Nostalgia melalui Ilustrasi Kota dalam Game *A Space for the Unbound*

Putri Sri Ridzki

4240170003@ikj.ac.id

Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

A Space for the Unbound merupakan gim karya pengembang Indonesia yang mengambil latar waktu pada tahun 1990-an di salah satu kota di Indonesia. Gim yang dirilis pada tahun 2023 ini telah terjual lebih dari 200.000 kopi di berbagai negara dan tersedia pada berbagai platform, termasuk konsol dan PC. Didukung oleh gaya visual *pixel art*, gim ini menghadirkan nuansa nostalgia, khususnya bagi pemain yang tumbuh dan besar pada era tersebut. Ilustrasi tata kota yang ditampilkan dalam gim menjadi salah satu elemen visual yang merepresentasikan suasana perkotaan Indonesia pada tahun 1990-an, sehingga berpotensi memunculkan rasa nostalgia pada pemain. Penelitian ini bertujuan untuk membahas hubungan antara ilustrasi tata kota dalam gim *A Space for the Unbound* dan rasa nostalgia yang muncul pada pemain. Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara dan studi literatur. Partisipan dalam penelitian ini merupakan pemain yang telah menyelesaikan gim *A Space for the Unbound* serta tumbuh dan besar pada tahun 1990-an. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran ilustrasi tata kota dalam membangun pengalaman nostalgia pemain melalui representasi visual suasana perkotaan pada era 1990-an

Kata kunci: Nostalgia; Pixel Art; Millennial; Gim; Dokumentasi.

Abstract

A Space for the Unbound is a game developed by Indonesian creators and set in Indonesia during the 1990s. Released in 2023, the game has sold more than 200,000 copies worldwide across various consoles and PC platforms. Its pixel art style further evokes a sense of nostalgia among gamers who grew up during that era. The game's depiction of urban environments also represents the atmosphere and characteristics of Indonesian cities in the 1990s, evoking memories and nostalgic feelings associated with the period. This research aims to examine the relationship between nostalgia and the depiction of urban environments in *A Space for the Unbound*. The research employs a qualitative method through interviews with gamers and a literature review. The participants were gamers who had completed the game and had grown up during the 1990s. The results indicate that various elements of the game's urban environment, including residential areas, schools, internet cafés, public spaces, and other everyday settings, can evoke nostalgic feelings among players. These findings provide a deeper understanding of how the representation of urban environments in games can function as a medium for documenting the past and triggering personal memories and nostalgia.

Keywords: Nostalgia; Pixel Art; Millennials; Games; Documentation.



This is an open access article under the CC BY-SA license

Pendahuluan

Industri gim di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir mengalami perkembangan yang cukup pesat. Salah satu gim Indonesia yang memperoleh perhatian di tingkat internasional adalah *A Space for the Unbound*, karya Mojiken Studio yang berbasis di Surabaya. Pada tahun 2023, gim tersebut mendapatkan nominasi dalam kategori *Games for Impact* pada ajang penghargaan gim internasional The Game Awards. Kategori tersebut ditujukan bagi gim yang mengangkat isu sosial serta memberikan perspektif terhadap permasalahan yang dihadapi manusia. *A Space for the Unbound* mengangkat isu kesehatan mental, khususnya depresi dan kecemasan (*anxiety*), yang dialami oleh karakter-karakternya. Selain mengangkat isu tersebut, gim ini juga menghadirkan gagasan mengenai kecenderungan seseorang untuk memandang masa lalu sebagai sesuatu yang lebih indah dibandingkan kondisi masa kini. Gagasan tersebut berkaitan erat dengan fenomena nostalgia yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Berdasarkan informasi yang dipublikasikan oleh Toge Productions mengenai *A Space for the Unbound*, gim ini mengambil inspirasi dari suasana pedesaan dan perkotaan Indonesia pada era 1990-an, terutama lingkungan yang dikenal oleh tim pengembang di Surabaya. Sejumlah lokasi yang ditampilkan merupakan adaptasi dari tempat-tempat nyata yang kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan kondisi pada periode tersebut. Lingkungan tersebut divisualisasikan menggunakan gaya *pixel art*, sehingga menghasilkan representasi ruang yang memiliki karakter visual khas gim pada masa lalu. Penggunaan latar tersebut juga berkaitan dengan pengalaman personal pengembang. Dimas, salah satu anggota tim pengembang, memilih latar yang dekat dengan lingkungan tempat ia tumbuh dan berkembang. Melalui representasi tersebut, ia berusaha menghadirkan kembali suasana kota yang dikenalnya sekaligus memperkenalkan dan mengapresiasi lingkungan tersebut kepada pemain.

Selain latar waktu, penggunaan *pixel art* turut memperkuat kesan historis dan nostalgia dalam gim. *Pixel art* berkembang seiring dengan keterbatasan teknologi grafis pada dekade awal perkembangan gim digital. Penggunaan resolusi rendah dan jumlah piksel yang terbatas memungkinkan pengembang menghasilkan visual yang dapat dijalankan pada perangkat keras dengan kemampuan terbatas. Gaya visual tersebut kemudian menjadi karakteristik yang kuat pada berbagai gim pada era 1980-an hingga 1990-an, termasuk gim seperti *Space Invaders*, *Pac-Man*, dan *Super Mario Bros.*. Oleh karena itu, *pixel art* tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan estetis, tetapi juga memiliki keterkaitan dengan memori dan pengalaman bermain gim bagi pemain yang tumbuh pada periode tersebut. Dalam perkembangannya, *pixel art* kembali mendapatkan popularitas melalui gim-gim independen. Keterbatasan sumber daya yang dimiliki pengembang independen menjadikan gaya visual tersebut sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam proses produksi gim. Keberhasilan gim seperti *Stardew Valley* dan *Undertale* turut memperkuat popularitas *pixel art* di kalangan pemain gim modern. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *pixel art* tidak hanya dipahami sebagai gaya visual yang berkaitan dengan keterbatasan teknologi, tetapi juga sebagai bentuk estetika yang memiliki hubungan dengan memori dan pengalaman masa lalu.

Kombinasi antara latar tahun 1990-an dan gaya *pixel art* dalam *A Space for the Unbound* berpotensi membangun pengalaman nostalgia, terutama bagi pemain yang tumbuh pada periode tersebut. Generasi yang mengalami peralihan dari teknologi analog menuju digital

memiliki pengalaman terhadap perubahan lingkungan fisik maupun teknologi yang cukup signifikan. Perubahan tata ruang kota dari waktu ke waktu dapat menyebabkan suatu tempat memiliki makna personal yang berbeda bagi setiap individu. Dalam konteks *A Space for the Unbound*, representasi lingkungan perkotaan tahun 1990-an dapat ditemukan melalui berbagai elemen visual, seperti lokasi permainan arkade, warung, bioskop, poster film, jalan, bangunan, dan elemen lingkungan lainnya. Meskipun sebagian elemen tersebut telah dimodifikasi untuk kebutuhan permainan, representasinya tetap dapat menghadirkan kesan terhadap suasana Indonesia pada era tersebut. Pengalaman nostalgia dalam gim ini tidak hanya dibangun melalui aspek visual, tetapi juga diperkuat oleh narasi yang dihadirkan. Karakter utama mengalami berbagai permasalahan kehidupan yang berkaitan dengan kondisi psikologisnya. Dalam cerita, karakter tersebut memiliki kecenderungan untuk mempertahankan kenangan masa lalu dan memandang masa kecilnya sebagai periode yang lebih indah. Keinginannya untuk terus berada dalam kenangan tersebut kemudian diwujudkan melalui pengalaman yang bercampur dengan halusinasi. Lingkungan dan berbagai peristiwa yang dihadapinya seolah-olah mempertahankan kondisi ideal dari masa lalu, meskipun pada kenyataannya karakter tersebut telah memasuki masa SMA dan harus menghadapi permasalahan kehidupannya. Pada bagian akhir cerita, karakter tersebut akhirnya mampu keluar dari kondisi tersebut dan berusaha menghadapi kenyataan. Pengalaman tersebut dapat menjadi relevan bagi pemain yang pernah mengalami perasaan serupa, yaitu kecenderungan untuk mengingat masa lalu sebagai sesuatu yang lebih sederhana atau lebih indah dibandingkan kondisi saat ini.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas aspek visual, lingkungan, budaya, dan imersi dalam *A Space for the Unbound*. Ika Resmika Andelina dan tim dalam penelitian berjudul “Identifikasi Aspek Elemen Desain pada Gim *A Space for the Unbound*” membahas perbandingan antara lokasi dan elemen visual yang terdapat dalam gim dengan lingkungan di dunia nyata. Penelitian tersebut berfokus pada adaptasi visual yang memiliki kemiripan dengan lokasi aslinya serta menunjukkan bagaimana representasi tersebut dapat menjadi media pengenalan budaya Indonesia kepada masyarakat internasional. Penelitian lain dilakukan oleh Haryo Wiwoho dan tim melalui artikel berjudul “Citra dalam Video Game *A Space for the Unbound* Tahun 2023”. Penelitian tersebut juga membahas representasi visual dan citra yang terdapat dalam gim. Selain aspek lingkungan, penelitian tersebut turut mengkaji keberadaan elemen mitologi lokal yang digunakan dalam membangun identitas budaya gim.

Sementara itu, Pandu Rukmi Utomo melalui penelitian “Pixels and Presence: How *A Space for the Unbound* Creates Immersion Through Cultural Details” membahas bagaimana detail budaya yang ditampilkan dalam gim dapat membangun pengalaman imersi bagi pemain. Penelitian tersebut mengkaji berbagai aspek audiovisual, *narrative aesthetic*, *ludic aesthetic*, dan transformasi budaya yang mendukung pengalaman pemain ketika berada dalam dunia gim. Penelitian tersebut juga membahas pengaruh karya Makoto Shinkai terhadap pendekatan visual gim, khususnya dalam menghadirkan lokasi yang detail dan memiliki kemiripan dengan lingkungan dunia nyata. Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya telah membahas representasi visual, budaya, dan pengalaman imersi dalam *A Space for the Unbound*, pembahasan mengenai hubungan antara representasi tata kota bergaya *pixel art* dengan pengalaman nostalgia pemain masih dapat dikembangkan lebih lanjut.

Penelitian ini berupaya mengisi ruang tersebut dengan menempatkan pengalaman pemain sebagai fokus utama. Elemen visual berupa lingkungan dan tata kota yang ditampilkan dalam gim akan dikaji berdasarkan pengalaman nostalgia yang muncul pada pemain yang memiliki pengalaman hidup pada era 1990-an. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana representasi lingkungan perkotaan melalui gaya *pixel art* dalam *A Space for the Unbound* dapat memunculkan pengalaman nostalgia pada pemain. Pengalaman tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan teori yang relevan untuk memahami hubungan antara representasi visual, memori, dan nostalgia dalam pengalaman bermain gim.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memahami pengalaman nostalgia yang muncul pada pemain setelah memainkan gim *A Space for the Unbound*. Pengumpulan data utama dilakukan melalui wawancara dengan pemain yang merasakan pengaruh kuat dari gim tersebut, baik melalui ilustrasi lingkungan dan tata kota, objek-objek visual yang memiliki keterkaitan dengan pengalaman masa lalu, gaya visual *pixel art*, maupun aspek naratif yang terdapat dalam gim. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposif dengan menetapkan beberapa kriteria. Partisipan harus telah menyelesaikan gim *A Space for the Unbound* secara keseluruhan agar memiliki pemahaman terhadap alur cerita, karakter, lingkungan, mekanik, dan *gameplay* yang ditampilkan. Selain itu, partisipan dipilih berdasarkan pengalaman tumbuh dan besar pada era 1990-an. Kriteria tersebut digunakan untuk melihat kemungkinan adanya hubungan antara elemen visual dan naratif dalam gim dengan pengalaman pribadi serta memori masa lalu yang dimiliki oleh partisipan.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan membahas beberapa aspek yang terdapat dalam gim, meliputi ilustrasi lingkungan dan tata kota, objek-objek visual, gaya *pixel art*, cerita, mekanik, serta *gameplay*. Pertanyaan wawancara diarahkan untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang dianggap memiliki keterkaitan dengan pengalaman pribadi partisipan dan dapat memunculkan rasa nostalgia terhadap era 1990-an. Data hasil wawancara kemudian dianalisis untuk menemukan pola pengalaman, persepsi, dan bentuk nostalgia yang muncul pada masing-masing partisipan. Selain data hasil wawancara, penelitian ini menggunakan studi literatur sebagai data pendukung dan landasan analisis. Studi literatur dilakukan terhadap sumber-sumber yang berkaitan dengan gim, *pixel art*, representasi visual lingkungan, nostalgia, serta aspek psikologis dan naratif yang berkaitan dengan karakter utama dalam *A Space for the Unbound*. Literatur tersebut digunakan untuk membangun landasan teoritis dan membantu menginterpretasikan hasil wawancara. Selanjutnya, temuan dari wawancara dikaitkan dengan teori yang relevan untuk memahami hubungan antara representasi visual, pengalaman bermain, memori, dan munculnya rasa nostalgia pada pemain.

Pembahasan

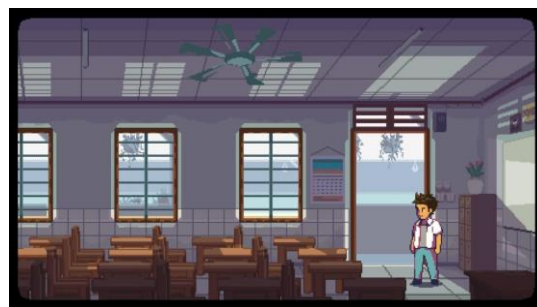
A Space for the Unbound mengisahkan cerita tentang Raya dan Atma yang merupakan dua sejoli yang sedang duduk di kelas 3 SMA. Dalam gim tersebut, kita memainkan karakter Atma yang akan berkeliling kota kecil yang mereka tinggali. Atma berinteraksi dengan banyak *NPC* (*Non Playable Character*) yang akan memberikan beragam tugas, informasi, dan dialog yang berhubungan dengan cerita maupun dengan keadaan lingkungan kota tersebut. Gim ini

terbilang *niche* karena merupakan gim dari pengembang independen sehingga jumlah pemainnya jelas jauh berbeda dibandingkan dengan gim dari developer ternama. Selain itu, gim *story-based* juga memiliki pasarnya secara khusus. Data yang diambil pada jurnal ini melalui wawancara dengan 6 narasumber yang bersedia untuk diwawancarai. Dari keenam narasumber tersebut, hanya satu yang merupakan generasi Z. Pandangan yang cukup berbeda memberikan gambaran baru dalam membahas aspek nostalgia dalam gim ini. Keenam narasumber tersebut sudah menamatkan gimnya, sebagian memiliki latar belakang masalah masa kecil yang mirip dengan Raya. Tiga diantaranya tumbuh besar di Jakarta (termasuk di Jakarta pinggiran), dua diantaranya di Bandung dengan dua nuansa lokasi yang cukup berbeda, sedangkan yang satu tinggal di Tangerang. Sedangkan setiap dokumentasi dari gim ini merupakan hasil pengalaman langsung penulis dalam memainkan gim ini. Setiap bagian tata kota yang mampu menggambarkan objek ataupun lokasi diambil gambarnya untuk diteliti dan juga dibahas bersama narasumber.

Dalam dunia gim tersebut, *gamer* dapat menjumpai banyak objek yang sangat dekat dengan Indonesia. Tak hanya tata kota, banyak objek ataupun interaksi yang memberikan gambaran nuansa era 1990-an di Indonesia. Dari hasil wawancara, *gamer* yang hidup pada era 1990 hingga 2000 awal, merasakan rasa nostalgia karena menemukan banyak detail objek ataupun interaksi yang mereka pernah rasakan pada masa tersebut. Sedikit berbeda dengan *gamer* yang terlahir di era setelah tahun 2000, yang sudah termasuk dalam generasi Z. Salah satu narasumber merupakan generasi Z dan ia menyatakan tidak merasakan nostalgia dalam memainkan gim tersebut. Bagian yang akan dibahas dalam jurnal ini adalah nuansa yang menimbulkan rasa nostalgia bagi generasi Millennial yang lahir pada tahun 1981 hingga 1997. *Gamer* yang menjadi narasumber wawancara menyebutkan beberapa kesamaan bagian dari gim tersebut, antara lain: sekolah, area perumahan, arena bermain dingdong, warung beserta gerobak penjual makanan, dan warnet. Sebagian lagi yang merupakan bagian kecil, seperti bioskop dan pos ronda, akan dibahas. Walaupun kedua hal tersebut tidak sepenuhnya memberikan dokumentasi tata kota, kedua hal tersebut memberikan gambaran situasi masyarakat era tersebut. Sebagian lain yang tidak terlalu menggugah nilai nostalgia dan kurangnya interaksi dalam gimnya, tetapi memberikan nuansa tata kota yang cukup baik dalam fiksi visual, akan dibahas sedikit, seperti jembatan, gereja, mesjid, balai desa, rawa perkumuhan, dan toko kue.



Gambar 1. Bagian awal cerita
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 2. Ruang kelas
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sekolah adalah tempat pertama yang Atma bisa interaksi pada bab I. Penggambaran sekolah diakui sangat akurat oleh *gamer*. Pada bagian ruang dalam kelas, *gamer* dapat melihat detail yang menggambarkan nuansa kelas pada era 1990-an dengan cukup baik. Kursi dan meja kayu yang dijelaskan penuh coretan, jendela kaca, daun jendela dan pintu yang terbuat dari bahan kayu, serta foto presiden dan wakil presiden yang didampingi oleh lambang Garuda Pancasila di tengahnya. Hal-hal tersebut merupakan ciri khas ruang kelas sekolah negeri. Akan tetapi, ada detail yang tidak sesuai pada eranya. Pada masa tersebut, kebanyakan sekolah masih menggunakan papan tulis kapur dibandingkan papan tulis *whiteboard* yang menggunakan spidol. Khususnya, latar belakang tempat yang dinyatakan sebagai pedesaan atau mungkin kota kecil (*rural town*), yang sebagian masih menggunakan papan tulis kapur hingga saat ini. Walaupun begitu, nuansa kelas tersebut diakui sangat mengingatkan mereka dengan masa sekolah mereka dulu.



Gambar 3. Bagian depan kelas
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4. Bagian kantin
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Bagian belakang sekolah
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6. Bagian lapangan sekolah
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Bagian-bagian sekolah yang ditampilkan di dalam gim ini bisa dikatakan tidak terlalu banyak, tetapi cukup mewakili bagian sekolah yang selalu ada di tiap sekolah. Pada saat Atma keluar kelas, *gamer* akan menemui lorong kelas dengan pot bunga yang sering ditemui banyak sekolah. Kantin sekolah yang digambarkan cukup baik yang memang biasanya berada di dekat pojok belakang sekolah. Bagian belakang sekolah yang biasanya ada tumpukan sampah dan tiang besi juga tergambarkan dengan baik. Pada bagian lapangan sekolah, bagian ini berhasil menggambarkan ciri khas sekolah negeri Indonesia yang biasanya berbentuk huruf U dengan bagian tengahnya adalah lapangan basket. Lapangan ini juga memang sering digunakan sebagai tempat pensi (pentas seni) sekolah. Secara umum, semua tata letak sekolah sudah sangat mewakili nuansa sekolah negeri tahun 1990-an.

Sebagai anak-anak yang tumbuh pada tahun 1990-an, saat ini, mereka sudah di usia dewasa. Nuansa sekolah tersebut mengingatkan mereka pada masa sekolah, seperti kegiatan saat belajar di sekolah dulu, pensi, jajan di kantin, bertemu teman, dan lainnya. Di antara partisipan pun ada yang teringat pada masa sekolah, mereka pernah dirundung teman-temannya. Cerita pada gim ini juga membahas tentang perundungan, sehingga pengalaman mereka pada masa tersebut juga memperkuat relevansi mereka pada cerita.



Gambar 7. Rumah Raya
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8. Perumahan (1)
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 9. Perumahan (2)
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. Perumahan (3)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Nuansa perumahan yang hadir dalam gim ini sangat baik menggambarkan ciri khas rumah-rumah yang ada di Indonesia. Namun, yang membuat para *gamer* bernostalgia pada bagian ini justru pada aktivitas yang dilakukan oleh NPC yang berada di sekitar perumahan tersebut. Ada anak kecil yang bermain bola, naik sepeda, beberapa ibu-ibu yang bergosip di depan rumah, dan lainnya. Salah satu narasumber bercerita bahwa nuansa tersebut mengingatkan ia pada masa kecilnya saat ia bermain bersama dengan tetangga di sekitarnya, seperti halnya yang dilakukan anak yang bermain bola tersebut. Narasumber lain bercerita bahwa ia ingat pernah berjalan-jalan sendiri ataupun naik sepeda di sekitar perumahan hingga sore hari. Nuansa perumahan tersebut yang mengingatkan dia akan pengalamannya tersebut. Kenangan bermain semasa kecil, aktivitas warga sekitar itu sangat melekat kuat dan menimbulkan rasa nostalgia dalam diri mereka. Akan tetapi, dalam hasil wawancara juga, ada narasumber yang justru tidak terlalu familiar dengan nuansa perumahan tersebut. Ia menyatakan bahwa daerah rumah dia, sekitar Bandung pinggir, memiliki desain perumahan yang berbeda. Ia menemukan desain rumah tersebut di perumahan tempat neneknya tinggal yang berada di Jakarta.



Gambar 11. Tempat main Dingdong
Sumber: Dokumentasi Pribadi

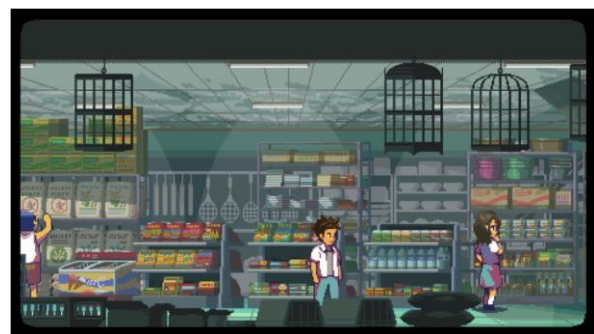


Gambar 12. Bagian dalam
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Menurut RetroRaves (2023:menit 6:45), mesin ini dinamai “mesin Dingdong” di Indonesia karena ciri khas bunyi “Dingdong” yang muncul saat memasukkan koin ke dalamnya. Mesin ini sebenarnya bernama mesin Arcade, sehingga nama tempat bermain Dingdong di gim ini adalah Rahmat Arkade. Sebagai *gamer*, mesin Dingdong tentu saja menggugah rasa nostalgia yang kuat karena mesin ini salah satu mesin yang memperkenalkan dunia gim kepada masyarakat Indonesia. Beberapa narasumber bercerita tentang pengalaman mereka berkenalan dengan mesin ini. Ada yang bercerita bahwa mesin ini biasa dibawa oleh *abang* depan sekolah. Ada yang bercerita bahwa tempat bermain di dekat rumahnya lebih *bobrok* daripada yang tampil di gim ini. Ada yang bercerita bahwa ia bermain Dingdong di Supermarket langganannya. Mesin Dingdong kemudian berangsur punah karena sudah tergantikan dengan konsol gim yang bisa dimainkan di rumah dengan harga lebih terjangkau. Akan tetapi, sampai saat ini Dingdong yang sangat melekat kuat pada generasi Millenial dan yang lebih tua, mesin ini masih diminati beberapa kalangan komunitas *Retrogames* (gim yang rilis pada era 80-90an). Beberapa ada yang membawanya ke dalam kegiatan *event* gim atau kegiatan *gathering* komunitas. *Gamer* dan Dingdong selalu memiliki kedekatan khusus, termasuk nilai nostalgia akan masa-masa tersebut.



Gambar 13. Bagian luar toko kelontong
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 14. Bagian dalam toko kelontong
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 15. Kios majalah
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 16. Gerobak es
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 17. Gerobak cimol
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 18. Tukang tambal ban
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 19. Bagian Luar Tenda Bakso
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 20. Bagian Dalam Tenda Bakso
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Saat berbicara dengan para narasumber tentang nuansa Indonesia, menurut mereka, toko kelontong, warung tenda, gerobak jualan sangat lekat dengan ciri khas daerah kota atau desa di Indonesia. Detail yang dihadirkan dalam bentuk gambar ataupun penjelasan dalam teks gim dinilai dapat memperkenalkan budaya Indonesia dengan baik. Sebagian hal memberikan nilai nostalgia seperti kios majalah yang saat ini sudah hampir tidak ada atau pedagang cimol dan es yang dulu kecil menjadi objek jajan sepulang sekolah. Toko kelontong sendiri walaupun beberapa narasumber menyatakan bahwa toko tersebut sangat khas Indonesia, ada satu narasumber yang menjelaskan bahwa toko tersebut bukan ciri khas Indonesia. Apabila kita menelisik sejarah toko kelontong, toko ini memang lebih dekat dengan budaya Tionghoa. Dalam sejarahnya, menurut Prasetyo (2020:69), nama klontong ini merupakan sebutan alat bunyi seperti gendang kecil yang dibawa oleh pedagang Tionghoa. Akan tetapi, lekatnya toko kelontong dengan budaya keseharian masyarakat Indonesia, memang menjadikan sebagian masyarakat akan teringat budaya Indonesia saat melihat toko ini dalam gim.

Bagi para partisipan, penggambaran gerobak es, pedagang cimol yang mengingatkan mereka pada masa sekolah dulu yang sering jajan bersama teman-temannya dulu. Kios majalah yang saat ini sudah tidak ada, mengingatkan mereka pada masa dulu mereka suka membaca atau membeli majalah gim ataupun majalah lainnya. Detail-detail inilah yang juga menimbulkan rasa nostalgia yang mengingatkan dan merindukan era 1990an.



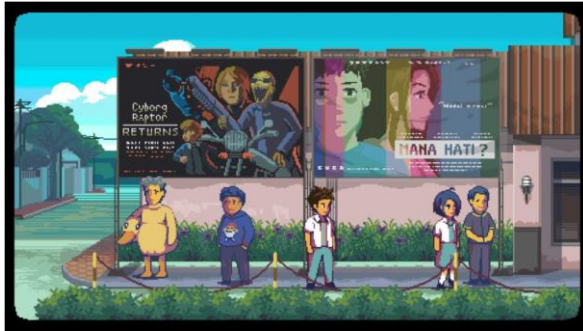
Gambar 21. Gedung Warnet
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 22. Bagian dalam Warnet
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada era kemunculan internet dan *game online*, masyarakat Indonesia, termasuk para remaja sering menghabiskan waktunya untuk berselancar di dunia maya melalui Warnet atau singkatan dari Warung Internet. Warnet memang mulai muncul menjamur pada tahun 2000-an saat kemunculan gim daring dengan yang paling terkenal salah satunya adalah *Ragnarok Online*. Nilai nostalgia masa bermain *game online* sangat lekat pada remaja yang tumbuh pada era tersebut. Detail tata letak komputer dan bangku, serta isi aplikasi dalam komputer sangat baik dalam memberikan gambaran Warnet pada masanya. Akan tetapi, keberadaan Warnet seperti salah penempatan pada latar belakang waktu maupun tempat di gim ini. Dari halaman promosi di *website* resmi gim ini, menyatakan bahwa gim ini berlatar belakang tahun 90-an di daerah pedesaan. Keberadaan internet yang saat itu belum merata dengan baik, seperti tidak sesuai dengan keadaan aslinya. Pada tahun 2000-an, Warnet pun masih lebih mungkin ditemukan di kota besar. Selain itu, penempatan gedung yang terbilang cukup modern dibandingkan desain gedung lain membuat gim ini tidak konsisten dalam mendesain tata kota dan dalam mendokumentasikan nuansa Indonesia tahun 1990-an.

Terlepas dari masalah konsistensi latar waktu pada cerita, Warnet merupakan hal yang menjadi nostalgia yang kuat bagi Millennial yang pada masa remajanya sangat dekat dengan Warnet untuk bermain gim, berselancar di dunia maya, ataupun membuat tugas sekolah ataupun kuliah. Pada masa itu internet belum merata, Warnet mempertemukan *gamer* dengan dunia *game online*, dengan berbagai judul gim yang populer pada masa itu, seperti *Ragnarok Online*, *Seal Online*, *GetAmped*, *AyoDance*, dan lainnya. Sebagai *gamer*, Warnet juga memiliki peran penting dalam perjalanan mereka mengenal dunia gim, seperti halnya mesin Dingdong. Nilai nostalgia yang muncul dari Warnet adalah gim-nya, terkhusus *Ragnarok Online* yang pengaruh nostalgianya sangat kuat dan masih dimanfaatkan pengembang gim-nya dengan membuat varian gim yang selalu mengedepankan kenangan bermain gim-nya pada masa tersebut.



Gambar 23. Poster film yang dilukis
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 24. Bagian depan bioskop
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 25. Bagian dalam bioskop
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 26. Ruang studio bioskop
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 27. Poster Mana Hati?
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 28. Poster Sabrina's Adventure
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari semua narasumber yang diwawancara, hampir tidak ada yang timbul rasa nostalgia saat melihat bioskop. Akan tetapi, poster *plesetan* film yang tampil pada gim ini yang membuat para *gamer* bernostalgia era 2000-an. Desain poster *Mana Hati?* menampilkan ciri khas poster Ada Apa Dengan Cinta (AADC) yang diputar pada tahun 2002. Sedangkan *Sabrina's Adventure* memiliki judul yang mirip dan desain yang mirip dengan Petualangan Sherina yang dirilis tahun 2000. Kedua film tersebut merupakan film yang dirilis pada era kebangkitan dunia perfilman Indonesia, khususnya AADC yang dianggap sebagai tonggak awal kebangkitan. Walaupun secara tahun rilis dan latar tahun gim ini sedikit berbeda, namun kedua poster film ini mampu memunculkan rasa nostalgia pada *gamer* yang melihatnya. AADC dan Petualangan Sherina merupakan dua film yang sangat lekat dengan pengalaman keseharian anak-anak dan remaja yang tumbuh pada tahun tersebut. Nostalgia itu saat kuat dirasakan sehingga kedua film tersebut pun dibuatkan sekuelnya yang ditargetkan untuk usia saat ini dari penonton mereka dahulu. Seperti AADC 2 yang mengambil latar bertahun-tahun setelah AADC pertama dan Petualangan Sherina yang menggambarkan Sherina yang sudah besar. Hal ini memperkuat

betapa pentingnya kedua film tersebut pada ingatan dan pengalaman remaja dan anak-anak pada tahun 1990an. Akan tetapi, masalah dokumentasi tata kota yang sama dengan Warnet, terjadi kembali di sini. Pada bagian luar, nuansa bioskop dengan poster film yang dilukis cukup baik dalam menggambarkan era tahun 1990an. Akan tetapi, pada saat masuk ke dalamnya, bagian tiket, kios *popcorn*, lorong bioskop, maupun ruang studio bioskop terbilang sangat modern yang hadir di era 2000an akhir.



Gambar 29. Pos ronda (1)
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 30. Pos ronda (2)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Salah satu narasumber memiliki kenangan khusus dengan pos ronda. Pos ronda memang merupakan bagian budaya Indonesia. Pos ronda adalah bagian dari siskamling (Sistem Keamanan Lingkungan) yang menjadi budaya gotong royong masyarakat dalam menjaga keadaan dan keamanan lingkungan sekitar. Di desa maupun kota, pos ronda ini selalu menjadi bagian masyarakat. Nostalgia yang timbul dalam perasaan salah satu narasumber adalah kenangan saat masa kecil bermain di sana. Ia teringat saat kecil, ia penasaran ingin membunyikan kentongan pos ronda tapi ia selalu urungkan niat itu karena takut dimarahi masyarakat sekitar. Di gim ini, Atma bisa bebas memainkan kentongan tersebut berkali-kali tanpa pinalti apapun sehingga sang *gamer* pun bisa bebas melampiaskan rasa ingin memukul kentongan tersebut sesuai keinginan dia.



Gambar 31. Jembatan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 32. Tenda kondangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 33. Wilayah perkumuhan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 34. Telepon koin dan gapura
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 35. Toko kue Ria Cafe
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 36. Bagian dalam Ria Cafe
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 37. Gereja dan Masjid
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 38. Balai Warga
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar-gambar di atas merupakan sebagian dari tata kota dalam fiksi visual yang hadir dalam gim ini. Yang dipilih dalam jurnal ini adalah yang memiliki ciri khas Indonesia maupun yang menjadi bagian Indonesia. Jembatan yang *gamer* lewati pada awal permainan adalah jembatan yang khas di daerah pinggiran penghubung antar kota dan wilayah. Tenda kondangan pada gim ini menghadirkan ciri khas tenda yang sering digunakan masyarakat Indonesia, lengkap dengan janur kuningnya. Sangat disayangkan tenda tersebut tertutup. Padahal, kalau dalam tenda itu memperlihatkan kedua mempelai pengantin lengkap dengan atribut pakaian adatnya, bagian tersebut akan menjadi salah satu bagian yang memperkenalkan budaya Indonesia juga. Wilayah perkumuhan yang ada di rawa cukup baik dalam memberikan detail tempat tinggal gelandangan di Indonesia, lengkap dengan gerobak yang biasa mereka bawa untuk memungut sampah. Peletakan telepon koin sangat baik untuk memberikan penanda tahun. Telepon koin merupakan salah satu alat komunikasi yang lazim digunakan pada tahun 1990an. Sedangkan gapura yang hadir di beberapa bagian, khususnya pada bagian menuju area perumahan, menjadi ciri khas Indonesia yang diingat beberapa narasumber. Detail gapurnya pun sangat mirip

dengan gapura yang ada di kota maupun desa. Toko kue yang dinamakan Ria Cafe di gim ini merupakan gedung khas Belanda, khususnya dari Batavia. Tata letak lukisan, palang nama, kue, dan lainnya dalam toko kue ini sangat khas dengan toko kue lama yang biasa ditemui di Jakarta. Gereja dan Masjid yang hadir di wilayah perumahan merupakan salah satu penggambaran tata kota Indonesia yang lekat dengan keagamaannya. Sayangnya, hampir tidak ada interaksi antara Atma dengan kedua bangunan ini. Yang terakhir adalah Balai Warga. Desain Balai Warga ini cukup baik dengan ciri khas papan nama dan bangunannya. Interaksi pada bangunan ini hanya untuk satu *quest* saat Atma meminta pare pada ibu yang berada di depan Balai Warga. Sayangnya juga, interaksi yang cukup banyak pada bangunan ini justru saat bangunan ini terbakar di bab III.

Pada gim ini terjadi beberapa hal yang tidak konsisten antara latar waktu dan tempat dengan deskripsi penjelasan tentang gim ini. Dari beberapa bagian, latar waktu secara konsisten menggambarkan bahwa latar waktunya di tahun 90-an dengan latar tempat pedesaan atau kota pinggiran. Selain dari bangunan yang ada, beberapa kegiatan dan *quest* yang dilakukan oleh Atma sangat lekat dengan latar waktu 90-an. Para narasumber mengingat masa-masa mengumpulkan tutup botol yang unik dan mengumpulkan stiker dari permen karet *Yoman* yang merupakan sebagian kenangan masa tahun 90-an. Lalu, di bagian menuju akhir, tanggal dengan detail bulan dan tahun muncul sebagai penanda kejelasan waktu dalam dunia gim ini.



Gambar 39. Salah satu tutup botol koleksi
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 40. Tanggal yang muncul di bab terakhir
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 41. Dunia Imajinasi Raya (1)
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 42. Dunia Imajinasi Raya (2)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Permasalahan tidak konsisten latar waktu bisa jadi berhubungan dengan konsep cerita gim ini. Apabila menjalani cerita gim ini hingga akhir, *gamer* dapat menemukan bahwa seluruh cerita ini merupakan imajinasi dalam diri salah satu karakter dalam gim, yaitu Raya. Di akhir gim pun kita menemukan satu tanggal yang memberikan kejelasan dan jawaban atas latar waktu di gim ini. Konsep waktu yang tidak konsisten sangat berhubungan erat dengan rasa denial Raya akan keadaan dirinya di masa sekarang. Diceritakan Raya mengalami perundungan di sekolah dan juga KDRT yang dilakukan oleh ayahnya kepada dirinya dan ibunya. Raya masih terus memegang teguh masa kecilnya yang walaupun tidak indah, ia merasa masih lebih bebas dibandingkan saat ia remaja dan menjelang dewasa. Dari pembahasan Zidan (2025:83-85), jurnalnya juga membahas *magical realm* pada gim ini yang ditandai munculnya gangguan antara waktu, dunia, dan identitas. Yang kemudian dengan menyambungkan pembahasan Jasmine Fauziyyah Putri dan timnya (2025:180-188), mereka membahas keadaan perkembangan mental karakter Raya yang ditandai dari *persona*, *shadow*, maupun *animus* yang ditampilkan Raya yang berbeda di setiap bab. Setiap interaksi dengan karakter dalam cerita dan sifat yang diceritakan oleh para karakter tersebut, akan menampilkan perkembangan diri dan keadaan mental Raya.

Nostalgia menurut Taylor A. Fiorito dan Clay Routledge (2020:1-2) adalah rasa sentimental akan masa lalu dan pengalaman sosial emosional. Rasa sedih, kesepian, ketidakberartian memang merupakan pemicu rasa nostalgia. Akan tetapi, apabila perasaan nostalgia itu dikelola dengan baik dan dijadikan motivasi untuk perbaikan diri, nostalgia dapat memberikan dampak positif. Permasalahan diri Raya yang berpegang teguh pada Atma yang merupakan sahabat baiknya di masa kecil ini pun menjadi pendorong utama Raya untuk menghadapi diri dan masalahnya di masa kini. Jadi, nostalgia yang dirasakan para *gamer* yang dibahas dalam gim ini mendorong agar *gamer* bukan hanya mengenang masa lalu yang indah, melainkan untuk menjadikan nostalgia sebagai motivasi hidup yang lebih baik.



Gambar 43. Peta lokasi dalam gim
Indonesia Sumber: Dokumentasi Pribadi



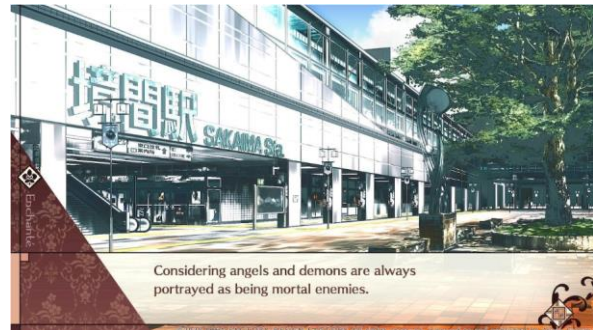
Gambar 44. Nuansa kerajaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Secara umum, gim ini sudah sangat baik dalam menampilkan dokumentasi nuansa kota khas Indonesia dan khas tahun 1990 hingga 2000 awal. Lokasi dan pemetaan pada gim ini terbilang terbatas. Akan tetapi, paling tidak, setiap ciri khas sebuah daerah di salah satu kota atau desa di Indonesia bisa terbilang cukup mewakili, seperti adanya sekolah, rumah warga, balai warga, tempat ibadah, dan toko kelontong. Selain dari lokasi, salah satu bagian gim ini juga cukup banyak mengambil inspirasi dari kerajaan Majapahit atau tema kelokalan lainnya.

Dari hasil diskusi dengan semua narasumber, gaya gambar *Pixel* ini diakui menggugah rasa nostalgia. Salah satu narasumber menyatakan gim tersebut mengingatkannya pada gim *Pokemon* ataupun *Mario* yang ia mainkan saat masa kecil dulu. Secara umum, gaya gambar *Pixel* ini mampu memberikan detail nuansa kota dengan baik walaupun menggunakan gaya gambar yang berkaitan dengan limitasi kemampuan komputer pada masa itu. Detail objek terlihat baik, seperti di toko kelontong, tumpukan barang-barangnya cukup mudah dikenali. Sebagian berpendapat, gaya gambar *Pixel* ini tidak memberikan nilai lebih dalam hal nostalgia. Salah satunya juga menambahkan bahwa format gim *Visual Novel*, yaitu format gim yang terfokus pada narasi dan elemen visual seperti karakter dan latar belakang dalam bentuk ilustrasi 2D. Bentuk penggambaran latar belakang pada gim *Visual Novel* bisa dilihat pada gambar di bawah, yaitu dari gim *Code Realize* dan *Cafe Enchante*. Ia berpendapat apabila menggunakan format ini, latar belakang akan terlihat lebih detail dan bagus, serta dapat lebih difokuskan ke perbaikan cerita.



Gambar 45. Latar tempat pada gim *Code Realize*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 46. Latar tempat pada gim *Cafe Enchante*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari hasil diskusi dengan narasumber tersebut disertai dengan pengalaman bermain gim ini, kami berpendapat bahwa gim memang lebih cocok mengusung format *Visual Novel*. Cerita dalam gim ini memiliki potensi yang sangat bagus dalam mengusung tema kesehatan mental. Sayangnya karena saat ini gim ini lebih berformat *adventure* dengan beragam *mini-game* di dalamnya, potensi ceritanya sedikit terhambat karena banyak terfokus mendorong Atma melakukan perjalanan dari satu titik ke titik lain untuk menjalankan misi yang terkadang sedikit hubungannya dengan karakter Raya. Dengan memakai format *Visual Novel*, gim ini akan lebih terfokus dalam menjelaskan cerita dan permasalahan yang dialami Raya dan ikut mempertajam karakter pendukung lainnya, termasuk dialog dan interaksi dengan *NPC*. Dengan format *Visual Novel* juga, nuansa tata kota tetap bisa ditampilkan dengan detail dan bagus dalam bentuk ilustrasi 2D.

Simpulan

Gim ini mampu menggugah rasa nostalgia bagi para *gamer* yang memainkannya hingga tamat. Berbagai aspek yang terdapat dalam gim memiliki kedekatan dengan nuansa tahun 1990-an. Setiap aspek tersebut memberikan dampak yang berbeda-beda terhadap pemain, bergantung pada pengalaman hidup dan latar belakang masing-masing.

Bagi narasumber yang memiliki pengalaman perundungan yang serupa dengan pengalaman yang dialami oleh karakter utama dalam gim, relevansi tersebut memperkuat keterikatan mereka terhadap cerita sehingga mereka memiliki ketertarikan yang lebih besar terhadap gim ini. Nuansa sekolah yang dihadirkan dalam gim turut memperkuat perasaan tersebut. Meskipun cerita dalam gim dapat mengingatkan mereka pada pengalaman perundungan yang pernah dialami, cerita tersebut juga membantu mereka menyadari bahwa mereka telah berhasil melewati pengalaman tersebut. Dengan demikian, cerita dalam gim tidak hanya menghadirkan kembali pengalaman masa lalu, tetapi juga dapat menjadi sarana bagi pemain untuk merefleksikan dan memaknai pengalaman tersebut.

Secara umum, nuansa lingkungan perumahan, sekolah, aktivitas warga, warnet, dan poster film merupakan beberapa aspek yang menimbulkan rasa rindu dan nostalgia bagi pemain yang tumbuh pada era 1990-an. Lebih dari 20 tahun telah berlalu, tetapi elemen-elemen tersebut masih melekat dalam ingatan mereka. Ketika melihat kembali elemen-elemen tersebut yang direpresentasikan dengan baik dalam gim, mereka seolah-olah diingatkan kembali pada masa kecil mereka. Bahkan, salah satu partisipan yang lahir pada akhir 1990-an mengakui bahwa dirinya masih sempat merasakan beberapa aspek yang ditampilkan dalam gim tersebut. Melalui gim ini, ia juga dapat memahami nuansa kehidupan pada era 1990-an yang digambarkan dengan cukup baik. Mesin Dingdong merupakan salah satu aspek yang secara konsisten membangkitkan rasa nostalgia dan kerinduan terhadap masa lalu pada seluruh pemain. Hal ini sejalan dengan pengalaman pemain gim di Indonesia, khususnya pada era 1990-an, yang mengenal dan memainkan gim melalui mesin Dingdong. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, para pemain pada masa tersebut dapat menemukan dan memainkan mesin Dingdong di sekitar sekolah, lingkungan tempat tinggal, maupun ketika pergi berbelanja bersama keluarga di pusat perbelanjaan atau supermarket. Seiring munculnya era gim konsol, mereka mulai meninggalkan mesin Dingdong dan beralih bermain gim konsol di rumah. Meskipun demikian, sebagian komunitas yang masih memiliki rasa rindu terhadap mesin tersebut memilih untuk membeli dan menyimpannya di rumah. Sebagian lainnya membawanya ke acara komunitas atau ruang publik untuk dimainkan bersama maupun agar dapat dicoba oleh orang lain. Dalam gim ini, mesin Dingdong juga memiliki peran yang cukup kuat karena beberapa bagian cerita utama dan cerita sampingan berkaitan dengan keberadaannya. Hal tersebut semakin memperkuat mesin Dingdong sebagai salah satu elemen nostalgia dalam gim.

Selain mesin Dingdong, *minigame* yang mengangkat aktivitas mengumpulkan tutup botol juga menjadi salah satu elemen yang khas pada era 1990-an. Pada masa tersebut, tutup botol memiliki beragam gambar dan desain serta terbuat dari bahan yang mudah disimpan. Kondisi tersebut mendorong munculnya kebiasaan mengoleksi dan memamerkan tutup botol kepada teman sebaya. Desain tutup botol yang ditampilkan dalam gim mampu mengingatkan para pemain pada pengalaman dan kebiasaan tersebut. Dengan demikian, benda sederhana seperti tutup botol dapat menjadi pemicu munculnya nostalgia karena memiliki keterkaitan dengan pengalaman masa kecil pemain. Bagi *gamer* yang lahir pada generasi Z dan generasi setelahnya, gim ini mungkin tidak selalu menimbulkan rasa nostalgia yang sama karena mereka tidak mengalami secara langsung sebagian besar kondisi yang digambarkan. Namun, melalui gim ini, mereka tetap dapat memahami keadaan, nuansa lingkungan perkotaan, serta berbagai

aktivitas yang dilakukan masyarakat pada era 1990-an. Gim ini juga cukup baik dalam memperkenalkan gambaran tata kota dan lingkungan kehidupan pada tahun 1990-an. Dengan demikian, gim tidak hanya berfungsi sebagai media nostalgia bagi generasi yang mengalami era tersebut, tetapi juga dapat menjadi media pengenalan kehidupan masa lalu bagi generasi yang lebih muda. Dalam menganalisis representasi nuansa tahun 1990-an, penulis menemukan beberapa ketidakkonsistenan yang kemudian dapat dihubungkan dengan cerita dan kondisi mental karakter dalam gim. Raya merupakan karakter yang telah dewasa, tetapi masih memiliki keterikatan yang kuat dengan pengalaman masa kecilnya. Kondisi tersebut dapat menjelaskan mengapa beberapa elemen dalam gim menunjukkan percampuran antara nuansa tahun 1990-an dan tahun 2000-an. Dengan demikian, ketidakkonsistenan tersebut dapat dipahami sebagai bagian dari representasi kondisi mental dan ingatan Raya yang masih terikat pada masa lalu. Perkembangan karakter Raya juga memiliki relevansi bagi pemain yang mengalami pengalaman serupa. Perjalanan Raya dalam menghadapi masa lalu dapat memberikan motivasi kepada pemain untuk menjadi lebih kuat dan berani dalam menghadapi pengalaman masa lalu serta melangkah menuju masa depan yang lebih baik.

Gaya visual *pixel* juga memberikan pengalaman nostalgia tersendiri bagi para pemain karena mengingatkan mereka pada gim yang dimainkan ketika masih kecil. Pada era 1990-an, keterbatasan teknologi grafis membuat gaya visual *pixel* banyak digunakan dalam gim. Oleh karena itu, gaya visual tersebut memiliki tempat khusus dalam ingatan para *gamer* yang tumbuh pada masa tersebut. Penggunaan gaya visual *pixel* juga masih ditemukan pada berbagai gim masa kini, bahkan beberapa di antaranya mengombinasikannya dengan *gameplay* yang terinspirasi dari gim pada era tersebut. Penggunaan elemen-elemen tersebut dapat menjadi salah satu cara untuk membangkitkan rasa nostalgia pemain terhadap pengalaman bermain gim pada masa lalu. Selain membangkitkan nostalgia, gim ini juga memungkinkan *gamer* dari berbagai generasi dan negara untuk mengenal budaya serta nuansa kehidupan Indonesia. Representasi tersebut tidak hanya ditampilkan melalui tata kota, tetapi juga melalui interaksi antarkarakter, dialog, serta berbagai penjelasan yang terdapat dalam gim. Elemen-elemen tersebut cukup baik dalam menggambarkan kehidupan dan karakter masyarakat Indonesia. Selain itu, berbagai simbol khas budaya Indonesia juga dapat ditemukan selama pemain menjalankan gim, seperti pakaian yang berkaitan dengan Kerajaan Majapahit, pakaian tradisional, makanan, musik, dan berbagai unsur budaya lainnya. Kehadiran elemen-elemen tersebut menjadikan gim sebagai salah satu media yang dapat memperkenalkan budaya Indonesia kepada pemain dari berbagai latar belakang.

Melalui penelitian ini, penulis berharap masyarakat luas dapat lebih memahami makna nostalgia yang dirasakan oleh *gamer* ketika memainkan gim dengan latar dan nuansa masa lalu. Gim ini patut diapresiasi karena tidak hanya mampu menghadirkan pengalaman nostalgia bagi pemain, tetapi juga turut memperkenalkan budaya Indonesia kepada khalayak yang lebih luas serta telah memperoleh pengakuan melalui ajang nominasi internasional. Berbagai aspek dalam gim ini masih memiliki potensi untuk dikaji lebih lanjut, khususnya dari perspektif psikologi, kesehatan mental, budaya, memori, serta hubungan antara pengalaman pribadi pemain dan narasi dalam gim.

Sumber Referensi

- Aleksic, Veljko dan Vlado Simeunovic. (2024). *The Pixel Art as Computer Graphics Artistic Expression in Digital Games. In Proceedings 10th International Scientific Conference, Serbia, University of Kragujevac, Faculty of Technical Sciences Čačak*
- Alexandra, Juliette. (2026). Visual Novels as Anxiety Interventions: Visual Storytelling and Emotional Engagement in Young Adult. *VCD: Journal of Visual Communication Design*, vol. 11, Juni 2026, (pp. 189-209).
- Andelina, Ika Resmika, Martinus Eko Prasetyo, dan Sherly Theresia. (2024). Identifikasi Aspek Elemen Desain Pada Gim A Space for the Unbound. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, vol. 3, no. 2, Oct. 2024, (pp. 64–70).
- Cairns, Paul, Anna Cox, dan A. Imran Nordin. (2014). “Immersion in Digital Games: A Review of Gaming Experience Research dalam *Handbook of Digital Games*, hlm. 1-31. Amerika: Wiley-IEEE Press.
- Candrastuti, Ratih, Erlina Novianti, dan Sri Kantina. (2026). Potret Jakarta Melalui Foto Dokumenter sebagai Media Komunikasi Sosial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 6, 2026, (pp. 703-715).
- Fiorito, Taylor A. dan Clay Routledge. (2020). Is Nostalgia a Past or Future-Oriented Experience? Affective, Behavioral, Social Cognitive, and Neuroscientific Evidence *Frontiers in Psychology*, vol. 11, Juni 2020, (pp. 1-3).
- Iqbal N. H., Muhammad, Eka Noviana, dan Ramlan. (2023). *Analisis Nuansa Nostalgia Gaya Visual Indonesia tahun 90an Melalui Game Pixel Art A Space For The Unbound*. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain. Institut Teknologi Nasional Bandung.
- Navaro, Al Athaya S. R. 2025. “Warnet, Dari Tempat Anak Gaul Kota Kini Jadi Kenangan” dalam <https://www.krajan.id/warnet-dari-tempat-anak-gaul-kota-kini-jadi-kenangan/>. Diunduh 14 Januari 2026.
- Prasetyo, Yudi. (2020). Dari Pikulan ke Kelontong: Tionghoa dan Toko Kelontong Yogyakarta 1900-1942. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, vol. 2, Juni 2020, (pp. 63-78).
- Putri, Jasmine Fauziyyah, Dwi NCS Kusumaningtyas, dan Ali Mustofa. (2025). Raya’s Psychological Individuation in A Space for the Unbound: A Jungian Analysis. *New Language Dimensions*, 6(2), (pp. 177-189).
- RetroRaves, 18:37, 21, Februari, 2023. Sejarah Arcade / Ding Dong di Indonesia dan nama link : <https://www.youtube.com/watch?v=XV4vWPMZrLY>
- Rifqi, Ahmad Zidan. (2025). Magical Realism Depicted in A Space For The Unbound (2023) Game. *LITERA KULTURA: Journal of Literary and Cultural Studies*, vol. 13., 2025, (pp. 79-88).
- Ruangwarna, Coloring Room, 14:01, 3, Agustus, 2022, Surabaya&Sarangan 1989 dan nama link: https://www.youtube.com/watch?v=Z2zoQ_6GvQE
- Sebastian, Awang Gandi, Purwanti, dan Irma Surayya Hanum. (2025). Representasi Masalah Sosial dalam Game A Space For The Unbound Kajian Analisis Wacana A Teun Vand Dijk. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 9(1), (pp. 89-108).
- Stevanie, Felicia. (2025). Representasi Gangguan Mental Dalam Permainan “A Space For The Unbound”. *Nirmana*, Universitas Airlangga. vol. 25, no. 1, Jan. 2025, (pp. 76–87).
- Utomo, Pandu Rukmi, Krishna Utama, dan Yan Yan Sunarya. (2022). Imersi Dan Nostalgia Dalam Game A Space For The Unbound. *Jurnal Seni Rupa dan Reka Rancang*, vol. 3, November 2022, (pp. 55-80).

- Utomo, Pandu Rukmi. (2024). *Pixels and Presence: How “A Space For The Unbound” Creates Immersion Through Cultural Details. In Proceedings of the 4th International Conference on Creative multimedia, Cyberjaya, Malaysia.*
- Villarreal, Sergio A. P. (2022). *A Visual Renegade: A Phenomenological and Aesthetical Examination of Pixel Art.* Thesis. MA Arts & Culture: Design Cultures, Faculty of Humanities. Vrije Universiteit Amsterdam.
- Wiwoho, Haryo, Muammar Qursheva A.W., Mahfud Azkar, dan Ahmad Harry Rizky. (2023). *Citra Dalam Game A Space For The Unbound Tahun 2023. In Proceedings Seminar Nasional Desain dan Media. Jakarta, Indonesia. Universitas Indraprasta PGRI.*