Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kasus kerusakan hutan mangrove ini sudah menjadi masalah yang tidak terselesaikan selama bertahun-tahun. Penulis memutuskan untuk membuat *game* mengenai hutan mangrove agar masyarakat mengerti kegunaan hutan mangrove dan berusaha untuk melestarikannya.

Penulis kemudian mulai merancang karakter yang bisa menarik perhatian pemain dalam memainkan *game* mengenai hutan mangrove. Penulis berharap dengan adanya *game* ini mereka dapat lebih mengerti mengenai hutan mangrove.

Selama proses perancangan karakter, penulis mempelajari banyak hal mengenai mendesain karakter dengan mengeksplorasi berbagai macam *style* gambar, pemilihan warna serta mempelajari animasi 2D.

Secara keseluruhan, penulis dapat menyimpulkan bahwa karakter yang diciptakan oleh penulis sudah cukup bagus namun belum memuaskan melalui kuesioner yang ada.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama proses perancangan, berikut adalah beberapa saran yang bisa diperhatikan oleh penulis lain bila ingin mengambil Tugas Akhir yang serupa, yaitu:

1. Lakukan riset sebanyak mungkin untuk menemukan *style* yang akan digunakan di dalam *game*.

Perancangan Karakter Berdasarkan..., Audrey Simananda, FSD UMN, 2018

2. Jika bingung akan bagaimana desain karakter, lihat kembali karakteristik masing-masing karakter dan *moodboard* yang ada.
3. Lakukan banyak eksperimen dengan *color palette* untuk karakter, pastikan karakter tidak tertutup oleh *background* namun tetap selaras dengan warna *background*.
4. Bila akan menggunakan *sprite* untuk animasi karakter dalam *platform unity*, pastikan animasi karakter tetap konsisten. Jika tidak yakin bisa menghasilkan animasi yang konsisten disarankan mencari alternatif lain seperti menggunakan program *rigging* untuk 2D.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA