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. Kesimpulan

Dalam merancangan karakter Dohawa dan Toroa dalam *game* 3D "Fagohi", penulis menemukan bahwa :

1) Perlunya pemahaman mengenai *game* 3D baik segi desain maupun teknis sebelum memulai perancangan karakter.

2) Pengkategorian peran karakter melalui *archetype* sangat membantu dan pengembangannya dapat diaplikasikan ke dalam cerita.

3) Tiga Dimensional Karakter adalah elemen yang memberikan kehidupan kepada karakter.

4) *First Person POV* dapat mempersuasi pemain untuk bermain peran sebagai karakter *First Person* itu sendiri.

5) Target *user*/pemain dapat berpengaruh dalam proses desain. Dari ciri ini maka dapat ditentukan gaya desain seperti apa yang sesuai dengan target *user*/pemain.

6) Teknik *baking* model *High Poly* dan *Low Poly* dapat menjadi solusi untuk membuat karakter tidak memberatkan *game engine*, namun memiliki model yang memiliki *high resolution detail*.

Perancangan Karakter... Meike Angelina, FSD UMN, 2016

7) Bentuk dan warna dapat menggambarkan kepribadian dari sebuah karakter, sehingga hal ini sangat dalam pembangunan dasar dari karakter yang nantinya dapat dikombinasikan dengan berbagai *style* sesuai dengan kebutuhan karakter.

8) Elemen-elemen Suku Nias dalam tugas akhir ini merupakan dasar yang diimplementasikan untuk membangun kedua karakter.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dimiliki oleh penulis selama proses perancangan tugas akhir ini adalah :

1) Sebelum menentukan tema dari tugas akhir, lebih baik mencari tahu terlebih dahulu mengenai teknis dan software yang akan digunakan untuk pembuatan *project*.

2) Pembuatan konsep dan desain karakter sangatlah penting, sehingga utamakan dahulu kedua hal ini agar memperkecil kemungkinan revisi yang terlalu banyak.

3) Mencari sumber dan referensi sebanyak-banyaknya. Apabila data yang ditemukan sangat terbatas, khususnya untuk tema nusantara, kunjungilah Perpustakaan Nasional atau Taman Mini Indonesia Indah.

4) Perkirakan waktu pembuatan, jangan membuat *timeline* yang terlalu mepet karena banyak kemungkinan *error*, perbaikan, atau revisi di tengah pembuatan *project*.

Perancangan Karakter... Meike Angelina, FSD UMN, 2016