



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.

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan percobaan untuk mendesain *environment* yang bersangkutan dengan alat musik ansambel pa'balle yakni ganrang, pui-pui, dan gong, penulis dapat menyimpulkan bahwa

1. Memahami mengenai visual dari alat musik ganrang, pui-pui, dan gong merupakan hal yang penting dalam konsep awal. Memahami visual dari ketiga alat musik tersebut adalah sebagai acuan dalam pembuatan level dan *platform* agar visual dari level dan *platform* tidak berbeda dari benda aslinya.
2. Dalam mendesain *platform* dengan tema ganrang, pui-pui, dan gong diperlukan pemahaman mengenai bagian-bagian mana yang perlu ada jika dijadikan *platform*. Contohnya adalah pijakan pada *platform* ganrang harus berwarna krem karena pada bagian tabuhan merupakan kulit yang dikeringkan dan pada platform gong keseluruhannya harus berbentuk bundar sesuai dengan bentuk aslinya.
3. Memahami teori-teori mengenai perancangan *environment* untuk memaksimalkan perancangan *environment* pada permainan *Pa'Balle Adventure Game*. Contohnya adalah dengan teori *normal maps* dimana tekstur *environment* dapat diberi detail yang lebih tanpa harus menambah *poly* sebab penambahan *poly* dapat memperberat kerja *engine* permainan tersebut.

4. Pada penempatan *platform* harus disusun sebagaimana rupa agar tidak terlihat sedikit tapi memberikan kesan keramaian pada *environment*. Contohnya adalah pada level 2 pui-pui dimana hanya terdapat 2 jenis platform tetapi dengan penempatan yang baik akan memberikan kesan penuh yang masih memiliki efek kerapihan. Penempatan yang baik sesuai dengan teori juga memberikan ruang bergerak *player* agar dapat bergerak dengan leluasa tanpa mengurangi tingkat kesulitan.

5.2. Saran

Dalam proses mendesain permainan ini yang perlu diperhatikan salah satunya adalah *timeline*. *Timeline* sangat penting karena merupakan acuan dari kapan perancang, baik dari segi *environment*, *character*, dan *UI/UX*, harus menyelesaikan proyek sesuai waktu. *Milestone* harus dipenuhi sesuai jadwal agar tidak ada keterlambatan dalam memproduksi permainan. Komunikasi yang baik antar perancang sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman yang menghasilkan timpang tindih pekerjaan sehingga pekerjaan lebih terkoordinasi. Selain itu komunikasi yang baik akan menghasilkan atmosfer kerja yang baik.

Dari segi perancangan, riset mengenai obyek penelitian sangat dibutuhkan untuk memahami keseluruhan peran obyek pada permainan. Pentingnya obyek yang diteliti harus sangat ditonjolkan agar pemain dapat mengetahui obyek tersebut dengan memainkan permainan yang dibuat. Tidak hanya itu ketahui juga segmentasi dari target market yang dituju. Pergunakan juga wawasan mengenai pengalaman pengguna agar perancang dapat memberikan permainan yang baik sesuai dengan

ketertarikan pengguna. Timbulkan juga keunikan yang dapat membuat kesan permainan yang dibuat berbeda dan lebih menarik dari permainan yang telah ada sebelumnya.

