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

1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dalam perancangan tokoh untuk game berjudul Rakshati adalah siginifikansi riset yang menjadi sangat besar dikarenakan tokoh yang dirancang seperti Ganesha, Garuda, Naga dan Dwarapala mebutuhkan hasil penelitian yang cukup kuat terlebih dahulu sebelum bisa masuk ke dalam perancangan. Tokoh – tokoh tersebut masing – masing mempunyai cerita yang unik dan disampaikan melalui bentuk, warna dan juga aksesoris yang digunakannya, sehingga pengertian dari setiap elemen tersebut menjadi sangat krusial agar pesan cerita tersebut dapat tersampaikan.

Seperti pada tokoh Ganesha, cerita dari tokoh tersebut mempengaruhi banyak aspek dari perancangan, yakni secara bentuk Ganesha didominasi oleh bentuk yang sirkular tanpa adanya sudut yang tegas. Hal tersebut sesuai dengan tokoh Ganesha pada cerita rakyat yang merupakan sesosok yang bijak dan bukan petarung. Warna dari Ganesha juga lebih terang ketimbang menara tokoh lainnya dikarenakan tahtanya sebagai dewa. Begitu pula dengan aksesoris Ganesha yang lebih rumit dan berwarna cerah ketimbang menara tokoh lainnya, untuk merepresentasikan tahtanya sebagai dewa. Setiap tokoh lain dalam perancangan ini juga mengikuti proses logika yang sama.

Studi eksisting serta kuisioner menjadi penopang yang baik untuk perancangan dan memastikan perancangan tetap dalam jalur yang sesuai, setelah

Perancangan Tokoh Untuk..., Theodore Stephen, FSD UMN, 2018

menempuh semua tahap tersebut baru penulis memulai *production phase*. Dalam perancangan tokoh untuk game berjudul Rakshati, juga perlu sekali diperhatikan keselarasan dari tokoh dengan *environment*-nya, warna menjadi faktor yang sangat penting untuk memisahkan keduanya. Setelah rancangan diselesaikan, penulis pun tetap mengambil *feedback* dari sekitar dan juga dosen agar dapat mendapatkan hasil perancangan yang paling sesuai.

2. Saran

Saran dari penulis adalah, harus adanya ikatan yang kuat antara bagian teknis dengan bagian desain dalam perancangan suatu games. Dikarenakan tidak semua yang penulis telah rancang dapat diwujudkan secara persis atas adanya hambatan dalam masalah teknis. Hal tersebut menjadi penghalang yang lebih lagi dikarenakan platform pilihan kelompok penulis yang tergolong masih baru dan tidak banyak yang menguasainya secara teknis. hal tersebut menghambat penulis dan bahkan menghentikan beberapa ide dari penulis. Atas masalah tersebut mencari platform yang lebih mudah juga disarankan oleh penulis.

Perancangan karakter ini dapat dikembangkan dengan menambahkan level yang ada di dalam permainan, dikarenakan jumlah level yang hanya berjumlah 3 saja dan hanya menghabiskan 15 menit untuk menyelesaikan seluruh isi permainan. Jumlah perancangan karakter pun dapat ditambahkan, sehingga variasi strategi yang ada akan lebih beragam dan mempunyai dinamika yang lebih *diverse*.

Perancangan Tokoh Untuk..., Theodore Stephen, FSD UMN, 2018