



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini dilakukan untuk menciptakan sebuah *environment* dengan tema Pancasila. Proses diawali dengan didapatkannya masalah mengenai pelanggaran kemanusiaan. Data perancangan didapatkan dari hasil wawancara ahli Pancasila, studi literatur, dan studi referensi. Hasilnya didapatkan Jakarta sebagai wilayah dengan kasus pelanggaran Pancasila terbanyak. Kasus berupa tawuran, *bullying*, dan pencurian khususnya remaja dengan usia 16 hingga 18 tahun.

Media *game* digunakan sebagai media informasi mengenai Pancasila, informasi diperlihatkan lewat *environment* di dalam *game*. Fungsi *environment* sebagai pemberi suasana pada saat pelanggaran terjadi, bentuk kejadian, dan memberikan cerita lewat tampilan dan keadaan. Data yang diperoleh dalam perancangan *environment* dibantu dengan hasil wawancara mengenai *environment design*. Dalam perancangan dibuatlah *moodboard* dari hasil *mindmapping* dengan kata kunci *Strength, Spiritual, Humanity*.

Proses visua dilakukan dengan menggambar sketsa *environment* menyesuaikan kasus pelanggaran yang digunakan dan 3 kata kunci dari *moodboard*. Selanjutnya masuk ke dalam proses *modeling*. Bentuk aset disesuaikan dengan batasan *poly* untuk mengurangi berat *file*. Setelah proses *modeling*, dilanjutkan ke proses *texturing*. Dimulai dengan *base color*, kemudian diberikan beberapa *layer* baru untuk memberikan *bump, glossiness* dan *specular*,

detail seperti debu, retakan, karat. Selanjutnya masuk ke dalam *unity* untuk proses *lighting*. Digunakan *skybox* untuk *background*, *spotlight* dan *point light* untuk cahaya dalam *environment*. Setelah semua selesai maka *environment* akan disatukan untuk proses *coding* menjadi *game*.

Setelah selesai perancangan, kemudian dilakukan *alpha test*. Hasil dari kuisisioner *alpha test* dijadikan masukan untuk melakukan revisi. Setelah revisi selesai, dilakukan proses *beta test*. Hasilnya tampilan *environment* sudah baik, namun ada sedikit masalah pada penggunaan dan penempatan cahaya. Secara keseluruhan dari hasil *beta test* didapatkan bentuk *environment* sudah sesuai dengan konsep.

1.2. Saran

Penulis berharap dengan adanya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan membantu untuk pengembangan kedepannya. Maka dari itu, penulis ingin membagikan saran jika ingin membuat karya yang serupa dan pengembangannya:

1. Diperlukan riset yang mendalam terhadap *target user*, media yang akan digunakan, dan wawancara kepada ahli di bidang Pancasila untuk mendukung proses perancangan.
2. Perancangan media sebagai informasi Pancasila dapat menggunakan media lain dan disesuaikan dengan *target user* serta apa yang ingin disampaikan. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing.

3. Masalah Pancasila yang masih sangat luas menjadikan perancangan media *video game* menjadi sulit. Pancasila dapat dipersempit untuk memudahkan dalam konsep dan perancangan.
4. Dalam hal *environment*, diperlukan pemahaman dan riset untuk membuat *level design* yang tepat untuk menghindari masalah pada konsep dengan tampilan pada *environment*.
5. Pengembangan dapat dilakukan dengan memberikan level baru pada *game* untuk kedepannya.