



### **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

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Selama perancangan *environment* dalam game *Safari Defense* penulis menyimpulkan hal-hal yang harus diperhatikan ketika membuat sebuah desain *environment* dalam sebuah *game*.

1. Pembuatan sebuah *environment* dalam sebuah *game* 2 dimensi memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan. Seorang *environment artist* harus mempertimbangkan berbagai macam aspek untuk menciptakan kembali sebuah dunia yang akan dibuat oleh *environment artist*. Aspek-aspek yang sangat detail akan mendukung seorang *environment artist* untuk mendukung karakter dan menciptakan suasana dalam *game* saat dimainkan oleh konsumen. Aspek-aspek yang terdiri dari sinopsis yang telah disusun dan disepakati sebagai cerita untuk membangun sebuah *game* dan akan menimbulkan sebuah alur ketika dimainkan, perlunya referensi-referensi yang kuat dari berbagai sudut seperti lokasi yang ingin diwujudkan dalam *game Safari Defense*, unsur budaya yang berkembang pada dunia yang akan dibuat, makhluk hidup yang tinggal dalam dunia *game* sangat diperlukan dasar yang kuat untuk menciptakan sebuah *environment* dalam *game Safari Defense*.

2. Sebuah *environment* tidak hanya berdasarkan referensi dan kesinambungan *environment* dengan cerita sinopsis pada *game* yang telah disetujui. Akan tetapi, sebuah *environment* membutuhkan teori-teori yang mendukung untuk menciptakan sebuah desain *environment* untuk menjadi sebuah *environment* yang akan memberikan imajinasi bahwa dunia dalam *game* tersebut “ada”. Teori-teori yang akan membantu untuk menciptakan sebuah dunia dalam *game* yang memiliki *environment* yang menjadi komponen penting bukan pelengkap dalam sebuah *game*. Teori-teori yang menjadi dasar dalam pembuatan *environment* dalam *game Safari Defense* seperti teori dasar *environment* itu sendiri, teori perspektif yang digunakan dalam bidang 2 dimensi, teori warna yang muncul dalam eksekusi *environment*. Penulis menyadari bahwa teori-teori tersebut sangat membantu dalam proses perancangan dan pembuatan *environment* dalam *game Safari Defense*.

## 5.2. Saran

Beberapa hal yang penulis sarankan berkaitan dalam proses pembuatan *environment*.

1. Pembuatan sebuah *environment*, harus memiliki dasar yang kuat untuk memulai perancangan *environment* dalam *game*. Perdalam dan pahami apa yang akan dibuat, dimana lokasi yang akan menjadi acuan dalam pembuatan *environment*, kenali budaya apa yang berkembang pada daerah tersebut, dan terakhir apa yang akan menjadi ciri khas pada *environment* tersebut.

2. Per kaya pengetahuan dalam proses pembuatan *environment* dengan membaca buku tentang teori-teori yang dibutuhkan untuk membuat sebuah “dunia” yang akan dibuat. Karena dengan adanya teori-teori memperkaya dan mempermudah penulis untuk membuat sebuah *environment* “dunia” yang diciptakan.
3. Proses pembuatan sebuah *environment* akan memerlukan pemahaman yang sangat kaya tentang ”dunia” yang akan diciptakan. Penulis memerlukan pengetahuan dan pemahaman yang sangat kaya untuk membantu proses pembuatan *environment*. Pemahaman dari segi budaya, lokasi, bentuk topologi, bentuk-bentuk bangunan yang akan muncul, iklim yang ada pada *environment* tersebut, dan hubungan antara *environment* yang penulis ciptakan dengan karakter yang hidup dalam “dunia” dibuat oleh penulis. Mempertimbangkan seluruh aspek akan memerlukan hubungan yang sangat kuat antara *environment artist* dengan karakter *artist* sehingga tidak menimbulkan saling “mengadu” antara *environment/background* dengan karakter yang telah dibuat.