



### **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

Dalam pembuatan karakter *game* “*Dive! Orca*” diperlukan analisa bentuk, warna, dan gerakan. Karakter Orca yang ingin diciptakan adalah seekor paus pembunuh berusia 1 bulan. Analisis bentuk diperlukan untuk menciptakan karakter Orca agar terkesan lucu dan sederhana. Bentuk yang kecil dan bulat diharapkan membuat karakter ini lebih mudah disukai oleh target pengguna. Sedangkan analisa warna dan pola yang ada pada Orca dibentuk sesuai dengan fisik paus pembunuh agar dapat lebih mudah untuk diidentifikasi oleh pemain-pemain awam. Bentuk yang sederhana di dalam lingkungan yang surealis juga membantu dalam mengidentifikasi karakter.

Sedangkan, dalam pembuatan *environment* diberi tema surealis tetapi berbeda dengan surealis pada lukisan-lukisan. Penulis menganalisa beberapa *game* yang bertemakan surealis dan menyimpulkan bahwa warna yang gelap memberi kesan surealis yang lebih baik. Analisa bentuk laut dan berbagai makhluk hidupnya juga diperlukan sebagai dasar pembuatan *environment*.

Terdapat beberapa kesulitan seperti pencarian data dari literatur terhadap gerakan paus pembunuh membuat penulis harus melakukan penelitian tentang mamalia laut yang masih berhubungan seperti lumba-lumba. Anatomi paus pembunuh yang disederhanakan menjadi berbentuk bulat juga membuat penulis kesulitan dalam melakukan animasi gerakan-gerakan renang Orca.

Kesulitan lainnya adalah menemukan cara untuk menciptakan sebuah *game* yang tidak cepat menghabiskan baterai telepon genggam. Pada awalnya penulis membuat desain *level* langsung dengan ukuran yang sangat besar dan terbukti cara tersebut tidaklah efektif juga mengambil sebagian porsi *memory* pada perangkat *mobile* tersebut. Pada akhirnya penulis membagi setiap *environment* menjadi beberapa *tile* yang berjumlah tujuh puluh enam *tile* dan digunakan berulang-ulang dalam setiap pembuatan *level*. Banyaknya *tile* tersebut supaya pemain merasakan bahwa setiap *level* memiliki visual yang berbeda dan memberi kesan bahwa Orca tidak melewati tempat yang sama dan berjalan maju menuju akhir cerita.

Laut di dunia saling menyerupai satu sama lain. Penulis kesulitan dalam membuat beberapa tingkatan, *level* demi *level*, saling berbeda satu sama lain. Dalam hal warna, penulis harus membedakan setiap *tone* supaya mendapatkan harmoni dan kesatuan dalam *environment*.

## 5.2. Saran

Dalam pembuatan karakter dan *environment* yang mengambil referensi pada keadaan yang sebenarnya diharuskan melakukan banyak studi referensi karena tidak semua literatur memuat hal-hal tersebut. Gerakan-gerakan hewan memang berbeda satu dengan lainnya namun jika masih satu famili biasanya masih menyerupai.

Untuk pengembangan berikutnya akan dibuat *level-level* lanjutan sesuai dengan yang telah tertera di atas. Setiap *update* akan berpengaruh dalam cara bermain dan juga jalannya cerita.