



### **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**

Berdasarkan proses perancangan karakter untuk MMORPG Berjudul “Vedas”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam mendesain tokoh, pembangunan karakter dengan elemen tiga dimensi, menurut Egri sangat penting untuk diterapkan. Karena dengan menerapkan hal tersebut, karakter yang dihasilkan terasa lebih detail dan lebih dapat dipercaya serta nyata. Elemen tiga dimensi karakter tersebut terdiri dari fisiologi, sosiologi dan psikologi dari karakter dan tahap ini dilakukan sebelum proses desain untuk membentuk visualisasi karakter. Penulis mendalami siapa karakter yang akan didesain dari bagaimana penampilan fisiknya, kepribadian dan latar belakangnya. Sehingga desain visual yang nantinya dihasilkan benar-benar mewujudkan elemen tiga dimensi karakter tersebut dan membentuk sebuah desain visual yang kuat serta menonjol.
2. Teknik yang penulis terapkan dalam mendesain karakter adalah menggunakan siluet pada awal proses perancangan menurut Castillo dan Novak (2008). Teknik tersebut sangat membantu untuk menghasilkan bentuk siluet karakter yang kuat dan menonjol dengan memainkan bentuk tanpa memusingkan detail dari karakter.
3. Sesuai dengan artikel dari Tsai (2007) tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat *concept art* untuk game seperti penggunaan

referensi sangat penting dalam proses mendesain karena tanpa hal tersebut, karena dalam hal ini penulis menerapkan busana India. Referensi sangat penting untuk memperkuat dan menghasilkan sebuah desain yang akurat.

4. Beberapa bentuk pada properti sebaiknya mempunyai fungsi yang jelas. Hubungan antara bentuk dan fungsi karakter harus mempunyai alasan yang relevan, sehingga desain karakter tersebut terlihat lebih nyata dan lebih dipercaya.
5. Salah satu hal yang menantang dalam proses perancangan karakter ini adalah menerapkan budaya India ke dalam desain karakter MMORPG. Karena penulis melihat banyak MMORPG yang menerapkan budaya dalam desainnya. Namun, banyak unsur budaya yang hilang dalam desainnya. Sehingga, penulis ingin tetap membuat sebuah karakter MMORPG yang tetap kaya akan budaya itu sendiri agar mempunyai sebuah keunikan dibandingkan MMORPG yang sudah ada.

## **5.2. Saran**

Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan setelah menyelesaikan proses perancangan karakter untuk MMORPG berjudul “Vedas”:

1. Sebelum membuat sebuah desain, sebaiknya mempersiapkan konsep sematang-matangnya sehingga tidak memerlukan perbaikan yang memakan waktu.

2. Ketika merancang sebuah karakter, kita perlu memperhatikan bagaimana konsep itu diterapkan dalam film/game dan kiranya bagaimana hasil visual karakter tersebut dapat membantu pada proses produksi nantinya.
3. Dari pengalaman penulis, terkadang idealis harus mengalah dan menjadi realis akan waktu yang tersedia untuk menyelesaikan proyek tersebut.

