



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

Perancangan *environment* pada *game* horor “Dekapan” memiliki banyak hal yang harus digaris bawahi. Bagaimana harus ada perbedaan antara aset yang dapat berinteraksi dengan pemain (atau merupakan *item* yang bisa didapatkan) dengan aset yang hanya menjadi pelengkap untuk ruangan tersebut, mencocokkan gaya karakter dengan *environment* dan juga musiknya, serta menyesuaikan antara referensi dengan gaya ilustrasi *environment*. Hal-hal tersebut didapat dari studi literatur, *existing*, wawancara, serta penyebaran kuesioner dalam *test play game* ini. Pencahayaan, warna, tekstur di dalam gaya visual vektor sangatlah penting untuk menambah *mood* horor pada *game*, yaitu warna-warna yang gelap, kelam, kusam, pencahayaan yang cenderung gelap, tekstur yang sedikit realistik.

Dalam perancangan *game* ini, pertama-tama dilakukan riset mengenai mitos Wewe Gombel dari narasumber yang diwawancara dan juga studi literatur dari beberapa buku yang membahas tentang mitos hantu lokal Indonesia. Lalu dilakukan juga studi *existing* terhadap beberapa *game* yang memiliki *genre* dan mekanisme yang sama. Buku-buku mengenai desain *game* dan *environment* juga membantu dalam tahapan perancangan *game* “Dekapan”.

Setelah melalui riset dan studi, dimulailah tahapan sketsa-sketsa kasar hingga sketsa desain final per ruangan, kemudian dilanjutkan ke sketsa digital dan dimulailah proses *layout* serta pewarnaan. Hasil dari desain akhir mengalami

perubahan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan sketsa awal, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan berbagai kendala teknis yang terjadi. Proses pewarnaan dilakukan dengan palet warna yang sudah ditentukan setelah melihat acuan dari beberapa referensi, kemudian ditambahkan dengan tekstur yang sesuai dengan ciri khas masing-masing benda yang ada di dalam tiap-tiap ruangan.

Pemahaman terhadap standar target pemain mengenai horor dan hal-hal seperti apa yang membuat *game* itu seram juga sangat penting. Terdapat begitu banyak tipe pemain, baik yang cenderung mengeksplorasi, lebih menyukai jalannya cerita, tidak terbiasa dengan *puzzle*, menyukai teknis yang praktis, penakut, tidak mudah takut atau bahkan sulit untuk dibuat takut.

5.2. Saran

Riset yang adalah faktor yang sangat penting. Dalam perancangan *game* ini, penulis tidak memiliki kesempatan untuk mengunjungi tempat asal dari mitos wewe gombel (Bukit Gombel, Semarang, Jawa Tengah) sehingga kurang ‘mengalami’ situasi di sana secara personal dan hanya melalui wawancara saja. Materi-materi mengenai desain *game*, desain *environment*, ilustrasi pada *game*, dan juga mitos lokal di Indonesia (sesuai bab II) juga patut dikuasai. Dari sana penulis dapat mengerti apa yang harus dilakukan dan hal-hal yang harus sangat diperhatikan disaat melakukan perancangan.

Selain itu, riset yang lebih dalam mengenai target *market* juga dapat membantu agar lebih memahami tentang target pemain. Komunikasi juga sangat

perlu digaris bawahi. Berhubung proyek ini adalah proyek kelompok yang dirancang dan dibuat bersama-sama, komunikasi satu sama lain mengenai peran, tugas, dan tanggung jawab masing-masing sangat penting. Bagaimana masing-masing anggota harus *up to date* dengan kondisi dan *progress* pengerjaan tiap anggota, sering melakukan rapat kelompok, membuat *game design document* bersama-sama dan selalu di *update* setiap ada perubahan, serta tidak segan untuk saling mengingatkan, menegur, memberi saran, dan memberi semangat untuk semua anggota.

Pengaturan waktu yang baik juga akan sangat membantu. Untuk itu dibuatlah *timeline* per anggota agar masing-masing dapat mengikuti *timeline* tersebut. Pengerjaan yang terlambat sedikit mungkin masih tidak apa-apa, namun ketika pengerjaan setiap anggota melenceng, pasti kinerja satu kelompok akan kacau, terutama untuk peran-peran yang harus menunggu anggota lain terlebih dahulu sebelum memulai atau melanjutkan pengerjaan. Siapkan diri untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak terduga, kendala-kendala seperti sakit, ada acara keluarga yang harus didatangi, *file* korup, *software crash*, lupa untuk menyimpan data, kerusakan alat-alat yang digunakan untuk bekerja, dan sebagainya. Jangan menjadi *paranoid*, tetapi tidak ada salahnya untuk berjaga-jaga.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A