



### **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 merancang karakter untuk *game* “The Messenger” dibutuhkan perhatian khusus dalam ketepatan dengan sejarah. Setiap karakter “The Messenger” kecuali Jenderal Soedirman memang bukan tokoh nyata, tetapi dalam pembuatannya, mereferensi orang asli yang hidup di masa itu serta dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis untuk memperkuat sifat dan karakteristik tokoh. Atribut dan Senjata yang ada dalam *game*, direferensikan pada persenjataan dan atribut asli.

#### **5.2. Saran**

Dalam merancang sesuatu yang bertema sejarah, ada baiknya untuk meriset dalam-dalam mengenai periode tersebut, museum dan perpustakaan khusus akan sangat membantu dalam hal ini. Pastikan gaya yang dipilih cocok dengan tema dan keseluruhan lingkungan karakter. Kedalaman dimensi tokoh memang sulit untuk dituangkan kedalam citra karakter, tetapi dengan panduan yang benar, bisa dilakukan lewat aplikasi bentuk, warna, dan lain-lain.