



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 proses perancangan environment untuk visual novel, terdapat hal yang perlu diperhatikan.

1. Dalam mendesain *environment visual novel*, ide, tema, dan *setting* sangatlah penting untuk ditentukan agar dapat mendapatkan gambaran visual seperti apa yang akan dibuat.

2. Cerita juga sangat menentukan perancangan *environment*-nya, dikarenakan cerita tersebut dapat mendeskripsikan apa saja dan suasana seperti apa yang akan dibuat kedalam *environment*-nya.

3. *Mood* sangatlah penting dalam environment, selain membuat suasana tertentu, *mood* dalam *environment* juga dapat membantu ceritanya. Selain itu juga banyak hal yang penting seperti perspektif, pencahayaan, dan gaya visual untuk memunculkan mood tersebut.

4. Penggunaan referensi sangatlah penting dalam merancang *environment*, untuk membantu dan menambah wawasan penulis saat membuat *environment* tersebut. Sketsa alternatif juga perlu dibuat untuk tidak terlalu terpaku oleh satu hasil saja

5. Keseimbangan antara visual *environment* dengan visual karakter sangatlah penting untuk diperhatikan, dikarenakan agar tidak janggal ketika digabungkan. Keseimbangan tersebut dapat dicapai dengan gaya visual atau pewarnaannya.\

6. Potensi *environment* untuk *visual novel* untuk dikembangkan sangatlah besar, seperti ditambahkan animasi supaya tidak terlalu statis, dan juga bisa ditambahi dengan interaksi pada *background*-nya.

5.2 Saran

Setelah penulis selesai menyelesaikan penelitian dan perancangan *environment* terhadap tema yang diambil, berikut ini ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis dalam merancang *environment*.

1. Saat memulai perancangan *environment*, pertimbangkan secara mendalam ide, tema, dan *setting* yang akan dibuat. Jika tidak terlalu di pertimbangkan maka *environment* yang dibuat tidak bisa terlalu fokus apa yang akan dibuat, dari segi visual maupun temanya. Dan juga mempermudah proses perancangan ke tahap selanjutnya.

2. Perbanyak referensi atau acuan, terutama dari visual novel, dan juga membuat alternatif sketsa untuk membantu menemukan rancangan paling menarik dan perbedaan satu sama lainnya.

3. Konsistensi terhadap perancangan juga harus diperhatikan, supaya *environment* yang dibuat kualitasnya tetap sama. Oleh karena itu saat membuat *environment*

tersebut diperlukan management waktu yang benar seperti membuat dari yang susah terdahulu.

4. Jangan terlalu mengejar yang melebihi kemampuan sendiri, batasi ekspektasi dan tidak terlalu mengejar visual yang terlalu rumit untuk dibuat, kondisikan perancangan dengan waktu yang ada dan kemampuan yang dimiliki.

5. Menerima kritik dan masukan dari orang lain sangatlah membantu untuk menemukan hal-hal apa saja yang tidak baik dan apa saja yang sudah baik. Dan juga dapat membantu titik kelemahan rancangannya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA