



### **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

Setelah melakukan penelitian dari beberapa sumber dan juga melakukan proses desain karakter dalam permainan *Pa Balle Adventure*, penulis dapat memberi kesimpulan bahwa

1. Memahami mengenai pakaian beserta aksesoris pada pakaian pernikahan adat di Sulawesi Selatan agar dapat merancang visual dan juga melestarikan pakaian adat. Hal ini penting karena visualisasi tokoh dalam *game* harus mewakili visual asli di dunia nyata.
2. Memahami mengenai bentuk dasar bulat, kotak, dan segitiga pada tokoh agar dapat membuat visual yang tepat mengenai sifat karakter dalam *game* kepada pemain. Hal ini dilakukan untuk memberi gambaran mengenai sifat tokoh karena tokoh ini akan mewakili pemain dalam *game*.
3. Memahami teori psikologi warna sehingga dapat memberikan warna yang mewakili sifat tokoh kepada pemain *Pa Balle Adventure*. Warna budaya juga harus dipahami karena ada warna yang memberikan kesan tidak sesuai dengan teori psikologi warna, contohnya warna putih pada teori psikologi warna memberi makna suci dan bersih, namun warna putih pada budaya Sulawesi Selatan identik dengan dukun.

## 5.2. Saran

Mengetahui mengenai bentuk dasar karakter serta warna untuk membuat suatu tokoh menjadi hidup memang penting, tetapi aspek mengenai 3 dimensional karakter tidak kalah penting karena aspek tersebut membuat tokoh menjadi lebih hidup. Peran di dalam kelompok juga harus dikerjakan secara maksimal agar hasil yang dicapai juga maksimal. Kemudian jangan pernah takut untuk meminta kritik dan saran pada hasil karya yang telah dibuat, karena itu merupakan suatu bentuk agar karya bisa lebih baik lagi.

Pengaturan jadwal atau *timeline* kelompok untuk mengerjakan karya merupakan suatu hal yang penting agar tidak melebihi waktu yang ditentukan, hal ini tentunya mempunyai misi agar tidak membuang – buang waktu. Jika karya yang dibuat merupakan *game digital*, maka perlu diperhatikan *polygon* agar tidak terlalu berlebihan dan juga perhatikan tekstur agar tidak ada yang *stretch*. Gunakanlah permainan lain menjadi acuan bukan untuk ditiru melainkan untuk membuat permainan dengan versi yang berbeda.

