



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

Bersarkan perancangan pada Tokoh *mobile game* Loreng. Perancangan mengangkat tema isu perburuan Harimau Sumatera. Target pengguna adalah anak-anak yang hidup berdampingan dengan habitat asli Harimau Sumatera di Taman Nasional Bukit Barisan Selatan.

Dilakukan Observasi di Taman Nasional Bukit Barisan Selatan, ditemukan data Harimau Sumatera yang memiliki rambut khas di sekitar mulutnya sedang melakukan aktivitas di Hutan. Selain Harimau didapatkan juga jenis hewan lainnya seperti Burung Rangkong, Gajah Sumatera, Tapir, dan Badak Sumatera, serta Monyet yang ambil sebagai referensi utama dalam merancang Tokoh *Mobile game Loreng*.

Dilakukan juga wawancara kepada Pengendali Ekosistem tentang data-data hewan agar menjelaskan karakteristik dari masing-masing hewan yang digambarkan melalui aspek *Three Dimentional Character*. Selain Observasi dan wawancara, dilakukan juga sebuah *Focus Group Discussion* untuk menentukan dan menggambarkan alur cerita permainan, *gameplay*, dan tokoh yang akan berperan didalamnya. Ada juga wawancara dengan Polisi hutan yang akan dijadikan sebagai Tokoh *Hero* yang melindungi hutan dari para pemburu. Aktivitas para pemburu Banyak yang terekam oleh Kamera Trap.

Dari hasil rekaman kamera *trap* di rancang sebuah Tokoh Antagonis yaitu tokoh pemburu liar. Dan terakhir mencari sebuah tokoh Warga Desa yang akan dijadikan sebagai Tokoh Utama, dengan mengeksplorasi Kota Agung. Ketika referensi karakter telah didapatkan, Langkah selanjutnya merancang konsep perancangan tokoh yang terdiri dari bentuk dasar, *three dimentional character*, sketsa, tipe karakter dan animasi untuk memberikan interaksi.

Berdasarkan hasil *riset* ditahun 2017 *Mobile game* merupakan *platform* yang sedang mengalami kenaikan pengguna secara drastis, oleh karena itu Tokoh-tokoh dirancang dengan berbentuk 2D. Karena 2D merupakan *simple style* yang memiliki *size* penyimpanan yang sangat kecil sehingga mampu menjangkau lebih banyak pengguna *mobile* di Kota Agung karena mobilitas nya yang sangat tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan seluruh proses perancangan sebuah tokoh untuk *mobile game* Loreng ini, Penulis akan menyampaikan beberapa saran yang dapat membantu perancangan topik yang serupa.

1. Pengembangan Asset, Asset dapat dikembangkan kembali menjadi beberapa bentuk atau style yang berbeda.
2. Masih sangat banyak karakter-karakter yang belum dapat digunakan pada perancangan ini, sehingga variasi karakter masih dapat dikembangkan.
3. Dapat dikembangkan kedalam sebuah media yang berbeda, contohnya *Boardgame*, *VR*, *PC game*.

4. Isu mengenai populasi hewan-hewan yang berkembang biak secara tidak terkontrol akibat, jumlah predator yang sangat kurang, dapat diangkat menjadi sebuah topik permasalahan baru.

