



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 ini mengangkat tema tentang terancamnya populasi Harimau Sumatera dikarenakan maraknya perburuan liar. Kasus ini terjadi di daerah hutan-hutan Sumatera. Target pengguna dari perancangan ini adalah anak-anak yang tinggal di kawasan dekat dengan habitat Harimau Sumatera, oleh karena itu media *mobile game* menjadi pilihan dikarenakan sangat populer di Indonesia dan digemari banyak anak-anak sehingga dapat dijadikan media edukasi tentang masalah ini. Observasi dilakukan di Kota Agung, Way Kambas, Way Kanan dan juga Taman Nasional Bukit Barisan Selatan (TNBBS). Pada *level* pertama yaitu pedesaan, objek-objek yang dibuat berdasarkan hasil observasi di Kota Agung, daerah pedesaan ini dibuat sebagai *level* awal, tidak ada musuh yang berada pada *level* ini sehingga pemilihan warna pun dipilih warna-warna yang cerah dan ceria. Selain pedesaan juga terdapat *level* hutan yang dibuat berdasarkan Way Kambas, Way Kanan, dan TNBBS. Pada *level* ini terdapat banyak musuh serta *objective* yang harus diselesaikan, warna yang dipilih pada *level* ini sengaja dibuat lebih gelap sehingga pemain mengetahui telah keluar dari *safe zone*. Semua aset *environment* pada *mobile game* ini adalah 2D aset, hal ini dipilih karena ringan sehingga dapat dimainkan di *smartphone* manapun. Penggunaan *parallax scrolling* membantu membuat *environment* yang lebih hidup meskipun dibuat dengan aset 2D. *Environment* yang dibuat juga merupakan *interactive environment* sehingga ketika

diaplikasikan terhadap *mobile game* “*Loireng*”, *environment* menjadi lebih hidup dan menjadi satu kesatuan terhadap *game* tersebut.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil proses perancangan *environment mobile game* “*Loireng*”, penulis dapat menyampaikan beberapa saran yang nantinya bisa membantu untuk pengembangan terhadap tugas akhir.

1. Bisa diterapkan penggunaan *dynamic environment* dimana bisa terjadi pergantian cuaca sepanjang permainan.
2. *Map* keseluruhan yang ada bisa dibuat lebih besar sehingga pemain dapat mengeksplorasi lebih lanjut.
3. *Combat system* yang ada dapat dibuat lebih menarik dan lebih halus.
4. *Obstacles* dan *NPC* yang menyerang bisa dibuat lebih variatif, sehingga ketika *map* diperluas, *obstacles* dan *NPC* tidak terkesan repetitif.

