



### **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

Dari masalah adu domba yang diangkat oleh penulis, banyak sekali hal—hal baru yang penulis pelajari seperti masih banyaknya kejadian adu domba di Indonesia dan juga kurangnya pengetahuan anak-anak tentang sebab dan akibat dari adu domba tersebut, oleh karena itu setelah menyebarkan beberapa kuesioner penulis memutuskan untuk membuat game tentang sejarah yang bertujuan untuk menyampaikan pesan moral tentang akibat dari adu domba itu sendiri, game ini dibuat untuk *mobile game* yang menggunakan *platform android*.

Dari perancangan *environment mobile game* “Perang Saudara”, ada banyak sekali yang penulis dapatkan, mulai dari cara-cara dan tahapan-tahapan dalam proses perancangan suatu *environment* dalam *game*. Penulis juga mendapatkan pelajaran bahwa untuk merancang suatu *environment* juga dibutuhkan teori-teori dan juga konsep yang matang agar proses merancang sesuai dengan tujuan dan apa yang ingin dicapai. Dalam proses merancang tidak hanya soal membuat karya, tetapi bagaimana cara kita mencari, menggali dan menemukan data-data yang dapat menjadi referensi ataupun pendukung dalam proses perancangan suatu *environment*.

Adapun beberapa data yang dapat mendukung kita yaitu hasil observasi lapangan, wawancara dengan ahli, ataupun melalui sumber-sumber buku yang terpercaya. Penulis juga menemukan bahwa dalam perancangan *environment 2D* dapat diterapkan fitur *parallax* yang dapat membuat *environment* dalam *game* ada

ilusi kedalaman dan menjadi lebih menarik. Dengan demikian penulis pun menyimpulkan bahwa dalam merancang suatu *environment* tidak bisa asal, ada tahapan-tahapan yang harus kita ikuti agar apa yang dituju pun tercapai dan tidak keluar jalur dan membuat karya menjadi kacau.

## 5.2. Saran

Dari hasil proses perancangan *environment* untuk *mobile game* “Perang Saudara” yang telah penulis lakukan, penulis ingin memberikan beberapa saran dalam proses perancangan 2D *environment* untuk *mobile game*:

1. Untuk pembuatan *environment* yang panjang untuk side scrolling harus memperhatikan ukuran file karena *engine* Unity hanya dapat menerima hingga 8k resolusi, jika kelebihan maka akan blur.
2. Jika asset yang dibuat sudah terlanjur melebihi resolusi yang ditentukan maka asset *environment* dapat dipotong menjadi beberapa bagian dan kemudian disusun ulang di dalam *engine*.
3. Selalu mencoba game setelah jadi sehingga dapat banyak melakukan revisi hingga mendapatkan hasil yang diinginkan.
4. Dalam pembuatan aset biasakan bekerja sama dan selalu berkomunikasi dengan rekan kelompok sehingga dapat mencapai style yang sama.
5. Untuk melakukan observasi lakukan dulu *research* bias melalui internet ataupun bertanya kepada orang yang paham sehingga saat pergi menuju lokasi observasi tidak sampai berkali-kali.

6. Saat berada di tempat observasi jangan takut untuk berkeliling dan mengambil sebanyak mungkin foto-foto atau informasi yang nanti pasti berguna untuk proses perancangan.
7. Carilah koder yang mau bekerja sama sampai proyek selesai sehingga tidak perlu mengganti koder ditengah jalan karena dalam memindahkan aset *unity* sering ada data yang berubah sehingga dapat memperpanjang waktu pengerjaan.
8. Dalam memilih koder usahakan memiliki daftar-daftar kodingan yang diperlukan sehingga koder dapat mengerjakan langsung dan tidak terburu-buru jika tiba-tiba minta tambah kodingan.
9. Jangan terlalu asik membuat aset dan melupakan laporan. Cicillan laporan sehingga laporan lengkap dan tidak terburu-buru.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA