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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis perancangan visual pada *board game* "Padcolle", penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Untuk membuat sebuah perancangan, dibutuhkan sebuah *Game Design Document* (GDD), agar semua proses yang dilakukan dari awal perancangan sampai akhir perancangan bisa dilihat dan akan membantu proses perancangan ke depannya.
2. Pengertian akan teori baik dari segi media yang diambil atau dari segi fenomena yang diambil sangatlah penting. Dalam hal perancangan visual pada *board game* "Padcolle", penulis harus memahami teori-teori yang digunakan seperti teori ilustrasi, warna, tipografi, *layout,* dan lain sebagainya. Selain itu penulis juga harus memahami fenomena yang terjadi di masyarakat, dalam hal ini adalah kurangnya pengetahuan anak-anak perempuan terhadap gejala-gejala menstruasi.
3. *Test Play* sangat penting untuk dilakukan untuk menerima *feedback* dari para *user* yang menggunakan media interaktif yang sudah dirancang. *Feedback* tersebut nantinya akan digunakan untuk revisi sampai mencapai hasil akhir.

Perancangan Visual Pada..., Shella Gisela, FSD UMN, 2018

5.2 Saran

Berikut adalah saran yang penulis berikan dalam perancangan visual untuk *board game*:

1. Sesuaikan gaya visual dengan target audiens yang diambil. Hal ini bisa dilakukan dengan cara melakukan riset kepada target audiens secara langsung atau mencari teori tentang gaya-gaya visual dan kecocokannya terhadap masyarakat.
2. Lakukan *brainstorming* dan cari berbagai macam referensi, hal ini bisa membantu perancangan untuk ke depannya.
3. Mulailah membuat visual untuk aset yang paling penting di dalam *board game* yang dibuat. Untuk perancangan ini penulis memulai dari merancang visual pada *tiles* dan kartu. Baru penulis mulai merancang visual pada kalender dan *packaging.*
4. Untuk *packaging,* gunakanlah ilustrasi yang berbeda dari ilustrasi yang sudah digunakan pada aset di dalam *board game* yang sudah dibuat. Usahakan ilustrasi pada *packaging* bisa menggambarkan *game play* yang sudah dibuat secara keseluruhan.
5. Manajemen waktu dengan baik. Ketahui kemampuan dan lama kerja masing-masing pribadi, karena setiap orang memiliki kemampuan dan lama kerja yang berbeda. Akan lebih baik jika proses perancangan visual bisa sejajar dengan perancangan *game play*. Buatlah sebuah *timeline* untuk manajemen waktu yang lebih baik.

Perancangan Visual Pada..., Shella Gisela, FSD UMN, 2018

6. Lakukanlah *test play* berulang kali dan mintalah saran atau *feedback* dari para *user,* setelah menerima *feedback* lakukanlah revisi visual sesuai dengan apa yang sudah disampaikan oleh para *user.*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Visual Pada..., Shella Gisela, FSD UMN, 2018