



### **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 dan beberapa percobaan untuk mendesain karakter dengan karakterisasi barang dan rangda, penulis dapat menyimpulkan bahwa

1. Memahami mengenai apa itu Barang dan Rangda merupakan bagian terpenting sebelum merancang visual karakter. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui bentuk dasar seperti apa wujud Barang nantinya.
2. Untuk memodifikasi karakter Barang dan Rangda diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai apa yang wajib dan apa yang tidak harus ada pada Barang Ket dan Rangda misalnya Barang merupakan simbol dari kebaikan sedangkan Rangda merupakan simbol dari kejahatan, kedua hal tersebut merupakan hal yang tidak boleh di ubah karena sudah menjadi ciri khas kedua mahluk tersebut
3. Memahami teori – teori desain karakter, mulai dari *archetype* yaitu peran karakter pada suatu *game*, lalu 3 dimensional karakter yang memberikan sifat dari karakter, *character Hierarchy* yang menentukan gaya visual karakter, Kemudian *Basic Shape*, dan teori warna dapat membantu merancang karakter yang memiliki kesan karakter ke pemain.

4. Istilah *antrophomorfism* dapat membantu memberikan kesan lebih menarik dalam proses perancangan karakter karena pemain akan lebih *relate* melihat bentuk yang serupa dengan pemain.

## 5.2. Saran

Dalam proses mendesain karakter tidak hanya berpatok pada segi visual saja, namun terdapat beberapa aspek – aspek penting yang perlu di perhatikan seperti aspek 3 dimensional pada karakter. Baik itu sebagai karakter Protagonis maupun antagonis.

Dalam mendesain *game* perlunya di perhatikan *timeline* bekerja dalam kelompok, sehingga *game* dapat selesai dengan tepat waktu. Perhatikan juga penyusunan jadwal *timeline* dalam kelompok, perlunya kesepakatan anggota dalam menyusun *timeline*.

Manfaatkan juga waktu pra-produksi yang ada untuk sering melakukan diskusi dengan tim sehingga mampu meminimalisir kesalahpahaman. Perbanyaklah wawasan *game*, bukan hanya sekedar bermain tetapi memperhatikan aspek yang ingin di bahas pada *game* tersebut. Pergunakanlah wawasan *game* tersebut untuk menganalisa yang ingin dijadikan referensi. Sesuaikan referensi yang ada dengan gaya visual yang ingin dicapai pada *game* tugas akhir. Perhatikan aspek yang membuat karakter pada *game* tersebut terlihat unik dan ubah lah aspek tersebut menyesuaikan dengan yang ingin dicapai pada tugas akhir.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A