



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dalam membuat tokoh untuk diaplikasikan pada *game* edukasi “Lautan Api” berdasarkan sebuah kejadian yang pernah terjadi perlu dilakukan studi mendalam berupa studi existing buku “Aku pilih mengungsi” sebagai referensi literatur utama peristiwa dan wawancara dengan Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung dan desainer tokoh. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi bagaimana masyarakat pada zaman tersebut tinggal dan bagaimana merancang tokoh untuk *game*. Studi observasi pun dilakukan di sejumlah tempat yaitu, Jalan Braga sebagai setting level 1 permainan dan Museum Perjuangan Rakyat Jawa Barat sebagai museum yang menyimpan banyak relik peninggalan peristiwa Bandung Lautan Api.

Perancangan dilanjutkan dengan pengembangan tokoh menggunakan teori Tillman (2011) tentang penggunaan bentuk dasar sebagai bentuk utama tokoh. Pengembangan *three-dimensional character* menggunakan teori Egri (2009) yang berupa pengembangan psikologi, sosiologi, dan fisiologi pada tokoh. Studi tersebut menjadi dasar perancangan permainan dengan genre sejarah dengan menggunakan gaya permainan *platformer*. Sehingga tokoh yang fungsional dapat dirancang.

5.2. Saran

Atas dasar pengalaman yang dilalui oleh penulis selama merancang tokoh dalam permainan, berikut adalah beberapa saran yang penulis bisa berikan terhadap penulis lain jika mengambil tugas akhir yang serupa, yaitu:

1. Menambahkan animasi untuk tokoh agar lebih ekspresif.
2. Pengembangan tokoh *antagonist* terlalu sedikit. Perlu dibahas lebih lanjut agar cerita berkembang hingga beberapa seri.
3. Pengembangan *level* permainan kurang *interactive* dengan pemain.
4. Memungkinkan dikembangkannya permainan melalui *smartphone* agar bisa melakukan publikasi lebih luas dan pelajar bisa memainkannya di mana saja.
5. Bekerja sama dengan Museum Perjuangan Rakyat Jawa Barat atau Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung sebagai aplikasi permainan edukasi tentang peristiwa Bandung Lautan Api.