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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan *environment* pada *mobile game* 2D berjudul *MA'LAM* untuk target user remaja sampai dewasa berusia 16 sampai 21 tahun yang berdomisili di Jakarta dan sekitarnya diawali dengan proses *pre-production* untuk mendalami topik polusi cahaya di kota Jakarta, teori pendukung mengenai perancangan *mobile game 2D*, prinsip dan elemen desain, *layouting*, dan gaya visual *pixel art.* Dilakukan juga proses pencarian data kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada *target user* dan pencarian data kualitatif melalui wawancara ahli, data sekunder, observasi Jakarta, dan studi referensi. Kemudian dilanjutkan dengan membuat konsep *game*. Selanjutnya, dilakukan proses *production* dengan membuat aset *environment* untuk kemudian digabungkan bersama aset lainnya di dalam *game engine.*

Langkah terakhir adalah proses *post-production,* yaitu mengujikan *prototype game MA'LAM* pada *target user* melalui *alpha test* yang dilanjutkan dengan tahap revisi. Beberapa aspek yang direvisi adalah memperjelas cahaya yang berbahaya dan platform yang bisa diinjak oleh karakter, serta terdapat perubahan warna, tingkat keterangan dan ketajaman pada *layer-layer environment* untuk menciptakan hirarki *layer* yang lebih jelas. *Prototype game* yang sudah direvisi kemudian diujikan kembali kepada *target user* melalui *beta test.*

Dalam *mobile game* 2D *MA'LAM*, visual *environment* berguna sebagai pemberi informasi mengenai suasana polusi cahaya kepada pemain. Selain itu, perancangan *environment* pada *game MA'LAM* juga bertujuan untuk mendukung *gameplay* dan alur cerita dalam *game* tersebut. Seperti menjadi *obstacle* yang menghalangi karakter mencapai tujuannya, melalui cahaya lampu yang terang. Tetapi, *environment* juga disusun sedemikian rupa untuk menjadi penolong bagi karakter, melalui *platform* yang dapat diinteraksikan. Gaya visual *pixel art* digunakan karena sesuai dengan konsep penggunaan bentuk geometris yang kaku. *Environment game MA'LAM* menampilkan area kota urban yang disusun dalam *layer* dengan susunan *foreground – middle ground – background* agar memberikan efek kedalaman pada *mobile game* 2 dimensi. Dan penggunaan warna yang terang pada *environment* dimaksudkan untuk memberikan *mood* dan atmosfer kota urban yang terkena polusi cahaya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil proses perancangan *environment mobile game* 2D *MA'LAM*, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan penulis bagi yang ingin mengerjakan proyek tugas akhir berupa *mobile game* 2D terutama mengenai polusi dengan gaya visual *pixel art*:

1. Mengambil dokumentasi sebanyak-banyaknya saat observasi, disertai dokumentasi perbandingan manusia dengan objek yang menjadi referensi.
2. Jangan mencantumkan merek dagang secara langsung tanpa ijin dalam *environment game*. Solusinya adalah mengubah logo atau nama merek dagang tersebut sedemikian rupa agar tetap diketahui oleh pemain

meskipun sudah berubah. Namun, pencantuman merek dagang yang sudah mendapat ijin berpotensi untuk dijadikan media promosi dari perusahaan yang bersangkutan.

3. Membatasi *color palette* yang digunakan untuk *environment* agar tidak membingungkan pemain, menciptakan kesan *unity*, serta dapat menjadi keunikan dari *game* tersebut.
4. Saat mau proses *export* aset pixel menjadi format *.png*, sebaiknya dilakukan satu per satu (jangan meng-*export* langsung semua aset yang sudah di*layout*), karena akan menjadi sangat berat dan dapat menjadi *blur* saat dimasukkan ke program Unity.
5. Konsisten dengan tingkat kedetailan dan bentuk aset *pixel* agar tidak mengubah gaya visual *pixel art* aset.
6. Untuk properti yang dapat diinteraksikan oleh karakter, lebih ditonjolkan dengan dibuat berbeda atau diberi "*hint*", agar dapat mudah ditemukan oleh pemain.
7. Penyampaian informasi tentang polusi cahaya juga berpotensi untuk dibuat di media interaktif lain selain dalam bentuk *mobile game*. Seperti melalui aplikasi *smartphone*, *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR), *boardgame*, maupun komik interaktif.