



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

Environment pada 3D *game* yang bertujuan untuk melakukan preservasi terhadap tradisi *lefa* dibutuhkan untuk menyampaikan suasana dan latar bagi *game* tersebut. Dalam perancangan *environment* tersebut dimulai dari tahap riset terhadap lingkungan dan latar pada tradisi *lefa* tersebut. Riset ini diperlukan agar hasil perancangan dapat dengan baik menyampaikan latar dan suasana tersebut. Berikutnya setelah proses riset dilakukanlah pembentukan ide dan konsep yang akan menjadi dasar dari perancangan. *Big Idea* yang didapatkan adalah preservasi tradisi dan dilengkapi oleh kata kunci yaitu *adventurous* dan *cultural*. Pada bagian konsep didapatkan rumusan masalah yaitu, bagaimana cara merancang sebuah *environment*, *set*, dan *property* yang dapat memberikan suasana dan latar *radisi lefa* untuk 3D *game Lamafa: Hunter of the Sea* yang bertujuan mempreservasi tradisi *lefa*. Berikutnya penentuan *level design* yang dilakukan dengan cara menyusun set untuk *environment* dan menentukan rintangan dan tujuan pada level tersebut.

Pada masa produksi penggunaan referensi yang telah didapatkan dari riset sebelumnya digunakan untuk membuat sketsa dan 3D model. Setelah itu diperlukan *user test* untuk menjawab apakah tujuan dari perancangan tersebut sudah tercapai. *User test* ini dilakukan sebanyak dua kali yang pertama adalah *alpha test*. Pada saat *alpha test* diberikan *prototype* dari perancangan sehingga dari *prototype* tersebut

bisa didapatkan respon dari *user* untuk saran dan komentar di tahap *prototype*. Berikutnya adalah tahap *beta test*. Tahap *beta test* ini dilakukan saat perancangan sudah selesai dan untuk mendapatkan respon seberapa efektif hasil perancangan tersebut.

Dalam perancangan ini *environment*, *set*, dan *property* digunakan untuk penyampaian informasi berupa suasana dan latar saat terjadinya tradisi *lefa*. Perancangan *environment* ini juga berdasarkan dengan proses dari tradisi *lefa* tersebut mulai dari misa arwah hingga mulainya perburuan tersebut. Dalam perancangan ini *user* dapat mengikuti, melihat, serta berkontribusi dalam berjalannya proses tradisi tersebut. Dengan adanya hasil perancangan ini maka tradisi *lefa* ini dapat terekam dalam bentuk media *game* dengan *environment*, *set*, dan *property* yang dapat memberikan suasana dan latar bagi *tradisi lefa* tersebut.

5.2. Saran

Dengan berjalannya perancangan tugas akhir ini, diharapkan akan berguna kedepannya sebagai referensi atau contoh perancangan. Dengan itu berikut adalah beberapa saran yang dapat penulis bagikan berdasarkan dengan pengalaman menjalankannya perancangan tugas akhir ini:

1. Memulai rencana perancangan dari membatasi seberapa banyak bagian yang ingin dicakup sehingga tidak bingung di tengah perjalanan perancangan.

2. Dalam pengerjaan tugas akhir mulailah dari mengambil bagian pembahasan yang lebih dikuasai dibandingkan yang lebih diinginkan, kecuali bisa sangat yakin akan kemampuan diri sendiri dalam beradaptasi di bidang baru.
3. Dalam mengerjakan tugas akhir diperlukan niat yang sudah matang dari awal jangan menyerah di tengah jalan, lebih lagi jika membawa kelompok karena akan merugikan lebih dari diri sendiri.
4. Dalam pembahasan *environment* mulailah dari melakukan riset secara teknis dalam pengerjaan *environment* karena akan membantu dalam pengerjaan nanti.
5. Perancangan *environment* yang menggunakan referensi tempat asli yang baik adalah disaat perancangan tersebut dapat membawa mood dan keadaan yang ada di tempat asli tersebut kedalam dunia digital, maka salah satu hal yang penting adalah *lighting* dan penggunaan *color grading*.
6. Menentukan *art style* dari awal dan jangan berubah di tengah jalan karena akan menyulitkan untuk menyesuaikannya lagi.
7. Perancangan *level design* dilakukan secara bersama-sama dengan kelompok sehingga tidak bingung dalam proses pengerjaan aset.
8. Proses pelaksanaan teknis dimulai berdasarkan konsep yang telah didapatkan dari hasil *brainstorming* dan *mindmapping*.
9. Pelaksanaan riset akan lebih efektif jika dapat dengan mudah mengakses lokasi fenomena tersebut sehingga disarankan untuk menggunakan fenomena yang lebih mudah diakses.

10. Dalam proses wawancara narasumber yang berhubungan dengan fenomena diharapkan bisa mendapatkan informasi yang berhubungan dengan batasan perancangan dalam hal penulis yaitu *environment*, *set*, dan *property*.
11. Saran dalam bentuk media jika ingin membawa *experience* akan lebih baik jika dibuat dengan media *virtual reality* karena pemain dapat merasakan fenomena dengan lebih mendalam karena akan terlihat seperti mereka ada dalam *game* tersebut.