



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

Perancangan *environment* dalam *mobile game* musik oklik ini dilakukan dengan tujuan memberikan informasi kepada remaja usia 12-18 tahun mengenai musik oklik yang berasal dari Bojonegoro. Dalam perancangan ini didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Dalam perancangan *environment* dibutuhkan beberapa tahapan yang harus dilakukan terlebih dahulu, dilakukan proses pencarian data dengan wawancara, kuesioner dan juga observasi mengenai musik oklik dan juga dilakukan studi referensi. Setelah itu dilakukan proses pembuatan *level design* yang disusun berdasarkan pertimbangan akan narasi sejarah dan legenda dari musik oklik yang berada di Bojonegoro. Setelah itu dilakukan pembuatan sketsa yang dilanjutkan dengan penyelesaian *asset* dan implementasi kedalam *game*. Setelah itu dilakukan proses *alpha test* dan setelah didapatkan hasil kuesioner dari *alpha test* maka dilakukan revisi yang akan dilanjutkan dengan *beta test*. Mayoritas responden dalam pelaksanaan *beta test* pada remaja berusia 12-18 tahun sudah mengatakan bahwa suasana yang diberikan oleh *environment* dalam *mobile game* Oklik ini sudah terasa seperti suasana desa di Indonesia. Selain itu dari hasil pelaksanaan *beta test* juga didapat hasil bahwa remaja yang berusia 12-18 tahun setelah memainkan *mobile game* Oklik ini sudah mendapat informasi mengenai musik oklik itu sendiri.

Dalam pembuatan *game* ke-2 dalam *mobile game* Oklik ini digunakan elemen repetitif yang sesuai dengan konsep tempat *environment* tersebut dengan cara pengulangan *asset* untuk memaksimalkan *budget asset* seperti *asset* bambu dan pohon jati yang ada dalam hutan jati di Bojonegoro serta pengulangan *asset* rumah dengan variasi yang menunjukkan tempat desa.

5.2. Saran

Dalam pembuatan perancangan ini penulis berharap hasil dari perancangan ini dapat berguna sebagai referensi contoh perancangan. Dari hal itu penulis mendapat berbagai macam saran dalam pelaksanaan perancangan ini yaitu:

1. Pada *game* ke-2, *set* rumput dan pohon berpotensi untuk diberi animasi berupa gerakan rumput dan daun terutama saat pemain melewati *set* tersebut.
2. Pada *game* ke-2 berpotensi untuk diberi *set* ayam dan kandang ayam.
3. Pada *game* ke-2 memiliki potensi untuk ditambahkan animasi warga keluar dari rumah.
4. Pada *game* 1-3 berpotensi untuk diberi *drop item* yang dapat memberi *status* khusus pada permainan selanjutnya.
5. Pada *game* ke-3 berpotensi untuk diberi animasi pada *set* pohon pada latar, serta animasi air menetes pada *set* batu goa.
6. Pada *game* ke-3 berpotensi untuk diberi *property obstacle*.