



### **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**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Perancangan karakter pada *LAMAF A : Hunters of The Sea* dilakukan dengan tujuan utama mempreservasi tradisi atau tradisi berburu paus dari Desa Lamalera, dengan *lamafa* (juru tombak) sebagai tumpuan utama tradisi tersebut. Untuk dapat merancang karakter yang dapat menggambarkan ciri khas seorang *lamafa* yang sesungguhnya, diperlukan riset dan juga pengumpulan data.

Riset dan pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan teori-teori, wawancara dengan ahli karakter Wilson Tjandra dan penduduk asli Lamalera Suster Ines, studi *existing game* sejenis dan studi juga referensi. Dari data-data yang telah diperoleh, akan dirancang karakter yang sesuai dan dapat menggambarkan penduduk Lamalera.

Dalam merancang karakter, hal pertama yang harus dilakukan adalah membuat konsep latar belakang cerita dari karakter tersebut, dari latar belakang cerita maka dapat dikembangkan lebih jauh dengan dibentuknya ke-3 dimensi karakter yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Latar belakang cerita dan dimensi tersebut kemudian akan digunakan dalam memvisualisasikan karakter. Kemudian, pembuatan visual karakter harus disesuaikan dengan dimensi karakter yang sebelumnya sudah dibuat. Dalam memvisualisasikan karakter, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah pembuatan wajah, tubuh, dan pakaian. Pembuatan wajah, tubuh, dan pakaian harus disesuaikan dengan stereotipe yang ingin

ditunjukkan dari karakter tersebut, sebagai contoh karakter yang ingin dirancang terlihat jahat umumnya memiliki alis yang tajam.

Selain perancangan dari segi konsep dan visual, terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Pertama, karakter diciptakan untuk *game* 3D *third-person view* sehingga perlu memperhatikan jumlah *polygon*, desain tampak belakang dari karakter, dan juga optimalisasi karakter saat dimasukkan ke *game engine*. Kedua, karakter dibuat berdasarkan budaya nyata sehingga perlu dirancang karakter yang dapat menggambarkan budaya tersebut tanpa menghilangkan nilai-nilai yang ada di dalamnya. Ketiga, karakter dibuat berdasarkan narasi cerita sehingga perlu dirancang karakter yang dapat mewakili cerita. Terakhir, *game* ini ditujukan untuk masyarakat berusia 17-21 tahun sehingga akan lebih baik apabila menggunakan karakter manusia agar terlihat lebih realistis.

## **5.2. Saran**

Dalam perancangan tugas akhir yang mengungkit tradisi ini, masih ada banyak hal yang dapat diperbaiki dan dikembangkan. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran yang dapat digunakan kedepannya saat mengerjakan topik serupa:

1. Karena topik diungkit dari tradisi nyata, perbanyak riset terutama mengenai sejarah dari tradisi tersebut. Akan lebih baik apabila dapat mendatangi tempat asal tradisi tersebut untuk melakukan observasi secara langsung agar data yang diperoleh lebih lengkap dan akurat.

2. Perbanyak mencari referensi dan perancangan sejenis untuk menambah ide serta wawasan.
3. Jangan takut untuk melakukan eksplorasi desain. Walaupun perancangan didasarkan dari tradisi nyata, desain tetap dapat dipadukan dengan hal lain agar dapat menciptakan karakter yang menarik. Jangan sampai hal tersebut membatasi kreatifitas.
4. Dalam merancang karakter terutama pada *game* yang berlandasan dari hal nyata, ada baiknya apabila latar belakang cerita dibuat seunik mungkin agar pemain juga dapat terjun dalam cerita. Selain itu, latar belakang cerita juga merupakan landasan penting bagi karakter.
5. Ada baiknya untuk menguasai berbagai gaya visual agar dapat memperlancar proses pengerjaan.
6. Ada baiknya bila dapat melakukan *rigging* dan animasi secara manual dalam merancang karakter 3D. Terkadang yang instan tidak selalu bagus.
7. Perbanyak komunikasi antar anggota kelompok dan pastikan kalian saling tau apa yang teman kelompok kalian kerjakan. Ada beberapa hal yang harus selalu dibahas bersama seperti *story* dan *gameplay*.