



### **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 DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kurangnya informasi terhadap penyakit alzheimer dapat menyebabkan berbagai permasalahan untuk penderita, keluarga, hingga negara. Penyakit ini yang bersifat progresif sehingga dampaknya tidak akan terlihat langsung. Dikarenakan kurangnya informasi mengenai penyakit ini, banyak keluarga penderita yang menyepelekan dan menganggap gejala-gejala yang ada pada penderita merupakan hal yang wajar dikarenakan faktor usia.

Penulis menggunakan metode perancangan Luther - Sutopo dikarenakan sifatnya yang fleksibel dalam merancang aset visual karakter dan *environment* dan tahap dapat dilakukan berulang atau sesuai dengan kebutuhan perancangan. Metode ini terdiri dari 6 tahap, yaitu konsep, perancangan, *material collecting*, pembuatan, *testing* dan distribution.

Penulis melakukan tahap *material collecting* terlebih dahulu, sebagai data untuk perancangan untuk memperoleh data, penulis kemudian melakukan tahap konsep, di mana penulis melakukan *mind mapping* untuk mengetahui masalah utama dari alzheimer itu sendiri, dan dari *mind map* itu ditentukan *key word*. Hal tersebut digunakan untuk membuat *mood board*. Setelah itu, dilanjutkan ke tahap perancangan, yaitu penentuan *art style* karakter dan *environment*, merancang *3D Dimensional*, dan sketsa karakter maupun *environment* yang diawali dari eksplorasi bentuk dan warna. Pada tahap pembuatan, sketsa di digitalisasi, yang setelahnya dijadikan satu, dan kemudian di *testing*. Dalam tahap *testing*, penulis melakukan *alpha test* dan *beta test*, yang kemudian dari hasil *alpha test*, penulis mengulang tahap perancangan dan pembuatan, yang akhirnya dilakukan *beta*

*test* untuk mengetahui apakah tujuan tersampaikan dan apakah perancangan sudah sesuai atau belum.

## 5.2 Saran

Berikut adalah saran penulis dalam proses perancangan aset visual *game* untuk tujuan informasi:

1. Pada tahap *material collecting*, mengumpulkan data tidak cukup hanya menggunakan satu metode.
2. Mengumpulkan referensi untuk merancang karakter maupun *environment* berupa foto membantu dalam memvisualisasikan perancangan.
3. *Timeline* produksi sangatlah membantu dalam perancangan, jadi harus ikuti secara tekun dan sesuai dengan target yang ditetapkan. Hal ini membantu dalam *time management* dikarenakan perancangan juga membutuhkan bantuan pihak luar (*coder*).
4. *Alpha test* sangat berguna sebagai tolak ukur dalam mengetahui apakah perancangan berhasil atau tidak. Dalam tahap ini, dapat melakukan perbaikan perancangan dan penambahan fitur.