



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

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan penulis dalam proses perancangan desain karakter dalam *mobile game* Oklik, penulis akhirnya memperoleh kesimpulan dari proses perancangan yang dilakukan, dimulai dari pengumpulan data hingga perancangan. *Mobile game* Oklik memiliki tema berdasarkan sebuah kebudayaan tradisional yang ada di dunia nyata. Agar tema tersebut dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh pemain, dibutuhkan sebuah proses pengumpulan data dan informasi yang akurat mengenai kebudayaan tersebut. Data dan informasi yang akurat telah diperoleh melalui wawancara kepada narasumber ahli dan observasi langsung.

Dalam sebuah *game*, karakter memiliki interaktivitas dengan pemain. Dalam *mobile game* Oklik, karakter berinteraksi dengan pemain berdasarkan *input* dari pemain. Dalam *mini game* kedua, karakter akan menampilkan ekspresi yang berbeda berdasarkan performa pemain dalam *mini game* tersebut. Saat pemain menekan tombol dengan tepat, seluruh karakter memukul alat oklik dan menampilkan ekspresi senang. Saat pemain salah menekan tombol atau terlambat menekan, seluruh karakter menampilkan ekspresi kecewa. Perubahan ekspresi ini telah dirancang untuk menunjukkan emosi yang dirasakan karakter terhadap performa pemain.

Dalam merancang karakter untuk *game*, gaya visual yang digunakan harus sesuai dengan target pemain. Pemilihan gaya visual yang tepat mempengaruhi ketertarikan pemain terhadap sebuah *game* dan karakter yang terdapat di dalamnya. Berdasarkan hasil studi referensi yang telah dilakukan terhadap sejumlah *game* dengan target pemain yang sama, gaya visual *stylized* merupakan gaya visual yang paling sesuai untuk pemain usia 12-18 tahun. Selain menentukan gaya visual, sifat dan latar belakang setiap karakter juga ditentukan untuk membuat rancangan karakter lebih dalam. Sifat dan latar belakang karakter telah ditentukan melalui penyusunan deskripsi karakter menggunakan aspek tridimensional.

Perancangan karakter juga disesuaikan dengan latar *game*. *Mobile game* Oklik memiliki latar tempat di Bojonegoro, sehingga karakter akhirnya dirancang mengenakan pakaian daerah Bojonegoro. Selain pakaian, motif pada pakaian dan aksesoris juga menggunakan pola batik khas Bojonegoro. Untuk membedakan setiap karakter dan mencerminkan kepribadian karakter, aksesoris pada karakter telah diberi warna yang berbeda satu sama lain. Setiap warna yang telah dipilih memiliki makna yang sesuai dengan sifat setiap karakter.

Berdasarkan hasil *Beta Testplay* yang sudah dilakukan, mayoritas pengguna berpendapat bahwa desain karakter sudah menarik dan sesuai dengan konsep dan latar dari *mobile game* Oklik. Selain itu, sifat dari setiap karakter sudah tergambar dengan baik melalui ekspresi, postur tubuh, dan pilihan warna. Mayoritas pengguna juga merasa bahwa seluruh karakter terlihat lebih hidup dengan adanya interaksi antara pengguna dan karakter berupa reaksi yang ditimbulkan terhadap *input* pemain.

Pada akhirnya, penulis menyimpulkan beberapa cara perancangan karakter yang baik. Pertama, gaya visual disesuaikan dengan target pemain. Kedua, deskripsi karakter disusun terlebih dahulu sebagai dasar perancangan. Terakhir, aspek interaksi karakter dengan pemain juga diperhatikan agar karakter terasa lebih hidup.

5.2. Saran

Selama melakukan penelitian dan perancangan desain karakter untuk *mobile game* Oklik, penulis memiliki sejumlah saran bagi pembaca yang hendak melakukan penelitian dan perancangan yang serupa:

1. Saat mencari informasi mengenai topik yang hendak dibahas, lebih baik mencari lebih dari satu narasumber ahli agar informasi yang diperoleh menjadi lebih akurat.
2. Dalam merancang beberapa karakter, sebaiknya membuat beberapa variasi pada bentuk dasar tubuh dan fitur wajah agar setiap karakter tidak terlihat terlalu mirip antar satu sama lain.
3. Penggunaan pola sebagai elemen dekoratif perlu diperhatikan agar detail dalam pola tidak berlebihan.
4. Jika bekerja dalam tim, penamaan *file* aset perlu diperhatikan agar rapi dan terstruktur sesuai dengan kategorinya, sehingga *file* tidak terpencah-pencar dan tersusun rapi saat dimasukkan ke dalam *game engine*.