



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 karakter 3D pada game Luwagh ini dilakukan untuk memberikan edukasi mengenai aksara Lampung pada tingkat sekolah menengah pertama berusia 12-15 tahun. Dalam perancangan karakter ini agar dapat menciptakan karakter yang baik, diperlukan riset untuk menemukan data-data yang dapat mendukung proses perancangan karakter. Data-data yang diperlukan dapat berasal dari wawancara ahli, observasi, ataupun kuisioner. Setelah data terkumpul perlu dilakukannya brainstorming untuk menemukan kata-kata kunci yang dapat membantu menemukan suatu permasalahan beserta solusinya, mindmapping juga harus dilakukan untuk mempersempit permasalahan yang ada. Berdasarkan brainstorm dan mindmapping, kata kunci yang didapat adalah *entertaining* dan *adventurous*. Kata kunci yang didapat digunakan sebagai *moodboard* untuk acuan dalam mendesain karakter di dalam game *Luwagh*. Penciptaan karakter berawal dari sketsa dengan bantuan informasi berdasarkan *brainstorm* dan *mindmapping*. Karakter yang telah disketsa akan dikembangkan sampai menjadi desain akhir dan akan dirancang menjadi bentuk 3D.

Peranan karakter dalam game edukasi ini adalah untuk memudahkan target perancangan dalam memahami dan menghafal aksara Lampung. Hal ini dapat dicapai dengan desain yang berdasarkan imbuhan huruf dari aksara dan flora atau fauna yang digunakan sebagai bentuk dasar monster aksara.

Karakter dalam game *Luwagh* ini memiliki aksara Lampung dengan ukuran besar dikepalanya. Hal ini untuk mencapai *visibility* bentuk aksara kepada target perancangan. Karakter utama sendiri menggunakan asesoris yang memiliki tulisan aksara Lampung agar kesan aksara Lampung dapat tetap terlihat dalam semua desain karakter yang dirancang. Hal ini bertujuan untuk lebih mempopulerkan aksara Lampung sebagai tulisan dan desain pada suatu objek.

Karakter yang dirancang disesuaikan dengan target perancangan yang berusia 12-15 tahun. Hal ini dicapai melalui bentuk dan warna yang tidak terlalu rumit serta penggunaan bentuk dasar yang tidak banyak. Hal ini berguna agar target perancangan dapat menerima desain dengan baik dan mampu mengenali aksara Lampung dengan lebih mudah.

5.2. Saran

Tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak hal yang harus diperbaiki kedepannya. Menurut penulis, saran yang dapat diberikan untuk perancangan karakter 3D game edukasi aksara Lampung kedepannya adalah seperti berikut.

1. Mampu mendesain karakter berdasarkan anak huruf bukan hanya induk aksara.
2. Mampu menciptakan *NPC* yang lebih banyak agar dapat lebih memenuhi *environment*.
3. Mampu mengembangkan game *Luwagh* dalam versi mobile.
4. Mampu menciptakan karakter dengan poly yang lebih sedikit agar game mampu dimainkan secara stabil.