



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 ini dilakukan untuk menciptakan sebuah karakter *role model* dengan tema Pancasila. Dimulai dari penulis menemukan sebuah masalah yaitu cukup banyak terjadinya kasus pelanggaran nilai kemanusiaan dalam Pancasila karena tidak adanya *role model* yang bisa dijadikan sebagai panutan untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila. Untuk merancang karakter ini, pertama-tama harus melakukan riset serta pengumpulan data secara langsung pada calon *user*. Untuk memperdalam konten yang perlu disampaikan, harus juga melalui tahap wawancara dengan ahli yang betul paham dengan Pancasila.

Untuk desain konsep karakter menggunakan semiotika dan metafora karena Pancasila tidak berwujud fisik seperti manusia. Penulis juga melakukan wawancara dengan salah satu *game developer* untuk mendapatkan data bagaimana cara merancang konsep karakter yang unik serta dapat menyampaikan cerita dengan baik. Setelah mendapatkan data yang cukup, penulis melakukan *brainstorming* dan mendapatkan konsep tentang *video game* Pancasila yang bisa membuat orang tertarik dengan Pancasila. Pemasalahan dari konsep tersebut adalah Pancasila sangat luas dan sulit untuk dijadikan *video game*. Setiap ide pada *gameplay* selalu muncul kontradiksi dengan nilai Pancasila itu sendiri.

Tahap perancangan dimulai dengan tahap menentukan *moodboard* melalui *mindmapping*. Kata kunci yang di temukan adalah *spiritual*, *humanity* dan *strength*.

Tiga *keywords* tersebut merupakan acuan dalam mendesain karakter dengan tema Pancasila, karena pada dasarnya Pancasila hidup sebagai spiritualitas diri manusia, untuk mewujudkan nilai kemanusiaan. Setelah menemukan *moodboard* melakukan proses *mindmapping* untuk menentukan *archetype*, sifat, bentuk, warna, dan peran karakter dalam *game*.

Pada tahap visualisasi karakter, dimulai dengan sketsa beberapa alternative yang menyesuaikan dengan konsep dari masing-masing karakter, lalu dilanjutkan dengan tahap *modelling*. Setelah *model* sesuai dengan sketsa referensi dan *poly count* sudah sesuai dengan *poly budget*, dilanjutkan ke tahap *uv mapping*. Setelah setiap *object* sudah masuk ke dalam *uv island* baru bisa dilanjutkan ke tahap *texturing*. *Texturing* selalu dimulai dengan tahap *fill base color* yang kemudian ditambahkan *layer* lainnya untuk menambahkan tekstur atau efek lainnya. Tahap selanjutnya adalah *rigging* dan *animating* dan setelah itu dapat di *export* ke *game engine* untuk *decoding*.

Setelah perancangan, penulis melakukan *alpha test* dan hasil yang didapat melalui penyebaran kuesioner kepada *user alpha test* menjadi acuan penulis untuk merevisi bentuk dari beberapa *model* menyesuaikan dengan konsep. Hasil revisi tersebut kemudian diuji kembali pada *beta test* dan responden memberikan tanggapan baik karena setiap karakter mampu merepresentasikan *archetype* dan metafora yang ingin ditunjukkan. Pada karakter utama Budi karena visual yang kurang baik dan tidak sesuai dengan konsep yang dituju, sedangkan karakter lainnya mampu dipersepsikan sesuai dengan konsep yang ingin dituju.

5.2. Saran

Setelah melalui proses beta test, tugas akhir ini memiliki banyak kekurangan yang dapat diperbaiki kedepannya. Berdasarkan pertimbangan penulis, berikut saran yang dapat dilakukan apabila terdapat perancangan karakter mengenai pembelajaran Pancasila kedepannya.

- a. Saat melakukan riset tentang bagaimana memilih metode yang baik untuk pembelajaran Pancasila, diperlukan riset yang mendalam baik kepada *user*, terhadap media, maupun melakukan wawancara dengan ahli dalam bidang Pancasila agar memiliki dasar teori dan arahan.
- b. Untuk menentukan sebuah media (*2D/3D*), diperlukan *research* yang lebih mendalam karena setiap media memiliki keunggulan masing-masing. Untuk mempermudah, perlu membuat perbandingan dari setiap *style* untuk mendapat data *pro* maupun *contra* dari setiap *style*, kemudian mencari data yang relevan dengan *target user* yang di tentukan.
- c. Menggunakan referensi visual yang sejenis supaya tidak terjadi perbedaan *visual style*.
- d. Satukan ide dan pikiran lalu mengunci ide tersebut supaya tidak mengalami guncangan seperti perubahan konsep maupun *gameplay*.
- e. Melakukan riset mengenai *level design* secara bersama-sama dalam kelompok.
- f. Untuk bagian karakter, belajar lebih dalam lagi pada bagian *modeling*, *texturing* hingga *animating* supaya tidak mengalami kesulitan yang memperlambat pekerjaan bersama.

- g. Dikarenakan penulis merasa Pancasila merupakan topik yang terlalu luas untuk dijadikan sebagai *video game*, penulis menyarankan untuk mempersempit nilai Pancasila yang ingin ditekankan.
- h. Untuk bagian karakter, perlu menambahkan *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* karangan Katherine Isbister sebagai buku acuan untuk membantu merancang karakter *game* dengan konsep yang kuat, memberikan kesan nyata dan memberikan daya tarik yang baik terhadap *user*.
- i. Untuk desain *monster* dan istilah dalam Garatman perlu melakukan *research* lebih dalam, dan menggunakan referensi yang lebih *relateable* seperti mitologi Indonesia atau istilah dengan bahasa Indonesia.