



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

Dari hasil pembuatan tugas akhir ini, yang memiliki jangkauan waktu proses dari awal Januari hingga awal Juni 2020, penulis mendapatkan banyak hal baru terlebihnya cara-cara yang baik dan persiapan-persiapan yang dibutuhkan dalam pembuatan proyek yang cukup besar.

Diawali pencarian topik yang memiliki urgensi yang cukup tinggi, penulis melakukan beberapa riset sampai akhirnya penulis dan kelompok memutuskan untuk mengangkat topik kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya vaksinasi dewasa, tetapi karena topik tersebut masih terlalu luas kelompok memutuskan untuk mempersempit dan memfokuskan kepada vaksinasi tipes dewasa sebab penyakit tipes adalah penyakit yang dapat mudah terjangkit dari kegiatan sehari-hari. Hal ini merupakan sesuatu yang kurang dilakukan penulis sehingga membuat penulis menjadi lebih mengetahui masalah-masalah apa saja yang ada di Indonesia. Pada akhirnya penulis dengan kelompok memilih topik yang di area kesehatan yaitu vaksinasi, kemudian dipersempit lagi menjadi vaksinasi tipes dewasa.

Sering pembuatan laporan, penulis jadi lebih memahami fungsi dan cara kerja sistem immune tubuh ketika mengngumpulkan data. Hal ini membuat penulis jadi lebih semangat untuk menjaga kesehatan tubuh dan ingin memberikan pesan dari hasil penelitian ini kepada orang banyak.

Ketika landasan tugas akhir telah dibuat, penulis akhirnya mendapatkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana perancangan *environment* untuk *mobile*

game, yang menarik dan jelas sehingga dapat menyampaikan informasi vaksin tipe dengan baik?” dan untuk menjawab rumusan itu penulis harus mencari teori-teori yang dapat men-*support* hasil *output* yang akan dibuat. Selain itu penulis juga perlu mencari data siapakah target demografis, psikografis, dan geografis yang merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembuatan visual tugas akhir tersebut.

Untuk menjawab rumusan masalah, dalam pembuatan asset *environment* penulis mengikuti metode-metode yang telah didapatkan dari buku *Ultimate level game design* yang juga menjelaskan bahwa *environment design* juga merupakan pembawa suasana dalam cerita dan *gameplay* serta salah satu cara dalam *worldbuilding*, penulis juga memperoleh banyak teori dan cara dari buku-buku lain yang didapatkan ketika mencari data teori. Hal ini membantu penulis untuk dapat lebih memahami pengetahuan dalam pembuatan *environment* secara akademis. Kemudian ketika memulai perancangan, penulis mengikuti tahapan metode yaitu dari mengumpulkan data dan referensi, pembuatan *mindmap* dimana penulis menemukan beberapa kata kunci yaitu medan perang, keadaan tubuh manusia ketika di vaksin, kerja sistme immune tubuh yang dijadikan dasar dalam pembuatan *moodboard*, sketsa, *prototype* yang digunakan dalam *alpha* tes untuk mendapatkan *feedback* dari *player* dan men-revisikan asset dari *feedback* tersebut, lanjut ke pembuatan *beta* yang akan digunakan untuk *testing* juga sampai pembuatan asset final. Selama perancangan berlangsung penulis dengan kelompok saling memberikan arahan sehingga dapat membuat hasil yang bersifat *unity* antara semua asset ketika digabungkan.

Akhirnya dari metode-metode yang digunakan dalam pembuatan proses penulis dapat memberikan dan merancang *environment* di dalam *game* “Immune

Battlefront” ini dengan memberikan gambaran reaksi tubuh ketika dimasuki bakteri sehingga dapat membantu memberikan pesan terhadap *player* bahwa inilah yang terjadi di dalam tubuh manusia bila sistem immune berhasil atau gagal melawan bakteri sebagai bukti data bahwa dari *feedback* yang telah diberikan *player*, *environment* yang telah di rancang telah berhasil untuk mengedukasikan mereka tentang pentingnya vaksinasi tipe dewasa dengan menarik dan jelas.

5.2. Saran

Apabila ada mahasiswa atau mahasiswi ataupun kelompok yang ingin merancang sebuah proyek dengan tema dunia medis, penulis menganjurkan untuk mencari nara sumber yang memiliki gelar dan profesi dokter yang jelas dan sesuai dengan topik yang diangkat. Selain narasumber pastikan juga bahwa topic yang diangkat sudah cukup sempit sehingga tidak ada percabangan dan dapat mempertanggungjawabkan batasan masalah topik tersebut dengan mudah. Kemudian sesuaikan *timeline* perancangan dengan jadwal yang diberikan universitas.

Kemudian dalam perancangan asset *environment*, sesuaikanlah *style* dengan asset yang lain dan hendaklah mengetahui tiap-tiap komponen yang ada dalam sebuah *scene*. Sebelum memulai perancangan juga disarankan untuk menriset terlebih dahulu data-data yang akan digunakan baik data visual maupun data teori. Jika bekerja dalam kelompok disarankan untuk saling berkomunikasi sehingga hasil dapat terkesan *unite*, pastikan warna, *lighting*, sudut pandang dan elemen-elemen lainnya sesuai dengan kebutuhan jangan menambahkan elemen-elemen yang tidak digunakan karena setiap elemen memiliki fungsi dan arti.

Selain itu, janganlah mengabaikan masukan-masukan yang diberikan ketika *alpha test* ataupun *beta test* karena dari hasil kedua *test* inilah hasil tugas

akhir dapat berkembang dan menjadi lebih baik dari sebelumnya serta lebih mendekati target *audience*.