



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

Sebagai desainer karakter dalam *mobile game* Immune Battlefront, banyak teori yang sudah didapat dan berlaku sebagai bahan pembelajaran bagi penulis. Dengan menggunakan metodologi menurut Dave William Harrison, terdapat empat tahapan dasar dalam membangun desain karakter; riset, *concept*, *final design*, dan implementasi terhadap media.

Fokus dalam tugas akhir ini adalah menciptakan karakter yang menyampaikan pesan mengenai pentingnya vaksinasi tipes dewasa – sehingga elemen-elemen sel imun tubuh manusia harus tetap terlihat dalam desain. Desain karakter pun direferensikan dengan cara studi eksisting sehingga memiliki tolak ukur yang jelas. *Game* yang menjadi bahan studi eksisting adalah Arknights, Plants Vs. Zombies, dan Bloons Tower Defense 5.

Setelah penulis berhasil mendesain enam karakter *game* yaitu Baskoro, Anissa, Sel Darah Putih, Sel Darah Merah, Makrofaga, dan Sel B – hasil *game* tersebut diberikan kepada para *beta-tester*. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh jawaban mengenai, “apakah desain karakternya sudah menjawab rumusan masalah?”

Respon para *beta-tester* memiliki banyak nilai positif. Mereka tertarik untuk belajar mengenai sel dalam tubuh dikarenakan desain-desain karakternya yang

mudah untuk dicerna dan juga warnanya yang diasosiasikan dengan jenis tiap sel. Untuk kekurangannya, para *beta-tester* mengatakan bahwa posenya masih kurang variatif dan terkesan kaku. Sebaliknya, mereka merasa bahwa *game* ini cukup merepresentasikan materi vaksinasi tipes dewasa.

Dari hasil survey tersebut, penulis berkesimpulan bahwa desain karakter yang dibuat telah menjawab rumusan masalah tugas akhir mengenai penyebaran kepentingan informasi vaksinasi tipes dewasa.

5.2. Saran

Saran dari penulis untuk perancangan desain karakter dalam *game mobile*, diperlukan dasar pemahaman yang kuat untuk apa yang menjadikan desain karakter tersebut *appealing* di mata target demografis. Penulis menemukan dasar-dasar desain karakter di dalam buku *Framed Ink*, ditulis oleh Marcos Mateu-Mestre (2010) dan bisa dijadikan titik mulai untuk *style visual*. Selain itu, buku berjudul “*Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*” yang ditulis oleh Katherine Isbister sangat bermanfaat untuk pembangunan *personality* sebuah karakter dan pengaruhnya ke dalam *game*.

Saran lainnya adalah, untuk pembuatan aset visual dalam program komputer – pastikan bahwa *storage* komputer tidak *full* sehingga tidak memperlambat progres pengumpulan aset.