



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 proses desain karakter dalam *visual novel* berjudul “Nusantara: The Legend of The Winged Ones”, dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Perancangan karakter Mitra, Rama, dan Reksa dalam *visual novel* “Nusantara: The Legend of The Winged Ones” secara umum dibangun dengan teori Sheldon (2004). Hal ini ditekankan pada pentingnya fisiologi atau visual karakter unik untuk mengundang pemain ke dalam cerita. Keragaman Budaya Indonesia sebagai poin unik dalam *visual novel*.
2. Desain tokoh unik berdasarkan teori Sheldon (2004), diperlukan pemahaman lebih dalam tentang tokoh baik secara fungsi, peran, konsep karakter, serta kemampuan/keistimewaan suatu karakter. Aplikasi unsur budaya dan hewan ke dalam desain memerlukan penelitian dan pengumpulan informasi banyak untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan tidak menyalahi norma dalam budaya yang diadaptasi.
3. Hasil *feedback* dari *website* <http://lemmasoft.renai.us> membuktikan bahwa teori Sheldon (2004) mengenai pentingnya visualisasi karakter untuk membuat karakter menarik cocok digunakan dalam *visual novel* “Nusantara: The Legend of The Winged Ones”.

4. Target penonton memberi pengaruh dalam proses pembuatan karakter.
5. Desainer tokoh dituntut untuk bisa berpikir kritis dalam proses pembuatan sampai pada pengaplikasian karakter dalam *visual novel*. Selain kesesuaian dengan konsep *three-dimensional character development*, karakter harus bisa harmonis dengan elemen-elemen visual lainnya, seperti contoh *background*, *game user interface*, dan ukuran *character sprite* beserta ekspresinya.

5.2. Saran

Berikut adalah saran penulis dalam melakukan desain tokoh:

1. Konsep detail dan matang akan memudahkan proses perancangan tokoh.
2. Pendapat orang lain dapat digunakan untuk perkembangan desain karakter.
3. Pengelolaan waktu secara efisien dibutuhkan agar *deadline* dapat terpenuhi. Membuat *visual novel* membutuhkan banyak untuk dipersiapkan. Misalnya seperti *background*, *game user interface*, *character sprite* beserta ekspresinya, *sound/music*, dan *programming*.