



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

Dari hasil perancangan tugas akhir ini, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan, yakni:

1. *Target Audience* memiliki peranan dalam menentukan gaya gambar yang cocok dalam mendesain karakter, seperti yang terlihat dalam gaya gambar untuk “Immer Sie” yang memiliki kekerasan dan darah sehingga menggunakan gaya gambar yang lebih detil dan warna yang gelap karena ditukan untuk kelompok usia 18 tahun ke atas.
2. Memahami plot dan bentuk *game* sangat penting bagi *character designer* agar dapat membuat karakter dengan sifat, hubungan sosial dan penampilan yang cocok dengan alur cerita.
3. Dalam mendesain karakter Nightingale, dapat terjadi perubahan mengenai role, konsep maupun karakterisasi dari karakter dikarenakan adanya ide baru, revisi dan juga kebutuhan plot.
4. Karakter mengalami perkembangan dan pertumbuhan di akhir cerita sebagai hasil dari proses yang sudah dilalui karakter, seperti yang terlihat pada Adrian dan Yuno yang mengalami pendewasaan dan hubungan yang lebih mendalam.

5.2. Saran

Dari pengerjaan tugas akhir ini, berikut beberapa saran yang dapat penulis berikan, antara lain:

1. Dalam proses mendesain karakter, desainer karakter perlu melakukan observasi dan pencarian referensi sebagai dasar efisiensi dan efektifitas visualisasi karakter yang diinginkan berdasarkan konsep.
2. Desainer perlu memberikan beberapa alternatif desain karakter sebagai dasar pengambilan keputusan desain sebagai penerjemahan dan implementasi konsep.
3. Diperlukan *setting* dan *background story* yang matang dari sebuah karakter, akan sangat membantu dalam proses desain karakter dan kepribadiannya.

UMMN