

6. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai proses perancangan NPC Hunter dan Jester pada karya tulis ini, penulis menyimpulkan bahwa proses perancangan desain NPC harus terlebih dahulu dimulai dengan membuat konsep tiga dimensi tokoh. Konsep tiga dimensi tersebut harus disesuaikan dengan latar gim melalui studi pustaka dan observasi referensi mengenai latar gim tersebut. Selanjutnya konsep tersebut divisualisasi melalui bahasa bentuk, HSV, dan makna psikologis warna yang sesuai. Untuk menggambarkan kepribadian Hunter yang kuat, bersemangat, dan bisa dipercaya digunakan bentuk persegi, serta warna kemerahan dengan *saturation* dan *value* tinggi. Sementara kepribadian Jester yang penuh canda tetapi berbahaya digambarkan dengan bentuk segitiga, serta warna oranye dan hijau dengan *saturation* dan *value* tinggi.

7. DAFTAR PUSTAKA

- 21 Draw. (2019). *The Character Designer*. 21D Sweden AB.
- Crabtree, P. J. (Ed.). (2008). *Encyclopedia of Society and Culture in the Medieval World*. Facts On File.
- Duggan, M. (2007). *The Official Guide to 3D GameStudio*. Thomson Course Technology.
- Egri, L. (1946). *The Art of Dramatic Writing*. Simon & Schuster, Inc.
- Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Results*. Rockport Publishers.
- Elgin, K. (2009). *The Medieval World*. Bailey Publishing Associates Ltd.
- Hornung, D. (2012). *Color: A workshop for artists and designers* (2nd ed.). Laurence King Publishing Ltd.
- Jesus, L.V. (2012). *A study of fools : Lear's fool in Shakespeare's King Lear and Vladimir and Estragon in Beckett's Waiting for Godot*.

- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). CRC Press.
- Steele, P. (2005). *A History of Fashion and Costume: The Medieval World* (Vol. 2). Bailey Publishing Associates Ltd.
- Thorn, A. (2013). *Learn Unity for 2D Game Development*. Apress.
- Tierney, T. (1998). *Medieval Fashions*. Dover Publications, Inc.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design* (2nd ed.). CRC Press.
- Wilms, L., & Oberfeld, D. (2018). Color and emotion: effects of hue, saturation, and brightness. *Psychological Research*, 82, 896–914.
<https://doi.org/10.1007/s00426-017-0880-8>
- Zhu, L. (2018). Jestersin Shakespeare's Plays. *World Journal of Educational Research*, 5(1), 98–106. <https://doi.org/10.22158/wjer.v5n1p98>

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA