

## 6. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, penulis membahas mengenai penerapan gaya *pixel art* untuk pembuatan aset tokoh Jun dan Mamoru pada *game Village Tanuki*. Pembahasan berfokus pada batasan masalah yang telah ditentukan yakni mengenai perancangan tokoh yang berfokus pada bentuk dengan menggunakan gaya *pixel art*. Teori utama yang digunakan adalah mengenai desain tokoh menggunakan tiga bentuk utama dan *pixel art*, sedangkan teori pendukungnya adalah mengenai anatomi dan asal-usul *tanuki* dan anjing *Shiba*.

Selama proses pembuatan aset *pixel*, penulis belajar merancang tokoh dengan memulai dari pencarian ide, melakukan observasi, studi literatur, dan kemudian dilanjutkan dengan eksperimen bentuk tokoh dan teknis sebelum akhirnya memulai tahap produksi dan pascaproduksi. Ide dasar dari perancangan Jun dan Mamoru adalah bahwa keduanya tidak mutlak memiliki sifat yang baik atau jahat melainkan penggabungan dari keduanya sehingga penulis menggabungkan dua bentuk utama lingkaran dan segitiga untuk mengkomunikasikan ide ini. Setelah membuat sketsa yang sesuai dengan ide, penulis melanjutkan dengan menentukan ukuran aset *pixel*. Penulis kemudian membuat aset *pixel* sesuai sketsa dan ukuran yang telah ditentukan.

Saran yang dapat diberikan penulis kepada pembaca yang hendak membuat aset *pixel* adalah untuk memikirkan dengan matang mengenai konsep dan ukuran pada tahap praproduksi. Hal ini disebabkan karena ukuran aset *pixel* yang hanya dapat diperbesar dalam kelipatan 100% dan tidak dapat diperkecil. Kemudian dalam perancangan bentuk tokoh, penulis menyarankan untuk menyesuaikan bentuk dengan sifat yang dimiliki tokoh serta teori mengenai desain tokoh. Dalam hal ini, penulis mengacu pada buku *The Character Designer* yang disusun oleh berbagai profesional yang telah bekerja di industri.