

## **5. ANALISIS**

Dalam mengerjakan proyek gambar konsep lobi klinik bandara untuk “AKB Bandara” penulis menemui kendala yang ia harus lewati. Salah satu kendala itu adalah kurangnya feedback selama proses pengerjaan. Hal ini membuat proses penulis tidak yakin mengenai perubahan apa yang ingin penulis lakukan pada gambar konsep tersebut. Penulis melewati kendala ini dengan memilih sendiri perubahan apa yang akan dilakukan. Selain itu, adanya kendala dalam menentukan warna karena warna dari sebuah klinik pada umumnya tidak terlalu bervariasi dan menggunakan warna yang kurang lebih seragam untuk dinding dan lantai. Karena kurangnya feedback maka penulis memutuskan menggunakan warna biru muda untuk dinding agar terlihat berbeda dengan lantai tapi tidak terlalu mencolok.

Penulis dalam menganalisa gambar konsep lobi bandara menyadari beberapa kekurangan yang tidak disadari saat pengerjaan. Penulis dalam mencari sumber referensi memutuskan untuk mengambil referensi lobi klinik yang tidak terdapat di bandara karena penulis tidak menemukan foto dan referensi yang sesuai dengan tujuan. Hal ini disebabkan karena batasan waktu dan pandemik untuk pergi dan mencari referensi di bandara terdekat. Penulis akhirnya menggunakan referensi dari sebuah lobi klinik yang mempunyai warna dan meja resepsionis yang cocok dengan apa yang penulis bayangkan. Namun, penulis merasa bahwa set dan properti yang ia pakai di dalam gambar konsep kurang memadai untuk menyimbolkan sebuah lobi. Hal ini membuat ruangan di dalam gambar terlihat kurang detail dan tidak menarik.

## **6. KESIMPULAN**

Penulis selama proses pengerjaan karya mempelajari mengenai berbagai cara mendesain lingkungan untuk video game. Dalam Mendesain sebuah lingkungan desainer harus memperhatikan desain karakter di dalam game. Jika seorang desainer ingin membuat sebuah tempat yang aman untuk pemain maka desain dari lingkungan harus selaras dari bentuk dan warna dengan desain