

5. KESIMPULAN

Penulis menyimpulkan, bahwa dalam perancangan tokoh utama untuk memvisualisasikan *character development*, kostum, siluet, dan warna dapat menjadi sarana kedua untuk menyampaikan informasi kepada pemain. Dengan menggabungkan aspek kostum dan gaya rambut, *shape language*, dan teori warna dapat menunjukkan perubahan kepribadian dari tokoh yang sama.

Dalam pembuatan rancangan tokoh di fase denial, melalui gaun formal Lynn yang digunakan dalam upacara pemakaman, penulis ingin menonjolkan siluet, gaya rambut, dan pakaian dengan bentuk dasar persegi untuk menunjukkan kepribadian dasar Lynn yang saat itu tangguh dan keras kepala, namun terguncang dengan adanya beberapa elemen kostum dan gaya rambut yang tidak seimbang seperti bagian samping rambut, dan poni berbentuk segitiga. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan bagaimana fondasi tokoh Lynn yang selama ini kokoh memiliki retakan saat ia mengalami kejadian ini. Penggunaan warna putih untuk pakaian dipilih setelah melihat latar belakang Lynn yang dari keluarga imigran tionghua kong-hu-cu sehingga pakaian yang digunakan memiliki warna putih yang memiliki arti negatif dukacita dalam harmoni warna daoisme.

Sementara dalam perancangan Lynn yang berada di fase depresi, siluet yang ingin ditonjolkan oleh penulis adalah segitiga. Aspek segitiga ini sendiri muncul melalui bentuk hoodie yang dikenakan Lynn, dan potongan rambut Lynn. Untuk menghilangkan arti *grounded* dari segitiga yang biasa, penulis membuat siluet segitiga Lynn berat diatas untuk menunjukkan bahwa tokoh sedang dalam keadaan tidak stabil. Pemilihan warna kuning dilakukan karena kuning dalam harmoni warna daoisme memiliki arti negatif penyesalan.. Secara fungsionalitas juga, pakaian yang dikenakan Lynn merupakan pakaian yang nyaman karena dikenakan sehari-hari di rumah.

Terakhir, dalam perancangan tokoh Lynn di fase *acceptance*, ingin menunjukkan kebebasan tokoh Lynn dari rasa bersalah yang ia miliki. Kesan bebas ini utamanya muncul dari pakaian, dan gaya rambut Lynn. Penggunaan rok

pleated A-line dan rambut bob pendek yang memberikan kesan mengambang, dan ringan. Penggunaan pakaian yang ia kenakan juga meskipun baik, tapi juga nyaman untuk dipakai melihat pakaian tersebut digunakan saat Lynn mengunjungi rumah almarhum kakeknya. Penggunaan *shape language* untuk tokoh Lynn juga sudah seimbang antara persegi, lingkaran, dan segitiga yang menggambarkan bahwa Lynn sudah menjadi pribadi yang utuh dengan penggunaan warna hijau yang menggambarkan pemulihan, putih yang menggambarkan awal baru, dan corak lotus merah yang dalam daoisme memiliki arti positif kebahagiaan, dan awal yang baru.

Dalam melakukan proses perancangan ini, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian karena beberapa faktor, beberapa diantaranya adalah keterbatasan pembahasan yang terjadi karena batasan halaman penelitian. Melihat keterbatasan tersebut, rancangan, tokoh, dan aspek dalam game yang lain yang bisa menjadi bahan untuk penelitian lebih lanjut.

Untuk rencana kelanjutan dari karya ini, saat ini penulis sudah melakukan kerja sama dengan teman penulis yang merupakan seorang *coder* sehingga penulis berharap cerita dari *concept artbook* ini bisa direalisasikan menjadi game, dan bisa dinikmati oleh khalayak umum.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA