



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

1. Perancangan *environment* kota Yogyakarta dalam *The Messenger* membutuhkan keakuratan dari segi arsitektur, jenis *property* serta suasana kota pada masa tersebut. Maka dari itu proses perancangan *environment* dalam *game* ini sangatlah didasari pada studi referensi dan studi pustaka.
2. Perancangan bangunan serta *property* dalam *environment The Messenger* mempertimbangkan dua hal utama. Yang pertama adalah kaitannya dengan sejarah yang dapat dilihat lebih lanjut menurut referensi, seperti bentuk gedung (bangunan kelas bawah, menengah, atas / rakyat jelata dan bangsawan) penempatan gedung (denah daerah kota dan desa), bentuk dan jenis *property* apa saja yang ada dan relevan pada masa itu. Hal kedua yang dipertimbangkan adalah peletakkan aset-aset tersebut berdasarkan alur *gameplay* yang telah dirancang. Aset tersebut dapat berguna sebagai *cover*; tempat berlindung bagi pemain dari serangan musuh, dan sebagai pemandu pemain untuk berjalan / tidak berjalan ke arah tertentu.
3. Peletakkan aset juga mempertimbangkan jenis *gameplay* yang ada. Pada permainan *single player*, denah dibuat cenderung linear sehingga pemain tahu arah jalan untuk menuju *objective*. Hal ini menjadi pertimbangan. Aset yang diletakkan tidak boleh memblokade jalan utama, melainkan menutup kemungkinan-kemungkinan percabangan jalan yang akan

membuat bingung pemain. Namun, harus ada cukup *property* dan bangunan yang dapat digunakan bagi pemain untuk berlindung (*cover*).

4. Dalam *style* visual *realistic* terdapat beberapa 3 visual yang harus diperhatikan, yaitu bentuk, warna, dan tekstur. Ketiga faktor tersebut dapat digunakan bukan hanya sebagai penunjuk atau indikasi geografis & historis, namun juga sebagai media *storytelling*. Seperti lantai yang kotor, yang menggambarkan jalur yang sering dilewati dan tulisan pada dinding yang menceritakan *theme* dari tempat tersebut.

5.2. Saran

Dalam merancang *environment*, bagian terpenting adalah memahami konteks dari *environment* tersebut. Tentukan *Setting*, *Theme* dan *Location* dan sesuaikan dengan denah *level design* untuk membuat *environment* lebih menarik. Terutama untuk *game* yang mengangkat tema sejarah, studi pustaka dan studi referensi merupakan salah satu sumber utama dalam membentuk visualisasi *environment*. Bagi para pembaca yang tertarik ingin membuat *game* serupa, disarankan untuk mengangkat tema yang berasal dari Indonesia, karena seringkali kita tidak mengerti cerita detail dari sebuah sejarah. Dengan mengangkat sejarah maupun budaya Indonesia, secara tidak langsung kita dapat lebih lagi mengenal bangsa kita.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A