

VIII. PENUTUP

Karya tugas akhir *game* 2D “Spice Farm” dengan teknik visual *isometric* menceritakan seorang petani rempah yang mengalami gagal panen dan berusaha untuk memulai pertaniannya lagi dari awal.

Selama proses pembuatannya hingga karya *game* ini selesai, berbagai persiapan telah dilakukan. Mulai dari tahap praproduksi yaitu pembuatan *concept art*, desain karakter, mekanika *gameplay*, *storyboard*. Pada tahap selanjutnya yaitu produksi menghasilkan *assets pack*, *UI*, *world building*, *cutscene*, *prototype*. Tentu saja aset-aset seperti *sprite* karakter dan properti dibuat menggunakan tampilan visual *isometric* 2.5D. Hasil akhir dari *game* 2D “Spice Farm” ini dirasa sudah cukup mirip dengan referensi yang menjadi acuan. Proses pengerjaan *background* dan aset *sprite* yang paling memakan waktu cukup lama karena terkendala beberapa kali revisi namun hasil akhirnya cukup memuaskan. Dibutuhkan waktu 10 bulan untuk dapat menyelesaikan karya *game* dengan 12 level dan fitur ensiklopedianya. Proses yang tidak mudah karena harus melakukan riset dan konsisten dalam mengerjakannya.

Setelah menyelesaikan *game farming* 2D ini, saran yang dapat diberikan adalah peningkatan fitur agar *gameplay* semakin menarik dan perlu menambah rempah-rempah jenis lainnya agar lebih variatif.

IX. KEPUSTAKAAN

Agungnoe. (2021, September 9). *Mahasiswa UGM Kembangkan Aplikasi Pemindai Rempah*.
<https://ugm.ac.id/id/berita/21659-hidupkan-pengetahuan-rempah-mahasiswa-ugm-kembangkan-aplikasi-pemindai-rempah/>

Amin. (2020, Juni 8). Gambar Proyeksi Isometrik dan Cara Membuatnya. <https://muh-amin.com/gambar-proyeksi-isometrik-dan-cara-membuatnya/>

Barfield, R. (2019, Mei 19). *What is Isometric Drawing?*
https://www.bricsys.com/blog/what-is-isometric-drawing?_x_tr_hist=true

Cakra, J. B. (2018). Pembuatan Game Bergenre Side Scroller 2.5D Bertemakan Cerita Rakyat Sawunggaling Berjudul "The Legend of Sawunggaling."
<https://core.ac.uk/download/pdf/228905659.pdf>

Gandhawangi, S. (2022, Februari 16). *Optimalkan Potensi Jalur Rempah*.
<https://kompas.id/baca/dikbud/2022/02/15/optimalkan-potensi-jalur-rempah>

M's Farm. Diakses 10 Juni 2023 dari
<https://www.behance.net/gallery/158295865/Ms-Farm-Mobile-Game-Art>

Mukhtaromin & Widyaiswara. (2022, November 20). Mengenal Design Thinking.
<https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>

Rabbit Family's Carrot Farm. Diakses 4 Oktober 2023 dari app store.

