

Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka karena kemudahan akses ke berbagai sumber literatur yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Proses pencarian dan pengumpulan informasi dilakukan dengan cepat, memanfaatkan berbagai sumber, termasuk sumber online gratis. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan studi literatur yang membahas mitos larangan keluar saat magrib, model permainan hyper casual game endless runner, dan bahaya keluar pada waktu magrib. Langkah kedua melibatkan analisis aspek-aspek yang dapat diimplementasikan ke dalam permainan video endless runner, termasuk cerita yang sesuai dengan tema mitos larangan keluar pada waktu magrib serta target audiens. Langkah terakhir adalah membuat prototipe permainan video endless runner berjudul Maghrib Run.

Dokumen desain game atau Game Design Document (GDD) telah diselesaikan dengan lengkap dan rinci, mencakup seluruh elemen permainan. Dalam proses produksi game, bantuan TEFA membuat produksi menjadi lebih efisien berkat pembagian tugas yang terorganisir. Setiap anggota tim dapat fokus pada perannya masing-masing, seperti konsep artis, animator, dan desainer, sehingga proses kerja menjadi lebih terstruktur.

Pada tahap pengujian, game Maghrib Run diuji sebanyak tiga kali. Meskipun ditemukan beberapa bug selama pengujian, semua masalah berhasil diperbaiki sesuai yang diinginkan. Namun, hingga saat ini, game Maghrib Run belum diterbitkan di platform distribusi manapun.

Saran

Kedepannya permainan video “Maghrib Run” akan terus dikembangkan, Fitur-fitur dalam permainan akan ditambah dan lebih dioptimalkan lagi untuk memaksimalkan pengalaman bermain pemain. Sehingga tujuan awal dari gim ini akan dapat tercapai untuk mengedukasi masyarakat dengan cara yang lebih atraktif dan menyenangkan.



Kepustakaan

Sumber dari website

<https://repository.unimus.ac.id/4037/3/BAB%20II.pdf>

<https://www.gamedia.com/literasi/contoh-mitos/>

<https://www.gamelab.id/news/2391-perbedaan-casual-games-super-casual-games-hyper-casual-games-dan-hybrid-casual-games#:~:text=Casual%20games%20adalah%20jenis%20ide,a%20konsentrasi%20terlalu%20banyak%20dari%20pemain.>

<https://www.gamelab.id/news/997-game-edukasi-sebagai-media-pembelajaran>

<https://visitingjogja.jogjaprov.go.id/30105/ini-penjelasan-almiah-mengapa-keluar-saat-ntag/rib-dilarang/>

<https://www.gamelab.id/news/997-game-edukasi-sebagai-media-pembelajaran>

Sumber dari buku

The Science of Shalat

Buku Polantas Dalam Angka Tahun 2021

Sumber dari jurnal

Emir, Ridho. 2018 Proposal tugas akhir: "Pembuatan GameBergenre Endless Runner Bertema Pertempuran di KotaRengat Riau Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Jiwa Patriotik Pada Anak Usia 11-14 Tahun"

Tim produksi

Game Designer

Muhammad Gummara Mahendra

2D Animator

Pande Bintang Putri Darpa

Layout & Lighting Artist

Stefanus Feby Nauvalim

UI Designer

M.Shohibul Wafa Harun Maheisa

Muhammad Raihan Ar Rofi

Putri Anjarsari

Yohana Grace Z

3D Animator

Faiz Albaana

Dellas Sandro Desouza Putra Yumaydito

Quality Assurance

Muhammad Gummara Mahendra

Supervisor

Muhammad Gummara Mahendra

3D Model Character Artist

Muhammad Bakti Aditya Aidik

Dzaky Abyan Hartono

Concept Art

Alerio Rayya Arifaisal

Environment Designer

M.Shohibul Wafa Harun Maheisa

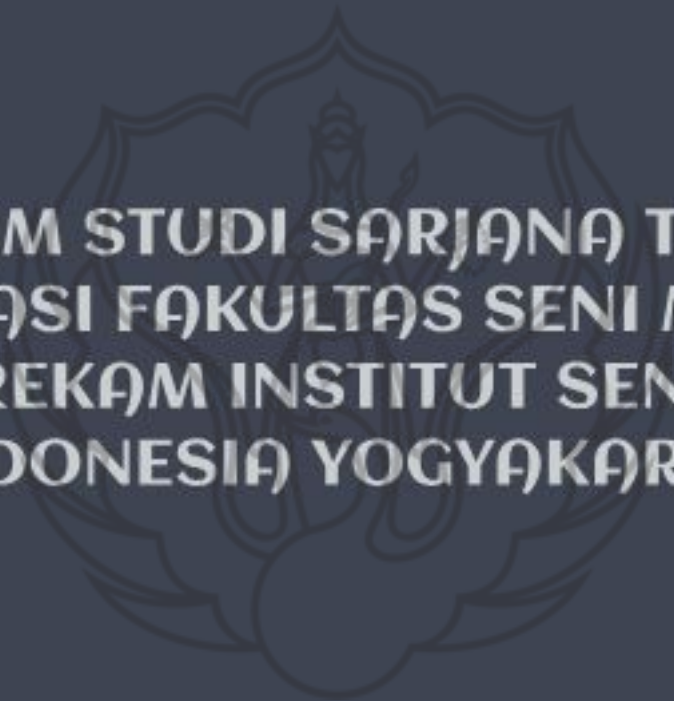
Character Rigger

Muhammad Raihan Ar Rofi

Dzaky Abyan Hartono

Character Designer

Charlize Yasid Ismunandar



**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN
ANIMASI FAKULTAS SENI MEDIA
REKAM INSTITUT SENI
INDONESIA YOGYAKARTA**



MAGHRIB RUN



Marvelous Gaming Minds

WHERE GAMING MEETS MARVEL

