

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan seluruh materi, dapat diambil kesimpulan bahwa penciptaan *game* berbasis cerita “Insomniac Story” telah selesai dilaksanakan. Proses penciptaan *game* ini telah dilewati dan telah membuahkan karya yang cukup sesuai dengan konsep penciptaan.

Mekanika *point-and-click* membuat pemain bisa mengambil waktu untuk meresapi cerita yang merupakan *selling point* dari *game* ini karena pemain tidak dikejar waktu untuk menyelesaikan *game* ini.

Tema horor diimplementasikan dengan cara membuat pencahayaan yang redup, menggunakan *bgm* yang menyeramkan, dan meletakkan *sfx* mengagetkan di waktu-waktu tertentu.

*Game* ini dibuat menarik dan harmonis dengan memadukan cerita dan *gameplay*. Cerita diimplementasikan dengan cara memecah-mecah cerita menjadi potongan-potongan kecil yang dimasukkan secara dalam deskripsi benda-benda dan narasi Amanda. Cerita yang disusun sedemikian rupa, ditambah dengan mekanika *point-and-click* dan disertai musik dan *sfx* merupakan unsur-unsur yang membuat *game* ini menarik.

Penyampaian informasi tentang insomnia disampaikan secara tidak langsung melalui judul, tema, dan cerita yang diberikan karena *game* ini hanya mencoba membuat pemain tertarik dengan insomnia.

#### B. Saran

Banyak kesalahan maupun masalah yang harus dihadapi dalam pengembangan *game* “Insomniac Story” ini. Berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan agar *game* yang dikembangkan dapat selesai. Masalah-masalah

tersebut memberi pelajaran dalam pengembangan *game* selanjutnya. Setelah menganalisa kesalahan dan masalah yang terjadi selama proses pengembangan *game*, muncul saran yang dapat digunakan untuk pengembangan *game* serupa. Sara-saran tersebut adalah:

1. Matangkan konsep dari awal dengan melakukan riset yang lebih dalam mengenai hal atau ide yang ingin dieksplorasi. Konsep yang matang akan lebih memudahkan memantapkan sebuah keputusan dalam mengeksekusi ide.
2. Menambah pilihan untuk *storytelling*-nya sehingga lebih interaktif bagi pemain.
3. Mengurangi mekanisme yang tidak terlalu dibutuhkan untuk memperkaya pengalaman pemain dalam bermain, khususnya mekanisme untuk sembunyi dan mekanisme untuk menggabungkan *item* untuk mengaktifkan *trigger* atau untuk memunculkan *item* baru. Mekanisme ini terlalu kompleks untuk dibuat dalam waktu singkat dan tidak menambah kualitas *game* secara signifikan.
4. Merapikan penulisan. Cerita di dalam *game* ini tidak dipikirkan secara matang pada masa praproduksi karena kurangnya pengalaman mengembangkan *game* jenis ini. Pengalaman tersebut diantaranya adalah kurangnya pengalaman menulis cerita dan kurangnya pengalaman pengkodean mekanisme *point-and-click*.
5. Ada beberapa *software* yang dianjurkan dalam membuat *game* yang serupa dengan “Insomniac Story”:
  - a. “Unity” sebagai *game engine*.
  - b. *Plug-in open-source* “Fungus” sebagai alat untuk membuat logika untuk percakapan dan logika *clickable object*. Tujuan “Fungus” adalah menyediakan alat *open source* gratis untuk membuat *game storytelling* interaktif dalam “Unity”. “Fungus” dirancang agar mudah dipelajari untuk pengguna pemula “Unity”, terutama bagi orang yang tidak

memiliki pengalaman pengkodean. “Fungus” menyediakan alur kerja yang intuitif dan cepat untuk penulisan visual dan penceritaan interaktif. “Fungus” digunakan untuk membuat *visual novel*, permainan *point-and-click adventure*, cerita anak-anak, permainan *hidden object*, dan aplikasi *eLearning*.

- c. *Plug-in “Anima2D”* sebagai alat untuk membuat animasi skeletal. “Anima2D” adalah *plugin 2D Skeletal Animation* untuk digunakan dengan “Unity” versi 5.x. “Anima2D” membantu meningkatkan alur kerja animasi 2D karena bisa langsung digunakan di dalam “Unity”. “Anima2D” menyertakan fitur-fitur berikut: *2D Bones, Sprite to mesh conversion, SpriteMesh Editor, Automatic weights, Weight Editor, Inverse Kinematics, Save/Load Poses, Atlas compatible, Bake Animation to Bones, Onion Skin, Create Avatar Masks, C# Source code included*.
  - d. “Adobe Photoshop”, “PaintTool SAI”, atau “Krita” sebagai alat untuk membuat aset 2D.
6. “Unity” sebagai *game engine* lumayan sulit untuk dikuasai. Ada *game engine* lain yang lebih mudah untuk dikuasai untuk membuat “Insomniac Story”. *Game engine* tersebut adalah “Ren’Py”. *Game engine* ini ditujukan untuk membuat *visual novel* - yang digunakan oleh ribuan pembuat konten dari seluruh dunia - yang membantu pengguna menggunakan kata-kata, gambar, dan suara untuk menceritakan kisah interaktif yang berjalan di komputer dan perangkat seluler. Ini bisa menjadi *visual novel* dan *life simulation game*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bustaman, Burmansyah. (2001). *Web Design Sengan Macromedia Flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Caillois, Roger (1957). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.
- Crawford, Chris (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders.
- Kindler, E.; Krivy, I. (2011). "Object-Oriented Simulation of systems with sophisticated control". *International Journal of General Systems*
- Lewis, John; Loftus, William (2008). *Java Software Solutions Foundations of Programming Design 6th ed*. Pearson Education Inc.
- Suryanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wittgenstein, Ludwig (1953). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell.
- Zeembry. (2001). *Animasi Web Dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

