

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebelum melakukan perancangan *concept art game* "Katsvari", penulis melakukan sebuah riset tentang *game* yang dapat membantu penulis mencapai hasil maksimal. Kesimpulan yang dapat ditarik setelah penulis melakukan riset terkait perancangan ini adalah beberapa hal yang dapat mempengaruhi seseorang dalam memainkan sebuah *game*, antara lain:

1. Visual

Aspek visual ini dipengaruhi oleh gaya gambar, pemilihan warna, konsep yang jelas, dan ide baru hasil penggabungan dua ide yang pernah ada untuk disatukan menjadi sebuah bentuk baru yang imajinatif. Secara umum, gaya gambar yang dapat diterima berbagai kalangan adalah gaya gambar kartunal yang sederhana namun tetap bermakna karena dapat diterima berbagai usia.

2. *Gameplay*

Gameplay adalah proses saat permainan berlangsung atau lebih mudah dapat disebut cara bermain. *Game* dengan *gameplay* yang dapat dikatakan menarik adalah ketika pemain dapat merasakan emosi ketika memainkan atau memenangkan *game* tersebut.

3. *Storyline*

Storyline atau sering disebut kisah merupakan aspek pendukung yang dapat dikatakan krusial yang dapat membuat pemain betah dan berusaha untuk menyelesaikan *game* hanya demi melihat kelanjutan cerita *game* tersebut. *Game* dengan *storyline* yang baik adalah ketika pemain dapat merasakan seolah-olah dirinya yang berperan di dalam kisah tersebut.

4. Tingkat Kesulitan (*Difficulty*)

Dalam sebuah *game*, sebaik apapun visual, *gameplay*, dan *storyline*-nya, jika tingkat kesulitan permainan tidak

dipertimbangkan dengan baik, maka lambat laun pemain akan menyerah dan meninggalkan *game* tersebut. Kebanyakan *game* yang gagal adalah karena terlalu mudah untuk dimenangkan, dan karena terlalu mustahil untuk diselesaikan. *Difficulty game* yang baik adalah disesuaikan dengan kemampuan pemain dari tingkat mudah hingga sangat sulit namun masih memiliki kemungkinan untuk diselesaikan.

Melalui kesimpulan di atas, dapat diketahui bahwa ada beberapa aspek yang dapat penulis manfaatkan dalam merancang *concept art game* Katsvari agar menggugah minat pemain ataupun calon pemain untuk memiliki *concept art game* Katsvari.

Aspek visual dan *storyline*, dapat dirangkum dalam sebuah *concept art* yang dapat dijadikan sebagai *collectible item* (benda koleksi) bagi penggemar sehingga posisi *concept art* memiliki nilai yang setara dengan *game*-nya sendiri.

Menggunakan GDD (*Game Design Development*) merupakan langkah yang dapat memudahkan proses perancangan *concept art game*. Proses ini merupakan penjelasan verbal dan deskripsi tentang objek yang akan dirancang sehingga dapat memberikan gambaran awal bagaimana bentuk objek tersebut nantinya.

Ide dan tampilan visual merupakan nyawa dari sebuah *concept art*. Pertimbangan *genre* dan usia target juga menjadi poin penting dalam mengembangkan *concept art* yang sesuai bagi *target audience* dan harus dikolaborasikan menjadi sebuah karya yang mengundang rasa ingin tahu bagi *target audience* untuk melihat dan memainkan *game* Katsvari.

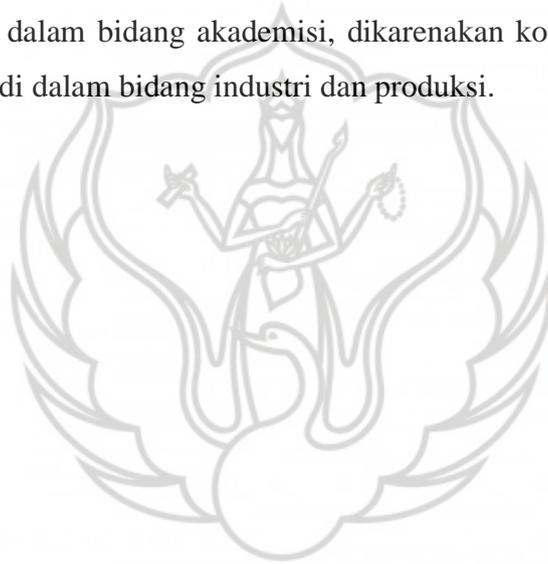
B. Saran

Dalam proses produksi sebuah *game* dibutuhkan keterlibatan banyak pihak diluar bidang Desain Komunikasi Visual sehingga *concept art game* "Katsvari" ini masih mungkin untuk dikembangkan dan disempurnakan agar menjadi sebuah produk *game* yang utuh atas supervisi penulis, karena *concept*

art game "Katsvari" merupakan kumpulan gagasan dan ide visual yang dapat digunakan sebagai titik awal perancangan sebuah *game* bertema satwa langka endemik Indonesia.

Proses yang masih dapat dilanjutkan antara lain proses *modeling* 3D setelah sebelumnya melalui tahap *technical art*, yaitu proses pemetaan objek dalam bentuk 2D secara terperinci. Proses penganimasian juga menjadi poin utama bila perancangan ini akan dilanjutkan menjadi sebuah *game* yang layak dimainkan. Proses desain *game*, yaitu bagaimana *game* ini nantinya dimainkan juga merupakan fase penting dalam perancangan *game* Katsvari.

Selain itu, pemahaman tentang *concept art* hendaknya perlu ditingkatkan dalam bidang akademisi, dikarenakan konsep visual merupakan fase penting di dalam bidang industri dan produksi.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Astoto, Widi. (2009). *Perancangan Game Bergenre FPS (First Person Shooter) dengan Tema Pertempuran 10 Nopember 1945 Surabaya*. Tugas Akhir Program S-1. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Fanggidae, Stormy Elia. (2014). *Perancangan Concept Art Book Untuk Role Playing Game "Marapu: War Of Tribes"*. Tugas Akhir Program S-1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kennedy, Sam R. (2013). *How to Become a Video Game Artist*. New York : Random House, LLC.
- Keraf, Gorys. (2004). *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores : Penerbit Nusa Indah.
- McCloud, Scott. (2008). *Understanding Comics : Memahami Komik*. Jakarta. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Rogers, Scott. (2010). *Level Up! : The Guide to Great Video Game Design*. West Sussex : John Wiley & Sons, Ltd.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009). *Nirmana : Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Solarski, Chris. (2012). *Drawing Basic and Video Game Art : Classic to Cutting-Edge Techniques for Winning Video Game Design*. New York : Random House, LLC.
- Suprapti, Ni Wayan Sri. (2010). *Perilaku Konsumen : Pemahaman Dasar dan Aplikasinya Dalam Strategi Pemasaran*. Denpasar. Udayana University Press.

B. Tautan

IUCN *Red List* (<http://www.iucn.org/> : diakses pada 31 Oktober 2013)

Peraturan mengenai larangan perdagangan satwa yang dilindungi (<http://bplhd.jakarta.go.id/peraturan/uu/UU%20RI%20NO%2005%20TAHUN%201990.pdf> : diakses pada 23 Oktober 2013)

Sejarah Evolusi *Game Real Time Strategy*. (<http://republik-tawon.blogspot.com/2012/09/sejarah-evolusi-game-real-time-strategy.html> : diakses pada 7 Juni 2014)

Tujuan resmi dari *Red List* (http://jr.iucnredlist.org/documents/redlist_cats_crit_en.pdf : diakses pada 24 Oktober 2013)

Woolf, Jonathan. (2009, April 7). *Indonesia is Home to Three of the World's Most Endangered Species*. Akses 5 November 2013, dari [Thejakartapost.com](http://www.thejakartapost.com).:
<http://www.thejakartapost.com/news/2009/04/07/indonesia-home-three-world039s-most-endangered-species.html>

