

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Indonesia dengan keanekaragaman hayati yang tinggi, dengan hewan dan tumbuhan langka yang perlu dilestarikan. Anak – anak sebagai generasi penerus perlu adanya pengenalan tentang satwa – satwa khas Indonesia sebagai upaya pelestarian di masa yang akan datang. *Game* adalah salah satu hiburan yang sangat menyenangkan baik itu untuk kalangan anak-anak maupun orang dewasa. *Game* bukan hanya sebagai sarana hiburan *game* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi. Perancangan karakter *game* untuk anak – anak dirasa sangat tepat untuk dapat memberikan edukasi tentang pentingnya kelestarian binatang langka untuk tetap hidup di habitatnya.

Perancangan *game* dengan *genre action-adventure* berbasis 2 dimensi dengan format vektor dan penggunaan warna-warna cerah didalam *game* akan menjawab rumusan masalah “Bagaimana merancang karakter *game* dengan tema hewan khas Indonesia melalui kaidah-kaidah ilmu desain komunikasi visual?”. Konsep *game* ditujukan untuk anak-anak dengan usia 10-12 tahun sebagai *target audience*. *Genre* yang dipakai adalah *action-adventure* yang menonjolkan aksi, gerakan dan animasi yang akan menarik bagi anak. *Genre action-adventure* juga cenderung simpel dan mudah dipahami anak-anak. Karakter yang akan dibuat adalah beberapa hewan endemik yang dijadikan referensi dalam penciptaan karakter *game*. Karakter yang dipilih adalah 7 hewan endemik Indonesia yang dipilih berdasarkan orisinalitas ke-Indonesiaan dan kelangkaannya. Dalam *game* ini memberi pengetahuan tentang hewan apa saja yang dilindungi di Indonesia juga memberi pesan moral kepada anak-anak untuk melindungi hutan dan menjaga kelestarian hewan.

B. Saran

Dalam perancangan *game* dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada anak-anak sebagai *target audience*, seharusnya *game* dapat diaplikasikan pada semua platform seperti *Personal Computer (PC)*, *video game* dan *mobile game*. Namun perancangan hanya difokuskan kepada *mobile game* karena pc dan konsol *game* biasanya memiliki grafis dan spesifikasi yang lebih tinggi serta membutuhkan waktu, tim dan biaya yang lebih besar. *Game* juga hanya bisa dimainkan *single player* dan tidak ada fitur online yang membuat *game* ini lemah dalam sisi kompetitif dan kurangnya interaksi dengan user lain.



Daftar Pustaka

Dari Buku :

Dillon, Teresa. (1997). *Adventure Games for Learning and Storytelling*. A Futurelab Prototype Paper : Futurelab Report

Kusrianto, Adi. (2007) . Pengantar Desain Komunikasi Visual . Yogyakarta : ANDI

Nurdiyantoro. (2005). *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta : ANDI.

Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : ANDI.

Dari Laman :

<http://olindelin.blogspot.com/2013/05/pengertian-game-perbedaan-game-2d-dan-3d.html>

<http://inet.detik.com/read/2012/05/03/131106/1908079/654/10-konsol-video-game-top-sepanjang-masa> diakses pada tanggal 10 September 2014 pukul 20.21

<http://news.liputan6.com/read/553984/pengaruh-perkembangan-teknologi-dalam-kehidupan-manusia> diakses pada tanggal 10 September 2014 pukul 20.17

<http://hafizhsma1sragen.blogspot.com/2011/08/pengertian-hewan.html> diakses pada tanggal 23 November 2014 pukul 16.51

<https://g2hcombrowordpress.com/sejarah-perkembangan-game.html> diakses pada tanggal 19 Desember 2014 pukul 14.51

<http://alamendah.org/2009/10/02/badak-jawa-satwa-terlangka-di-dunia.html> diakses pada tanggal 5 Januari 2015 pukul 15.15

<http://www.indonesia.travel/id/destination/248/raja-ampat/article/189/burung-cendrawasih-mengenal-kecantikan-burung-dari-surga.html> diakses pada tanggal 5 Januari 2015 pukul 15.41