

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir Permainan When Pongo has a Plan

1. Penciptaan Permainan Animasi 3D “*When Pongo has a plan*” telah selesai diproduksi dan terjadi beberapa perubahan seiring berjalannya konsultasi seperti Judul karya dan bagian visualisasi karakter.
2. Penciptaan Permainan Animasi 3D “When Pongo has a Plan” telah selesai terdiri dari 3 Level utama dari 1 premis cerita
3. Jumlah Aset visual terdiri dari 47 Aset 3D dan 57 Aset 2D dengan *frame format* yang bisa diatur hingga 1920x1080 px 24 fps (*frame per second*)
4. Penciptaan Permainan Animasi 3D “When Pongo has a Plan” menggunakan teknik *digital drawing*, *Modelling* dan *Animating* untuk pembuatan Aset, sedangkan untuk proses pembuatan mekanisme menggunakan teknik *digital programming* dengan menggunakan bahasa komputer C# atau C sharp.
5. Cara penyampaian Informasi tentang satwa Orangutan pada Gim “*When Pongo has a plan*” dilakukan dengan cara pembuatan Infografis singkat dan dapat diakses di dalam permainan tersebut, sedangkan untuk menggambarkan kondisi memprihatinkan yang dialami Orangutan di alam liar digambarkan lewat Latar cerita dan *Gameplay* dari permainan “*When Pongo has a plan*”.

B. Saran

Proses penciptaan Gim 3D “*When Pongo has a Plan*” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Memainkan gim, riset melalui buku dan internet, dan melakukan *brainstorming* bersama peminat karya seni khususnya dalam Gim *digital* dan animasi akan mempermudah membangun konsep dan ide yang matang untuk pembuatan Gim *digital*.
2. Sebelum memulai menciptakan karya memerlukan riset, agar karya dapat dipertanggung jawabkan dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Swing, Edward. Craig A., dan Douglas A. 2009. *Learning Process and Violent Video Games*. Florida: University of Florida.

Bates, Bob. 2004. *Games Design Second Edition*. United States of America: Premier Press.

Kuswanda, Wanda. Bismark., Agus P (Ed.). 2014. *Orangutan Batang Toru: Kritis di ambang punah*. Bogor: Forda press

Rouse, Richard. 2001. *Game design: theory & practice*. Texas: Wordware publishing, Inc.

Laman

bbc.com. (2018, 31 Januari). Orang utan: Dipenggal, dipotong tangan sebagai bukti, dan dijadikan 'lauk'. Diakses pada 21 Juli 2020 dari <https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-42879943>

Dixon, S. (2016, 25 Maret). Pre-Production and 3D modelling. Diakses pada 21 Juli 2020 dari <https://medium.com/@sdixon3/pre-production-and-3d-modelling-7619cddd8bb4>

Zahra, Binish. (2016, 9 Januari). *Effect of visual 3D Animation in Education*. Diakses pada 22 Juli 2020 <https://www.eajournals.org/journals/european-journal-of-computer-science-and-information-technology-ejcsit/vol-4-issue-1-january-2016/effect-of-visual-3d-animation-in-education/>

Gambar

<https://www.kompasiana.com/yovy/5d5aeaf1097f365609202e33/kera-besar-asia-yang-semakin-kritis-habitatnya-di-kalimantan?page=all>

<http://rahmatikapurnama.blogspot.com/2011/11/hey-look-how-cute-theyre-mereka-hanya.html>

<https://people.com/pets/heartbreaking-photos-orangutan-indonesia-forest-fires/>

<https://siedoo.com/berita-47-aku-juga-makhluk-tuhan/>

<https://www.hutanhujan.org/petisi/1083/tangkap-penebang-kayu-di-hutan>

<https://hariansib.com/Headlines/Peringati-Hari-Orang-Utan-Sedunia--Kebakaran-Hutan-Jadi-Sorotan>

<https://www.rmol.id/read/2015/12/24/229303/1/BKSAD-DKI-Diapresiasi-Karena-Merelokasi-Orangutan-Di-Ragunan>