

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dalam perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, laporan perancangan ini merupakan penjabaran *art game* mengenai kolektor *Nendoroid* sebagai bentuk informasi berupa keberadaan kolektor *Nendoroid* yang berada di berbagai kalangan, tak terkecuali kalangan mahasiswa. Media *game* (visual aset) sebagai proyek ini dikarenakan *game* yang semakin berkembang dan diminati khususnya oleh kalangan remaja.

Dalam perancangan aset visual “Nendo Life”, mula-mula dicari data mengenai kolektor *Nendoroid*. Mengacu dari tema simulasi yang akan diangkat, maka data yang dicari kurang lebih bermacam-macam. Mulai dari awal mula mengapa orang-orang tertarik membeli *Nendoroid* sampai mengoleksinya, sampai masalah yang dihadapi dalam proses pembelian dan penjagaan *Nendoroid*. Selain dari data wawancara, mengumpulkan data dari analisis karya sejenis. Dari data-data tersebut dipilah untuk dijadikan referensi dalam perancangan aset karakter dan *background*.

Dalam pembuatan aset karakter, menggunakan teori perancangan karakter, yang juga didukung oleh narasumber serta analisis dari referensi-referensi karya. Pembuatan aset karakter dimulai dari pembuatan sketsa karakter, penentuan bentuk dan skala berapa kepala. Dilanjutkan dengan melakukan detail pada bentuk, warna, hingga terbentuklah *character sheet* yang terdiri dari *turn-around* dan ekspresi. Selanjutnya dalam pembuatan aset *background*, ditentukan yang mana untuk menjadikan ‘kamar kos’ sebagai basis lokasi dimana karakter utama banyak menghabiskan waktunya di sana. Sudut pandang *isometric* digunakan karena ingin menciptakan ‘nuansa’ miniatur kepada pemain, serta agar ‘simulasi’-nya lebih terasa.

Untuk properti dibagi menjadi dua jenis yaitu properti furnitur dan properti *Nendoroid*. Properti furnitur sendiri sebenarnya terbagi lagi menjadi dua, ada yang memiliki level dan nada yang hanya sekedar hiasan. Furnitur kasur, meja dan *PC Set*, serta lemari *display* masing-masing memiliki peningkatan sebanyak empat level, yang dimana di tiap level, bentuk maupun statusnya akan mengalami perubahan dan berdampak ada jalannya permainan. Sementara furnitur hiasan dinding dan lantai yang masing-masing memiliki empat variasi, semata-mata untuk hiasan dan tidak ada dampak khusus pada jalannya permainan.

Properti *Nendoroid* digambar sebagian *Nendoroid* untuk merepresentasikan bahwa di dalam *game* ini terdapat *set Nendoroid* tertentu. Yang dimana jika pemain berhasil mengumpulkan tiap *set* maka ada *achievement* yang didapatkan dan terjadi peningkatan pada status tertentu sehingga menciptakan pengalaman-pengalaman baru untuk pemain.

## 5.2. Saran

Akhir-akhir ini media *game* cenderung dipandang sebelah mata oleh orang-orang, padahal di dalam media *game* juga terdapat berbagai informasi-informasi yang belum begitu terekspos sebelumnya. *Game* simulasi “Nendo Life” dapat menjadi media penyampaian informasi berupa keberadaan kolektor *Nendoroid* di berbagai kalangan tak terkecuali mahasiswa, dan gambaran bagaimana cara mereka menyeimbangkan antara kuliah dan hobi mereka.