

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan desain konsep yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, yaitu ;

1. Proses perancangan pada interpretasi desain konsep pada karakter dilakukan dengan cara melakukan analisis terhadap tiga karakter *marksman* yang menjadi objek penelitian yaitu Miya (Mobile Legend : Bang Bang), Ashe (League of Legend : Wild Rift) dan Tel'annas (Arena of Valor) untuk mendapatkan perbandingan hasil berupa interpretasi desain konsep. Proses interpretasi desain diidentifikasi melalui tahap *Character Profiling*, *Character Defining* dan *Character Designing* yaitu dengan menganalisis tiga karakter objek untuk memperoleh poin interpretasi pada desain karakter.

2. Interpretasi dari ketiga karakter menghasilkan klasifikasi poin interpretasi sebagai acuan dalam melakukan perancangan konsep desain karakter Natsu yang terdiri atas acuan penentuan klasifikasi fisik karakter, seperti gender, ras, latar belakang, konsep kekuatan, pemilihan senjata dan tipe skill yang disesuaikan pada hasil interpretasi. Perancangan desain konsep dari karakter Natsu merupakan hasil dari proses interpretasi desain pada penelitian ini dan telah dibahas secara lengkap didalam penelitian ini.

3. Hasil dari proses Evaluasi perancangan menunjukkan kesesuaian antara rancangan desain konsep dengan poin hasil interpretasi tiga objek karakter *marksman* yang telah di analisis pada penelitian ini dan juga parameter perancangan, pengonsepan ide karakter yang telah dibuat.

4. Hasil dari uji kelayakan dengan menggunakan metode likert menunjukkan bahwa konsep karakter Natsu memperoleh persentase nilai pada parameter 79,75% latar belakang, nilai 82,8% pada parameter desain karakter dan nilai 82,58% pada parameter desain konsep skill, dan nilai 81,9% secara total.

5.2 Saran

1. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan ke tahap rancangan desain secara 3D. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang berada di divisi konsep art 3D dapat merealisasikan wujud fisik kedalam visual 3D modelling.
2. Penggunaan metode interpretasi desain pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah rancangan struktural terhadap proses pengembangan ide terkhusus pada *Concept Art Creator* dalam membuat sebuah pola rancangan desain dengan mempertimbangkan interpretasi konsep pada karakter-karakter didalam permainan moba lainnya untuk mengembangkan potensi Permainan dengan genre moba kedepannya.

