

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Penerapan metode *Practice-Based Research* menghasilkan rangkaian aset visual 2D pseudo-3D pada game PEDIVI Garden melalui tahapan *Eksploration*, *Creation*, *Development*, *Reflection*, *Refinement*, *Artefact/Output*. Aset yang dihasilkan meliputi koin, jam, wadah biji, hotbar item, relationship, dan chest key yang telah disesuaikan dengan konsep visual awal.

Tahap *Eksploration* menghasilkan kumpulan referensi visual, moodboard, serta penetapan gaya ilustrasi pseudo-3D sebagai dasar perancangan. Tahap *Creation* menghasilkan sketsa awal dan bentuk dasar aset. Tahap *Development* menghasilkan aset vektor dengan struktur layer, outline, dan proporsi yang terkontrol. Tahap *Reflection* menghasilkan catatan evaluasi berdasarkan indikator kejelasan bentuk, proporsi, konsistensi gaya, serta fungsi visual. Tahap *Refinement* menghasilkan penyempurnaan warna, shading pseudo-3D, dan penyesuaian proporsi sesuai palet moodboard. Tahap *Artefact/Output* menghasilkan aset visual final yang telah diekspor dalam format siap digunakan pada implementasi game.

Secara keseluruhan, penerapan *Practice-Based Research* menghasilkan aset visual yang konsisten, terstruktur, dan sesuai dengan konsep desain yang telah ditetapkan.

4.2 Saran

Berdasarkan proses pengembangan aset visual menggunakan metode *Practice-Based Research*, saran untuk pengembangan selanjutnya adalah:

- Melakukan pengujian dari sisi pengguna untuk menilai keterbacaan visual, kenyamanan antar muka, dan pengalaman bermain.
- Menambah variasi aset visual yang tetap sesuai dengan tema dan gaya desain.
- Meningkatkan integrasi aset visual dengan alur gameplay agar lebih mendukung elemen edukatif.

- d. Mengembangkan dokumentasi proses menjadi standar pipeline perancangan aset visual.

