

BAB V

KESIMPULAN

5.1 SIMPULAN

Dalam perkembangannya, game tidak hanya menjadi media untuk bersenang-senang, namun juga dapat digunakan untuk memperkenalkan sesuatu. Salah satu contohnya adalah *Code Atma : Indonesian Idle Horror RPG* buatan *developer* lokal yaitu Agate Studio. *Game* lokal ini mengangkat tema cerita-cerita mistis yang digunakan menjadi karakternya. Mereka mendesain ulang karakternya yang identik dengan horror menjadi sesuatu yang tidak *horror*. Dengan karakter Banaspati dan Jenglot yang jarang sekali diangkat ke dalam media lain sebagai karakter atau tema dalam cerita yang padahal karakter ini cukup dikenal di masyarakat, didapatkan hasil bahwa melakukan desain ulang ini dilakukan untuk membuat target pasarnya tertarik untuk memainkan *gamenya*. Meskipun desain ulang yang dilakukan ini bila dilihat secara sekilas terlihat sangat berbeda dengan visualisasi aslinya secara umum, namun dengan metode tinjauan desain, ditemukan bahwa meskipun secara keseluruhan berbeda, namun Agate tetap memberikan potongan-potongan atau bagian dalam desainnya yang cocok dengan cerita maupun bagian dari visualisasi pada karakter aslinya sehingga meskipun bentuknya berbeda, namun apabila diteliti lebih lagi, maka ciri-ciri, keunikkan, serta bagian dari cerita yang khas dan dikenal dari karakter tersebut masih tetap ada dalam desain karakter *game Code Atma* ini.

Selain itu, penggunaan gaya desain yang tegolong unik yaitu dengan menerapkan gaya desain khas dari Jepang yang dikenal dengan *Anime Style*, yang kemudian tak hanya diikuti gaya desainnya saja namun juga *trend* yang sedang *hype* dari gaya tersebut yaitu mengangkat karakter yang sebenarnya bukan manusia namun dibuat seolah layaknya manusia serta membuat beberapa karakter memiliki *gender* perempuan menjadi hal menarik yang dilakukan oleh Agate dalam mendesain *Code Atma* sehingga membuat pemainnya menjadi merasa *game* yang dibawa ini unik dan penasaran untuk dimainkan.

5.2 SARAN

Melakukan desain ulang pada desain karakter untuk diangkat ke dalam sebuah *game* menjadi hal yang cukup menarik untuk dilakukan oleh *developer game*, terlebih apabila menggunakan gaya desain yang cukup populer dan memiliki *trend* yang berkembang di

masyarakat. Namun meskipun unik dan menarik untuk menarik target pasar, *developer* juga perlu memperhatikan mengenai perspektif yang mulai beredar dan identik dengan yang beredar di masyarakat sehingga tidak menyesatkan bagi pemain baru yang baru mengenal karakter tersebut dari gamenya.

Meskipun secara visual dan bentuk dari desain karakter sudah dibahas oleh peneliti dan ditinjau dengan tinjauan desain, namun tidak semua hal dalam *game* dapat dibahas oleh penelitian kali ini, serta obyek yang dibahas hanya terbatas pada dua karakter, yaitu Banaspati dan Jenglot. Sementara *game Code Atma* sendiri memiliki banyak sekali karakter-karakter lain yang selalu *diupdate* secara berkala dan dapat dibahas juga secara mendalam. Untuk itu, peluang bagi peneliti lain untuk kembali membahas seputar *game* ini masih dapat dibilang sangat luas.

