

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari analisis data pertama, diperoleh kesimpulan bahwa desain karakter game *Troublemaker* terbukti dapat mempengaruhi ketertarikan audiens dan menjadi motif dalam memutuskan memainkan *game*. *Non-gamers* cenderung ingin mencoba memainkan *game* *Troublemaker* setelah melihat sampul *game*-nya yang menampilkan aset visual berupa karakter Bobby, Budi, Rani dan Zaenal.

Bagi *gamers*, *outfit & appearance* karakter adalah elemen yang paling mereka perhatikan di atas elemen-elemen lainnya dalam *game* sehingga berpotensi untuk timbul keberlanjutan bermain misalnya dengan memainkan sekuel atau prekuel *game* yang telah disukai.

Dari analisis data kedua, diungkapkan aspek visual yang terdapat dalam desain karakter *game* *Troublemaker*. Hasilnya antara lain :

1. *Subject matter* (tema)-nya adalah *game* aksi : *beat 'em up* (perkelahian) yang diaplikasikan kedalam objek karakter-karakter siswa/i SMK dan perangkat sekolahnya.
2. Unsur-unsur pencipta komposisinya dituangkan kedalam desain karakter yang dalam penelitian ini diwakili sampel 4 karakter yaitu karakter Bobby, Budi, Rani dan Zaenal.
3. Gaya pribadi *game developer* yang mudah disadari diantaranya adalah penerapan *small details* pada desain karakter-karakternya seperti pemberian warna rambut yang nyentrik untuk karakter Bobby dan Rani, cara berbicara Bobby yang dibuat gagap, *easter egg* pada dialog dan *disclaimer opening game*-nya, dan masih banyak lagi.

Setelah aspek-aspek ini terkumpul dan diujikan secara khusus kepada 100 *player game* *Troublemaker*, ditemukan bahwa aspek yang paling kuat mempengaruhi keputusan mereka dalam bermain adalah aspek *subject matter* (tema) yaitu tema aksi : *beat 'em up* (perkelahian) *game* *Troublemaker*.

Kesimpulannya, penelitian Analisis Pengaruh Desain Karakter Game *Troublemaker* terhadap Motif Player Melakukan Keputusan bermain ini telah terbukti benar. Desain karakter *game* *Troublemaker* merupakan aset visual yang menarik menurut mayoritas *player*-nya, menurut *gamers* dan *non-gamers*.

Bagi *player*-nya, desain karakter Bobby adalah yang paling banyak disukai sebab beberapa alasan yaitu 1) menyukai sifat dan *role*-nya, 2) desain 2-dimensinya tidak jauh berbeda dengan wujud 3-dimensinya dalam *game* dan 3) *relate* dengan kisahnya.

Player menginginkan *game developer* mempertahankan tema *gelud* dalam *game*-nya jika akan terdapat sekuel atau prekuel. Selain itu, *player* menyukai peningkatan di bagian desain karakter-karakturnya seperti yang ada pada *game* Troublemaker 2: Beyond Dream. Jika hal itu dilakukan, hampir 100% respon *player* menyatakan berkeinginan melanjutkan sekuel cerita Budi dan kawan-kawan.

5.2 Saran

Penelitian Analisis Pengaruh Desain Karakter Game Troublemaker terhadap Motif Player Melakukan Keputusan Bermain ini telah membuktikan bahwa desain karakter mempengaruhi motif *player* dalam memutuskan bermain *game*. Maka, peneliti menyarankan agar penelitian serupa diadakan dengan objek berupa *game indie* lain buatan anak bangsa. Sebab, semakin marak *game indie* yang kepopulerannya memasuki kancah internasional. Diadakannya penelitian serupa dengan pembaruan diharapkan mampu memberikan pandangan seluas-luasnya kepada desainer karakter *game* bahwa ternyata ada begitu banyak unsur aspek visual dalam aset karakter yang diperhatikan *gamer* dan khalayak umum.