

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kualitas grafis adalah bagian utama dari game Mobile Legends Bang Bang yang paling awal dalam interaksi dengan para *gamer*. Tampilan visual merupakan sensor pertama dengan indera penglihatan akan membuat persepsi suatu *gamer* untuk memainkan *game*. Melalui elemen desain visual yang maksimal dapat membuat *gamer* atau pemain akan semakin tertarik dan menikmati sebuah permainan. Untuk itu sebuah *game* perlu mempertingkat dan mengembembangkan kembali aset visual mulai dari efek skill, map karakter hingga *environment* dan efek visual lainnya. Dengan menggunakan manga matrix guna mengurai konsep visual dari karakter hero pada game Mobile Legends Bang Bang dan teori persepsi guna mengetahui karakteristik umum persepsi *gamer*.

Metode manga matrix milik Hiroyoshi Tsukamoto cukup jelas arah mengurai detail elemen-elemen visual dan yang menjadi struktur dasar perancangan karakter hero Kadita, Gatotkaca, Khaleed. *Form Matrix* atau bentuk, atas sampai bawah, Kadita dan Gatotkaca merupakan karakter *hero* asal dari Indonesia dan Khaleed adalah hero dari Arab. Kadita ialah

karakter dengan bentuk setengah manusia (Fixed Form) dan duyang/ikan (Combination), yang dapat berubah sesuai keinginannya. Kemudian karakter Gatotkaca dan Khaleed merupakan karakter *fixed form* dengan wujud manusia seutuhnya hanya saja memiliki kekuatan.

Kemudian pada *Costume Matrix* ketiga karakter tersebut memiliki ciri khasnya masing-masing, Kadita dengan pakaian berwarna hijau yang mengartikan alam dan ketenangan, Gatotkaca dengan pakaian berwarna hitam,emas dan biru melambangkannya sebuah kemegahan, kekuatan dan keberanian yang tinggi, dan Khaleed dengan pakaian yang berwarna putih, hijau dan keemasan melambangkannya sebuah kedamaian dan kesucian. Dan *Personality Matrix*, Dari masing-masing setiap karakter *hero* memiliki sikap yang unik dan menarik, seperti Kadita yang memiliki sikap yang arogan dan menginginkan kekuatan, lain halnya dengan Gatotkaca dan Khaleed yang bersifat baik, berjiwa kepemimpinan dan menginginkan kedamaian.

Dari analisis diatas menggunakan teori persepsi dan metode *Mangga Matrix* dapat disimpulkan bahwa desain visual dapat menarik perhatian bukan hanya *gamer* melainkan orang yang tidak bermain game juga bisa tertarik dikarenakan yang pertama kali yang berinteraksi adalah indera pengelihatan, dan visual yang baik dapat mengubah persepsi untuk memainkan permainan atau *game* tersebut dan pesan yang disampaikan oleh sipembuat game tersebut sampai kepada pemain dan salah

satunya Mobile Legends Bang Bang. Akibatnya, sangat penting dalam desain dan pengembangan visual bahwa persepsi gamer tentang tampilan visual dapat dikembangkan melalui pengembangan konsep desainer game.

B. Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran-saran bagi para desainer, gamer dan untuk para penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Untuk para desainer, gambar, sebelum membuat sebuah desain visual, terapkan elemen-elemen visual terlebih dahulu dan mencari banyak inspirasi dan berlatih agar desain yang buat bisa menarik perhatian dan minat para masyarakat untuk mencoba sebuah brand, dan juga agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima baik oleh masyarakat. Saran untuk Developer Moonton agar dalam mendesain sebuah karakter ataupun skin, sebaiknya saat pembuatan desain pililah warna, bentuk dan efek yang baik agar para gamers tidak rugi dalam membeli item didalam games, gunakanlah elemen-elemen desain agar pemain dan para gamers tertarik untuk memainkan permainan tersebut.
2. Bagi para gamers diharapkan untuk lebih bijak lagi untuk memilih permainan atau game yang akan kalian mainkan, gunakanlah game sebagai media komunikasi yang baik dan jangan saling menjatuhkan untuk sesama gamers. Dan

untuk para gamer Game Mobile Legends Bang Bang, bermainlah yang adil dan kurangi penggunaan kata kasar, karena perkataan adalah cerminan dari hidup seseorang.

3. Berdasarkan karya ilmiah ini penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teori persepsi visual. Saran dan harapan penulis untuk peneliti selanjutnya adalah apabila menggunakan kata Analisis pada judul skripsi, diharapkan lebih serius dan teliti dalam menganalisis dan dapat dikembangkan lebih luas lagi, terutama yang menggunakan tema ber-judul visualisasi komunikasi, sehingga dapat memberikan manfaat yang berarti bagi dunia desain komunikasi visual.