

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### V.1 Kesimpulan

Karakter dengan konsep antropomorfis dan *chibi* adalah tipe desain visual karakter yang banyak digunakan di dalam dunia *game* digital. *Animal Crossing: New Horizons* sebagai *game* dengan genre simulasi kehidupan sosial, membangun karakter-karakter NPC utamanya dengan desain visual hewan antropomorfis gaya *chibi* lucu dan unik yang memiliki banyak sifat-sifat seperti umumnya manusia. NPC-NPC tersebut hidup dan beraktivitas seperti halnya manusia, ditunjukkan pada hasil analisis dari segi bentuk, kostum, maupun kepribadian.

Pada konsep *Manga Matrix* diketahui bahwa kelima karakter NPC utama *game* ACNH adalah bentuk kombinasi dari dua elemen pembentuk desain karakter, yaitu dari fisik hewan tersebut, dikombinasikan dengan elemen manusia. Dari segi kostum, karakter-karakter tersebut mengenakan kostum yang sesuai dengan profesi atau pekerjaannya. Dari sisi kepribadian, kelima karakter NPC utama memiliki kepribadian yang mirip dengan stereotip karakter hewan aslinya.

Pada konsep antropomorfis, hasil analisis yang menunjukkan posisi terbanyak dalam hal kemiripan sifat karakter hewan antropomorfis dengan manusia pada NPC utama ACNH adalah:

1. Postur tubuh tegak berdiri dengan dua kaki depan menjadi tangan
2. Mengenakan baju atasan, bawahan, dan sepatu
3. Memakai pita di kepala
4. Memiliki alis
5. Berbicara, tersenyum, tertawa, berkomunikasi dengan karakter lain
6. Memiliki pekerjaan atau profesi
7. Memiliki sifat ramah
8. Memiliki emosi seperti malu, sedia dan gembira

Dengan metode ini, pembaca umum bisa mendapatkan wawasan mendalam tentang desain visual dan persepsi karakter hewan antropomorfik dalam *game*, dan pengembang *game* dapat menciptakan karakter antropomorfik yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga dengan pemberian sifat-sifat manusia akan membuat karakter-karakter tersebut lebih bisa *relate* dan mudah dipahami oleh pengguna.

## **V.2 Saran**

Dalam sebuah *game* populer terlaris dunia yang memiliki sistem yang kompleks seperti Animal Crossing: New Horizons (ACNH), selain tentang popularitasnya di masa pandemi, tentang sisi *fashion* dalam ACNH, atau bagaimana para *content creator* membuat konten-konten *storytelling* dari ACNH, tentang visual *background*, hingga visual karakter, masih terdapat banyak variabel lain yang dapat dianalisa oleh penelitian berikutnya. Antara lain adanya potensi edukasi dalam *game* ini yaitu bagaimana *game* ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, misalnya untuk mengajarkan keterampilan manajemen, perencanaan, atau bahkan pelajaran budaya, seperti yang dilakukan karakter pemain dalam membangun pulauanya dari nol hingga mendapatkan *rating* bintang 5, atau penelitian tentang bagaimana *game* ini membantu pemain mengembangkan keterampilan sosial dan emosional melalui interaksi dengan karakter NPC dan pemain lain.