

## BAB V KESIMPULAN & SARAN

### V.1 Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan analisis mengenai desain karakter dari *video game Cry of Fear*, peneliti menemukan bagaimana cara *video game Cry of Fear* menampilkan bentuk dan desain dari *boss* yang terdapat pada *game* tersebut, yaitu dengan menggabungkan bentuk manusia dengan unsur *monster* contohnya seperti cipratan dan lumuran darah yang terdapat pada bagian tubuh dan senjata dari *boss* tersebut, berbagai jenis luka yang dimiliki oleh *boss* tersebut, bentuk badan yang tidak proporsional, muka yang menyeramkan, benda – benda yang tajam dan berbahaya dan penampilan yang menjijikan. Penampilan tersebut dapat memberikan sebuah persepsi kepada pemain sehingga timbul sebuah ketakutan, menjijikan, terintimidasi dan terancam terhadap desain karakter *boss video game Cry of Fear*.

Terdapat juga beberapa kesimpulan yang terdapat di dalam penelitian yang peneliti telah teliti, kesimpulan tersebut yaitu :

1. Hal – hal yang berbau dengan kekerasan maupun kebrutalan dapat digambarkan dan diceritakan dengan menggunakan bentuk visual saja, contohnya seperti bercakan darah pada penampilan karakter, bekas – bekas luka sayatan maupun benturan pada tubuh karakter, senjata yang berbahaya.
2. Desain karakter merupakan hal yang sangat penting dalam menyampaikan sebuah cerita kepada berbagai macam orang, dikarenakan desain karakter yang baik dapat menceritakan asal usul karakter tersebut, bagaimana sifat yang dimiliki oleh karakter tersebut, dan peran karakter tersebut dalam cerita yang sedang disampaikan.
3. Dalam *genre horror* diperlukannya sebuah bentuk visual yang dapat membuat orang merasa ketakutan maupun tidak nyaman, maka banyak sekali karakter – karakter memiliki desain yang menjijikan, menyeramkan, sadis, tidak

berbentuk, mencekam agar dapat memberikan rasa ancaman sehingga dapat membuat orang merasa tidak nyaman.

## **V.2 Saran**

Setelah peneliti melakukan penelitian secara langsung dan tidak langsung kepada desain karakter *boss Cry of Fear* maka peneliti ingin memberikan sebuah saran bagi desainer karakter dan peneliti selanjutnya dan mungkin dapat bermanfaat kedepannya. Saran tersebut yaitu :

1. Bagi ilustrator

Saat menciptakan sebuah desain karakter yang baik, perlu diberikannya sebuah penampilan yang dapat menjelaskan karakter tersebut hanya dengan bentuk visualnya saja agar dapat mempermudah orang untuk memahami bagaimana sifat dan sejarah dari karakter tersebut. Selain mempermudah untuk dipahami desain tersebut juga dapat dipakai untuk memperkuat atau mempertegas sifat yang dimiliki oleh karakter tersebut.

2. Bagi peneliti berikutnya

Saat melakukan penelitian berikutnya diharapkan menggunakan metode analisis yang berbeda dengan penelitian ini supaya dapat melihat dan menganalisis sebuah desain karakter dari pandangan yang berbeda agar dapat berbagai jenis data dan informasi yang baru sehingga dapat memperkuat dan menambahkan dari penelitian sebelumnya.