

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Perancangan tugas akhir pengkaryaan desain karakter sebagai aset *NFT* di marketplace The Sandbox menghasilkan kesimpulan dan saran, sebagai berikut:

#### **A. Simpulan**

Teknologi yang berkembang pesat beberapa tahun terakhir mempengaruhi berbagai macam hal yang bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia, seperti berbelanja, bertansaksi uang digital, hingga bekerja, dan bahkan untuk mendapat hiburan seperti bermain *video game*. Teknologi yang ada saat ini juga membuat Game lebih mudah diakses dari berbagai platform seperti *game console*, *pc dekstop*, bahkan ponsel. kemudahan akses bermain *video game* membuatnya banyak diminati berbagai kalangan tidak hanya anak – anak melainkan orang dewasa, yang bahkan dapat menjadikan game sebagai salah satu sarana mendapatkan uang.

Penggunaan game sebagai sumber penghasilan yang saat ini juga menggunakan sistem *metaverse*, memungkinkan pengguna berinteraksi secara virtual yang termasuk memperjual belikan aset virtual secara virtual pula, seperti yang diterapkan oleh The Sandbox, sebagai teknologi baru sistem *metaverse* tentunya memunculkan berbagai masalah baru, salah satunya dengan tidak adanya acuan pasti seperti apa dunia virtual terbentuk yang mengakibatkan penggunanya hanya mengikuti apa yang orang terkenal maupun komunitas besar lakukan, yang berimbas pada berbagai aset sehingga membuat nilai dari sebuah aset virtual tidak memiliki ketetapan pasti, yang

mengakibatkan munculnya aset – aset tidak wajar untuk dapat menjadi lebih menonjol dari aset – aset lain yang menjadi salah satu penyebab kreator kesulitan untuk merambah dunia *metaverse* sebagai pembuat aset, yang saat ini sudah sangat banyak dan tersebar diberbagai platform, serta menghasilkan persaingan tersendiri untuk setiap kreator untuk dapat membuat tema unik yang dapat menonjol dibanding berbagai aset lainnya.

Alasan itulah yang mendasari perancangan karakter 3D *pixel game metaverse* The Sandbox ini dilakukan menggunakan tema yang sifatnya universal dan sudah lebih dulu dikenal banyak orang secara luas, dengan tema wayang yang sudah diakui sebagai warisan budaya oleh *UNESCO*, yang digabungkan dengan tema *cyberpunk* sebagai inovasi karakter dengan pendekatan yang mengacu pada kepribadian manusia menurut Carl Gustav Jung, serta memberikan berbagai tanda yang mengarah pada isu social yang sedang berkembang saat ini.

Hasil dari perancangan ini menghasilkan sebuah karakter voxel dengan berbagai preview animasi yang dapat diakses pada marketplace The Sandbox melalui komputer, tablet, maupun smartphone. Media pendukung yang dihadirkan untuk mendukung perancangan ini berupa replica karakter dengan diorama, banner media social serta roll banner, sticker, art poster, gantungan kunci, dan kaos

Desain karakter dalam perancangan ini diperuntukan bagi creator dunia di game The Sandbox yang membutuhkan berbagai karakter sebagai aset *NPC* yang diterapkan dalam dunia yang mereka buat agar terlihat lebih natural

seperti kondisi pada dunia nyata serta penerapan tema yang sudah dikenal secara luas dengan makna yang dapat diterima secara luas secara universal dalam pembuatan karakter *NFT*, diharapkan dapat menarik minat pengguna yang secara tidak langsung juga ikut serta memproduksi aset - aset *NFT* yang lebih layak untuk diperjual belikan kedepannya.

## **B. Saran**

Berkaitan dengan tugas akhir perancangan karakter voxel ini, diharapkan mampu memunculkan creator – creator baru yang memproduksi karakter *NFT* dengan lebih terkonsep dan memiliki target sehingga aset yang dibuat menjadi lebih mudah dikembangkan sesuai target agar aset – aset dapat bertahan dengan jangka panjang dalam penjualan, serta memungkinkan agar berbagai aset karakter tanpa konsep yang jelas dengan visual yang acak juga dapat dijauhkan dari peredaran dan digantikan oleh aset – aset yang lebih layak.