

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah penelitian ini dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1) Gerak *inverse kinematic* membutuhkan gerak rotasi sebagai dasar pola pergerakan objek.
- 2) Gerak *inverse kinematic* pada pembuatan salah satu animasi objek, membuat gerak lebih dinamis.
- 3) Gerakan objek yang dinamis dapat membuat *edugame* menjadi lebih menarik.

#### 5.2. Saran

Saran pengembangan *system* untuk penelitian berikutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan konsep gerak lain yang dapat membuat gerakan objek lebih dinamis.
- 2) Adanya pengembangan materi pengenalan yang disampaikan, sehingga tujuan edukasi dalam bentuk *game* lebih luas.
- 3) Penyempurnaan deteksi tumbukan antara *movie clip*, agar bidang tumbukan menjadi lebih rapat.
- 4) Mengembangkan bentuk *action* yang lebih beragam untuk setiap *challenge* sehingga meningkatkan ketertarikan pengguna.
- 5) Mengembangkan *game* agar dapat dimainkan lebih dari satu pengguna(*multiuser*).