

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari Penerapan animasi 2D sebagai sprite dalam game sidescrolling menggunakan metode Frame by Frame adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan Animasi 2D sebagai Sprite berhasil diselesaikan melalui proses metode produksi animasi yang dipilih oleh penulis.
2. Animasi 2D sebagai Sprite dianggap berhasil memperoleh impresi yang baik dan juga menarik berdasarkan data testing responden.

5.2 Saran

Saran yang diambil oleh penulis pada Penerapan animasi 2D sebagai sprite dalam game sidescrolling menggunakan metode Frame by Frame yang menjadi kelemahan animasi ini, supaya menjadi bahan evaluasi bagi para penulis selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Membuat adegan menjadi lebih hidup dengan menambahkan efek suara pada adegan yang dianggap vital untuk membuat audience lebih mendalami situasi yang terjadi.
2. Memperhalus pergerakan Animasi sehingga audience dapat lebih mudah memahami momen pada adegan animasi.
3. Memperbanyak variasi gerakan pada Animasi Sprite sehingga game terlihat lebih interaktif.