

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada BAB I, maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan sprite coki, tokoh utama dari game panjat pinang AGD melalui beberapa tahap. Tahap-tahap yang dilakukan adalah:

1. Sebelum membuat dan merancang sprite. Perlu memahami dan mendalami tema dan console yang akan dipasangkan sprite yang akan dibuat.
2. Tahap berikutnya adalah memahami gerakan apa saja yang akan dilakukan oleh sprite yang akan dibuat.
3. Selanjutnya merancang gerakan yang akan dilakukan oleh sprite yang akan dibuat serta menghitung jumlah frame yang diperlukan untuk membuat gerakan tersebut terlihat natural
4. Setelah perancangan gerakan, kemudian perlu memikirkan konsep bentuk, ukuran dan warna serta format file dari sprite yang akan dibuat agar sesuai dengan tema dan keadaan dari game yang akan menggunakannya.
5. Kemudian menerapkan konsep bentuk dari sprite yang sudah dipikirkan dengan gerakan yang sudah dirancang dan dibuat sesuai dengan ukuran

yang telah ditetapkan serta menyimpannya sesuai dengan format yang sudah dipikirkan.

6. Menerapkan konsep warna yang sudah dipikirkan pada sprite yang sedang dibuat.
7. Menyatukan setiap gambar dari sebuah gerakan yang akan dilakukan oleh sprite yang dibuat, dan melakukan evaluasi dari masing-masing gerakan yang telah dibuat.
8. Menyatukan seluruh gerakan yang akan dilakukan oleh sprite yang dibuat sehingga menjadi sebuah gambar utuh dan siap untuk digunakan sebagai Sprite coki, tokoh utama dari game panjat pinang milik AGD

5.2 Saran

Dalam pembuatannya, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah sprite untuk game android:

1. Dalam membuat sebuah sprite sebaiknya menggunakan Hardware yang memadai atau diatas standart, karena jumlah layer yang banyak dan aplikasi yang digunakan daam pembuatan sprite cukup banyak dan tergolong berat.
2. Perhatikan detail dari setiap gerakan sprite yang dibuat, karena sekecil apapun perbedaan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain akan terlihat ketika sprite di animasikan.

3. Bila dalam sebuah kelompok, pembuatan sebuah sprite sebaiknya dilakukan lebih cepat dari deadline yang ditentukan, karena bila terjadi kesalahan dalam sebuah gerakan, untuk memperbaikinya perlu mengecek ulang dan ada kemungkinan untuk mengulang semua gambar dari gerakan yang salah tersebut.
4. Memikirkan konsep bentuk, warna, ukuran dan gerakan dengan matang dan hati-hati sebelum memasuki tahap pembuatan sprite.

