

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penggunaan partikel sistem untuk visual efek animasi karakter, maka dapat diambil kesimpulan dan saran-saran bagi pengembang game dan film animasi.

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan pada tujuan dan hasil yang diperoleh dalam penelitian penggunaan partikel sistem untuk visual efek, maka dapat disimpulkan.

1. Terciptanya produk visual efek dalam bentuk film animasi sinematik yang dapat menggambarkan elemen visual efek pada dunia nyata. Dalam produk tersebut terdapat bagian visual efek yang digunakan untuk kemampuan spesial sebuah karakter. Sehingga adanya produk ini dapat membantu proses pengembangan sebuah game maupun film animasi.
2. Penggunaan partikel sistem pada visual efek dapat memberikan kemudahan dan efektifitas dalam pembuatan visual efek. Sehingga dapat memangkas proses produksi suatu produk animasi maupun film.
3. Asset dari produk yang dibuat dapat digunakan kembali untuk projek lain, sehingga pengembang game dapat mengunduhnya di asset store unity atau github.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan produk, maka terdapat beberapa saran yang dapat berguna untuk pengembangan selanjutnya, yaitu.

1. Visual efek ini masih memiliki keterbatasan jumlah partikel karena masih menggunakan fasilitas partikel sistem unity. Sehingga untuk pengembangan visual efek selanjutnya dapat ditingkatkan dengan menggunakan visual effect graph.
2. Kompleksitas komposisi visual efek pada penelitian ini masih kurang padat karena partikel hanya menggunakan gambar statis. Maka untuk pengembangan selanjutnya dapat ditingkatkan dengan sprite gambar dan 3D mesh untuk meningkatkan tekstur partikel yang lebih detail.
3. Pergerakan animasi visual efek yang ada pada karakter terlalu sederhana karena aliran partikel hanya digerakan dari nilai velocity over lifetime. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya dapat ditingkatkan dengan mengatur animation offset dan lintasan aliran partikel dengan coding script.