

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan oleh penulis, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan cutscene game “Bimo Misadventures” dilakukan melalui tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Dalam implementasi metode animasi cut out pada cutscene game “Bimo Misadventures”, proses animasi dilakukan dengan *Adobe After Effect* dengan cara menggerakkan ilustrasi yang sudah dibuat di *Adobe Photoshop*. Untuk menggerakkan setiap elemen yang ada di ilustrasi tersebut sesuai dengan naskah sejarah digunakan perpindahan mulai dari *position*, *scale*, *opacity* hingga *rotation* yang diatur sesuai kebutuhan. Pada hasil akhir rendering penulis menggunakan resolusi *Full HD 1080p* (1920p × 1080p) dan format mp4.
3. Berdasarkan evaluasi dari aspek kebutuhan fungsional terhadap para khalayak umum dengan jumlah 31 responden mendapatkan hasil 86,38% dengan kategori Sangat Baik. Serta evaluasi terhadap ahli dengan jumlah 5 responden mendapatkan hasil 70,4 % dengan kategori Baik.

### **5.2 Saran**

Dalam pembuatan animasi cutscene game “Bimo Misadventures” hingga penyusunan naskah skripsi ini, penulis tentu tidak terlepas dari kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja, baik secara teknik maupun non-teknis. Maka dari itu, berikut adalah beberapa saran yang dapat diperbaiki serta dikembangkan lagi untuk dalam pembuatan cutscene game yang lebih baik :

6. Penambahan detail dari beberapa aset seperti asap, detail karakter seperti penjual es puter serta penerapan 12 prinsip dasar animasi.
7. Dalam pembuatan aset untuk animasi cut out bisa dikembangkan lebih lagi untuk terlihat lebih detail sehingga bisa mendukung animasi cut out tidak terlihat datar dan bisa tampak lebih menarik.