

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang pembuatan gerak animasi pada karakter *game* "guardian love" menggunakan teknik *frame by frame*, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan teknik *frame by frame* dalam pembuatan karakter *game Guardian Love* berhasil membuat animasi karakter *game* sesuai dengan tujuan penelitian dengan hasil *Sprite* animasi karakter. Adapun data yang mendukung dari pernyataan kesimpulan tersebut adalah;

1. Proses pembuatan animasi karakter dalam *game* "Guardian Love" melibatkan beberapa langkah, yakni pengumpulan data, analisis, produksi, pasca produksi, dan evaluasi.
2. Berdasarkan hasil pengujian alpha terhadap analisis kebutuhan fungsional, hasil akhir video menunjukkan bahwa semua poin telah terpenuhi.
3. Berdasarkan hasil pengujian beta dari hasil perhitungan kuesioner tentang aspek nilai informasi menggunakan metode skala likert didapatkan hasil persentase 88.78%. dengan indeks kategori "Sangat Baik".

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis setelah menyelesaikan penelitian ini yang berkaitan dengan penerapan teknik *frame by frame* dalam pembuatan gerak animasi karakter *game* yaitu:

1. Efek animasi dapat lebih halus dan terlihat lebih dengan memaksimalkan penambahan inbetween.
2. Menambahkan efek ketika karakter mati, Dimana karakter berubah menjadi partikel debu setelah mati.
3. Gerakan karakter sebaiknya diperlambat sedikit, karena kecepatan yang terlalu tinggi dapat mengurangi minat pemain untuk melanjutkan permainan.