

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan asset game Abracadabra melalui 3 proses yaitu Pra-produksi yang mencakup proses pembuatan konsep dan sketsa, Produksi yaitu proses pewarnaan dan detailing dengan cara pemberian tekstur atau efek layer, dan Pasca-produksi yaitu proses ekspor file asset.
2. Asset game "Abracadabra" berhasil dibuat dan berhasil diimplementasikan menjadi game 2D Side Scroll.
3. Game Abracadabra berhasil dimainkan hingga selesai oleh subjek pemain anak-anak dengan kondisi disleksia.
4. Game Abracadabra berhasil mendapatkan juara I dalam kompetisi GEMASTIK 2023 dan dinilai oleh 3 juri.

4.2 Saran

Saran yang didapat dari rekan, dosen pembimbing, para juri GEMASTIK 2023 dan tim Hapi Hapi Creative adalah sebagai berikut:

- Teknik animasi lebih baik dibuat menggunakan Teknik puppet/motion karena kebutuhan gerakan karakter tidak terlalu rumit dan ekspresif sehingga penggunaan Teknik animasi Frame by Frame kurang efisien jika dilihat dalam segi penggunaan waktu.
- Cerita di dalam game lebih baik dikembangkan kembali dan dipublikasikan untuk umum sehingga dapat dimanfaatkan dengan baik.