

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil data yang sudah dilakukan, maka penelitian ini dapat diambil sebuah kesimpulan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian ini menghasilkan aset desain berupa desain dan animasi karakter utama dan *enemy* dari game "*Neutrophil 2.0: Microbe Mayhem!*" menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Terdapat 6 jenis karakter dengan total 32 gerakan animasi yang dapat diimplementasikan dalam game. Aset desain juga telah dilakukan alpha test dan beta test kepada ahli dengan indeks persentase jawaban 74.66% dan responden umum dengan indeks persentase jawaban 87.01%.

### **5.2 Saran**

Penelitian pembuatan aset desain ini tak lepas dari yang namanya kekurangan dan ketidaksempurnaan. Peneliti berharap melalui penelitian ini maka dapat menjadi pelajaran pula bagi penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan menjadi penelitian yang lebih baik. Adapun saran yang akan diberikan oleh penulis, yaitu:

- a. Pembuatan aset desain animasi dapat menggunakan gerakan yang lebih dinamis sehingga memiliki aksi yang lebih menarik untuk para pemain.
- b. Penambahan variasi jenis karakter sehingga meningkatkan daya tarik dari *game*.
- c. Menerapkan 12 prinsip dasar animasi lebih dalam sehingga menghasilkan gerakan animasi yang lebih berkualitas.