

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang mengenai Analisa Pembuatan Aset Game "PATRIOT" Menggunakan Frame By Frame 2 Dimensi dan akan dilanjutkan beberapa saran yang bertujuan meningkatkan kualitas penelitian di masa depan

4.1. KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan:

1. Hasil penelitian ini menghasilkan aset animasi gerakan lari, berdiri, jatuh tergeletak pada setiap karakter, *boxing* pada karakter player, *taekwondo* pada npc 2, menggunakan senjata pada npc 1 dan 3, *street boxing* pada bos.
2. Proses pembuatan aset 2d animasi setiap karakter untuk kebutuhan aset game. ini melalui beberapa tahap seperti *keyframe*, *inbetween*, *clean up*, dan *coloring*.
3. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahap yaitu pengumpulan data, analisa kebutuhan, produksi dan evaluasi.
4. Produk penelitian telah diuji oleh ahli dalam program pandawa dan mendapatkan skor sebesar 79,2 %. Ini menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori "Baik".
5. Hasil dari penilaian sikap yang dilakukan oleh mentor saat program pandawa mendapatkan skor sebesar 83,3 %. Ini menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

4.2. SARAN

Penelitian ini tidak luput dari kesalahan, maka dari itu penulis menampilkan hasil dari uji kelayakan yang di nilai dari program pandawa Untuk pengembang kedepannya. Berikut merupakan saran yang diberikan:

1. Gerakan setiap karakter bisa lebih detail lagi dan timing nya perhalus lagi.
2. Untuk outline masing masing karakter bisa di rapikan lagi.

