

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembuatan aset dengan teknik *frame by frame* dapat dibuat untuk menunjang proses pembuatan *game Returns Of the Math God*, dengan demikian hal ini dapat menjawab kebutuhan fungsional dan pengujian yang telah dilakukan, antarlain:

1. Hasil evaluasi *alpha testing* kebutuhan fungsional pada aset yang dibuat sudah terpenuhi seluruhnya.
2. Hasil evaluasi *beta testing* dengan menggunakan metode kuisioner, diperoleh indeks kategori sangat baik.
3. Dalam penelitian proses pembuatan aset *game* tersebut, maka dapat disimpulkan proses perancangan ini terbagi menjadi empat tahapan, yaitu ada pengumpulan data, analisis kebutuhan, produksi dan evaluasi.

#### 5.2. Saran

Penelitian ini tentunya tidak luput dari kesalahan, baik kesalahan yang disadari maupun tidak disadari oleh penulis. Oleh karenanya, penulis memberikan saran yang dapat dipertimbangkan apabila melakukan penelitian serupa. Berikut saran – saran yang dapat penulis berikan :

1. Kekurangan dari batasan masalah untuk kedepannya *background* dapat dibuat secara *parallax*.
2. Lebih menonjolkan bagian matematika dan kultur Indonesia pada *environment* maupun karakter
3. Menambah animasi *dead* pada *enemy* sebelum menghilang dengan efek *smoke poof*.
4. Karakter *enemy* dan hero dapat ditambahkan.
5. Menambahkan senjata yang dapat digunakan oleh Main Character.
6. Memperbanyak penerapan prinsip animasi di dalam animasinya.

