

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembahasan *Asset* Game 2D dan *Cutscene* Animasi Pada Game “*The Last Light of Mother*” telah berhasil direalisasikan sesuai dengan tujuan penelitian.

Asset 2D di buat dengan menerapkan konsep desain yang sudah di buat pada proses pra-produksi, kemudian menggunakan metode *frame by frame* untuk membuat animasi dalam bentuk *sprite*. Sedangkan untuk *asset cutscene* di buat menggunakan *pre-render cutscene*.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh para reviewer, diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,9 yang termasuk dalam kategori indeks persentase 80%–100% dengan predikat “Baik Sekali”. Hasil ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, kualitas *asset* game 2D dan *cutscene* animasi yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan produksi, baik dari segi perancangan visual, penerapan prinsip animasi, maupun kesiapan implementasi ke dalam game “*The Last Light of Mother*”.

4.2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, penulis menyampaikan beberapa rekomendasi bagi peneliti selanjutnya agar dapat meningkatkan dan mengembangkan hasil penelitian ini secara lebih optimal. Adapun beberapa saran yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan bagi pengembang selanjutnya untuk melakukan peningkatan detail visual pada *scene* latar belakang goa dengan menambahkan tekstur yang lebih kompleks dan elemen lingkungan tambahan, seperti batu-batu kecil, dan tetesan air pada goa, sehingga mampu menciptakan atmosfer yang lebih imersif dan memberikan kedalaman ruang yang lebih realistis.

2. Animasi pada adegan menari ini masih menunjukkan kekakuan akibat kurangnya jumlah *in-between* pada transisi gerakan, oleh karena itu, disarankan agar pengembang ke depan menambahkan *in-between* untuk menghasilkan gerakan tarian yang halus.

