

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penerapan *rigging* pada karakter *player* di *game* “Mecha Protocol”, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Telah dibuat struktur *rigging* dan animasi pada karakter *player* untuk *game* “Mecha Protocol”. Proses pembuatan *rigging* dan animasi melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari pra produksi yaitu pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan perancangan konsep. Kemudian tahap produksi, yaitu *rigging* dengan beberapa tahapan, mulai dari pembuatan struktur tulang (*armature*), menyambungkan *rig* dengan objek (*parent*), penerapan *inverse kinematic* dan pemberian *constraint* tambahan. selanjutnya penganimasian dan *export*. Terakhir tahap pasca produksi, yaitu implementasi ke dalam *software* Unity Engine.
2. Hasil pengujian yang dilakukan kepada para *animator* dan *development game* menunjukkan bahwa penerapan *rigging* pada karakter *player* di *game* “Mecha Protocol” dinilai Sangat Baik dengan skor rata-rata 82%, Sementara itu, hasil penilaian dari masyarakat umum juga menunjukkan tanggapan Sangat Baik, dengan skor rata-rata 81%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya. Saran-saran diperoleh dari para *developer game*, *animator*, masyarakat umum dan oleh peneliti sendiri. Saran tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya dapat lebih memperbanyak referensi film animasi maupun *game* bertema robot atau *mecha*, agar animasi yang dihasilkan dapat lebih sesuai dan realistis selayaknya robot.

2. Pada tahap *animating*, gerakan setiap *animation set* pada karakter yang digunakan dibuat lebih bervariasi dengan lebih menerapkan prinsip animasi salah satunya *secondary action* dan mengatur *curva* pada *keyframe*.
3. Penelitian selanjutnya dapat mencoba menerapkan *rigging* yang memungkinkan untuk pergerakan piston agar *mecha* yang dibuat lebih terlihat realistis dengan menambahkan opsi *constraint* lainnya pada *software* Blender.
4. Pada penelitian selanjutnya, peneliti berharap untuk memastikan *rigging* yang dibuat berada dalam satu *armature* agar ketika diimplementasikan ke *software* Unity Engine atau *software* pembuat *game* lainnya lebih ringan terutama untuk performa *game* yang dibuat.

Demikian saran-saran dari peneliti dan responden, diharapkan pembahasan *rigging* pada karakter *player* di *game* "Mecha Protocol" dapat lebih maksimal dan lebih baik lagi. Semoga saran ini menjadi masukan yang bermanfaat, serta acuan untuk penerapan *rigging* pada karakter di dalam *game*.