



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah mengalami proses penganimasian tokoh *game* Emendation dalam Tugas Akhir ini penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1.) *Game* sebagai sarana hiburan pada masa sekarang dapat pula dijadikan sebagai tempat penyalur dan menanamkan unsur edukasi.
- 2.) Ketika memulai sebuah pekerjaan proyek, hal yang paling penting dalam pengerjaan adalah konsep dasar yang dipersiapkan secara matang, sehingga dalam pengerjaan tahapan selanjutnya progres akan lebih mudah.
- 3.) Pencarian referensi digunakan sebagai ide dari pengerjaan yang sesuai dengan konsep dan kepribadian karakter.
- 4.) Dalam pengerjaan animasi, prinsip animasi sangat penting dalam menciptakan sebuah gerakan animasi yang terlihat alami. Meski tidak semua prinsip animasi dapat diterapkan oleh penulis dalam menganimasikan tokoh *game* Emendation.
- 5.) Penggunaan prinsip animasi *exaggeration* dalam animasi sebuah *game* sangat penting karena dapat menimbulkan imersi pemain.
- 6.) Animasi dalam *game* berbeda dengan pembuatan animasi untuk kebutuhan perfilman. Animasi karakter dalam *game* dapat dibuat dengan gerakan yang terpisah dan dapat terjadi pengulangan, dan dalam catatan *frame* pertama dan terakhir merupakan pose yang sama.

- 7.) Penganimasian untuk *game* sebaiknya menggunakan *frame* yang tidak terlalu banyak, karena akan meringankan pada proses dalam *game engine*.
- 8.) Penganimasian dalam 3ds Max seperti *morphing* dan penggunaan *cloth* tidak dapat dibaca oleh *engine unity 3.1*.
- 9.) Animasi tanpa melalui proses *rigging* dan *skin modifier* tidak akan terbaca oleh *engine unity 3.1*.
- 10.) Penggunaan *bones* dalam *game* Emendation idealnya 25-33 *bones*.

## 5.2. Saran

Berikut ini adalah saran penulis dalam progres pengerjaan animasi tokoh *game* Emendation.

- 1.) Rencanakan segala sesuatunya dari awal dengan matang.
- 2.) Carilah referensi yang sesuai dengan konsep yang ada sebagai masukan dalam pengerjaan.
- 3.) Dalam proses *rigging*, peletakan dan ukuran *bones* atau *biped* harus sesuai dengan bentuk dari model.
- 4.) Gunakan *bones* dengan jumlah yang tidak terlalu banyak.
- 5.) Untuk proses animasi pengulangan, pastikan *keyframe* awal dan akhir merupakan gerakan yang sama dan berada pada tempat yang sama dengan cara menduplikat *keyframe* awal ke *keyframe* terakhir.
- 6.) Penggunaan *frame* dalam *game* sebaiknya tidak terlalu banyak.
- 7.) Catat setiap urutan *keyframe* pergerakan animasi agar ketika diimpor ke *engine unity* dapat digerakkan sesuai dengan urutan *keyframe* tersebut.