



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 IV

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, ada beberapa hal yang menjadi kesimpulan penulis dari rumusan masalah yang dituliskan diatas antara lain :

1. Dalam merancang animasi pada *game 3D platformer* perlu ada tujuan yang mendukung tiap-tiap gerakan. Pada *game* ini tujuan Barong adalah untuk menyelamatkan anak-anak yang diculik Rangda, namun dalam perjalannya tentu ia harus melewati berbagai rintangan, oleh karena itu dirancanglah gerakan-gerakan animasi yang dapat membantu karakter Barong dalam melewati rintangan-rintangan yang ada dihadapannya. Gerakan-gerakan ini memiliki tujuannya dalam penggunaannya, sehingga karakter Barong dapat melewati rintangan tersebut.
2. Dalam proses pembuatannya, penulis mengamati sifat Barong lewat observasi pentas seni Barong dan Rangda yang kemudian diamati gerakan-gerakan tradisional yang menjadi ciri khas Barong, kemudian gerakan tersebut di campur dengan gerakan modern yang diambil dari karakter *game* yang memiliki kesamaan dengan konsep karakter Barong. Proses pembuatan video referensi yang kelak membantu penulis dalam merancang animasi karakter ini di dalam *software*.
3. Dalam proses pembuatan animasi, diperlukan pemahaman yang mendalam akan teori yang mendukung animasi karakter itu sehingga

selama proses perancangan, teori-teori seperti *3 Dimensional Character* yang membantu menganalisis kepribadian karakter Barong , teori *Body Language* yang membantu menjabarkan kepribadian Barong menjadi gerakan-gerakan yang sesuai dengan karakteristik Barong.

4. Pada animasi yang dimainkan Barong, perlu adanya unsur interaktifitas yang mendukung karakter Barong dengan pemain lewat *input control key* yang diberikan oleh pemain dan kemudian akan direspon oleh karakter. Dalam *game* ini tentu diperlukan unsur interaktifitas antara pemain dengan karakter Barong agar karakter Barong dapat melewati halangan dan rintangan yang ada di *game* ini. Sebagaimana pada umumnya *game 3D platformer* yang menyediakan rintangan dari mulai awal *game*, hingga akhir.

5.2. Saran

Saran dari penulis ketika merancang animasi untuk *game 3D platformer*, diperlukan pemahaman terhadap kebutuhan apa yang diperlukan pada *game* tersebut. Animasi dalam *game* tentu berbeda dengan animasi pada film, animasi pada *game* memiliki unsur interaktifitas yang diatur lewat interaksi antara pemain dengan media, sehingga ketika pemain memberikan perintah untuk menjalankan suatu gerakan maka media akan meresponnya dengan memainkan animasi tersebut.

Dalam mendesain gerakan animasi karakter ini, penulis mencampurkan antara gerakan tradisional yang diambil dari pentas seni Barong dan Rangda dan gerakan modern yang diambil dari *game-game* yang memiliki kesamaan konsep

karakter dengan Barong. Dalam mendesain animasi karakter ini penulis dibantu dengan teori-teori yang mendukung antara lain teori *3 Dimensional Character* yang membantu penulis dalam menentukan kepribadian karakter Barong, sehingga penulis dapat mendesain animasi yang sesuai dengan sifatnya.

