

6. KESIMPULAN

Video games memiliki banyak unsur pendukung untuk menjadi sebuah *game* yang utuh. Dari konsep karya hingga menjadi sebuah karya membutuhkan proses yang cukup banyak untuk menghasilkan sebuah animasi. Setelah melakukan analisis terhadap animasi *combo attack* pada karakter utama, penulis dapat menyimpulkan adanya prinsip-prinsip animasi dalam animasi *combo attack*. Prinsip-prinsip animasi yang terdapat pada animasi *combo attack* membantu penulis untuk mendapatkan sebuah animasi yang natural tetapi masih dalam konsep yang ditentukan.

Animasi dalam *video game* juga kebanyakan membutuhkan *loop* atau gerakan akhir dalam tiap gerakan animasi. Gerakan tersebut dibutuhkan agar ketika *combo attack* terhenti animasi juga tidak ikut terhenti, namun kembali ke posisi *idle*. Referensi dalam membuat konsep gerakan awal animasi serangan juga penting untuk menyesuaikan konsep, animasi dan gerakan yang ada di dunia nyata supaya terlihat natural dan *believable*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA