

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam perancangan implementasi efek partikel 3D dalam game "Crescent Echoes", dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi efek partikel 3D dalam game "Crescent Echoes" telah berhasil meningkatkan kualitas visual dan realisme lingkungan game secara signifikan. Efek-efek seperti api, asap, hujan, dan partikel yang mengenai tanah memberikan detail visual yang mendalam dan meningkatkan pengalaman imersif bagi pemain.
2. Teori dasar yang mendukung pengembangan dan integrasi efek partikel 3D dalam game ini meliputi prinsip simulasi fisika, teknik rendering real-time, dan pengelolaan sumber daya perangkat keras untuk memastikan kinerja yang optimal.
3. Efek partikel 3D lebih efektif dan praktis diimplementasikan dalam game dibandingkan dengan dunia nyata karena fleksibilitasnya dalam mengontrol dan mengatur efek visual sesuai dengan kebutuhan artistik dan desain permainan, tanpa mempertimbangkan batasan fisik atau lingkungan yang sebenarnya.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan lebih lanjut dari implementasi efek partikel 3D dalam game "Crescent Echoes" meliputi hal-hal berikut:

1. Melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengoptimalkan efek partikel yang sudah ada dan mengeksplorasi kemungkinan integrasi efek partikel baru yang lebih kompleks atau dinamis.
2. Mengembangkan algoritma dan teknik rendering untuk meningkatkan kualitas visual dan efisiensi performa efek partikel, terutama dalam situasi yang memerlukan penggunaan efek dalam jumlah besar atau kompleksitas tinggi.

3. Melakukan evaluasi terhadap respons pemain terhadap efek partikel yang diimplementasikan untuk memastikan bahwa pengalaman visual yang diberikan sesuai dengan ekspektasi dan tujuan desain game.
4. Memperluas keterlibatan pengguna akhir dalam pengembangan efek partikel melalui uji coba beta dan survei untuk mendapatkan umpan balik langsung yang dapat digunakan untuk perbaikan dan iterasi selanjutnya.

