

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Visual Effect Graph* pada aset efek permainan 3 dimensi untuk pemanfaatan seni budaya digital telah berhasil dilakukan dengan baik. Penelitian ini secara spesifik mengembangkan mekanisme persenjataan dan teknik serangan yang terinspirasi dari mitologi pewayangan Pandawa dan diterapkan dalam aset efek permainan "Wandering Soul". Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini yaitu penggunaan *Visual Effect Graph* di Unity mempermudah dan meningkatkan efisiensi dalam mengembangkan efek visual yang kompleks dan menarik, serta memberikan fleksibilitas dan kendali penuh dalam pembuatan aset efek visual permainan yang detail. Implementasi seni budaya digital, khususnya mitologi pewayangan Pandawa, dalam mekanisme persenjataan dan teknik serangan permainan memberikan nilai tambah artistik dan edukatif. Penggunaan elemen budaya lokal ini tidak hanya memperkaya visual dan narasi permainan, tetapi juga membantu melestarikan dan mengenalkan budaya tradisional kepada audiens yang lebih luas. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, mekanisme persenjataan yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman bermain yang lebih dinamis dan menarik. Efek visual dari *Visual Effect Graph* memberikan dampak visual yang memuaskan sesuai dengan desain dan konsep yang diinginkan. Implementasi *Visual Effect Graph* dan elemen seni budaya digital dalam permainan "Wandering Soul" berhasil meningkatkan kualitas visual dan estetika permainan secara keseluruhan, membuktikan bahwa penggabungan teknologi modern dengan seni tradisional dapat menghasilkan karya yang inovatif dan berkualitas tinggi. Hasil pengujian kuisioner ahli menunjukkan angka indeks 87,27%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik", dan pengujian kuisioner umum menunjukkan angka indeks 83,85%, yang juga tergolong dalam kategori "Sangat Baik".

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat diperluas dengan mengeksplorasi lebih banyak elemen budaya lokal lainnya yang bisa diintegrasikan ke dalam permainan. Ini akan membantu memperkaya konten budaya dalam *Game* digital.
2. Selain *Visual Effect Graph*, eksplorasi teknologi tambahan seperti *Machine Learning* dan *Augmented Reality* dapat meningkatkan interaktivitas dan pengalaman pengguna dalam permainan.

