

## BAB IV PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan *visual effect* dalam game 2D platformer "Lost Doll" dapat diimplementasikan dengan baik menggunakan Unity 2022.3.20f1 Universal Render Pipeline (URP). Selain itu, kebutuhan fungsional yang sudah dirancang sebelumnya dapat terpenuhi dengan baik, dengan ini berarti menunjukkan bahwa implementasi *visual effect* dalam game "Lost Doll" telah berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan. Berbagai teknik seperti *particle system*, *post-processing*, 2D *lighting*, dan *shader graph* digunakan untuk menciptakan *visual effect* seperti hujan, petir, kunang-kunang, daun berguguran, angin, *finish*, *hiding*, *chased*, api obor, kabut yang digunakan untuk memperkuat suasana dalam game "Lost Doll". Berdasarkan hasil evaluasi teknis yang dilakukan oleh mentor *game development* Infinite Learning, *visual effect* memperoleh nilai persentase sebesar 88.8% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik", hal ini menunjukkan bahwa *visual effect* yang dibuat dapat meningkatkan kualitas visual serta memperkuat *atmosphere* permainan.

### 4.2 Saran

Penelitian dalam implementasi *visual effect* dalam game "Lost Doll" tidak lepas dari banyaknya kekurangan dan kesalahan teknis maupun non-teknis. Adapun saran yang dalam pembuatan *visual effect* game "Lost Doll" yang dapat digunakan pada masa mendatang sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *visual effect* kedepannya perlu diperhatikan dampak terhadap performa game secara keseluruhan.
2. Perlu ditingkatkan transisi antar *visual effect* agar terlihat lebih halus yang dapat menciptakan pengalaman bermain yang imersif.
3. Dalam pembuatan *effect* kabut menggunakan *shader graph*, diperlukan evaluasi teknik kembali yang digunakan agar benar-benar membuat *effect* kabut menjadi global.