BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap NPCs didalam game *Farm Moon Game*, dapat disimpulkan, yaitu:

1. Algoritma *A Star* berhasil diterapkan dan berhasil dalam mencari rute terpendek yang dapat ditempuh oleh NPCs.
2. *Obstacle* berhasil diaplikasikan dan berhasil dalam membatasi pergerakan NPCs. Selain itu, penerapkan *default movement penalty* > 0 berhasil membuat NPC bergerak menyesuaikan dengan rute prioritas atau *priority path*, sehingga rute menjadi lebih persegi. Pada beberapa percobaan, rute yang ditempuh tidak bergerak dengan lebih persegi. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya rute prioritas yang dipetakan dalam scene.
3. NPC berhasil bergerak menuju titik-titik tujuan pada *path* dan berhasil bergerak pindah dari *farm scene* menuju *cabin scene* dan sebaliknya.
4. Penjadwalan rutinitas Butch dan Cora menggunakan *scriptable object* juga berhasil diterapkan. NPCs dapat bergerak sesuai jadwal tersebut.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, berikut adalah saran-saran yang diharapkan dapat dikembangkan:

1. NPCs yang diterapkan di dalam game dapat diperbanyak, sehingga game dapat menjadi lebih hidup.
2. Jadwal rutinitas NPCs dapat dibuat menjadi lebih detail.

3. Rutinitas yang dapat dilakukan oleh NPCs dikembangkan lebih banyak lagi, agar gerakan atau tindakan NPCs menjadi semakin bervariasi.