

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam keseluruhan proses pengerjaan tugas akhir ini didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam perancangan game "*Escape From Pirate*" di *Unity* dapat dilakukan terlebih dahulu yaitu dengan cara membuat aset atau mengumpulkan aset, lalu dilanjutkan dengan membuat *file project* pada *Unity*. Pada *Unity* diteruskan membuat *user interface* dan *maps* atau *scene* yang akan berjalan pada *gameplay* serta membuat *script* yang dibutuhkan pada *game*.
2. Dalam merancang metode *Pathfinding* menggunakan algoritma A-Star pada *Unity* dapat dengan cara menerapkan *navmesh* pada *scene* atau *maps* yang akan dijadikan tempat *gameplay*. Pada *maps* ditambahkan komponen pada *inspector unity* berupa *NavmeshSurface2d* dan pada NPC musuh yaitu *Nav Mesh Agent*. NPC musuh padat mengejar *player* dengan sangat efisien.
3. Penerapan algoritma A-Star menggunakan *navmesh* pada *unity* untuk NPC musuh memiliki pengaruh pada pengujian. Hal ini ditinjau dari data pengujian *debug log* pada *unity*, NPC musuh memiliki nilai rata-rata waktu tempuh untuk mengejar *player* adalah 23,4 *node* per detik dan memiliki rata-rata dari nilai akurasi yaitu sebesar 96,04% yang diperoleh dari nilai *node* yang dihitung.

5.2 Saran

Dibawah ini adalah beberapa saran yang ditunjukkan untuk mengembangkan *game* lebih lanjut sebagai berikut:

1. Perlu adanya perbaikan aset *game*. Untuk selanjutnya akan mempermudah lagi dalam pengembangan *game*.
2. Perlu membuat system *maps* lebih menarik dengan menerapkan *Roguelike*, yaitu system *maps* yang bisa berubah-ubah pada tiap level dan tiap *restart*

game. Maka jalan dari NPC musuh tidak akan mudah diprediksi oleh pemain.

3. Perlu pengembangan lebih lanjut pada *game*, dengan menyediakan fitur tambahan *save* dan *load*. Penambahan fitur tersebut digunakan untuk membuat pemain dapat menyimpan progres dalam permainan terlebih dahulu sebelum memainkannya kembali *game*.

