

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Implementasi yang digunakan pada masa produksi dalam permainan berupa perpindahan scene, mekanik cooldown spawn musuh dan bahan makanan, pop-up event driven, dan penerapan unlock level system telah melalui tahap proses yang signifikan. Seluruh elemen UI, animasi, dan suara serta musik telah diimplementasikan dalam Unity dan menggunakan bahasa pemrograman C#.

Sistem perpindahan scene dan pop-up UI dapat berjalan dengan jelas menggunakan script trigger berbasis interaksi button dan event-driven dengan Loading Screen sebagai perantara navigasi perpindahan antar scene.

Melalui implementasi ini, kesimpulan yang dapat diambil meliputi:

1. Mekanik pergantian scene berhasil diimplementasikan dengan mekanisme *trigger on click* dan *event driven state* sehingga berjalan sesuai dengan arahan sesungguhnya.
2. Sistem penampilan pop up saat button di klik dapat berjalan dengan lancar baik pada tampilan Main Menu, stagesMap, dan Gameplay scene. Sistem penampilan pop-up pada pemunculan kartu buff juga dapat terlihat secara jelas dan pasti.
3. Mekanik spawn system pada monster berjalan dengan lancar dengan implementasi spawn interval 10 detik dari masing-masing monster yang ada pada permainan.
4. Cooldown spawn bahan makanan berinterval 3 detik dapat berjalan sesuai aturan dengan mekanisme spawn yang akan muncul apabila bahan makanan melalui proses *combining* dan pembuangan ke *trashcan*.
5. Mekanik countdown makanan dapat berjalan dengan lancar dengan interval waktu 3 detik dan waktu interval penyerangan dapat berkurang saat pemilihan kartu buff pengurangan countdown dipilih pada level 2 dan 3.

6. Pembuatan mekanik pop-up kartu buff dapat terlihat dengan jelas dan efek kartu memengaruhi jalannya game sesuai dengan pilihan kartu yang dipilih. Implementasi buff kartu dapat berjalan lancar dan masing-masing kartu memiliki kekuatan yang berbeda.
7. Implementasi unlock system pada level 2 dan 3 bekerja dengan baik dimana level pada stagesMap tidak dapat diinteraksikan apabila level sebelumnya tidak berhasil ditamatkan. Mekanisme ini berfungsi sebagai arahan lore dan cerita serta tantangan tambahan dalam bermain.
8. Alur permainan dapat dimainkan secara aman dan dapat berjalan dengan lancar sampai akhir permainan hingga credit scene. Tahapan level 1 sampai 3 dapat berjalan dengan gameplay combining bahan makanan dan berorientasi penyelesaian wave setiap level.

4.2 Saran

Proses perancangan dan implementasi mekanisme dalam game 'Kisah Rasa' memiliki berbagai keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun untuk pengembangan game lebih lanjut dimasa yang akan datang sangat bermanfaat dalam penerapannya. Saran tersebut:

1. Bug Fixing

Beberapa kendala permainan seperti efek suara yang tidak keluar saat interaksi button, hilangnya video epilog, dan memperhalus efek animasi saat monster ditaklukan agar tampilan menjadi lebih halus. Hal ini untuk meningkatkan pengalaman dalam bermain.

2. Penyesuaian Spawn System Bahan Makanan

Kerap ditemukan kendala pada pemilihan bahan makanan dimana respawn bahan tidak sesuai dengan kelemahan pada monster yang ada di level tertentu sehingga mengurangi pengalaman bermain yang menyenangkan.

3. Interaksi Level

Berikan fitur dimana level yang telah dimainkan untuk dapat diinteraksikan kembali.

4. Optimasi Sistem Permainan

Dalam beberapa kali *testing*, sering ditemukan loading terlalu lama sehingga ini memengaruhi performa permainan. Alangkah baiknya apabila optimasi permainan lebih disederhanakan untuk mengurangi fps drops saat memasuki scene *gameplay*.

5. Tambah Map Pulau Baru

Saran pada pengembangan *game* kedepannya untuk dapat menghadirkan level diluar Pulau Jawa sebagai penerapan teknis dalam pengenalan kue tradisional Indonesia.

6. Beta Testing

Pengujian secara mandiri dalam tim diperlukan terutama apabila *game* yang dikembangkan dianggap mampu untuk dimainkan, oleh sebab itu beta testing kepada publik atau user testing diluar tim developer diperlukan untuk mendapatkan feedback dan saran lebih luas pada pengembangan *game*