

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan pembuatan gim "Going Underground" dengan teknik procedural generated world menggunakan Godot Engine, dapat diambil kesimpulan :

1. Gim "Going Underground" telah berhasil dibuat dan dapat dijalankan dengan baik oleh user.
2. Penerapan teknik *Procedural Content Generation* pada gim "Going Underground" berhasil diterapkan.
3. Hasil akhir dari gim "Going Underground" adalah .exe

5.2 Saran

Dalam perancangan dan pembuatan dari gim ini dikarenakan penulis masih memiliki sedikit pengetahuan tentang *game engine* dan bahasa pemrograman yang digunakan. Oleh karena itu, di dalam gim ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dan nantinya bisa ditingkatkan kembali. Beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya :

1. Meningkatkan pengetahuan tentang bahasa pemrograman dari *game engine* yang dipakai ini agar bisa lebih cepat dan efektif lagi dalam pembuatan gim ini dan meringankan penggunaan memori untuk gim ini karena penggunaan bahasa pemrograman yang panjang dan tidak efektif.
2. Penambahan ragam *obstacle* di dalam gim seperti variasi musuh dan juga jebakan agar gim ini menjadi lebih menarik dan menantang.