

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa *Visual Effect Graph* mampu menjadi solusi implementatif dalam pengembangan efek visual yang efisien, stabil, komunikatif, fleksibel, dan imersif pada produksi permainan. Tujuan penelitian, khususnya pada aspek evaluasi kualitas *visual effect graph* terhadap kinerja produksi permainan “Mecha Protocol”, dinyatakan telah tercapai dengan baik, tetapi masih harus melakukan pengembangan lebih lanjut pada aspek originalitas, dan aspek artistiknya.

Berdasarkan seluruh proses penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *visual effect graph* untuk efek visual dalam permainan “Mecha Protocol” berhasil menghasilkan sistem *visual effect graph* yang fungsional, fleksibel, dan imersif untuk kebutuhan produksi pembuatan permainan bergaya *stylized*. *Visual effect graph* mampu mempercepat dalam pembuatan efek visual dan berperan penting dalam menghadirkan efek visual yang komunikatif, fleksibel, dan imersif.

Hasil uji kelayakan ahli menunjukkan nilai indeks sebesar 69,5% dengan kategori “Baik”, sedangkan hasil evaluasi khalayak umum memperoleh nilai indeks sebesar 69,5% yang juga termasuk dalam kategori “Baik”. Hasil tersebut membuktikan bahwa sistem *visual effect graph* tidak hanya dinilai layak secara teknis oleh praktisi profesional, tetapi juga diterima dengan baik secara visual oleh pemain umum. *Visual Effect Graph* dinilai stabil saat efek visual keluar secara bersamaan, memiliki kejelasan informasi visual, serta mampu mendukung akurasi visual terhadap jangkauan serangan sesuai kebutuhan efek visual dalam permainan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, proses produksi, serta evaluasi yang telah dilakukan pada game “Mecha Protocol”, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada pengembangan lanjutan game “Mecha Protocol”, disarankan agar aspek artistik, *readability*, *sense of impact*, konsistensi antar efek, serta aspek *game feel* semakin diperkuat dan diseleraskan dengan proses *shader graph*, *particle system*, dan *visual effect graph*, sehingga setiap efek visual tidak hanya kuat secara teknis, namun juga memiliki visual yang bagus dan memuaskan saat permainan tersebut dimainkan.
2. Untuk pengembangan *visual effect graph* ke depan, disarankan dilakukan mengembangkan pada bagian presentasi efek visual dan *game feel* agar efek yang baik dapat membantu player memahami apa yang sedang terjadi di layar dengan cepat, terutama pada *combat* yang sangat cepat.
3. Bagi mahasiswa atau praktisi pemula di bidang game, teknik *visual effect graph* sangat disarankan untuk digunakan karena terbukti mampu mengkomunikasikan gerakan karakter, teknik serangan, dan fleksibilitas kontrol gerak efek visual yang tinggi.
4. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji sistem *visual effect graph* ini pada bagian performa untuk permainan agar mengetahui jika membuat efek visual yang kompleks seberapa berat efek visual tersebut ketika di implementasikan pada permainan.