

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, pembahasan, dan evaluasi terhadap proses implementasi efek visual projectile pada game Fingvolver menggunakan Godot Engine, dapat disimpulkan bahwa penerapan efek visual memiliki peran penting dalam mendukung pengalaman bermain. Proses pengembangan tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan teknis, penggabungan dengan sistem permainan, serta respons pemain terhadap efek yang ditampilkan.

1. Implementasi efek visual projectile menunjukkan bahwa penggunaan bentuk, arah, dan animasi visual yang jelas mampu membantu pemain mengenali lintasan serangan musuh, membaca situasi pertempuran, serta merespons ancaman dengan lebih cepat dalam gameplay yang berintensitas tinggi.
2. Proses pembuatan efek projectile menggunakan fitur Visual Shader Editor, material, dan pengaturan partikel pada Godot Engine terbukti untuk menghasilkan efek visual yang menarik serta mudah disesuaikan dengan kebutuhan desain permainan.
3. Hasil Evaluasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 79,7% yang mengindikasikan bahwa sistem yang dikembangkan berada dalam kategori baik.

4.2 Saran

Berdasarkan Pembahasan dan implementasi diatas, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian maupun pengembangan selanjutnya. Saran-saran ini diharapkan dapat membantu peneliti atau pengembang lain dalam meningkatkan kualitas visual, teknis, serta pengalaman bermain pada game sejenis.

1. Perlu dilakukan penelitian lanjutan terkait optimasi performa efek visual, khususnya pada penggunaan visual shader dan particle system, agar efek

yang dihasilkan tetap menarik secara visual tanpa mengganggu performa permainan, terutama pada perangkat dengan spesifikasi menengah ke bawah.

2. Efek projectile dapat dikembangkan lebih lanjut dengan integrasi ke sistem gameplay seperti reaksi lingkungan, interaksi dengan objek lain, atau umpan balik visual tambahan saat mengenai target tertentu, sehingga meningkatkan pengalaman bermain.
3. Peneliti berikutnya disarankan untuk mengeksplorasi fitur-fitur lain yang tersedia pada Godot Engine, seperti compute shader, animation system, atau kombinasi VFX dan audio, guna menghasilkan efek visual yang lebih mendukung permainan secara keseluruhan.

