

## BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Simpulan

Proses pengembangan mekanik *game* The Golden Paws pada PT Gim Cap Beruang telah berhasil diselesaikan dan diimplementasikan dengan baik ke dalam Unity. Mekanik yang dikembangkan mencakup mekanik halaman buku *diary*, mekanik stok dan *inventory* minuman, dan mekanik sesi *tavern*. Hasil implementasi proyek *game* telah ditunjukkan dan dipamerkan dalam acara Indonesia Game Developer Exchange (IGDX), yang diselenggarakan di Bali pada bulan Oktober 2024. Proyek *game* mendapatkan respon yang positif dari para peserta yang hadir, dan mendapat banyak kritikan, saran, dan masukan yang berguna, untuk membuat pengalaman *game* menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya. Proyek *game* juga menarik perhatian berbagai macam calon investor dan *publisher game* yang hadir pada acara tersebut, sehingga peluang mendapatkan kesepakatan bekerja sama untuk mendukung proses pengembangan kedepannya sangatlah tinggi.

### 4.2 Saran

Berdasarkan pengalaman kerja magang di PT Gim Cap Beruang yang telah dijalankan, berikut adalah saran yang dapat diberikan untuk proses pengembangan *game* kedepannya:

1. Penggunaan aset, *library*, atau *package* yang sudah ada dari Unity Asset Store untuk sistem dan mekanik yang umum digunakan, agar tidak membuang waktu dengan membuatnya dari awal dan mempercepat proses pengembangan *game*.
2. Pengaplikasian teknik Level Of Detail (LOD), dimana kompleksitas grafis objek dapat disesuaikan berdasarkan jarak dan sudut pandang pemain, tanpa mengorbankan kualitas visual objek [12]. Implementasi LOD dapat meningkatkan performa dan optimisasi *game* saat dimainkan dan meminimalisir terjadinya *frame drop*.