

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Pada penelitian ini, telah dilakukan perancangan dan implementasi aset 3D untuk game Farmer's Journey. Seluruh proses pembuatan dimulai dengan desain konsep aset yang melibatkan pembuatan model 3D, tekstur, dan material untuk berbagai elemen game, seperti karakter, musuh, dan lingkungan. Setelah itu, aset-aset ini diimplementasikan ke dalam Unity dengan memastikan bahwa tampilan dan fungsionalitasnya sesuai dengan yang diinginkan dalam *engine*.

Selama proses implementasi, tidak ditemukan masalah besar terkait kompatibilitas aset dengan Unity, dan hasil akhir menunjukkan bahwa semua aset berhasil ditampilkan dengan baik sesuai desain awal. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembuatan dan implementasi aset 3D dalam Unity memerlukan perhatian terhadap detail teknis, seperti pengaturan skala, pencahayaan, dan material.

#### **5.2 SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut antara lain:

1. Peningkatan Detail Aset

Aset 3D yang ada dapat ditingkatkan lebih lanjut dengan menambahkan detail yang lebih halus pada tekstur dan model untuk menciptakan visual yang lebih kaya dan realistis.

2. Optimasi Performa

Meskipun implementasi aset berjalan dengan baik, pengujian lebih lanjut terkait performa di berbagai perangkat akan sangat membantu untuk memastikan game berjalan lancar, terutama dengan jumlah aset yang lebih banyak.

### 3. Peningkatan Interaktivitas Aset

Beberapa aset, seperti elemen lingkungan atau objek yang dapat dihancurkan, bisa diberikan interaktivitas lebih, memberikan pengalaman lebih mendalam bagi pemain.