

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh tahapan dari penelitian dan perancangan *project Visual Novel Blessing Alchemy*, maka dapat ditarik kesimpulan berikut:

1. *Linear Visual Novel* dapat dikombinasi dengan *gameplay* model *battle system* dan menjadikannya lebih interaktif.
2. *Decision making system* yang dihadirkan dalam *branching narrative style gameplay* memberi kesempatan bagi pemain untuk menyelesaikan *Visual Novel* secara non linear.
3. Dua *narrative presentation style* yang digunakan, yaitu *Novel Mode* dan *Adventure Mode* menjadikan presentasi *Visual Novel* lebih bervariasi, lebih berekspresi, dan lebih *atmospheric*.
4. Delapan cara *narrative* yang digunakan menjadikan *storytelling Visual Novel* lebih kaya dan lebih hidup.
5. Dua *gameplay* model *battle system* yang diimplementasikan menjadikan *storytelling Visual Novel* lebih interaktif dan juga memberikan pemain sebuah tantangan mengalahkan lawan dalam *battle mode*.

5.2 Saran untuk Pemain/Pembaca

Jika berbicara tentang *Visual Novel* atau *novel-type video game*, maka berikut adalah beberapa hal yang bisa penulis sarankan:

1. Mengimplementasi model *gameplay* lainnya ke dalam *Visual Novel*, seperti tipikal *gameplay* pada video game bergenre *Strategy*.
2. Mengembangkan konsep *Visual Novel* penulis menjadi sebuah *video game* bergenre *Visual Novel/Role-Playing Game Hybrid*.

