

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Hasil dari penelitian yang berjudul Penerapan Metode Pengembangan Game Gdlc (Game Development Life Cycle) Dalam Pengembangan Game "Hide And Seek" yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan permainan horor-adventure dilakukan dengan metode pengembangan game GDLC (Game Development Life Cycle) terbukti efektif dalam pengembangan game Hide & Seek. Berdasarkan hasil pengujian Alpha, Beta serta pendapat dari Ahli Game dan khalayak umum, game horor-adventure Hide & Seek sudah memenuhi kebutuhan fungsional, tergolong dalam kategori "Sangat Baik", dan dinyatakan layak untuk dimainkan.

#### **5.2 Saran**

Penelitian yang telah dilakukan tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Penulis berharap pembaca dapat memberikan kritik dan saran untuk membangun penelitian ini menjadi lebih baik dan penulis juga berharap penelitian yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi pembaca.