

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan.

#### **1. Implementasi Pendekatan Multi-ending dalam Pengembangan Visual Novel "Rebirth: Warrior's Redemption" Menggunakan Ren'Py:**

Pendekatan multi-ending berhasil diimplementasikan dalam pengembangan visual novel "Rebirth: Warrior's Redemption" menggunakan Ren'Py. Setiap pilihan yang dibuat oleh pemain mempengaruhi jalur cerita dan menghasilkan berbagai ending yang berbeda. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil menciptakan variasi cerita yang signifikan dan meningkatkan kepuasan serta keterlibatan pengguna dengan 85% dari pengguna menyatakan puas dengan variasi ending yang disajikan.

#### **2. Tantangan dalam Pengembangan Visual Novel dengan Pendekatan Multi-ending:**

Beberapa tantangan yang dihadapi dalam proses pengembangan meliputi kompleksitas dalam merancang alur cerita bercabang dan memastikan konsistensi naratif. Selain itu, integrasi elemen visual dan audio yang mendukung imersi juga menjadi tantangan tersendiri. Namun dengan pemanfaatan fitur-fitur yang disediakan oleh Ren'Py, tantangan-tantangan ini berhasil diatasi dan menghasilkan visual novel yang sesuai dengan harapan. Tingkat kesulitan dalam menjaga konsistensi naratif diatasi dengan 90% keberhasilan dalam tes stabilitas alur cerita.

### 3. Efektivitas Penggunaan Ren'Py dalam Proses Pengembangan Visual Novel Interaktif:

Ren'Py terbukti efektif dalam mempermudah proses pengembangan visual novel interaktif. Kemudahan penggunaan, fleksibilitas dalam scripting, serta dukungan untuk fitur-fitur interaktif seperti menu pilihan dan sistem penyimpanan membuat Ren'Py menjadi alat yang ideal untuk pengembangan visual novel kompleks. Hasil pengujian juga menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan berjalan dengan stabil dan memenuhi harapan pengguna dengan tingkat kepuasan keseluruhan mencapai 88%.

### 4. Pengukuran Kepuasan dan Pengalaman Pengguna:

Berdasarkan hasil pengujian dan umpan balik dari pengguna di lingkungan Universitas Amikom Yogyakarta, berikut adalah tingkat rasio kepuasan dan pengalaman pengguna terhadap berbagai aspek dari visual novel "Rebirth: Warrior's Redemption":

#### 1) Performa:

- a) 100% pengguna melaporkan bahwa game berjalan lancar di perangkat mereka, menunjukkan stabilitas aplikasi yang tinggi.
- b) 62,5% pengguna tidak mengalami kendala teknis, sementara 37,5% lainnya melaporkan adanya bug atau kesalahan selama bermain.

#### 2) Grafis dan Visual:

- a) 37,5% pengguna menilai kualitas grafis sangat bagus.
- b) 50% menilai bagus.
- c) 12,5% menilai kurang bagus.
- d) Mayoritas pengguna puas dengan kualitas grafis, meskipun ada ruang untuk perbaikan.

#### 3) Gameplay:

- a) 25% pengguna merasa sangat ingin terus bermain.
- b) 50% merasa ingin terus bermain.
- c) 25% merasa biasa saja dengan gameplay.

- d) Gameplay berhasil menarik perhatian sebagian besar pengguna, namun ada beberapa yang merasa biasa saja.

**4) Cerita:**

- a) 87,5% pengguna menilai cerita menarik.
- b) 12,5% menilai cerita sangat menarik.
- c) Cerita dalam game ini diterima dengan baik oleh pengguna.

**5) Variasi Ending:**

- a) 25% pengguna merasa sangat puas dengan variasi ending.
- b) 37,5% merasa puas.
- c) 37,5% merasa cukup puas.
- d) Variasi ending memberikan nilai tambah pada game, namun masih ada ruang untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

**6) Audio:**

- a) 12,5% pengguna menilai kualitas audio sangat bagus.
- b) 37,5% menilai bagus.
- c) 25% menilai biasa saja.
- d) 25% menilai kurang bagus.
- e) Kualitas audio perlu ditingkatkan untuk meningkatkan pengalaman bermain.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan visual novel di Indonesia, khususnya dalam penerapan pendekatan multi-ending dan penggunaan Ren'Py sebagai alat pengembangan. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang game lokal dan akademisi yang tertarik dengan pengembangan cerita interaktif.

## **5.2 Saran**

Untuk pengembangan lebih lanjut, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

### **1. Pengembangan untuk Platform Mobile:**

Mengingat popularitas perangkat mobile, disarankan untuk mengembangkan dan menguji aplikasi pada platform Android dan iOS. Ini akan memperluas jangkauan pengguna dan meningkatkan aksesibilitas game .

### **2. Peningkatan Fitur Interaktif:**

Menambahkan fitur interaktif tambahan seperti mini-games, lebih banyak pilihan dialog, dan sistem hubungan antar karakter dapat meningkatkan pengalaman bermain dan membuat game lebih menarik dan menghibur .

### **3. Pengujian dan Pengembangan Lebih Lanjut:**

Diperlukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan semua jalur cerita terhubung dengan baik dan tidak ada kesalahan logika. Hal ini penting untuk meningkatkan kualitas dan konsistensi cerita dalam game .

### **4. Peningkatan Kualitas Visual dan Audio:**

Mengingat umpan balik pengguna tentang kualitas visual dan audio, disarankan untuk meningkatkan elemen-elemen ini untuk meningkatkan imersi dan kualitas estetika game.