

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengimplementasikan cerita dalam bentuk cutscene visual novel dalam pengembangan game Ghosty Ghost menggunakan Unreal Engine. Hasil implementasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan karakter NPC

NPC berhasil dikenalkan melalui dialog yang ditulis dan dimasukkan ke dalam game.

2. Menampilkan visual kreatif NPC

Game berhasil menampilkan visual kreatif NPC tanpa kendala dan berhasil memperlihatkan rupa para NPC tersebut

3. Memperkenalkan sifat NPC melalui dialog

Sifat NPC bisa dimengerti melalui dialog dan monolog mereka saat cutscene mereka berjalan.

4. Evaluasi

Menunjukkan bahwa pembuatan cutscene memakai blueprint visual scripting di Unreal Engine cukup sederhana dan masih memberi pilihan untuk memodifikasi bagaimana cutscene ditampilkan.

4.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut adalah saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Pembuatan prologue sebaiknya diperpanjang dan lebih menjelaskan bagaimana Saiful sampai ke desa terpencil di game Ghosty Ghost.
2. Desa yang menjadi latar untuk game Ghosty Ghost sebaiknya diberi nama untuk memudahkan penyebutan tempat dalam cerita.