

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian tahapan yang telah dilalui dalam pengembangan game The Revenge of Oligarchy, dapat disimpulkan bahwa:

Penelitian ini mengevaluasi penerapan metode GDLC dalam pengembangan game beat 'em up The Revenge of Oligarchy melalui tahapan konsep, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pendekatan ini memastikan pengembangan dilakukan secara sistematis, dengan fokus pada kualitas gameplay, kestabilan sistem, dan pengalaman pemain. Proses integrasi aset dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan Unity3D, dan game ini dipublikasikan melalui platform Itch.io untuk keperluan pengujian. Berdasarkan hasil pengujian Umum dan umpan balik dari para ahli game, game The Revenge of Oligarchy telah memenuhi sebagian besar kebutuhan fungsional, dengan penilaian "Netral" untuk gameplay. Oleh karena itu, game ini dianggap layak untuk dimainkan dan dikembangkan lebih lanjut.

14.2 Saran

Pada tahap pengujian umum, masukan dari bagian saran memberikan kontribusi penting bagi pengembangan lanjutan game The Revenge of Oligarchy. Beberapa masukan yang diberikan oleh para penguji meliputi:

1. Perbaikan terhadap bug yang ditemukan pada sistem pergerakan, animasi serangan, dan elemen antarmuka.
2. Optimalisasi dilakukan pada sistem animasi untuk meningkatkan kelancaran dan responsivitas gerakan.
3. Peningkatan detail pada model karakter dan latar diperlukan untuk menyempurnakan kualitas visual permainan.