BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam pengimplementasian unity timeline dalam pembuatan cutscene pada *game* Ren7 menggunakan Unity, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi timeline dalam pembuatan *cutscene* berhasil dilakukan dan menghasilkan *cutscene* prolog berdurasi 2 menit 22 detik.
2. Berdasarkan hasil pengujian internal menggunakan metode *black box testing*, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fungsional dari *game* Ren7 dapat berjalan dan berfungsi dengan baik.
3. Berdasarkan hasil pengujian beta, aspek yang paling menonjol adalah aspek audio dengan persentase rata-rata 81,6% yang menunjukkan bahwa aspek audio dalam *cutscene* menurut tabel kriteria termasuk dalam kategori "Baik".
4. Adapun hasil dari aspek teknis dengan rata-rata 80,9%, aspek kepuasan pemain dengan rata-rata 78,4%, aspek visual dengan rata-rata 78,2%, dan aspek naratif dengan rata-rata 78,1% yang menurut tabel kriteria termasuk dalam kategori "Baik".

5.2. Saran

Adapun saran dalam pembuatan *cutscene* yang dilakukan kedepannya sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut dalam penelitian:

1. Dalam pembuatan *storyboard* ditambahkan keterangan durasi adegan, terutama jika menggunakan *voice over*.
2. Pembuatan *subtitle* dalam timeline dapat lebih dioptimalkan menggunakan *script*.
3. Menggunakan *assets* yang lebih detail untuk meningkatkan kualitas *cutscene*.
4. Pengujian beta dapat dibedakan antara ahli dan khalayak umum.