BAB IV
PENUTUP

4.1. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis dengan judul Perancangan Sistem Pendukung Gameplay dalam Game Soul Genesis dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi teknik dilakukan dengan tahap brief produksi, analisa kebutuhan, analisa aspek produksi, desain, produksi pasca produksi dan evaluasi.
2. Sistem gameplay yang dirancang, seperti animasi serangan frame-by-frame dan sistem health bar, telah berhasil diimplementasikan dan diuji menggunakan metode pengujian fungsional.
3. Dari hasil evaluasi kegiatan didapat didapatkan prosentase 78% yang berarti tergolong baik
4. Game masih kurang mechanic Item Power UP.

4.2. SARAN

Dari hasil penelitian penulis memberikan saran kepada peneliti berikutnya untuk dapat mengembangkan hasil penelitian ini menjadi lebih baik. Adapun saran dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Game Soul Genesis masih terkesan agak kasar dikarenakan kerapatan animasi perlu ditambah agar gerakan terlihat lebih halus.
2. Kedepannya diharapkan para pengembang dapat menghaluskan kerapatan animasi dan pengembangan mekanik pertarungannya lebih kreatif.
3. Game ini bisa menambah semacam Sound Effect yang membuat Game ini tidak terasa kosong.
4. Game ini bisa menambah mechanic Power UP.