

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi game *Soul Genesis* menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan berhasil dilakukan secara sistematis melalui enam tahapan inti, yaitu *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, dan *release*. Game ini berhasil menghadirkan pengalaman bermain yang sesuai dalam genre *2D platformer hack & slash* dengan estetika *pixel art* yang sesuai dengan tema dan nuansa permainan. Pengujian *alpha* dengan metode *black box* menunjukkan bahwa fitur utama game telah berjalan sesuai dengan pengetesan yang ada tanpa kesalahan kritis. Sementara itu, hasil dari *beta testing* yang melibatkan pemain eksternal yang terdiri dari mahasiswa dan penikmat game *RPG* khususnya *hack & slash*, menyatakan bahwa mayoritas pemain merasa puas dengan kontrol karakter, visual, dan tantangan yang disediakan, serta *audio* yang mendukung atmosfer permainan. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *GDLC* efektif diterapkan dalam pengembangan game indie berbasis *Unity* dan dapat dijadikan referensi dalam pengembangan game sejenis di masa yang akan mendatang.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang berguna untuk pengembangan game *Soul Genesis* agar menjadi lebih baik. Saran tersebut yaitu :

1. Menambahkan *level* dan *obstacle* baru agar *gameplay* terasa lebih bervariasi.
2. Menambahkan *skillset* baru.
3. Menambahkan *playable* karakter baru.