

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berhasil melakukan pengembangan game 2D platformer Skelly and Jelly menggunakan metode Indie Game Development dan GameMaker Studio 2. Game yang dikembangkan memiliki fitur utama berupa senjata Jelly yang dapat berubah bentuk serta mendukung mekanik teleportasi dan penghancuran objek, dilengkapi dengan trap interaktif, sistem checkpoint, autosave, dan progression story.

Berdasarkan hasil pengujian, game ini terbukti berfungsi dengan sangat baik dan mendapatkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 89,6%. Ahli juga memberikan skor 90%, menyoroti mekanik yang inovatif, kontrol yang mudah dipelajari, dan desain retro yang menarik bagi pemain baru maupun lama.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya yaitu:

1. Berdasarkan masukan dari ahli, tingkat kesulitan dan struktur permainan saat awal permainan dimulai harus rendah dan inovatif, karena awal mulai permainan merupakan waktu dimana pemain mempelajari control permainan.
2. Dalam pembuatan game, kenyamanan control merupakan hal yang sangat penting, maka pengembangan selanjutnya dapat mempermudah control yang digunakan untuk bermain.
3. Level dalam game bisa diperbanyak lagi, dan memberikan tantangan akhir seperti boss pada setiap akhir level. Hal ini dapat membuat game menjadi lebih menarik lagi.