

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari naskah penelitian yang menyajikan kesimpulan dari keseluruhan proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi yang telah dilakukan. Kesimpulan ditarik secara langsung untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan di BAB I. Selain itu, bab ini juga memberikan beberapa saran yang konstruktif untuk pengembangan prototipe game "Cybermind Breakout" di masa depan serta untuk penelitian sejenis selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh proses penelitian dan analisis mendalam terhadap hasil perancangan (BAB III) serta hasil evaluasi produk (BAB IV), maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah berhasil menjawab rumusan masalah utama, yaitu **"Bagaimana merancang sebuah game RPG yang mampu menyajikan pengalaman bermain yang menghibur..."**. Keberhasilan ini dibuktikan secara kuantitatif melalui data evaluasi (BAB IV, Tabel 4.1), di mana aspek **"Tingkat Hiburan (Overall)"** mendapatkan skor rata-rata **4.1 dari 5 (Balk)**.
2. **"...melalui perpaduan antara alur cerita yang unik..."**. Faktor alur cerita *hybrid* (Fiksi Ilmiah & Fantasi) terbukti menjadi komponen paling sukses dalam rancangan ini. Hal ini didukung oleh skor rata-rata **"Narasi & Cerita"** yang tertinggi (**4.3 dari 5**) dan selaras dengan umpan balik kualitatif (BAB IV, Tabel 4.2) yang secara konsisten memuji konsep cerita sebagai "menarik" dan "potensi bagus". Ini membuktikan bahwa narasi yang kuat dapat menjadi pendorong utama tingkat hiburan.
3. **"...dengan mekanika permainan yang interaktif"**. Poin ini tercapai secara fungsional, namun belum optimal secara pengalaman pengguna (UX).

1. **Tercapai Fungsional:** Seluruh proses perancangan teknis di BAB III (termasuk *Database*, *Event*, *Switches*, dan *Variables*) telah

berhasil diimplementasikan menjadi mekanika inti (Misi, Pertarungan, Progresi) yang fungsional di BAB IV.

2. **Belum Optimal:** Hasil evaluasi menunjukkan skor "**Gameplay & Mekanika**" yang rendah (**3.5 dari 5**) dan didukung *feedback* kualitatif "kurang menantang". Analisis di BAB IV (4.3.2) menunjukkan hal ini disebabkan oleh perancangan "**Pola Aksi (Action Patterns)**" musuh di *database* (BAB III, Gambar 3.15) yang masih terlalu sederhana. Dengan demikian, mekanika yang ada sudah "interaktif" namun belum "menantang" secara optimal.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini, berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan untuk pengembangan selanjutnya:

1. **Peningkatan Kedalaman Mekanika Gameplay:** Disarankan untuk melakukan penyeimbangan ulang pada tingkat kesulitan pertarungan, memperkenalkan pola serangan musuh yang lebih bervariasi, dan menambahkan elemen strategi yang lebih dalam pada sistem keahlian (*skill*) untuk menjawab masukan dari pengguna mengenai kurangnya tantangan.
2. **Penambahan Variasi Konten:** Untuk meningkatkan nilai main ulang (*replayability*) dan memperkaya dunia game, disarankan untuk menambahkan lebih banyak misi sampingan (*side quests*) dengan narasi yang menarik, serta memperbanyak variasi item, peralatan, dan karakter NPC yang dapat ditemui pemain.
3. **Perancangan Ulang Antarmuka Pengguna (UI):** Melakukan perancangan ulang pada antarmuka, khususnya pada layar pertarungan dan menu status, agar memiliki identitas visual yang lebih kuat, lebih menarik, dan selaras dengan tema futuristik-fantasi dari game.
4. **Penelitian Lanjutan:** Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi implementasi sistem yang lebih kompleks seperti sistem *crafting*

(pembuatan item), pohon keahlian (*skill tree*) yang non-linear, atau menguji dampak dari pilihan naratif terhadap akhir cerita yang berbeda (*multiple endings*).

