

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini membahas mengenai proses pembuatan *real-time cutscene* untuk desain naratif pada aplikasi permainan "BraveTails". Dari hasil penelitian, didapati kesimpulan bahwa *cutscene* mampu menyampaikan pesan naratif dari *game* BraveTails. Lalu *cutscene* juga berhasil menerapkan *repetitive learning* dan *narrative learning* secara baik. Selain itu *cutscene* juga mampu membantu *game* "BraveTails" dalam memenuhi kriteria Gemastik XVIII 2025 dan produk sudah memiliki luaran berupa HAKI (Hak atas Kekayaan Intelektual).

4.2 Saran

Adapun saran yang didapatkan dari juri setelah perlombaan Gemastik XVII 2025. Juri berpendapat bahwa narasi yang dihasilkan dapat dikembangkan lagi serta menambahkan fitur-fitur untuk mendukung pendidikan perlu dilakukan. Meskipun *game* menarik dan dapat dimainkan, tetapi memang berpotensi membosankan, dapat dilakukan penambahan elemen *gameplay* yang dapat membuat pemain tidak merasa bosan saat memainkan permainan. Selain dari juri, peneliti juga mendapat saran dari ahli di bidang psikologi untuk menambahkan aspek *pet therapy* dikarenakan sudah terdapat karakter Abe, seekor anjing peliharaan karakter utama. Lalu terdapat saran juga yang disampaikan oleh indie game developer, yaitu menambahkan aksesoris yang dapat digunakan oleh player sehingga *real-time cutscene* mampu menonjolkan kontinuitas visual dan *gameplay*, lalu penambahan *handtyping effect* di dialog, sehingga menambah tingkat interaktif dari *real-time cutscene*.