

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap proses perancangan game "*Annihilation of Melody*" dengan konsep *action hack and slash* menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan game menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) berhasil dilakukan secara berurutan melalui 5 tahapan yang terdiri dari inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan perilisan. Selain itu, beberapa poin penting yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Game "*Annihilation of Melody*" merupakan game *action hack and slash* dengan menggabungkan elemen visual 2D dan 3D yang dapat dimainkan pada perangkat berbasis *system operasi windows* dengan minimal windows 10 secara *offline* dan bersifat *single player*.
2. Pengujian *alpha testing* menggunakan metode pengujian *black box* menunjukan bahwa fungsi sistem game dapat berjalan tanpa ditemukannya *bug dan error* yang mengganggu
3. Pengujian *beta testing* yang dilakukan secara daring dengan menyebarkan kuesioner memperoleh persentase akhir sebesar 55.33% yang tergolong dalam kategori "Cukup" untuk pengujian oleh ahli, dan untuk pengujian terhadap 20 responden umum memperoleh persentase akhir sebesar 81.7% yang tergolong dalam kategori "Sangat Setuju".

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukan perbedaan persentase yang mencolok antara hasil kuesioner ahli game dengan hasil kuesioner responden umum. Hal ini menunjukkan bahwa game "*Annihilation of Melody*" secara konsep dasar game, estetika visual, daya tarik cerita, dan pengalaman bermain secara keseluruhan telah sukses diterima dengan sangat baik oleh audiens

umum. Namun game "*Annihilation of Melody*" masih memiliki ruang untuk perbaikan dalam segi fungsi sistem berupa mekanik permainan, fitur atau konten yang dihadirkan, serta perbaikan untuk HUD dan UI yang dapat diimplementasikan pada versi selanjutnya untuk meningkatkan kenyamanan bermain.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang berasal dari responden ahli game. Saran-saran ini akan digunakan sebagai landasan dalam memperbaiki dan mengembangkan game "*Annihilation of Melody*" menjadi lebih baik di masa mendatang. Beberapa saran yang didapatkan adalah sebagai berikut :

1. Penulisan cerita dan penyampaian cerita dalam dialog bisa dibuat lebih interaktif dengan menjelaskan alur lebih jelas dan hindari menggunakan kata-kata ambigu.
2. UI/UX bisa dibuat lebih interaktif seperti menambahkan transisi animasi antar UI dan membuat *layering* UI terlihat rapi.
3. Beberapa pergerakan animasi karakter masih terlihat aneh.
4. Gameplay dan combat mekanik bisa dibuat lebih variatif.
5. Buat agar buff pada karakter tidak bisa ditumpuk yang membuat gameplay menjadi lebih mudah.
6. Penambahan aset visual seperti saat *skill* karakter aktif , dan aset pada *point explorasi* agar tidak terlihat seperti jebakan.
7. Level desain setiap *stage* bisa dibuat lebih menarik dan variatif.