

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, serta pengujian mekanik lompatan pada *game 2D platformer Fox Leap*, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

- **Pengaruh Desain Mekanik Lompatan terhadap Pengalaman Bermain**

Perbedaan konfigurasi parameter mekanik lompatan terbukti memengaruhi persepsi pemain terhadap pengalaman bermain. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan kecenderungan nilai mean antara mekanik lompatan A dan mekanik lompatan B pada aspek-aspek yang diuji, sehingga dapat disimpulkan bahwa desain mekanik lompatan berperan penting sebagai mekanik inti permainan.

- **Perbandingan Persepsi Pemain antara Mekanik A dan Mekanik B**

Hasil analisis data menunjukkan bahwa mekanik lompatan B cenderung memperoleh persepsi lebih tinggi pada aspek kontrol dan prediktabilitas, sedangkan mekanik lompatan A cenderung lebih menonjol pada aspek tantangan. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa variasi konfigurasi parameter mekanik menghasilkan karakter pengalaman bermain yang berbeda, meskipun fungsi dasarnya sama.

- **Toleransi Kesalahan dan Konsekuensi Mekanik**

Persepsi toleransi kesalahan tidak semata-mata dipengaruhi oleh tingkat kemudahan mekanik, tetapi juga oleh kejelasan konsekuensi yang diberikan kepada pemain saat melakukan kesalahan. Perbedaan kecenderungan nilai mean pada aspek toleransi kesalahan menunjukkan bahwa mekanik dengan konsekuensi yang konsisten dan dapat diprediksi tetap dapat dipersepsikan sebagai toleran oleh pemain.

- **Implikasi terhadap Desain Game**

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat satu mekanik lompatan yang secara mutlak lebih unggul dibandingkan mekanik lainnya. Pemilihan desain mekanik lompatan sebaiknya disesuaikan dengan tujuan desain permainan, apakah ingin menekankan kontrol dan keterprediksian atau tantangan dan presisi.

- **Kontribusi Penelitian**

Penelitian ini menunjukkan bahwa analisis komparatif berbasis data persepsi pemain dapat digunakan sebagai pendekatan yang relevan untuk mengevaluasi dan merancang mekanik lompatan pada *game 2D platformer*, khususnya dalam konteks pengembangan mekanik inti permainan.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil merancang, mengimplementasikan, dan membandingkan dua mekanik lompatan sebagai mekanik inti pada *game Fox Leap*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan konfigurasi desain mekanik lompatan menghasilkan perbedaan kecenderungan persepsi pemain terhadap *game feel*, yang tercermin pada variasi penilaian aspek kontrol, prediktabilitas, tantangan, kepuasan, dan toleransi kesalahan. Temuan ini mengindikasikan bahwa desain mekanik lompatan memiliki pengaruh langsung terhadap pengalaman bermain pemain, sehingga dapat dijadikan referensi bagi pengembang *game 2D platformer* dalam merancang mekanik inti yang selaras dengan karakteristik pengalaman bermain yang diinginkan.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil yang diperoleh. Keterbatasan pertama terletak pada jumlah dan karakteristik responden yang terlibat dalam pengujian. Responden

berasal dari latar belakang pengalaman bermain *game* yang beragam, namun tidak dikelompokkan secara khusus berdasarkan tingkat keahlian pemain, sehingga perbedaan persepsi yang muncul belum sepenuhnya dapat dianalisis secara lebih mendalam.

Keterbatasan berikutnya berkaitan dengan ruang lingkup penelitian yang hanya berfokus pada perbandingan dua jenis mekanik lompatan, yaitu mekanik *jump charge* pada **Game A** dan mekanik manuver udara pada **Game B**. Faktor lain yang juga berpotensi memengaruhi pengalaman bermain, seperti desain level, variasi rintangan, tempo permainan, serta elemen visual dan audio, tidak dianalisis secara terpisah dalam penelitian ini.

Selain itu, pengujian dilakukan dalam durasi bermain yang relatif terbatas, sehingga data yang diperoleh lebih merepresentasikan pengalaman bermain jangka pendek. Pengaruh mekanik lompatan terhadap keterlibatan pemain dan adaptasi pemain dalam jangka waktu yang lebih panjang belum dapat diamati secara menyeluruh.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya. Pengembang *game* disarankan untuk mempertimbangkan kombinasi antara mekanik *jump charge* dan manuver udara guna menciptakan keseimbangan antara tantangan dan fleksibilitas kontrol, sehingga dapat menjangkau berbagai tipe pemain.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar jumlah responden diperbanyak serta dikelompokkan berdasarkan tingkat pengalaman bermain *game* agar analisis persepsi pemain dapat dilakukan secara lebih spesifik. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas ruang lingkup pengujian dengan

memasukkan variabel lain, seperti desain level, tingkat kesulitan, serta durasi bermain yang lebih panjang, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh mekanik inti terhadap pengalaman bermain.

