

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang mencakup beberapa temuan utama serta kontribusi penelitian selama pengerjaan tugas akhir, penelitian ini berisikan keterbatasan penelitian yang menguraikan kendala seperti keterbatasan data, metode, atau lingkup penelitian yang dapat mempengaruhi hasil, serta saran yang menawarkan rekomendasi guna penelitian pada masa yang akan datang, termasuk peningkatan pada sistem yang akan mendatang, saran juga dapat memberikan rekomendasi guna penelitian di masa mendatang guna mengatasi keterbatasan tersebut dan dapat memperluas kajian.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengerjaan tugas akhir ini dan hasil yang didapatkan pada tahap uji coba pada *Game*, penulis mengambil beberapa kesimpulan yang akan dijabarkan di bawah ini, antara lain :

1. *Game* ini berhasil dalam melakukan berbagai interaksi pada NPC dan melakukan berbagai eksplorasi di *map* yang tersedia serta menghindari kejaran dari tentara musuh. Karena *Game* ini hanya berfokus pada genre *Adventure*.
2. *Game* ini memberikan *Storytelling* yang telah di buat oleh perancang dimulai dari jaman pengusiran tentara Belanda oleh tentara Jepang, hingga Indonesia merdeka.
3. *Game* ini berhasil membuat sebuah dialog kepada NPC dan pemain dapat melakukan dialog pada NPC sehingga dapat menampilkan alur cerita pada *Game*.
4. Berdasarkan pada tabel pengujian *Alpha* dapat disimpulkan bahwa terdapat 10 fitur yang telah dirancang serta hasil yang diharapkan dengan status OK / Berhasil.
5. Berdasarkan pada tabel pengujian *Beta* dapat disimpulkan bahwa terdapat respons yang positif dari para *User* atau pemain yang berjumlah 33 orang,

dengan didapatkannya nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4.40. Sehingga dapat dikatakan permainan memiliki kriteria yang “Sangat Baik”.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk evaluasi dimasa yang akan mendatang.

1. Peta eksplorasi dalam *Game* ini sangat terbatas, sehingga pemain hanya dapat menjelajahi serta memainkan permainan di dalam *map* yang telah disediakan oleh perancang tanpa adanya opsi guna membuka area baru atau mengeksplorasi lingkungan yang lebih luas.
2. *Game* ini hanya dapat dimainkan secara *Offline*, yang berarti pemain tidak memiliki kesempatan untuk melakukan *Mode co-op* atau Bermain secara *multiplayer* melalui jaringan online, sehingga pengalaman Bermain nya bersifat individu dan terbatas pada *Mode Single-Player*.
3. *Game* ini memiliki tampilan grafis 2D yang sederhana, menampilkan desain yang minimalis dan mudah, yang mungkin tidak menawarkan visual yang kompleks atau realistis seperti *Game* dengan grafis 3D, namun tetap memberikan pengalaman Bermain yang fokus pada *Gameplay* yang mudah dipahami.

5.3 Saran

Terdapat beberapa saran terkait Tugas Akhir yang diharapkan bisa membuat evaluasi di masa yang akan mendatang.

1. Menambahkan fitur yang memungkinkan pemain guna memasuki berbagai macam bangunan akan memberikan pengalaman eksplorasi yang lebih mendalam dan interaktif. dengan adanya fitur ini, pemain dapat menjelajahi berbagai interior, menemukan item tersembunyi, berinteraksi dengan NPC di dalam bangunan,
2. Menambahkan fitur kapal pada perairan akan memudahkan pemain dalam menjelajahi lautan serta wilayah perairan. dengan adanya kapal, pemain dapat menjelajah pulau-pulau terpencil, dan menghadapi tantangan atau musuh pada perairan. Fitur ini juga memberikan variasi pada *Gameplay*

serta memperluas area eksplorasi, yang sebelumnya mungkin tidak terjangkau.

3. Menambahkan fitur *Save* dan *Load* Data akan sangat berguna bagi pemain untuk menyimpan progres permainan mereka serta melanjutkan permainan dari titik terakhir yang mereka capai. Fitur ini memungkinkan pemain untuk memainkan *Game* dengan lebih fleksibel, tanpa khawatir kehilangan kemajuan yang telah mereka buat, dan memberikan kenyamanan serta kemudahan dalam mengelola waktu Bermain mereka.
4. Menambahkan fitur *Battle* akan memperkaya dinamika *Gameplay* dengan memberikan tantangan baru yang menarik bagi pemain. Fitur ini dapat mencakup berbagai jenis pertarungan, seperti pertempuran melawan musuh NPC, atau bahkan pertarungan dengan bos besar yang memberikan hadiah istimewa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Saputra, A., Nonggala Putra, F., & Darma Rusdian Yusron, R. (2022). Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) Berbasis *Android Design* an Educational *Game* Introducing Indonesian Culture Using the *Android-Based Game Development Life Cycle* (GDLC) Method. In *JACIS: Journal Automation Computer Information System* (Vol. 2, Issue 1).
- Anggraeni, E. B. (2023). *PEMBELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN TEKNIK DIGITAL PADA BEGINNER CLASS DI AGERU ART STUDIO*. 3(1).
- Anuari, J., & Purwanto, A. (2020). (media cetak) Pengembangan Teknologi *Game* Indonesia 3D RPG “The Adventure of Riwut” dengan *Unity Engine* Berbasis Mobile. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 2(1), 44–47.
- Budiwansyah, M. (2023.). *Pembuatan Game Zombie Smasher dengan Unity berbasis Android*. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/issue/archive>
- Chusyairi, A. (2020). *Game Gandrung Strories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC*. <https://www.researchgate.net/publication/342625191>
- Rasyid, A., Gaffar, A., & Utari, A. (2020). Efektivitas Aplikasi Mobile Learning *Role Play Games* (RPG). *Jurnal Mangifera Edu*, 4(2), 107–115. <https://doi.org/10.31943/mangiferaeduv4i2.47>
- Dewonoto Laut Santoso, P. (2023). *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science*. 2(10).
- Kaban, R., & Syahputra, F. (2021). Perancangan *Game* RPG (*Role Playing Game*) “Nusantara Darkness Rises.” In *Journal of Information System Research* (Vol. 2, Issue 4).

- Khairani, N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). PERANCANGAN GAME 2 DIMENSI PETUALANGAN ANAK MENYELAMATKAN ORANGTUA SEBAGAI MEDIA EDUKATIF BAGI ANAK DENGAN METODE WATERFALL. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1).
- Laksmi, N. C., Fairul Filza, M., & Setiaji, B. (2023). *Game Bertema Cerita Rakyat “Si Kerudung Merah Dan Sang Serigala” dengan Metode Pengembangan Game Development Life Cycle. Media Online*, 4(1), 317–322. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1127>
- Lim, S., & Anggriani Adnas, D. (2023). Analisis Efektivitas Animasi 2D terhadap Peran Orang Tua dalam Perilaku Gaming Anak Analysis of 2D Animation Effectiveness to Promoting Parents Role in Children’s Gaming Behaviour. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1975>
- Negeri, S., Prop, B., & Tengah, J. (2022). PEMBUATAN DESAIN BUSANA PESTA Farkhatun. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)* (Vol. 7, Issue 1).
- Nurwahyu, T., Irzal, M., & Sugiyanta, L. (2023.). *Pemanfaatan Data Oriented Technology Stack dalam Game Engine Unity dan Teknologi Klasik Unity untuk Membuat Permainan Danmaku*.
- Ramadaniati, S., Sani, D. A., Arif, M. F., Informatika, J., Informasi, F. T., Pasuruan, U. M., & Id, D. A. (2021.). *Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran*.
- Rangga Wijaya, A., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023.). 2023 Pembuatan *Game The Legend Of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace*. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 19, Issue 1).
- Saragih, Y. W., Lumbantoruan, S. K., Armando, E., & Junita, J. (2023.). *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta Penerapan library pygame dalam Game RPG “the Adventure.”* <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v3i1.1013>

- Sonyria, K. M., Tolan, S. S., & Amasanan, Y. D. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI *FL STUDIO* SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMBUAT INSTRUMENT MUSIK PADA MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN MUSIK UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA KUPANG. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1799–1804. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3597>
- Suci Wulandari, Widdyah Rahmalina, Sri Novia Martin, & Lisa Yuniarti. (2021). Respon Terhadap Penggunaan Stylus Pen dan Fitur Record dalam Pembelajaran Matematika Online. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 62–76. <https://doi.org/10.30656/gauss.v4i2.3164>
- Supardi, R. (2021). PEMBUATAN *GAME* BALAP KELINCI DENGAN *UNITY* BERBASIS *ANDROID*. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1).
- Suryanto, & Deli. (2023). ANALISIS DAN PENGEMBANGAN MUSIK LATAR BELAKANG FILM DRAMA PENDEK MENGGUNAKAN METODOLOGI 4D SHORT DRAMA MOVIE *BACKGROUND* MUSIC ANALYSIS AND *DEVELOPMENT* USING 4D METHODOLOGY. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1).
- Wahono, W., Cahyono, E. B., & Hariyady, H. (2020). Rancang Bangun *Role Playing Game* Timun Mas Dan Raksasa Dengan Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*. *REPOSITOR*, 2(11), 1577–1584.
- Wibowo, T. (2022.). *Perancangan Game RPG untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Metode ADDIE An RPG Game Design for English Learning using ADDIE Methods*.
- Widayati, S., Irawan Chandra, Y., Ruri, D., Jakarta STI, S., Jalan BRI No, K., Dalam, R., Baru, K., & Selatan, J. (2022). Penerapan Metode Agile Process dengan *Model* Extreme Programming Dalam Pembuatan *Game* RPG “The Realm of Unknown” Menggunakan *MV RPG Maker*. In *Jurnal Esensi Infokom* (Vol. 6, Issue 1).

- Yoga, M., Muttakin, A., Wibowo, S. A., & Primaswara, R. (2020). *GAME TURN-BASED ROLE PLAYING GAME (TURN-BASED RPG) “GRAND LINE” DENGAN UNITY GAME ENGINE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE HIERARCHIAL DYNAMIC SCRIPTING*. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 2).
- Lyrananda, K. S., & Syahputri, N. I. (2022). Pembuatan RPG Horror Survival Game Sejarah Pahlawan Nasional Indonesia Menggunakan Unity Dan C#.
- Maulana Arliansyah, F., Rizal Setiawan, I., & Frazna Az-Zahra, F. (2024). *GAME EDUKASI OPEN WORLD PEMBELAJARAN TARIAN DI JAWA BARAT MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC)*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10713–10720. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.11118>
- Naimar, M. (2022). *PENGGUNAAN APLIKASI BERBASIS SMARTPHONE (IBIS PAINT X) UNTUK PENGEMBANGAN DESAIN BUSANA*. 7.
- Ningsih, K. S., & Aruan, N. J. (2022). *APLIKASI BUKU TAMU MENGGUNAKAN FITUR KAMERA DAN AJAX BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR DISPORA KOTA MEDAN*. 3.
- Siregar, U. D. (2023). Bahasa Inggris sebagai Bahasa Komunikasi Bisnis di Era Globalisasi: Persepsi Pebisnis dan Karyawan. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(01), 129–135. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2608>
- Tunru, A. A., Ilahi, R., & Hikmah, N. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Di SDN 027 Samarinda Ulu Kota Samarinda.