

5. KESIMPULAN

Dari semua temuan di atas, bisa disimpulkan jika proses penulisan skenario *game* novel visual *Kode Keras Cewek dari Cowok 2*, menurut penulis cukup kompleks. Dari proses awal yang menyusun strategi mengenai ide cerita dan peluang eksistensinya, kemudian masuk ke dalam proses pengembangan cerita dan karakter untuk menjadi sinopsis, sampai akhirnya masuk ke dalam proses *drafting* atau penulisan narasi dan dialog dari cerita linear hingga cerita dari masing-masing opsi percabangannya. Sampai akhirnya masuk ke dalam proses terakhir, yaitu proses revisi yang juga tidak singkat dan bukan hanya revisi mengenai ceritanya, tetapi juga teknis untuk kebutuhan fungsi *game* itu sendiri dan pemrograman. Proses penulisan skenario *game* novel visual ini terasa sangat lebih sulit karena secara teori umumnya pun memang memerlukan teknik-teknik tertentu dalam proses penulisannya. Bukan hanya fokus pada kualitas cerita, tetapi juga keefisienan narasi cerita yang berada di dalam *game* tersebut dan beberapa perhitungan lainnya agar skenario itu menjadi skenario *game* yang baik dari segi cerita maupun segi teknisnya. Kendala yang dihadapi penulis skenario *Kode Keras Cowok dari Cewek 2* juga memang terbilang sama kompleksnya, tetapi meskipun begitu penulis skenario berhasil mengatasi semua kendalanya.

Secara keseluruhan, penulis menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini. Salah satunya adalah penulis kekurangan informasi dari perspektif produser, karena ternyata peran produser dalam penulisan skenario *game Kode Keras Cowok dari Cewek 2* ini begitu besar. Mungkin untuk penelitian selanjutnya, bisa dibuat dari perspektif yang berbeda, yaitu dari perspektif produser *game* itu. Lalu bisa juga dibuat penelitian khusus dan lebih mendetail mengenai perbandingan skenario *film* (pada umumnya) dengan skenario *game* novel visual.