

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil-hasil yang didapatkan selama masa penelitian, dapat disimpulkan bahwa perancangan dan pembangunan gim *turn-based* dengan *procedural content generation* berhasil. Gim menggunakan *procedural content generation* untuk membuat jalur dan ruangan secara acak yang meningkatkan nilai main ulang gim. Implementasi *timed input* pada bagian pertarungan bergilir juga berhasil meningkatkan tantangan yang harus dilalui oleh pemain.

Dari hasil *playtest* serta nilai GUESS-18 yang didapat dari kuesioner, juga dapat disimpulkan bahwa pemain menikmati gim yang ditandai dengan nilai 80.5% pada subskala *enjoyment*. Pemain juga menikmati tantangan yang diberikan oleh gim yang ditandai dengan nilai 82.9% pada subskala *personal gratification*. Sementara itu, subskala *play engrossment* dan *creative freedom* mendapat nilai terendah pada nilai 76.2 % dan 73.6% yang menunjukkan bahwa gim memiliki kekurangan pada aspek *immersion* terhadap dunia gim dan aspek cerita atau narasi serta kekurangan pada aspek keunikan aksi yang dapat dilakukan oleh pemain.

5.2 Saran

Saran-saran yang didapatkan selama penelitian adalah sebagai berikut:

- Untuk dapat meningkatkan nilai *immersion* terhadap gim, perlu diberikan sebuah narasi atau pembangunan dari dunia yang ada di dalam gim.
- *Tutorial* untuk mekanisme gim perlu diperjelas agar pemain dapat mengerti sepenuhnya mekanisme yang ada dalam gim.
- *Feedback* secara visual perlu ditingkatkan agar pemain lebih menikmati mekanisme gim saat mereka berhasil melakukan input.
- Aksi yang dapat dilakukan dalam pertarungan perlu ditambahkan agar pemain memiliki opsi-opsi lebih untuk mengalahkan musuh