

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi metode Game Development Life Cycle (GDLC) dalam pengembangan game *Ashes of the Broken Kingdom*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan GDLC Secara Komprehensif

Metode GDLC telah diterapkan secara menyeluruh dalam pengembangan game ini, dimulai dari tahap inisiasi hingga tahap maintenance. Setiap fase dijalankan dengan pendekatan terstruktur dan terdokumentasi rapi dalam Game Design Document (GDD), sehingga mendukung alur kerja yang lebih sistematis serta menjaga konsistensi kualitas dari aspek desain hingga performa teknis.

2. Kualitas Game Terverifikasi melalui Pengujian Berlapis

Pengujian yang dilakukan meliputi black-box testing, pengujian kinerja teknis (FPS, memori, rendering), dan beta testing dengan metode SEQ. Hasil menunjukkan bahwa fitur berjalan sesuai rancangan, performa stabil (FPS rata-rata >160), dan skor SEQ menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan yang sangat tinggi (rata-rata 6,33 dari 7). Hal ini menandakan bahwa *Ashes of the Broken Kingdom* berhasil memenuhi ekspektasi dalam aspek fungsionalitas, teknis, dan usability.

Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan pendekatan yang lebih holistik dan metodologis dalam pengembangan game indie, khususnya dalam konteks akademik dan open-source development.

B. Saran/Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman selama proses pengembangan dan hasil evaluasi terhadap game *Ashes of the Broken Kingdom*, peneliti memberikan beberapa saran berikut guna pengembangan lebih lanjut dan sebagai masukan untuk penelitian serupa di masa depan:

1. Pengembangan Level dan Konten Tambahan

Saat ini game masih memiliki jumlah level yang terbatas. Disarankan untuk menambahkan variasi level, musuh, dan boss baru dengan tingkat kesulitan yang bertahap agar dapat memperpanjang durasi permainan dan meningkatkan replayability.

2. Peningkatan AI Musuh dan Mekanik Pertarungan

AI musuh masih bersifat sederhana. Untuk versi lanjutan, AI dapat dikembangkan agar lebih adaptif, misalnya dengan pola serangan dinamis,

sistem penghindaran, atau penggunaan area attack yang memaksa pemain berpikir lebih strategis.

3. Optimasi Visual dan Animasi

Meskipun visual bergaya pixel art sudah cukup memadai, penambahan efek visual seperti parallax scrolling, animasi partikel saat menyerang, dan efek lighting sederhana dapat meningkatkan imersi dan estetika visual game secara signifikan.

4. Porting ke Platform Lain

Game saat ini hanya tersedia untuk Windows. Untuk menjangkau audiens lebih luas, disarankan agar pengembang mempertimbangkan porting ke platform lain seperti Android, Linux, atau WebGL melalui fitur ekspor Godot Engine.

5. Metode Evaluasi Tambahan

Selain Single Ease Question, bisa dipertimbangkan penggunaan metode usability testing lainnya seperti System Usability Scale (SUS) atau Heuristic Evaluation untuk mendapatkan insight yang lebih kaya mengenai pengalaman pengguna secara menyeluruh.

6. Kolaborasi dengan Ilustrator atau Komposer Musik

Untuk meningkatkan kualitas aset game (seperti soundtrack, efek suara, atau ilustrasi karakter), pengembang disarankan bekerja sama dengan ilustrator atau komposer musik agar hasil akhir lebih profesional dan khas.