

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Perancangan *progressive difficulty* pada game "Towards the Final Exit" berbasis Roblox Studio dilakukan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), di mana setiap fase dijalankan dengan pendekatan terstruktur dan terdokumentasi rapi pada *Game Design Document* (GDD) sehingga mendukung alur kerja yang lebih sistematis serta menjaga konsistensi kualitas dari aspek desain hingga performa teknis yang digunakan. *Progressive difficulty* diterapkan melalui peningkatan kompleksitas tantangan secara bertahap pada tiap level, yaitu Level 1 berupa *puzzle* pencarian kunci sebagai tahap pengenalan, Level 2 berupa pencarian map arsip dan analisis kode berdasarkan petunjuk, dan Level 3 berupa penyelesaian prosedur eksperimen multi-tahap yang menuntut kemampuan analisis dan eksplorasi pemain. Perancangan ini berhasil menghasilkan *game escape room* 3D berbasis Roblox dengan tingkat kesulitan yang terstruktur.

Hasil optimalisasi *gameplay experience* pada game "Towards the Final Exit" melalui penerapan *progressive difficulty*, berdasarkan pengukuran *Game Experience Questionnaire* (GEQ), menunjukkan peningkatan yang signifikan pada komponen *Immersion*, *Flow*, *Challenge*, *Tension*, dan *Positive Affect*, dengan peningkatan terbesar terjadi pada komponen *Challenge* yang menunjukkan efektivitas *progressive difficulty* dalam meningkatkan persepsi tantangan pemain. Komponen *Competence* menunjukkan kecenderungan peningkatan meskipun belum konsisten secara statistik, sedangkan komponen *Negative Affect* tetap berada pada nilai rendah yang menandakan bahwa peningkatan tantangan tidak menimbulkan emosi negatif yang berarti. Berdasarkan hasil tersebut, game "Towards the Final Exit" dapat dinyatakan telah mencapai tingkat optimalisasi yang baik karena lima dari tujuh komponen GEQ meningkat secara signifikan dan tidak ada peningkatan emosi negatif pada pemain. Dengan demikian, optimalisasi pada *progressive difficulty* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas *gameplay experience* secara keseluruhan.

B. Saran/Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan Level dan Variasi *Puzzle*

Penelitian selanjutnya dapat menambahkan jumlah level serta variasi *puzzle* yang lebih beragam agar pengalaman bermain menjadi lebih panjang, menarik, dan mampu mempertahankan keterlibatan pemain dalam jangka waktu yang lebih lama.

2. Penambahan Fitur Naratif dan Interaksi Lingkungan

Untuk meningkatkan *immersion*, pengembang dapat menambahkan elemen cerita yang lebih mendalam, dokumen interaktif, dialog, maupun objek lingkungan yang memiliki keterkaitan dengan alur permainan sehingga pemain semakin terlibat dalam dunia *game*.

3. Pengembangan pada Platform dan Teknologi yang Berbeda

Konsep *progressive difficulty* yang diterapkan pada penelitian ini dapat diimplementasikan pada genre maupun platform lain, seperti *game mobile*, virtual reality (VR), atau genre permainan selain *escape room*.