

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Perancangan *Head-Up Display* (HUD) pada game Super Qui dilakukan untuk mengatasi permasalahan hidden information yang sering ditemukan pada game platformer. Melalui perancangan berbagai elemen antarmuka seperti *Health Indicator*, *Coin Counter*, *Timer*, *Skill Meter*, *Progress Bar*, *Tutorial*, *Pause Menu*, dan *Game Over Screen*, pemain dapat memperoleh informasi penting secara langsung selama permainan berlangsung. Penempatan setiap elemen HUD dirancang agar mudah terlihat dan tidak mengganggu area permainan utama sehingga informasi dapat diakses dengan cepat dan efektif.

Implementasi HUD menggunakan Roblox Studio berhasil dilakukan melalui pemanfaatan *Graphical User Interface* (GUI) yang terhubung dengan sistem permainan. Setiap elemen HUD mampu menampilkan informasi secara real-time sesuai kondisi permainan, seperti perubahan jumlah nyawa, jumlah koin, penggunaan stamina, progres level, dan waktu permainan. Selain itu, berbagai umpan balik visual yang diterapkan juga membantu pemain memahami hasil dari tindakan yang dilakukan selama bermain sehingga interaksi antara pemain dan sistem permainan dapat berjalan dengan lebih baik.

Evaluasi efektivitas implementasi HUD menggunakan instrumen GUESS terhadap 30 responden menghasilkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 5,49 pada skala Likert 1-7, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi HUD interaktif mampu mendukung *Player Experience* melalui penyampaian informasi permainan yang jelas, mudah dipahami, dan responsif sehingga pemain dapat memahami kondisi permainan, memantau progres, serta meningkatkan kenyamanan selama bermain.

B. Saran/Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman selama proses pengembangan dan hasil evaluasi terhadap implementasi Head-Up Display (HUD) pada game Super Qui, peneliti memberikan beberapa saran berikut guna pengembangan lebih lanjut dan sebagai masukan untuk penelitian serupa di masa mendatang:

1. Pengembangan Level dan Gameplay

Saat ini game Super Qui masih memiliki jumlah level dan variasi tantangan yang terbatas. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan menambahkan lebih banyak level, variasi rintangan, musuh, serta mekanisme permainan yang lebih kompleks. Pengembangan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih beragam, meningkatkan

tingkat tantangan permainan, serta menjaga minat pemain untuk terus memainkan game.

2. Pengembangan Fitur Head-Up Display (HUD)

HUD yang diimplementasikan pada penelitian ini telah mampu menyampaikan informasi penting kepada pemain selama permainan berlangsung. Namun, untuk meningkatkan kualitas pengalaman bermain, HUD dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur yang lebih interaktif seperti minimap, indikator misi, achievement notification, sistem petunjuk adaptif, maupun indikator progres permainan. Penambahan fitur tersebut diharapkan dapat membantu pemain memperoleh informasi yang lebih lengkap dan mudah dipahami.

3. Perbandingan Desain HUD

Penelitian ini berfokus pada satu desain HUD interaktif yang diterapkan pada game Super Qui. Pada penelitian berikutnya, dapat dilakukan perbandingan antara beberapa jenis desain HUD, seperti HUD statis, HUD interaktif, dan HUD adaptif. Perbandingan tersebut dapat memberikan gambaran mengenai desain HUD yang paling efektif dalam mendukung dan meningkatkan Player Experience pemain.

4. Implementasi pada Game Engine Lain

Penelitian ini dilakukan menggunakan Roblox Studio sebagai platform pengembangan game. Untuk mengetahui konsistensi hasil yang diperoleh, penelitian selanjutnya dapat mengimplementasikan konsep HUD yang sama pada game engine lain seperti Unity, Godot, atau Unreal Engine. Dengan demikian, dapat diketahui bagaimana efektivitas HUD pada lingkungan pengembangan yang berbeda.