

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Pembuatan *game design document* (GDD) *game* ular tangga dengan genre strategi telah selesai dibuat. Dengan melalui tiga tahap iterasi sebagai tahap penyempurnaan rancangan GDD serta tahap pengujian Final sebagai tahap pengujian apakah *game* disukai oleh orang dewasa. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu:

1. Berdasarkan hasil *playtesting* pada seluruh tahap iterasi, GDD *game* ular tangga dengan genre strategi ini sudah dapat disebut sebagai *game* strategi. *Game* ini sudah layak disebut *game* strategi, karena selama *game* dimainkan, *playtester* mencoba memikirkan sebuah taktik serta mencoba mengambil keputusan terbaik.
2. Berdasarkan *playtesting* tahap final menggunakan metode kuisisioner, hasil menunjukkan bahwa, *playtester* antusias terhadap *game* ular tangga dengan genre strategi ini. Hal ini menunjukkan bahwa, *game* ular tangga dengan genre strategi ini disukai oleh orang dewasa.

Selain itu, berdasarkan tahap pengujian Final didapatkan pula kesimpulan lain dari penelitian ini, yaitu:

1. Berdasarkan *playtesting* tahap final menggunakan metode kuisisioner, hasil menunjukkan bahwa, *playtester* paham dengan cara bermain *game* ular tangga dengan genre strategi ini. Hal ini menunjukkan bahwa cara bermain *game* ular tangga dengan genre strategi ini mudah untuk dipahami.
2. Berdasarkan hasil *playtesting* pada iterasi kedua serta *playtesting* tahap final menunjukkan bahwa, *game* ular tangga dengan genre strategi ini sudah *balance*.

## 5.2. Saran

Konsep pembuatan GDD *game* ular tangga dengan genre strategi ini masih sederhana. Oleh karena itu, ada beberapa saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan *game* ular tangga dengan genre strategi ini agar menjadi *game* yang lebih baik. Adapun saran – saran yang disusulkan antara lain :

1. Rancangan *game* ular tangga dengan genre strategi ini merupakan rancangan untuk *platform desktop*. Rancangan *game* dapat dikembangkan kedalam *platform mobile*. Hal ini akan membuat *game* ular tangga dengan genre strategi dapat dimainkan dimana saja.
2. Rancangan *game* ular tangga dengan genre strategi ini menggunakan mode *player versus player* (PVP) satu *player* melawan satu *player*. agar lebih menarik, rancangan *game* dapat dibuat agar *player* dapat membuat sebuah group, sehingga akan membentuk sebuah mode PVP group melawan group. Dengan mode group ini, *player* dalam satu group dapat menggunakan item milik rekan dalam satu group.
3. Pada setiap tahap *playtesting* pada rancangan *game* ular tangga dengan genre strategi ini masih belum mencakup seluruh kelompok umur orang dewasa. Diharapkan, pada *playtesting* selanjutnya dapat mencakupi seluruh umur kelompok orang dewasa.