

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari *game* visual novel yang dibangun dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Visual novel ini dapat dirancang dan dibangun sesuai dengan apa yang diharapkan dari peneliti dengan menerapkan metode *Game Development Life Cycle* yang terdiri dari 4 tahapan perancangan..
2. Visual novel ini diharapkan dapat dijadikan media hiburan maupun pembelajaran bagi peminat visual novel maupun penggemar cerita horor
3. *Game* ini dibangun menggunakan perangkat lunak *engine* Ren'Py yang menggunakan bahasa pemrograman Python.
4. Elemen-elemen multimedia visual dan audio seperti karakter, gambar latar, musik dan efek suara hingga *minigame* diimplementasikan pada visual novel ini agar alur permainan menjadi menarik layaknya visual novel pada umumnya.
5. Berdasarkan pada tabel pengujian *black box* 4.1 fitur dan fungsi tombol pada permainan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

5.2 Saran

Dalam pengembangan visual novel horor kedepannya, maka peneliti menyarankan beberapa hal seperti, membuat tampilan antarmuka pengguna menjadi lebih menarik dan sesuai dengan tema visual novel, menambahkan fitur seperti *achievement* dalam proses permainan, membuat lebih dari satu akhir cerita (alternatif), menambahkan lebih banyak fitur yang dapat menaikkan jumlah interaksi pemain dan visual novel serta menambahkan elemen *dubbing* untuk karakter yang ada dalam permainan.