

BAB V : PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proyek pengembangan game "Adit's Destiny: A Dark Journey" berhasil mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sejak awal. Melalui serangkaian tahap perencanaan, desain, implementasi, dan evaluasi, tim Culturalism Studio berhasil menciptakan sebuah game role-playing yang unik, menggabungkan unsur lokal Pulau Jawa dengan nuansa fantasi dan mistis. Dengan pencapaian timeline yang sesuai dan pemenuhan roles masing-masing anggota tim, proyek ini menunjukkan kualitas dan kolaborasi yang kuat dalam tim pengembangan.

Play testing dan umpan balik dari pengguna telah memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas permainan. Pengembang tidak hanya mampu mengidentifikasi dan mengatasi potensi bug, tetapi juga mengadaptasi permainan berdasarkan preferensi dan kebutuhan pemain. Selain itu, presentasi proyek melalui berbagai media, termasuk PowerPoint dan video trailer, memberikan cara yang efektif untuk memperkenalkan dan mempromosikan game kepada khalayak.

Keberhasilan dan Pencapaian Utama:

1. Penciptaan Game dengan Tema Unik: Game berhasil menciptakan pengalaman bermain yang unik dengan menggabungkan elemen lokal dan fantasi.
2. Pencapaian Timeline: Tim mampu mencapai setiap tahap proyek sesuai dengan timeline yang telah ditetapkan, menunjukkan manajemen proyek yang efektif.
3. Adaptasi Berdasarkan Umpan Balik: Play testing dan umpan balik pengguna digunakan secara efektif untuk memperbaiki dan meningkatkan aspek-aspek tertentu dari game.

5.2 Saran

Meskipun proyek ini mencapai keberhasilan, selalu ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut dan peningkatan. Berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk proyek ini dan pengembangan game di masa depan:

1. **Pemeliharaan dan Peningkatan Berkelanjutan:** Setelah peluncuran, pertahankan pemeliharaan yang aktif dan lakukan pembaruan untuk menjaga kualitas dan keamanan game. Pembaruan ini dapat mencakup penambahan konten baru, perbaikan bug, dan peningkatan kualitas grafis.
2. **Ekspansi dan Pengembangan Konten:** Pertimbangkan untuk mengembangkan konten tambahan seperti level, karakter, atau cerita baru untuk memperpanjang umur permainan dan mempertahankan minat pemain.
3. **Kolaborasi dengan Komunitas:** Libatkan komunitas penggemar dan pemain dalam proses pengembangan selanjutnya. Ini tidak hanya dapat memberikan ide segar tetapi juga membangun komunitas yang kuat di sekitar game.
4. **Analisis Data Pemain:** Implementasikan alat analisis data pemain untuk memahami perilaku dan preferensi pemain. Ini dapat memberikan wawasan berharga untuk pengambilan keputusan pengembangan selanjutnya.
5. **Pemasaran dan Monetisasi:** Pertimbangkan strategi pemasaran yang lebih luas dan model monetisasi yang sesuai dengan target audiens. Diversifikasi sumber pendapatan dapat meningkatkan keberlanjutan proyek.
6. **Pelatihan Keterampilan:** Berikan pelatihan lanjutan kepada tim pengembang dalam keterampilan khusus seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, atau teknologi terkini untuk memastikan keberlanjutan pengembangan yang inovatif.