



# PENUTUP

- Dalam *Troubled Vacation*, mekanik utama yang dipakai adalah *Combat* dan *Player Approach* sebagai riset serta menguji apakah implementasi kedua aspek ini kedalam dalam tiga level bisa meningkatkan kepuasan pemain.
- *Troubled Vacation* bisa memecahkan rumusan masalah yang dimiliki selama produksi berlangsung. *Combat* dan *Player Approach* telah terimplementasi pada tiga level terakhir.
- Beberapa proses ditemukan pada saat perancangan mekanik, mockup, dummy, implementasi asset, *level design*, dan *testing*. Proses *cropping* beberapa aset akan lebih mudah dalam penataan game, jika dilakukan lebih awal. *Sprite* aset karakter dibuat lebih mudah diatur dengan *behavior*, sehingga tidak perlu mengaturnya lewat *coding*.
- Ada implementasi mekanik yang tidak masuk dalam *Troubled Vacation*. Seperti *combat* yang awalnya juga akan dipasang di *Chapter 1* namun gagal karena faktor waktu dan *bug* yang tidak dapat diperbaiki, serta jumlah level yang terpotong sebanyak empat.

# SARAN

Pengembangan game dapat diperbaiki dengan cara memastikan *Scene* yang akan digunakan. Beberapa hal yang perlu dipastikan adalah semua fitur setidaknya harus ada, seperti behavior atau mekanik lain.

Sama halnya dengan mekanik game, meskipun hanya memiliki enam level, masih banyak ruang untuk menambahkan mekanik lain atau level design yang lebih baik.



- Osborn, Joseph C Lederle-Ensign, Dylan Wardrip-Fruin, NG. (2023), *Combat in Games* <https://escholarship.org/uc/item/9zj6r5wz>
- Gamasutra, Brend. (2002), *The Case for Game Designs* [http://echo.iat.sfu.ca/library/kreimeier\\_02\\_game\\_patterns.pdf](http://echo.iat.sfu.ca/library/kreimeier_02_game_patterns.pdf)
- Fanfarelli, Joseph. (2014). *The Effects of Narrative and Achievements on Learning in a 2D The Effects of Narrative and Achievements on Learning in a 2D Platformer Video Game*. Florida: STARS [https://www.researchgate.net/publication/276907432\\_The\\_Effects\\_of\\_Narrative\\_and\\_Achievements\\_on\\_Learning\\_in\\_a\\_2D\\_Platformer\\_Video\\_Game](https://www.researchgate.net/publication/276907432_The_Effects_of_Narrative_and_Achievements_on_Learning_in_a_2D_Platformer_Video_Game)
- Smith, Gillian. Whitehead, Jim. (2008) *A Framework for Analysis of 2D Platformer Levels* [https://www.researchgate.net/publication/229039146\\_A\\_framework\\_for\\_analysis\\_of\\_2D\\_platformer\\_levels](https://www.researchgate.net/publication/229039146_A_framework_for_analysis_of_2D_platformer_levels)
- Roy, Priyabrata. Datta, Dhananjay. (2022) *Theory and Models of Consumer Buying Behaviour: A Descriptive Study* [https://www.researchgate.net/publication/362760297\\_THEORY\\_AND\\_MODELS\\_OF\\_CONSUMER\\_BUYING\\_BEHAVIOUR\\_A\\_DESCRIPTIVE\\_STUDY](https://www.researchgate.net/publication/362760297_THEORY_AND_MODELS_OF_CONSUMER_BUYING_BEHAVIOUR_A_DESCRIPTIVE_STUDY)
- Lie, Alvin. Stephen, Anthony. Ricardo, Louis. Achmad, Said. (2022) *Using Strategy Video Games to Improve Problem Solving and Communication Skills: A Systematic Literature Review* [https://www.researchgate.net/publication/368317195\\_Using\\_Strategy\\_Video\\_Games\\_to\\_Improve\\_Problem\\_Solving\\_and\\_Communication\\_Skills\\_A\\_Systematic\\_Literature\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/368317195_Using_Strategy_Video_Games_to_Improve_Problem_Solving_and_Communication_Skills_A_Systematic_Literature_Review)



**Dionisius Fannoel Mahendra atau Noel**, Lahir pada 25 Desember 2001. Awalnya mempelajari dasar-dasar animasi sebelum akhirnya terjun ke dalam *game development* melalui perangkat lunak *Construct3* dan *Gdevelop 5*. Kontribusi terakhir yang dilakukan adalah *Project Unymars* yang terdiri dari 12 *game* edukasi untuk UNY saat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di Animars sebagai *Lead Coder*.

Program Studi Sarjana Terapan Animasi  
Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
2024

