



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1. Kesimpulan

Pada penelitian ini *AI* memperoleh kekalahan hampir di sebagian besar pertandingan melawan *AI* standar. Persentase kemenangan yang diperoleh oleh *AI* adalah 12% untuk karakter *Sven* dan 6% untuk *Juggernaut* dan *Terrorblade*. Sedangkan dalam melawan pemain dengan *MMR* 2500 atau tingkat menengah *AI* sama sekali tidak dapat memperoleh kemenangan.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam menggeneralisasi metode *Dynamic Scripting* pada *AI Dota 2* tidak berhasil. Hal ini disebabkan oleh karakteristik dari hero atau karakter dari permainan *Dota 2* sangat beragam. Pada penelitian ini dimana semua objek penelitiannya adalah karakter dengan serangan jarak dekat kesulitan untuk memperoleh *gold* dan *experience points* yang sangat penting untuk memperkuat karakter. Selain itu karena semua objek penelitian adalah karakter yang puncak kekuatannya ada pada akhir permainan sulit mencapai kondisi dimana karakter mempunyai *level* yang cukup dan *item* yang mendukung kekuatan karakter karena sulitnya mendapatkan *experience points* dan *gold* yang diperlukan untuk meningkatkan *level* dan memperoleh *item* yang akan memperkuat *AI*.

#### 5.2. Saran

Karena sangat banyaknya hero atau karakter yang ada di *Dota 2* dan semuanya memiliki kemampuan yang unik serta cara bermain yang berbeda beda,

*AI* kesulitan untuk tetap berada di *lane* dan mendapatkan last hit dalam pertandingan karena karakter yang dikendalikan oleh *AI* adalah karakter dengan serangan jarak dekat sehingga sangat rentan untuk menerima serangan dari lawan. *AI* harus dapat lebih berhati-hati dalam berusaha mendapatkan last hit yang akan memberikan *gold* dan *experience points* yang diperlukan untuk memperkuat *hero* atau karakter *AI* sehingga meningkatkan kemungkinan kemenangan dan *AI* harus dapat menyesuaikan dengan serangan yang menargetkan dirinya. Peneliti masih akan melanjutkan penelitian ini untuk dapat menciptakan *AI* yang dapat digeneralisasi kepada *hero* atau karakter lain.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA