



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

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, untuk rancang bangun *game space explorer* menggunakan *perlin* dan *ridged-multifractal noise* dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. *Game space explorer* telah berhasil dirancang dan dibangun pada *platform* komputer dengan menggunakan *perlin* dan *ridged-multifractal noise* sebagai *planet generator*, *faux gravity* sebagai gravitasi buatan pengganti gravitasi yang disediakan oleh Unity3D. Implementasi *Procedural Content Generation* dilakukan dengan *generator* planet yang membangun planet menggunakan *perlin* dan *ridged-multifractal noise*, dalam pembangunan planet terdapat pemilihan titik secara *random* untuk dijadikan tempat munculnya *enemy* atau *crystal*. Untuk membuat *player* dan obyek-obyek dalam *game* dapat berdiri di atas planet yang telah dibuat digunakanlah *faux gravity* dimana *gravity body* diletakan pada setiap obyek yang diinginkan dan *gravity attractor* diletakan pada planet yang dibuat. *Game* dibangun menggunakan *Unity Engine* versi 2018 dan hanya memiliki satu jenis mode bermain. Setiap kali *player* memainkan *game* planet yang dibuat selalu berbeda bentuk dan lokasi dari obyek yang berada pada planet selalu berbeda.
2. Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner *GUESS* dapat disimpulkan bahwa, *generator* yang dibuat menggunakan *perlin* dan *ridged-multifractal noise* dapat memuaskan pemain. Nilai *video game satisfaction* adalah 74,666% yang artinya

pemain yang memainkan *game* ini puas, dengan mayoritas *subscales* bernilai puas dan *subscale play engrossment* dengan nilai cukup puas.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk penelitian berikutnya yang menggunakan konsep yang mirip, yaitu mengimplementasikan *perlin noise*, *ridged-multifractal noise*, *GUESS*, dan *faux gravity* disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil evaluasi *GUESS* dimana pada *subcale play engrossment* mendapatkan nilai cukup bagus, disarankan untuk menambah variasi kendali pemain serta beberapa variasi senjata dan musuh. Diharap dengan ini dapat meningkatkan kepuasan pemain.
2. Metode evaluasi *GUESS* merupakan metode yang masih baru sehingga masih dapat terjadi perubahan pada metode evaluasi tersebut, oleh karena itu disarankan untuk penelitian yang ingin menggunakan metode evaluasi ini untuk selalu mengecek apakah terdapat pembaruan pada metode evaluasi ini.
3. Bagi penelitian yang ingin membangun *game* dengan memanfaatkan *noise* sebagai metode pembentukan *terrain* dengan resolusi yang besar, disarankan menggunakan komputer yang memiliki kemampuan komputasi yang tinggi karena dalam pembentukan *terrain* memerlukan *resource* komputer yang cukup besar.
4. Dalam melanjutkan *game* ini disarankan untuk menambah fitur seperti *mini-map*, *power up*, menambah jenis musuh serta jenis senjata dan menambah resolusi planet agar tingkat detail semakin meningkat