



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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, permainan *Roguelike top-down shooting* dengan menggunakan algoritma *Drunkard Walk* telah berhasil dirancang dan dibangun pada *platform* komputer. Permainan dibangun dengan menyediakan 15 *level* permainan yang berbeda-beda, di mana 3 diantaranya adalah *boss level* yang memisahkan *level* permainan untuk memberikan suasana permainan yang berbeda. Algoritma *Drunkard Walk* berhasil diimplementasikan ke dalam permainan. Algoritma ini bermula dari pembuatan ruangan berdasarkan pergerakan dari *walker list*, dan kemudian diberikan random placement terhadap *items*, *musuh*, dan *spawn* pemain. Permainan ini dibangun dengan *Unity Engine 2018* dan hanya memiliki satu jenis mode permainan dengan suasana permainan berbeda-beda dari hasil ruangan yang di-*generate*.

Berdasarkan hasil Kuesioner dari 30 responden yang berbeda tanggal lahir. Dapat disimpulkan bahwa permainan yang menggunakan algoritma *Drunkard Walk* memiliki tingkat kepuasan yang bagus dengan nilai rata-rata total sebesar 71% dengan mayoritas faktor dari permainan mendapatkan tingkat kepuasan yang bagus kecuali faktor *Narratives*, *Play Engrossment*, dan *Creative Freedom* yang mendapatkan nilai Cukup Bagus.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan , berikut adalah saran untuk penelitian selanjutnya terkait algoritma *Drunkard Walk* , kuesioner GUESS, serta permainan yang bersifat *roguelike*.

1. Menambahkan variasi dari *level* permainan dengan kompleksitas yang lebih unik sehingga suasana permainan tidak bersifat *stagnant* terutama untuk desain karakter pemain, lantai dan dinding objek pada permainan.
2. Menambahkan ukuran *grid* atau ruang permainan untuk memberikan kesulitan yang berbeda pada permainan.
3. Menkonversi permainan menjadi tiga dimensi untuk memberikan kemudahan bermain untuk pemain. Pemberian implementasi seperti *Virtual Reality* dapat memberikan keunikan pada permainan yang menerapkan algoritma ini.
4. Menambahkan elemen *RPG* pada permainan sehingga dapat meningkatkan kreativitas pemain.
5. Kuesioner *GUESS* adalah kuesioner baru yang bersifat kompleks, bagi riset yang menggunakan kuesioner disarankan untuk melihat artikel yang terkait dengan *GUESS* serta memilih faktor permainan yang terkait ketika ingin melakukan evaluasi terhadap pengujian permainan