BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa algoritma *Drunkard's Walk* berhasil diimplementasikan didalam perancangan dan pembangunan *game Dungeon Crawler* menggunakan Unity *game engine* 2D. Game dirancang dengan mengaplikasikan aspek genre *Dungeon Crawler* berupa 4 tipe *quest* yang dapat dimainkan, *stats* pemain yang dapat di *update,* 4 tipe *difficulty*, dan 3 *boss* permainan. Algoritma *Drunkard's Walk* digunakan untuk men-*generate* 4 tipe *dungeon* yang berubah-ubah dimana lantai dan *item* ditempatkan secara *random*, sehingga memberikan suasana yang baru setiap iterasi permainan. Berdasarkan hasil pengujian berupa kuesioner GUESS-18 yang berjumlah 41 sampel, didapat nilai sebesar 79,92% atau predikat baik walau *engrossment* yang diberikan hanya mendapatkan predikat cukup baik.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang dapat disampaikan untuk penelitian berikutnya.

1. Mengimplementasikan sistem *scaling* yang lebih kompleks terhadap *difficulty quest, stats,* dan *enemy* dalam *gameplay Dungeon Crawler*, untuk memberikan variasi scenario level yang lebih banyak dan meningkatkan nilai *construct play engrossment* GUESS atau nilai peminatan bermain.

2. Mengimplementasikan sistem PCG *narrative* dengan algoritma *grammars* atau *markov chain* untuk memberikan sifat *multi-level content generation* pada permainan, serta meningkatkan *experience* pemain (*narrative* dan *play engrossment construct*) dengan alur cerita yang selalu berbeda.
3. Melakukan optimasi terhadap level *generator* seperti menggunakan fitur *grid generator* Unity untuk mengurangi penggunaan *resource* dari komputer seperti *instantiate gameobject* terlalu banyak pada suatu proses pembentukan level.