

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *game* yang dibangun dengan menggunakan implementasi metode fractal perlin noise pada WFC untuk terrain generation berbasis tile berhasil dilakukan. *Terrain* yang telah dibangun oleh *generator* dapat digunakan oleh karakter pemain untuk melakukan eksplorasi. *Terrain* berhasil dibagi menjadi *chunk* yang memiliki tile yang berhubungan pada tepi *chunk*. Generator berhasil menghasilkan *terrain* yang spesifik saat menginput sebuah nilai *seed* spesifik.

Game yang dibangun dengan implementasi metode fractal perlin noise pada WFC untuk terrain generation berbasis tile mendapatkan nilai *video game satisfaction* dari *Game User Experience Satisfaction Scale* (GUESS) sebesar 70.12%, yang menjelaskan bahwa pemain puas dengan *terrain* yang dibangun oleh *generator*.

5.2. Saran

Saran yang dapat digunakan untuk penelitian terkait selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Nilai GUESS dari kategori *Narratives* dan *Play Engrossment*, dan pertanyaan ketiga dari kategori *Useability & Playability* cukup rendah karena cerita yang diberikan, *game mechanic*, dan *challenge* yang

disediakan sangat sedikit, sehingga diperlukan elemen cerita yang lebih mendalam, *game mechanic* yang lebih menarik, dan *challenge* yang dapat menantang pemain sehingga pemain lebih tertarik dengan game yang telah dibangun.

2. *Fractal perlin noise* hanya digunakan sebagai nilai elevasi saat menentukan *biome*. Disarankan untuk menggunakan *noise map* tambahan sebagai nilai temperatur atau kelembaban untuk mendapatkan *biome* yang lebih bervariasi dan menghasilkan *terrain* yang lebih menarik.