

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Telah terimplementasi permainan *Visual Novel* dengan konten prosedural buatan *Generative AI*.
2. Tingkat keunikan cerita buatan *Generative AI* berdasarkan *sentence similarity* ditentukan oleh jumlah pemakaian permainan *Visual Novel* serta dengan angka batas toleransi keunikan. Dalam pemakaian kurang dari 50 premis, tingkat keunikan bernilai cenderung diatas 60%. Sementara dalam pemakaian lebih dari 300 premis, tingkat keunikan bernilai cenderung dibawah 36,667%.

5.2 Saran

Terdapat dua kelemahan utama dalam aplikasi *Visual Novel* hasil penelitian ini. Pertama, proses pembuatan cerita membutuhkan waktu 2-3 menit untuk setiap bab. Kedua, teks hasil LLM belum konsisten dan dapat menghasilkan teks berlebihan atau tidak sesuai format, misalnya untuk teks dalam tombol. Selain itu, saran-saran ini diberikan untuk penelitian selanjutnya:

1. Bandingkan relevansi konten non-teks dengan konten teks. Penelitian ini telah mengimplementasikan *Stable Diffusion* untuk konten gambar dalam *Visual Novel*, namun relevansi hasil gambar terhadap cerita belum diukur.
2. Lakukan *fine-tuning* model LLM. Konten teks dalam permainan *Visual Novel* ini belum dapat diandalkan, terdapat beberapa kejadian dimana konten teks tidak mengikuti format dalam *prompt*. *Fine-tuning* dapat dilakukan untuk mengurangi risiko *output* yang tidak berada dalam format yang diinginkan.
3. Perluas penggunaan *Stable Diffusion*. Lakukan *upscaling*, *inpainting*, atau *Image-To-Image*. Hasil gambar dalam penelitian ini memiliki dimensi yang rendah, sehingga belum cocok dipakai sebagai konten visual utama.