

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, algoritma *Wave Function Collapse* berhasil diimplementasikan ke dalam *game survival horror Wild Steps* untuk menghasilkan *map* secara prosedural yang dibuat menggunakan *game engine* Unity dan bahasa pemrograman C#. Algoritma *Wave Function Collapse* digunakan untuk menghasilkan *map* yang bervariasi berdasarkan tingkat kesulitan yang dipilih oleh pemain. Hasil generasi *map* mencakup penempatan *tile* yang dapat dilalui oleh karakter pemain, penempatan elemen *Structure* yang statis, penempatan elemen *Item* yang dapat diinteraksi oleh pemain, penempatan posisi awal pemain, dan penempatan jalur pergerakan musuh.

Hasil *game* yang telah dibuat dievaluasi menggunakan metode penilaian GUESS-18 untuk mengukur tingkat kepuasan pemain. Berdasarkan hasil dari 31 responden, *game survival horror Wild Steps* memperoleh nilai sebesar 81.30% dengan predikat "Baik" dalam skala GUESS-18. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemain merasa puas terhadap sebagian besar aspek di dalam *game* yang telah dibuat. Aspek yang paling diminati oleh pemain mencakup aspek audio melalui penggunaan musik dan efek suara, aspek pengalaman pengguna melalui kontrol dan tampilan antarmuka, dan aspek kepuasan pribadi melalui rasa pencapaian yang didapatkan ketika melewati atau menyelesaikan tantangan di dalam *map* yang dihasilkan secara prosedural.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian kedepannya dengan topik pembahasan yang serupa dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menerapkan sistem untuk menetapkan *adjacency constraint* secara otomatis dengan mendapatkan kode warna untuk setiap *edge* dari file gambar *tile* yang dapat dijadikan sebagai label identifikasi, sehingga menghindari proses pengaturan secara manual.