

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan kesimpulan sebagai berikut.

1. *Game Sticked* merupakan sebuah *prototype game* yang dikembangkan dengan Unity Engine yang memiliki implementasi sebuah metode bernama *Dynamic Difficulty Adjustment* atau DDA. Terdapat beberapa macam metode pendekatan dalam DDA, salah satunya adalah *probabilistic method*. *Hidden Markov Model* merupakan salah satu algoritma yang menggunakan *probabilistic*. Algoritma ini digunakan dalam implementasi DDA pada *prototype game Sticked*. Implementasi DDA akan mempengaruhi aspek tertentu pada lawan seperti kekuatan menyerang, kecepatan menyerang, dan kecepatan bergerak lawan. Kemampuan tersebut dibatasi hingga 50% dari semula untuk menjaga keseimbangan dalam permainan.
2. Hasil dari pengujian dengan menggunakan kuesioner GUESS terhadap 30 orang responden menghasilkan nilai rata-rata akhir yaitu 51,3 yang berarti bahwa *game Sticked* dapat dikatakan cukup menarik.

#### 5.2 Saran

Berikut merupakan saran dari penulis yang diberikan sebagai pertimbangan pada penelitian selanjutnya.

1. Melakukan penelitian dengan membuat sebuah *prototype game* yang tidak memiliki unsur kekerasan sama sekali seperti pukul-memukul dengan implementasi DDA yang lebih dinamis.
2. Membandingkan *prototype game* dengan fitur kekerasan yang dapat dinyalakan dan dimatikan lalu membandingkan hasilnya dengan kuesioner GUESS.