

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari laporan skripsi ini bisa disimpulkan bahwa:

1. Dengan adanya metode PCG dalam permainan digital bisa memberikan bermacam macam variasi dalam permainan digital. Untuk penerapan metode PCG sendiri bisa disesuaikan sesuai selera dari pembuat permainan digital. Bisa dalam segi misi, tampilan, tantangan dan sebagainya. Metode PCG pun bisa diatur sedemikian rupa sesuai selera pembuat permainan digital
2. Untuk mengimplementasikannya dalam permainan digital RPG pembuat permainan digital harus mengetahui cerita keseluruhan agar bisa memberikan misi misi dalam bagian cerita dalam permainan digital itu
3. Dalam aplikasi RPG maker terdapat bug yang dimana suatu variable bisa berubah dengan sendirinya yang dipengaruhi oleh proses lain. Hal ini membuat pembuat permainan digital dalam aplikasi RPG maker harus bisa mengatur jalannya variable. Selain itu penerapan cerita dalam permainan digital juga memiliki kesulitan tersendiri
4. Dalam pembuatan game ini ke dalam android memiliki kekurangan yang sangat mengganggu. Beberapa file harus dimasukkan secara manual satu persatu untuk bisa di proses dalam android studio. Selain

itu file video yang terdapat dalam file tidak dapat diproses dalam bentuk android

5. Dalam kuisisioner yang dibagikan penulis di dapatkan hasil bahwa pemain merasa setuju dengan semua pertanyaan yang menyangkut dengan kualitas game serta dalam penerapan ceritanya.

## **5.2 Saran**

Diharapkan untuk mengembangkan metode PCG dengan menggunakan beberapa metode tambahan yang akan memperbanyak variasi seperti membuat pengacakan alur cerita, pengacakan map dan lainnya ataupun kualitas dari permainan digital itu seperti penambahan unsur 3D, penambahan objek lain dan sebagainya. Selain hal itu diharapkan agar mengembangkan metode PCG dalam beberapa genre permainan digital lain seperti dalam genre Shooter Game, Visual Novel Game dan genre lainnya.