

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penilitan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan dari penelitian sebagai berikut :

1. Gim bergenre *first-person shooter* dengan judul “Shoot or Reminisce” berhasil dibuat berdasarkan analisa konsep permainan dan desain permainan.
2. Metode *dynamic difficulty adjustment* telah berhasil diimplementasikan ke dalam gim bergenre *first-person shooter* dengan judul “Shoot or Reminisce”.
3. Metode *dynamic difficulty adjustment* dapat memberikan tantangan bervariasi yang didasarkan baik atau buruknya performa pemain.
4. Metode *dynamic difficulty adjustment* membuat pemilihan strategi dari pemain lebih terlibat terhadap dinamika suatu permainan.
5. Dalam pengembangan permainan dibutuhkannya perhatian dalam faktor-faktor yang mempengaruhi kesenangan pemain.
6. Berdasarkan hasil pengujian sistem non-DDA dan sistem menggunakan DDA pada *game* “Shoot or Reminisce” yang didukung oleh data hasil kuesioner, dalam sistem non-DDA tantangan yang diberikan kurang menarik karena tingkat kesulitan cenderung mudah sehingga konten *game* secara keseluruhan kurang menarik bagi para pemain. Pada sistem dengan DDA pemain merasakan tantangan yang diberikan lebih bervariasi karena itu konten *game* secara keseluruhan lebih menarik bagi pemain, dengan begitu pemain lebih memilih *game* “Shoot or Reminisce” yang menggunakan sistem *dynamic difficulty adjustment*.

5.2. Saran

Adapun saran-saran untuk penelitian kedepannya sebagai berikut :

1. Perlu melakukan desain ulang untuk antarmuka menu utama agar lebih menarik pandangan pemain.
2. Penambahan menu pengaturan untuk mengatur sensitivitas pergerakan mouse.