

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penerapan kecerdasan buatan pada NPC musuh dalam game di platform Android ini, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Untuk mengatur level dari NPC musuh bisa dilakukan dengan cara mengubah nilai parameter NPC, seperti jarak pandang sebesar 25 - 50 pixel dan kecepatan serangan sebesar 0,25 – 0,5 detik.
2. Pengaturan level NPC juga bisa dilakukan dengan menambah kemampuan dari NPC tersebut, seperti kemampuan untuk mengejar atau melompat.
3. NPC tanaman dengan level easy hanya mempunyai 2 kemampuan, yaitu mendeteksi jarak pemain dan melakukan serangan.
4. NPC lebah dengan level easy mempunyai 3 kemampuan, yaitu mendeteksi jarak pemain, melakukan pengejaran, dan melakukan patroli.
5. NPC katak dengan level medium mempunyai 3 kemampuan, yaitu mendeteksi jarak pemain, menembak, dan melakukan lompatan.
6. NPC monster hutan dengan level hard mempunyai 4 kemampuan, yaitu mendeteksi jarak pemain, melakukan pengejaran, menembak dan mengaktifkan sistem kekebalan.

5.2 Saran

Kecerdasan buatan yang dibuat pada penelitian ini tentu masih bisa dikembangkan, dan berikut beberapa saran dari penulis:

1. Penambahan varian NPC dalam game untuk meningkatkan tantangan yang dihadapi.
2. Melakukan kombinasi antara rintangan dengan penempatan NPC musuh dalam game untuk meningkatkan tantangan bagi pemain.
3. Menambahkan fitur "Time Attack" yaitu memberi batas waktu bagi pemain untuk menyelesaikan stage, lalu merekam waktu tercepatnya.

