

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data mengenai pembuatan aplikasi game "Kora's Revenge" maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi metode Behavior Tree pada game "Kora's Revenge" sebagai metode pengambilan keputusan NPC musuh telah berhasil dilakukan dengan baik dibuktikan dengan pengujian berbagai kondisi terhadap NPC musuh yang menghasilkan respon berupa hasil keputusan dalam bentuk animasi game dan perubahan nilai stats yang tepat .
2. Implementasi penggunaan game engine Unreal Engine 4 dengan fitur Blueprintnya berhasil dilakukan dibuktikan dengan seluruh pembuatan aplikasi game tanpa perlu menulis kode program tetapi dengan visual scripting berupa node-based interface sehingga orang yang masih pemula dengan pemrograman masih dapat melakukannya.
3. Implementasi Behavior Tree kedalam bentuk NPC AI dapat membuat permainan lebih menantang karena pemain akan merasa tertantang sehingga akan mengurangi kebosanan ketika memainkannya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan ,hasil penelitian dan pembahasan data serta keterbatasan penulis untuk membangun aplikasi game “Kora’s Revenge” untuk kemajuan industri game maka didapatkan saran sebagai berikut:

1. Rancangan desain game seperti alur cerita dan penokohan dapat dibuat lebih menarik sehingga pemain dapat menikmati alur cerita game seperti menambahkan fitur bertanya dengan NPC , menambahkan item pendukung dan menambahkan level permainan serta menambah tokoh karakter yang ada .
2. Penerapan Behavior Tree pada NPC AI yang lebih kompleks seperti menambahkan keahlian khusus dan menambahkan kondisi Behavior Tree yang lebih spesifik sehingga NPC AI dapat merespon kondisi yang ada dengan lebih hidup dan realistis sehingga pemain akan lebih tertantang untuk memainkannya .
3. Game ini berbasis desktop maka masih dapat dikembangkan ke platform lain seperti konsol atau mobile .