

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan penelitian pada pengembangan UI pada *game adventure horror* 3D “The Containment” menggunakan metode *design thinking*, maka diperoleh kesimpulan pengembangan UI *game* “The Containment” menerapkan metode *design thinking* yang di dalamnya ada lima langkah yang harus dilakukan, yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Hasil akhir berupa *game* yang telah diuji oleh para ahli di *game* yang memperoleh skor persentase sebesar 79,25% dengan kategori “Baik”. Selain itu, hasil akhir dari UI *game* “The Containment” juga dinilai oleh khalayak umum dan memperoleh hasil persentase sebesar 87,7% dengan kategori “Sangat Baik”. Dan dari penelitian ini, dihasilkan *game* 3D bernama “The Containment”.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti mendapatkan beberapa saran mengenai pengembangan UI. Adapun saran yang diberikan oleh ahli dan khalayak umum yang diharapkan akan berguna bagi penelitian selanjutnya. Berikut ini saran yang diberikan:

1. Oleh Ahli: Bentuk tombol dibuat lebih konsisten lagi. Tata letak objektif seharusnya diletakkan di samping dan tidak diatas karena sebagai pengguna baru merasa terganggu dengan peletakannya. UI pada bagian berhasil dan gagal penjelasannya diperjelas lagi kenapa pemain bisa berhasil dan kenapa pemain bisa gagal, serta konsistensi dalam pemilihan kata harap diperhatikan kembali. Pada bagian *credit* seharusnya bisa ditonjolkan kembali dengan ditampilkan satu per satu dan tidak perlu tombol RETURN di dalamnya.

Oleh Umum: UI kode pin pada keypad dibuat lebih menyatu dengan tekstur *keypadnya*. Untuk indikator *Health* bisa diperbaiki agar lebih “blend” dengan *game* dan tidak terlihat “out of place”. Pada saat karakter terkena *hit* disarankan diberikan efek “vignette” merah atau bercak darah pada sisi layar pemain. Untuk tulisan pada UI dokumen dibuat lebih menyatu dengan tekstur kertas agar tidak terlihat seperti hanya tempelan *layer* di atas gambar kertas bertekstur.

