

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengembangan *game adventure horror* 3D “*The Containment*” berbasis *windows*, dapat disimpulkan bahwa perancangan dan pengembangan *game* “*The Containment*” menggunakan metode *Game Development Life Cycle* dapat menghasilkan aplikasi dengan format **exe* (*Application*) yang dapat berjalan pada platform *windows*. Berdasarkan pada hasil uji coba alpha dengan menggunakan metode *black box*, dapat disimpulkan bahwa mekanisme *game adventure horror* 3D “*The Containment*” sudah dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya *error* atau *bug*. Berdasarkan hasil uji coba beta oleh para ahli pada bidang teknik pemrograman dan *game* mengenai pengembangan *game* “*The Containment*” memperoleh nilai sebesar 82,35% dengan kategori “Sangat Baik”. Selain itu, pengujian beta oleh khalayak umum memperoleh nilai persentase sebesar 86,69% dengan kategori “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Apabila pada masa mendatang akan dilakukan penelitian *game adventure horror* 3D “*The Containment*” secara lebih lanjut akan dikembangkan menjadi:

1. Menambahkan fitur *inventory* untuk item yang telah didapatkan.
2. Menambahkan pengaturan tingkat kesulitan pada permainan.
3. Pemain dapat menyerang *enemy* untuk menghambat pergerakannya.
4. Menambahkan fitur *checkpoint* pada titik tertentu untuk menyimpan progres permainan.
5. Menambahkan animasi pada efek *jumpscares* untuk menambahkan rasa ngeri kepada pemain.
6. Menambahkan efek berkedip pada pencahayaan untuk memperkuat aspek *atmospheric horror*.
7. Menambahkan pengaturan untuk menyesuaikan aspek seperti kecerahan, efek suara dan musik latar belakang.