

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Teknologi *virtual* saat ini sangat dinikmati oleh para *player* yang ingin merasakan sensasi bermain *game* yang nyata. Realitas yang diberikan oleh teknologi ini memberikan pengalaman dan situasi seperti di dunia nyata kepada pengguna. Game horor memang selalu laris di pasaran. Terbukti meski banyak *gamers* yang mudah takut, namun para *gamers* tetap mencoba *game-game* seram terbaru. Sensasi-sensasi yang muncul ini kemungkinan besar memang yang menjadi daya tarik dari kisah-kisah horor yang dibuat di berbagai platform hiburan. Dengan hadirnya teknologi *virtual reality* akan menambah dimensi lagi bagi genre *game* horor. Pemain akan dibuat merasakan sensasi horor pada *game* seolah seperti berada pada dunia nyata.

Setelah menyelesaikan *game* berdasarkan perancangan dan pembuatan *game virtual reality* “*The Haunted Maze*” ini, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pembuatan *game* ini dimulai dengan mencari referensi berkaitan dengan *game* berteknologi *virtual reality*, kemudian menentukan jenis *genre game*, menentukan ide *game*, menganalisis kebutuhan sistem, membuat perancangan *game*, mencari program yang digunakan, membuat *game* dan melakukan pengujian pada *game*.
- b. Saat pengujian *game* dengan *spesifikasi* perangkat yang berbeda akan berpengaruh pada proses uji coba bagi tiap-tiap responden.

- c. Saat pengujian *Alpha Testing* tidak ditemukan adanya *error*,
- d. Dalam pengukuran kualitas antarmuka dan performa pada *game* oleh 24 responden, *game virtual reality "The Haunted Maze"* ini sudah baik,
- e. Dalam pengukuran pengalaman pengguna, 24 responden setuju bahwa memainkan *game* ini dengan implementasi Google Cardboard dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan.
- f. Skor pengujian nilai akhir untuk 12 responden yang belum mengetahui *virtual game* mendapatkan skor 80,3 % yang masuk kedalam kategori **SANGAT SETUJU**, bahwa aplikasi ini berkualitas baik dari segi antarmuka dan performa, serta responden setuju bahwa aplikasi ini mudah digunakan untuk pemula menurut hasil *survei* perhitungan akhir.
- g. Skor pengujian nilai akhir untuk 12 responden yang sudah mengetahui *virtual game* mendapatkan skor 84,2 % yang masuk kedalam kategori **SANGAT SETUJU**, bahwa aplikasi ini berkualitas baik dari segi antarmuka dan performa, serta responden setuju bahwa aplikasi ini mudah digunakan untuk pengguna yang sudah mengetahui *virtual game* maupun yang sudah pernah mencoba menurut hasil *survei* perhitungan akhir.
- h. Kemudian skor pengujian nilai akhir dari keseluruhan responden mendapatkan skor 82,2 % yang masuk ke kategori **SANGAT SETUJU**, bahwa 24 responden memandang aplikasi *game virtual The Haunted Maze* berbasis android dengan implementasi Google Cardboard ini berkualitas baik dari segi antarmuka dan performa, serta responden

setuju bahwa aplikasi ini mudah digunakan untuk pengguna yang masih pemula, pengguna yang sudah mengetahui *virtual game* maupun untuk pengguna yang sudah pernah mencoba *virtual game* sebelumnya menurut hasil *survei* perhitungan akhir.

Oleh karena itu, dengan adanya respon dari para responden tersebut, penulis mendapatkan kesimpulan akhir bahwa responden berpendapat jika *game virtual reality "The Haunted Maze"* ini dengan implementasi Google Cardboard berhasil menciptakan suasana horor, dapat membuat *game* menjadi terlihat sangat nyata sehingga berhasil memicu rasa takut dan memberikan pengalaman yang seru, serta semua pengguna baik pemula maupun yang sudah pernah mencoba teknologi *virtual* dapat memainkan *game* ini dengan mudah.

## 5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Konsep pembuatan *game* labirin horor ini merupakan pengembangan aplikasi *game* yang masih sederhana, maka saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan kedepan agar menjadi *game* yang lebih baik adalah sebagai berikut:

- a. Dapat dibuat sistem level, sehingga pemain dapat melanjutkan ke level-level lainnya.
- b. Pemberian beberapa nyawa untuk Player dan *health bar*, sehingga Player tidak langsung mati dan dapat memantau sisa nyawa yang ada.
- c. Karakter Player dapat bergerak mundur.
- d. Karakter hantu dibuat lebih menyeramkan lagi.