

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pembuatan *game* "Rumah Hantu Pasar Malam VR" ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan *game* ini dimulai dengan mencari referensi *game horror virtual reality*, menentukan ide *game*, menentukan *genre game, tool, gameplay, graphic game, suara, pemrograman dan pengujian game*.
2. Saat pengujian *game* dengan spesifikasi *hardware* yang berbeda berpengaruh pada proses *rendering texture graphic* dan *gameplay* dalam *game*.
3. Dalam pengujian *Usability Testing* tidak ditemukan adanya *error*.
4. Dalam pengukuran kualitas *game* yang dilakukan pada 10 responden, *Game Rumah Hantu Pasar Malam VR* dalam hal *graphic, gameplay, dan virtual reality* sudah baik.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Berdasarkan pembuatan *game* yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan kedepan adalah sebagai berikut:

1. *Game Rumah Hantu Pasar Malam VR* masih menggunakan *controller keyboard, joystick, mouse dan google cardboard* ada baiknya dilakukan

pengembangan dalam controller virtual reality yang lebih baik dan lebih maju lagi melihat perkembangan game virtual reality yang semakin pesat dan maju.

2. Perlu ditambahkan gameplay dan sistem dekorasi lingkungan game horor virtual reality dengan grafik yang lebih realistis lagi agar menjadi daya tarik game ini.

