**BAB VII**

**PENUTUP**

Bab ini akan membahas kesimpulan dan saran yang didapat selama pembuatan Tugas Akhir ini. Kesimpulan yang diambil dibuat berdasarkan data yang diperoleh selama pengerjaan Tugas Akhir hingga selesai. Saran diambil berdasarkan hasil masukan-masukan pemain dan data uji coba yang telah dilakukan.

1. **Kesimpulan**

Pada subbab ini akan membahas mengenai kesimpulan yang didapat setelah tugas akhir ini selesai dibuat. Berdasarkan data evaluasi yang diambil dari respon 30 responden, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Daya Tarik: Game ini sangat menarik bagi pemain, terutama karena penggunaan konsep pengaturan rintangan yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan ekspresi wajah pemain. Hal ini membuat game tetap menarik bahkan setelah dimainkan berkali-kali.
2. Kejelasan: Meskipun permainan menarik, terdapat kebutuhan untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang tujuan dan fungsi pengaturan rintangan berdasarkan emosi pemain. Hal ini akan membantu pemain memahami tujuan utama penerapannya didalam game yaitu untuk mencegah pemain merasa terlalu takut sehingga meninggalkan permainan dan membuat level game ber-variatif.
3. Efisiensi: Pengaturan rintangan dalam permainan ini dinilai cukup efisien dalam menyesuaikan tingkat kesulitan terhadap performa pemain yang sedang memainkan game.
4. Ketepatan: Tingkat ketepatan pengaturan setiap jenis rintangan dinilai cukup akurat, yang membantu meningkatkan pengalaman bermain pemain dalam melewati rintangan.
5. Stimulasi: Penggunaan rancangan rintangan yang dapat menyesuaikan pemainnya dinilai berhasil dalam menstimulasi pemain untuk melanjutkan permainan hingga selesai.
6. Kebaruan: Fitur penyesuaian rintangan berdasarkan skor dan emosi pemain dinilai sebagai inovatif dan terbaharukan oleh sebagian besar pemain.

Kesimpulannya, permainan ini memiliki potensi yang besar dalam mempertahankan minat pemain dengan daya tarik yang tinggi, tetapi perlu diperhatikan untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas tentang pengaturan rintangan dan memastikan ketepatan serta efisiensi dalam menyesuaikan tingkat kesulitan dengan performa pemain. Dengan demikian tujuan dari pembuatan tugas ini terpenuhi seluruhnya.

1. **Saran**

Setelah pengerjaan Tugas Akhir ini selesai, terdapat saran yang diberikan oleh pemain agar game berkembang menjadi lebih matang dan lebih baik. Saran-saran yang didapat akan diuraikan sebagai berikut :

1. Tampilan user interface diperbaiki sehingga desainnya menjadi lebih fresh dan menarik bagi calon pemain serta mempermudah pemain dalam menavigasi game.

2. Rintangan ditambah lagi modelnya dan intensitas yang muncul bagi pemain ‘Mahir’ diatur lebih intens.

3. Perbaikan kualitas grafik terutama pada bagian kabut yang kadang mengganggu visibilitas pemain.

4. Deteksi emosi tambahan seperti ‘Senang’, ‘Sedih’, dan lainnya sesuai support library MoodMe.

5. Mungkin untuk hantu dapat dibuat lebih bervariasi.

6. Vision di buat lebih menarik lagi.

7. Kalau bisa dibuat versi mobile, karena kalau di PC dan tidak punya webcam kesulitan untuk memainkan game ini.

8. Zoom pada karakter ketika hantu mengikuti terlalu dekat sehingga rintangan di depan sulit terlihat.

9. Mungkin Tombol untuk memukul bisa di dekatkan dengan tombol pergerakan lainnya.

10. Kalau misalnya tingkat kesulitannya naik, dibuat agak ekstrim dong perbedaanya biar kelihatan, kalau buat kesulitan yang menurun kelihatan banget rintangan bisa jadi tidak ada atau jadi sedikit banget. Kalau misalnya tingkat kesulitannya naik, dibuat agak ekstrim dong perbedaanya biar kelihatan, kalau buat kesulitan yang menurun kelihatan banget rintangan bisa jadi tidak ada atau jadi sedikit banget.

11. Susah keluar dari air.