

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis tipe-tipe User Interface (UI) dalam meningkatkan imersivitas video game sesuai genre, dapat disimpulkan bahwa UI memiliki peran krusial dalam menentukan kualitas pengalaman bermain. Survei yang melibatkan 94 responden menunjukkan bahwa mayoritas peserta berada pada rentang usia 22–25 tahun, dengan puncak tertinggi di usia 22 tahun (10,6%). Kelompok ini mendominasi preferensi dan mewakili demografi pemain muda-dewasa yang aktif mengikuti perkembangan game modern.

Dari segi genre, RPG menjadi genre paling populer dengan preferensi sebesar 41,5%, disusul oleh Fighting (22,3%), FPS (21,3%), dan Action (14,9%). Pada RPG, judul seperti Persona 5 Royal dipilih oleh 33% responden, diikuti Skyrim (17%) dan The Witcher 3 (12,8%). Preferensi ini menegaskan kecenderungan pemain terhadap UI naratif dan mendetail yang umum pada RPG.

Pada genre FPS, Valorant menempati posisi teratas dengan 9 suara, mencerminkan popularitas dan kesederhanaan UI-nya yang memudahkan fokus pemain pada aksi kompetitif. Game seperti Call of Duty: Modern Warfare 2 (7 suara) dan Bioshock Infinite (6 suara) menonjol karena keseimbangan UI

informatif dan atmosferik. Sementara itu, di genre Hack and Slash, God of War memimpin dengan 10 suara, diikuti Metal Gear Rising (9 suara) dan Nier Automata (8 suara), menunjukkan apresiasi pemain terhadap UI sinematik yang tetap fungsional.

Secara umum, lebih dari 85% responden menyatakan bahwa UI memiliki pengaruh besar terhadap imersivitas, baik pada genre FPS maupun Hack and Slash. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan desain UI harus disesuaikan dengan karakteristik gameplay: RPG membutuhkan UI non-diegetic dan spatial untuk manajemen kompleks, FPS lebih cocok dengan UI minimalis diegetic untuk fokus aksi, sedangkan Hack and Slash membutuhkan kombinasi non-diegetic minimalis dan spatial untuk mendukung intensitas visual dan pertarungan cepat. Penyesuaian ini krusial agar pengalaman bermain tetap optimal, mendalam, dan memuaskan.

Hasil Survey ini di berikan kepada grub grub gamer yang cinderung suka vibe atau nuasa-nuasa negara jepang seperti anime atau manga(komik jepang) hasil akan bervariasi berbedah tergantung dengan tiap circle circle orang yang mengisi survey.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh pengembang maupun peneliti selanjutnya:

Pertama Bagi Pengembang Game

Perhatikan karakteristik genre saat merancang UI. RPG memerlukan UI mendetail dan kaya informasi, sedangkan FPS dan Hack and Slash membutuhkan UI yang minimalis namun tetap jelas, Integrasikan elemen estetika dan fungsionalitas agar UI tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung fokus pemain terhadap mekanik permainan, Lakukan pengujian pengguna secara rutin untuk mengetahui apakah UI yang dirancang benar-benar meningkatkan kenyamanan dan imersivitas pemain.

Kedua Bagi Peneliti Selanjutnya

Perluasan penelitian dengan jumlah responden lebih besar dan beragam demografi untuk hasil yang lebih representatif, Fokus pada pengaruh UI spesifik seperti diegetic, non-diegetic, spatial, dan meta UI secara mendalam pada tiap genre, Pertimbangkan analisis untuk mengukur tingkat imersivitas secara lebih objektif, misalnya melalui pengujian psikologis atau fisiologis (eye-tracking, heart rate).

Ketiga Bagi Komunitas Gamer

Memberikan umpan balik aktif mengenai desain UI kepada pengembang agar dapat dijadikan bahan evaluasi dalam pengembangan versi berikutnya.