

BAB VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Hasil

Hasil yang didapat berupa game berbasis *Virtual Reality* dengan tema sejarah. Topik yang diambil ialah suatu peristiwa bersejarah yang bernama *Attack of the Dead Men* yang terjadi di Russia. Game ini memiliki sistem *scoreboard* di mana tujuh nilai tertinggi ditampilkan sesuai dengan tingkat kesulitannya.

1.2 Pembahasan

Pada awal memulai game, pemain akan disambut dengan menu utama yang memiliki enam pilihan: *Play* (mulai bermain), *Controls* (kontrol) *Option* (pengaturan), *Scoreboard* (papan skor), *Credits* (kredit), dan *Exit* (keluar).

Pilihan *Play* akan membawa pemain ke menu pemilihan tingkat kesulitan. Tingkat kesulitan yang disediakan adalah *Easy* (mudah), *Medium* (sedang), dan *Hard* (sulit). Selain dari pemilihan tingkat kesulitan, terdapat juga tombol *Back* (kembali) untuk kembali ke menu utama.

Pilihan *Controls* membuka panduan permainan dengan menunjukkan setiap tombol pada kontroler *Oculus Quest 2* akan mengakibatkan perilaku apa ketika bermain.

Pilihan *Option* menampilkan pengaturan volume *background music*, volume *sound effects*, dan opsi penampilan timer yang menentukan apakah timer akan muncul selama permainan atau tidak. Tombol *Back* mengembalikan ke menu utama.

Pilihan *Scoreboard* menampilkan daftar skor-skor tertinggi yang didapatkan oleh tujuh pemain beserta tanggal didapatkannya skor tersebut. Papan skor dipisah antara papan skor untuk tingkat mudah, sedang, dan sulit. Tombol *Back* akan mengembalikan ke menu utama.

Pilihan *Credits* menampilkan nama pembuat game serta sumber-sumber dari asset-asset yang dipakai. Tombol *Back* akan melempar kembali ke menu utama.

Pilihan *Exit* akan mengeluarkan pemain dari game.

Pada pemilihan tingkat kesulitan, ada beberapa faktor yang mempengaruhi permainan. Faktor-faktor ini adalah lamanya durasi permainan dan jumlah musuh yang ada. Pada tingkat mudah, lama durasi adalah 7 menit dengan jumlah musuh tiga puluh orang. Tingkat sedang memiliki lama durasi 5 menit dan dua puluh orang musuh. Sedangkan tingkat sulit memiliki lama durasi 3 menit dan lima belas orang musuh.

Kontrol selama permainan adalah sebagai berikut:

- Tombol A pada kontroler kanan digunakan untuk memukul
- Tombol B pada kontroler kanan digunakan untuk menendang

- Tombol *Trigger* pada kontroler kanan digunakan untuk menusuk
- *Thumbstick* kontroler kanan digunakan untuk rotasi pemain
- *Thumbstick* kontroler kiri digunakan untuk menggerakkan pemain

Skor didapatkan ketika pemain meluncurkan serangan ke musuh. Hal ini dapat dicapai dengan mengaitkan pendapatan skor ke *collision* atau tabrakan antara model pemain dan model musuh. Teks skor tidak ditampilkan selama bermain dan pemain hanya dapat melihat skor ketika sudah mengalami *Game Over*.

Setelah waktu habis, akan ditampilkan cerita sejarah mengenai peristiwa *Attack of the Dead Men*. Kemudian akan tampil *Input Field*. *Input Field* ini bertujuan untuk memasukkan informasi nama pemain. Setelah menekan tombol *Submit* (memasukkan), maka tampilan *Game Over* akan muncul sebagaimana semestinya.

Pada tampilan *Game Over* ini, ditampilkan skor terakhir yang didapatkan pemain selama bermain. Pada tampilan ini juga terdapat dua buah tombol, yaitu tombol *Retry* (mencoba lagi) untuk mengulang permainan dengan tingkat kesulitan yang sama dan tombol *Return to Main Menu* (kembali ke menu utama) untuk kembali ke menu utama. Penyimpanan informasi nama, skor yang didapat, dan tanggal pendapatan skor ke papan skor tertinggi terjadi pada tampilan ini.

Berdasarkan dari hasil kuesioner yang dibagikan ke responden-responden *Beta Testing*, game VR ini dianggap cukup menarik dan memuaskan oleh responden. Walaupun demikian, masih ada beberapa responden yang tidak bisa menangkap pesan sejarah yang terdapat dalam game tersebut. Selain itu, salah satu responden mengaku merasa pusing ketika bermain dengan menggunakan alat VR sehingga mengganggu kesenangan dalam bermain game VR ini.