

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian


Berdasarkan metode penelitian kuantitatif yang sudah ditentukan oleh sang penulis yakni observasi komparasi dan studi pustaka untuk menganalisa tentang visual pembentuk kesan horor pada menu utama *game* Identity V. Untuk observasi komparasi dengan *game* lain, penulis memilih beberapa *game* horor lainnya seperti Pulang Insanity (dirilis sejak 13 Maret 2020 oleh OZYSOFT), Escape the Ayuwoki (dirilis sejak 26 November 2019 oleh DeadlyCrow Games SpA), dan Visage (dirilis sejak 2 Oktober 2018 oleh SadSquare Studio). Alasan penulis menggunakan beberapa *game* horor di atas sebagai observasi komparasi karena *game* horor di atas sudah cukup terkenal di mancanegara seperti halnya *game* Identity V. Yang ingin dikomparasikan oleh penulis yakni penggunaan warna dalam *game* horor tersebut. Ada beberapa warna yang digunakan didalam *game* horor lainnya cukup berbeda dari yang digunakan oleh *game* Identity V. Oleh sebab itu penulis ingin mengkomparasikan warna yang digunakan dalam *game* horor lainnya tersebut terhadap *game* Identity V menggunakan landasan teori tentang warna yang sudah ditentukan oleh sang penulis.

Berikut adalah hasil komparasi yang sudah dilakukan oleh sang penulis :

Nama <i>game</i> dan gambar <i>game</i>	Warna yang digunakan	Value warna yang diterapkan	Intensitas Warna	Psikologi Warna
 <p>Gambar 4.1 <i>Game</i> Pulang Insanity</p>	Hitam dan putih	Tint < Shade	Tidak kusam	Tertekan dan kosong
 <p>Gambar 4.2 <i>Game</i> Escape the Ayuwoki</p>	Coklat dan hitam	Tint < Shade	Kusam	Cemas, berat, dan tertutup
 <p>Gambar 4.3 <i>Game</i> Visage</p>	Putih dan abu - abu	Tint < Shade	Kusam	Berat dan terisolasi

Tabel 4.1 Hasil Komparasi Penggunaan Warna dalam *Game* Horor Lain

Lalu penulis juga menemukan data yang menunjukkan bahwa *game* Identity V tidak konsisten dalam menggunakan warna horor yang ada yakni adanya perbedaan warna pada menu utama dengan warna pada permainannya. Berikut contoh gambar warna yang ada pada *game* Identity V :

Posisi gambar dalam <i>game</i> Identity V	Warna yang digunakan	Value warna yang diterapkan	Intensitas Warna	Psikologi Warna
 <p>Gambar 4.4 Menu utama Identity V</p>	Putih dan abu – abu	Tint > Shade	Tidak kusam	Tertutup dan lembab
 <p>Gambar 4.5 <i>Gameplay</i> Identity V</p>	Abu – abu dan hijau	Tint < Shade	Kusam	Dingin dan berat

Tabel 4.2 Hasil Komparasi Penggunaan Warna dalam *Game* Identity V

## 4.2 Pembahasan Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis melakukan komparasi dengan *game* horor lainnya yakni *Pulang Insanity*, *Escape the Ayuwoki*, dan *Visage*. Lalu dari ketiga *game* horor tersebut penulis menganalisis penggunaan warna yang ada pada *game* untuk mengetahui penggunaan warna apa saja yang dapat meningkatkan kesan horor.

Setelah melakukan penelitian tentang warna pembentuk kesan horor pada *game* horor lainnya, penulis menemukan bahwa :

1. *Game* Identity V kurang menggunakan warna pembentuk kesan horor.
2. *Game* Identity V menggunakan warna yang menunjukkan kesan horor, namun tidak terlalu menonjol seperti *game* horor pada umumnya.
3. Warna yang digunakan oleh *game* Identity V juga masih lebih bervariasi daripada *game* horor lainnya.

Berdasarkan hasil diatas maka *game* Identity V kurang cocok untuk disebut *game* bergenre horor.