

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan oleh penulis mengenai visual pembentuk kesan horor pada menu utama *game* Identity V menyatakan bahwa *game* Identity V kurang memiliki sensasi horornya sehingga muncul sebuah permasalahan. Permasalahan timbul karena adanya penggunaan warna yang digunakan oleh *game* Identity V kurang memunculkan kesan horor. Banyak pemain yang mulai merasakan kurangnya sensasi horor yang ditunjukkan dalam *game* Identity V, sehingga penulis menganalisa permasalahan ini. Dengan menggunakan landasan teori dan teknik penelitian kuantitatif dengan cara observasi komparasi, penulis menemukan hasil bahwa warna yang digunakan dalam *game* Identity V kurang sesuai atau kurang lebih sama dengan warna yang ada pada *game* horor yang menjadi komparasi sang penulis, sehingga *game* Identity V kurang cocok disebut sebagai *game* bergenre horor.

#### **5.2 Saran**

Dari analisis yang sudah dilakukan oleh penulis, disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan warna yang ada. Penggunaan warna bertujuan untuk meningkatkan kesan dan pesan yang ingin ditujukan kepada para penontonnya. Jika penggunaan warna yang digunakan kurang tepat maka akan berakibat fatal bagi kesan dan pesan yang akan disampaikan. Dalam analisis ini, penggunaan warna kurang menonjolkan kesan horor yang ada karena adanya penggunaan warna yang kurang fokus kepada warna gelap yang ada pada *game* horor pada umumnya. *Game* Identity V kurang kuat dalam penggunaan warna gelap sehingga kurang memunculkan kesan horor. Diharapkan dari adanya analisis ini, para pembaca bisa lebih memperhatikan bahwa penggunaan warna adalah peranan penting dalam sebuah desain yang ada, karena jika salah memilih warna bisa berdampak kepada tanggapan para penontonnya.

