

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebuah *Game Survival Horror* berjudul “Angkara” telah diwujudkan dalam bentuk Desktop Pc *game*, *game* ini merupakan *game* single player yang mengedepankan realisme, dan player *Immersion*, dengan menggunakan elemen audio visual yang dirancang untuk memberikan pengalaman *horror* yang kuat, dengan *gameplay* yang memberitakan tantangan yang cukup tinggi menjadi kombinasi yang pas untuk memberikan pengalaman *single player survival horror* yang optimal.

B. Saran

Genre *game Survival Horror* mulai mengikuti arus *mainstream game AAA* yang memiliki kecenderungan menyajikan banyak *action*, sehingga elemen *horror* sendiri menjadi kurang menonjol, tenggelam dalam aksi yang spektakuler, meskipun tidak terlihat buruk, untuk kelangsungan genre *Survival Horror*, amat penting untuk mendapatkan *game - game* yang lebih mengedepankan *survival* dan elemen *horror* ketimbang aksi, untuk mengimbangi arus perkembangan *game* yang banyak berkiblat ke *game-game AAA* yang penuh aksi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bossom, Andy; Ben Dunning (2016). *Video Games :An Introduction to the Industry*. London, UK: Bloomsbury Publishing.
- Goldgewicht, Richard. (2015). *Gameplay The Story of the Videogame Revolution*.
- Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York, USA: Three Rivers Press.
- Novak, Jeannie (2012). *Game Development Essentials:An Introduction, Third Edition*. New York, USA: Delmar, Cengage Learning.
- Webster, Chris (2005). *Animation: The Mechanics of Motion*. Oxford, UK: Focal Press.
- Silber, Daniel (2016). *Pixel Art for Game Developer*. Florida, USA: CRC Press

Laman

- (Kantilaftis, April 1, 2016, <https://www.nyfa.edu/student-resources/horror-games-and-genre-revival-why-people-want-scary-games/>)



