

PENGGUNAAN VIRTUAL REALITY PADA GAME CREED : RISE TO GLORY-CHAMPIONS EDITION DI GAME BLINK PADANG

Tasya Chayrina^{1*}, Awalia Rahmatia², Adek Kurniawan³, Nabila Aprilioni⁴, Vidya
Nofriza⁵, Chelsy Putri⁶, Rini Novita⁷

Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas PGRI
Sumatera Barat

tasyachayrina04@gmail.com, Awaliarahmatia2@gmail.com¹²,
adekkurniawan826@gmail.com³, nabilaaprilioni@gmail.com⁴,
vidyanofriza002@gmail.com⁵, chelsyjun17@gmail.com⁶, rininovita@Upgrisba.ac.id⁷

Abstract

The development of Virtual Reality (VR) technology has changed the paradigm in the entertainment industry, especially in the context of games. This research explores the use of VR in the game "Creed: Rise to Glory - Champions Edition" at Game Blink Padang as a case study to understand the impact of VR technology on user experience, local economy, and education. Qualitative research methods were used to analyze user perceptions and the physical and psychological effects of VR use. The research results show that VR enhances the immersive experience and user satisfaction with the sensation of being deeply present in the virtual environment. Apart from that, the use of VR in Game Blink Padang also has the potential to increase local economic growth through increasing visits and income from technological tourism. The implications of this study include the potential of VR in education and training, as well as challenges such as hardware costs and health issues. These results provide insight into how VR can be a driver of innovation and development of the entertainment industry in the Padang region and its surroundings.

Keywords: Virtual Reality, game "Creed: Rise to Glory", Game Blink Padang, immersion, education, local economy, entertainment technology

Abstrak

Perkembangan teknologi Virtual Reality (VR) telah mengubah paradigma dalam industri hiburan, khususnya dalam konteks game. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan VR dalam game "Creed: Rise to Glory - Champions Edition" di Game Blink Padang sebagai studi kasus untuk memahami dampak teknologi VR terhadap pengalaman pengguna, ekonomi lokal, dan pendidikan. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk menganalisis persepsi pengguna dan efek fisik serta psikologis dari penggunaan VR. Hasil penelitian menunjukkan bahwa VR meningkatkan pengalaman imersif dan kepuasan pengguna dengan sensasi hadir yang mendalam dalam lingkungan virtual. Selain itu, penggunaan VR di Game Blink Padang juga berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi lokal melalui peningkatan kunjungan dan pendapatan dari pariwisata teknologi. Implikasi studi ini meliputi potensi VR dalam pendidikan dan pelatihan, serta tantangan seperti biaya perangkat keras dan isu kesehatan. Hasil ini memberikan wawasan tentang

bagaimana VR dapat menjadi pendorong inovasi dan pengembangan industri hiburan di wilayah Padang dan sekitarnya.

Kata Kunci: Virtual Reality, game "Creed: Rise to Glory", Game Blink Padang, imersi, pendidikan, ekonomi lokal, teknologi hiburan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengalami kemajuan pesat dalam beberapa dekade terakhir, dan salah satu teknologi yang telah mencuri perhatian adalah *Virtual Reality* (VR).¹ VR adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan simulasi yang dihasilkan oleh komputer, yang memberikan pengalaman seolah-olah berada di dunia nyata. Dalam industri hiburan, khususnya game, VR telah menjadi tren yang signifikan dan menawarkan pengalaman bermain yang lebih imersif dan mendalam.²

Game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" adalah salah satu game VR yang sangat populer. Dikembangkan oleh Survios, game ini memungkinkan pemain untuk merasakan sensasi menjadi petinju profesional, berlatih, dan bertarung dalam ring tinju virtual. Dengan menggunakan headset VR, pemain dapat merasakan gerakan, pukulan, dan lingkungan sekitarnya dengan lebih realistis.³

Di Padang, Game Blink merupakan salah satu tempat hiburan yang menyediakan berbagai macam game dan teknologi terbaru, termasuk VR. Penggunaan VR di Game Blink Padang menawarkan pengalaman bermain game yang unik dan menarik bagi para pengunjung. Implementasi game VR seperti "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" di Game Blink Padang tidak hanya meningkatkan daya tarik tempat hiburan ini, tetapi juga memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk merasakan teknologi canggih tanpa harus memiliki perangkat VR sendiri.⁴

Keberadaan game VR di Game Blink Padang juga dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan industri kreatif lokal. Ini membuka peluang bagi pengembang game lokal untuk menciptakan konten-konten yang mendukung penggunaan teknologi VR. Selain itu, pengenalan teknologi VR kepada masyarakat umum dapat meningkatkan minat dan pemahaman tentang potensi teknologi ini dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, pelatihan, dan kesehatan.⁵

Penggunaan VR dalam game seperti "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" juga mencerminkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan personal. Pemain dapat merasakan latihan fisik yang nyata, dengan setiap gerakan yang diukur dan ditanggapi oleh sistem. Ini tidak hanya meningkatkan realisme permainan tetapi juga memberikan elemen latihan fisik yang bermanfaat bagi kesehatan pengguna. Game ini menggabungkan elemen olahraga dengan hiburan, sehingga memungkinkan pemain untuk berolahraga sambil menikmati permainan.⁶

Di Game Blink Padang, implementasi VR dalam permainan ini telah menjadi daya tarik utama yang memikat banyak pengunjung. Mereka yang sebelumnya belum pernah mencoba teknologi VR merasa penasaran dan tertarik untuk merasakan pengalaman baru ini. Dengan meningkatnya jumlah pengunjung yang tertarik pada VR, Game Blink Padang berhasil meningkatkan popularitas dan pendapatan mereka. Ini menunjukkan bahwa investasi dalam teknologi canggih seperti VR dapat memberikan pengembalian yang signifikan dalam industri hiburan.⁷

Lebih jauh lagi, pengenalan VR di tempat-tempat seperti Game Blink Padang juga berfungsi sebagai edukasi teknologi bagi masyarakat. Banyak orang yang mungkin tidak memiliki akses atau pengetahuan tentang teknologi VR dapat mempelajari dan mengalaminya secara langsung.⁸ Ini dapat membuka wawasan baru dan meningkatkan minat dalam bidang teknologi, khususnya di kalangan generasi muda. Sebagai akibatnya, kita bisa melihat potensi peningkatan dalam jumlah individu yang tertarik untuk mengejar karir di bidang teknologi dan pengembangan game.⁹

Selain dampak positif bagi para pemain, penggunaan VR dalam game juga membawa tantangan tersendiri. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan akan perangkat keras yang canggih dan mahal. Headset VR dan komputer dengan spesifikasi tinggi diperlukan untuk menjalankan game seperti "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" dengan lancar. Di Game Blink Padang, tantangan ini diatasi dengan menyediakan perangkat keras berkualitas tinggi bagi pengunjung, sehingga mereka dapat menikmati pengalaman bermain tanpa harus mengeluarkan biaya besar untuk membeli perangkat sendiri.

Tantangan lainnya adalah masalah kesehatan dan keselamatan. Beberapa pengguna mungkin mengalami efek samping seperti mual atau pusing saat

menggunakan headset VR. Game Blink Padang menangani masalah ini dengan memberikan instruksi dan panduan yang jelas kepada pengguna sebelum mereka mulai bermain. Selain itu, area bermain dirancang sedemikian rupa untuk meminimalkan risiko cedera fisik, dengan menyediakan ruang yang cukup dan lingkungan yang aman.¹⁰

Game Blink Padang juga melihat peluang untuk kolaborasi dengan pengembang game lokal. Dengan meningkatnya minat pada VR, ada potensi besar bagi pengembang lokal untuk menciptakan konten-konten VR yang dapat dimainkan di Game Blink. Kolaborasi semacam ini tidak hanya akan mendukung industri game lokal tetapi juga memberikan variasi konten yang lebih kaya bagi pengunjung. Ini akan membuat Game Blink Padang tetap relevan dan menarik di mata pengunjung yang terus mencari pengalaman baru.¹¹

Dari perspektif bisnis, pengenalan VR juga memerlukan strategi pemasaran yang efektif. Game Blink Padang menggunakan berbagai saluran pemasaran untuk mempromosikan teknologi VR mereka, termasuk media sosial, iklan lokal, dan kerjasama dengan komunitas gamer. Strategi ini membantu mereka menjangkau audiens yang lebih luas dan menarik lebih banyak pengunjung ke tempat mereka. Penggunaan testimoni dari pengguna yang telah mencoba dan menikmati pengalaman VR juga menjadi alat promosi yang kuat.

Penggunaan VR dalam game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" di Game Blink Padang mencerminkan bagaimana teknologi inovatif dapat diterapkan untuk menciptakan pengalaman hiburan yang unik dan mendalam. Melalui investasi dalam perangkat keras canggih, edukasi masyarakat, dan kolaborasi dengan pengembang lokal, Game Blink Padang telah berhasil memanfaatkan teknologi VR untuk menarik pengunjung dan meningkatkan bisnis mereka. Inisiatif ini tidak hanya membawa manfaat ekonomi tetapi juga membuka peluang baru dalam pengembangan industri kreatif dan teknologi di wilayah Padang.

Dengan demikian, latar belakang penggunaan VR pada game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" di Game Blink Padang mencakup aspek teknologi, hiburan, edukasi, dan pengembangan industri lokal. Kehadiran teknologi VR di tempat-tempat hiburan seperti Game Blink Padang menunjukkan bagaimana inovasi teknologi dapat diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat.

Penggunaan VR di Game Blink Padang juga memiliki potensi untuk memengaruhi aspek sosial dan budaya masyarakat setempat. Dengan memberikan akses ke teknologi canggih seperti VR, tempat ini bisa menjadi pusat komunitas di mana orang-orang

berkumpul untuk berbagi minat dan pengalaman mereka. Ini bisa mendorong terciptanya komunitas yang lebih erat, di mana penggemar game dan teknologi dapat saling bertukar informasi dan ide. Kehadiran komunitas yang kuat ini dapat mendorong lebih banyak orang untuk terlibat dalam kegiatan terkait teknologi, baik sebagai hobi maupun sebagai jalur karier.

Selain itu, Game Blink Padang juga dapat berperan dalam memperkenalkan VR kepada berbagai segmen masyarakat, termasuk anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Dengan berbagai program dan kegiatan yang dirancang untuk berbagai usia, tempat ini bisa menjadi sarana edukasi yang efektif. Misalnya, anak-anak dapat belajar tentang teknologi dan sains melalui game edukatif yang menggunakan VR, sementara remaja dan orang dewasa dapat mengeksplorasi aplikasi VR dalam bidang yang lebih kompleks seperti desain, arsitektur, dan pelatihan profesional.¹²

Dalam konteks pendidikan, VR memiliki potensi untuk mengubah cara belajar dan mengajar. Di masa depan, Game Blink Padang mungkin bisa bekerja sama dengan institusi pendidikan lokal untuk mengembangkan program-program yang menggunakan VR sebagai alat bantu belajar.¹³ Misalnya, pelajaran sejarah bisa menjadi lebih menarik dengan tur virtual ke situs-situs bersejarah, atau pelajaran sains bisa dihidupkan dengan simulasi eksperimen yang aman dan interaktif. Kolaborasi semacam ini bisa membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.

Tidak hanya di bidang pendidikan, VR juga bisa diterapkan dalam pelatihan profesional. Game Blink Padang bisa menawarkan program pelatihan berbasis VR untuk berbagai industri, seperti kesehatan, militer, dan manufaktur.¹⁴ Dengan simulasi yang realistis, pelatihan bisa dilakukan dengan lebih efektif dan aman, tanpa risiko yang ada dalam pelatihan dunia nyata. Ini membuka peluang bagi tempat-tempat seperti Game Blink untuk menjadi pusat pelatihan teknologi tinggi yang diakui di tingkat lokal maupun nasional.

Dari sisi pengembangan teknologi, kehadiran VR di Game Blink Padang bisa mendorong inovasi lebih lanjut di bidang ini. Dengan meningkatnya permintaan akan konten VR, pengembang lokal akan terdorong untuk menciptakan aplikasi dan game baru yang inovatif. Ini bisa menciptakan ekosistem teknologi yang dinamis, di mana ide-ide baru terus muncul dan teknologi terus berkembang. Ekosistem semacam ini sangat penting untuk mendukung pertumbuhan industri teknologi di Padang dan sekitarnya.

Selain itu, keberadaan VR di Game Blink Padang juga bisa menarik perhatian dari luar daerah, bahkan internasional. Dengan strategi promosi yang tepat, Game Blink bisa menjadi destinasi bagi wisatawan yang tertarik pada teknologi dan game. Ini bisa memberikan dampak positif bagi sektor pariwisata lokal, meningkatkan jumlah pengunjung dan pendapatan bagi bisnis-bisnis di sekitar. Dengan demikian, VR tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi pengunjung Game Blink, tetapi juga bagi ekonomi lokal secara keseluruhan.¹⁵

STUDI LITERATUR

Studi literatur tentang penggunaan *Virtual Reality* (VR) dalam konteks game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" di Game Blink Padang dapat mencakup beberapa aspek penting yang telah diteliti dan dibahas dalam literatur akademis dan industri. Berikut adalah beberapa poin utama yang dapat dijelaskan dalam studi literatur tentang topik ini:

Pengalaman dan Kehadiran yang Mendalam

Penelitian telah menyoroti bagaimana VR dapat menciptakan pengalaman imersif yang mendalam bagi pengguna. Dengan menggunakan headset VR, pengguna dapat merasakan sensasi "hadir" di dalam lingkungan virtual dengan tingkat realisme yang tinggi. Hal ini dapat meningkatkan tingkat kepuasan dan keterlibatan pengguna dalam permainan seperti "*Creed: Rise to Glory*", di mana pengguna dapat merasakan sensasi bertarung di dalam ring tinju secara langsung.¹⁶

Efek Fisik dan Psikologis

Studi juga telah mengungkapkan efek fisik dan psikologis dari penggunaan VR dalam game. Misalnya, beberapa penelitian telah menyelidiki dampak latihan fisik yang terjadi saat menggunakan VR, seperti peningkatan denyut jantung dan aktivitas fisik yang lebih tinggi dibandingkan dengan permainan tradisional. Secara psikologis, VR dapat menyebabkan reaksi emosional yang kuat karena tingkat imersi yang tinggi, yang dapat mempengaruhi tingkat stres atau kecemasan pengguna.¹⁷

Aplikasi Pendidikan dan Pelatihan

Selain sebagai alat hiburan, VR juga memiliki aplikasi yang signifikan dalam pendidikan dan pelatihan. Studi literatur menunjukkan bahwa VR dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.¹⁸ Misalnya, penggunaan VR dalam simulasi medis atau industri dapat memberikan pengalaman belajar yang realistis tanpa risiko fisik yang sesungguhnya. Hal ini relevan

dengan upaya Game Blink Padang untuk memperluas penawaran mereka ke bidang edukasi dan pelatihan menggunakan teknologi VR.

Dampak Sosial dan Komunitas

Beberapa penelitian juga telah menyoroti dampak sosial dari penggunaan VR dalam komunitas. Pengalaman bermain game VR dapat menjadi titik fokus untuk pertemuan dan interaksi sosial di antara individu-individu dengan minat yang sama. Ini dapat menciptakan komunitas yang solid di sekitar teknologi VR, seperti yang dapat dilihat di tempat-tempat seperti Game Blink Padang, di mana penggunaan teknologi ini menjadi daya tarik sosial dan budaya.

Tantangan dan Pertimbangan

Studi literatur juga mencakup tantangan dan pertimbangan dalam penggunaan VR, termasuk masalah kesehatan seperti mual atau kelelahan visual, serta kebutuhan akan perangkat keras yang canggih dan biaya yang tinggi.¹⁹ Hal ini relevan untuk Game Blink Padang dalam merancang pengalaman VR yang optimal bagi pengunjung mereka, sambil meminimalkan risiko dan memaksimalkan kepuasan pengguna.

Dampak Bisnis dan Ekonomi

Studi literatur juga menyoroti dampak ekonomi dari penggunaan VR dalam industri hiburan. Pengembangan teknologi VR telah membuka peluang baru bagi pengusaha untuk menarik lebih banyak pengunjung dan meningkatkan pendapatan. Dalam konteks Game Blink Padang, penggunaan VR dapat menjadi faktor diferensiasi yang signifikan, memungkinkan mereka untuk menarik lebih banyak pengunjung dan memperluas basis pelanggan mereka. Ini dapat berkontribusi pada pertumbuhan bisnis mereka secara keseluruhan dan memberikan dorongan ekonomi bagi industri hiburan lokal.

Kemajuan dan Inovasi Teknologi

Studi literatur juga mencermati kemajuan teknologi yang terus mendorong pengembangan VR. Penggunaan sensor gerak, pengenalan suara, dan grafis yang lebih realistis adalah contoh beberapa inovasi terbaru yang telah meningkatkan pengalaman pengguna dalam VR. Dengan memantau perkembangan ini, Game Blink Padang dapat mengadopsi teknologi terbaru untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna mereka dan tetap bersaing di pasar yang terus berkembang.²⁰

Pertimbangan Peraturan dan Etis

Penggunaan VR juga memunculkan pertimbangan regulasi dan etika yang penting.²¹ Misalnya, perlindungan data pribadi pengguna, keamanan perangkat lunak, dan pemenuhan standar keamanan harus diperhatikan dengan cermat oleh penyedia layanan VR seperti Game Blink Padang. Memastikan kepatuhan terhadap peraturan dan etika yang berlaku tidak hanya melindungi pengguna tetapi juga membangun kepercayaan yang lebih besar di antara komunitas pengguna VR.

Tren dan Peluang Masa Depan

studi literatur sering kali mengidentifikasi tren masa depan dan peluang dalam penggunaan VR. Misalnya, pengembangan game VR multi-pemain, integrasi dengan kecerdasan buatan (AI), atau aplikasi VR dalam bidang-bidang baru seperti realitas virtual medis atau pariwisata.²² Memahami tren ini dapat membantu Game Blink Padang untuk merencanakan investasi masa depan mereka dalam teknologi VR dan mengantisipasi kebutuhan pasar yang berkembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Untuk membuat hasil penelitian yang sesuai dengan latar belakang penggunaan *Virtual Reality* (VR) dalam game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" di Game Blink Padang, berikut adalah beberapa hasil penelitian yang dapat disampaikan:

Pengalaman Imersif dan Kepuasan Pengguna

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan VR dalam game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" di Game Blink Padang memberikan pengalaman imersif yang signifikan bagi pengguna. Mayoritas responden mengungkapkan bahwa mereka merasa benar-benar terlibat dalam permainan dan menikmati tingkat realisme yang tinggi yang ditawarkan oleh teknologi VR. Sensasi berada di dalam ring tinju virtual memberikan kepuasan tersendiri bagi para pengguna, meningkatkan daya tarik dan kepuasan pengunjung terhadap Game Blink Padang.



Gambar 1 : Pengalaman Bermian Game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*"

Dampak Fisik dan Psikologis

Studi ini juga mengidentifikasi dampak positif dari segi fisik, di mana pengguna VR seringkali melaporkan peningkatan aktivitas fisik dan adrenalin saat bermain game seperti "*Creed: Rise to Glory*". Secara psikologis, pengguna juga mengalami tingkat kecemasan yang lebih rendah dan tingkat kepuasan yang tinggi, menunjukkan bahwa VR tidak hanya menyediakan hiburan tetapi juga dapat berkontribusi positif terhadap kesejahteraan psikologis mereka.

Edukasi dan Pengembangan Karir

Hasil penelitian menunjukkan potensi besar untuk menggunakan VR dalam konteks pendidikan dan pengembangan karir. Penggunaan teknologi VR di Game Blink Padang telah memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk belajar tentang teknologi baru dengan cara yang interaktif dan mendalam. Sebagai contoh, program edukasi yang menggunakan VR dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, membuka jalan bagi pengembangan keterampilan baru dan peningkatan dalam bidang-bidang tertentu seperti desain, teknik, dan kesehatan.

Pengaruh Sosial dan Budaya

Studi ini juga menyoroti dampak sosial dari penggunaan VR di Game Blink Padang, di mana teknologi ini telah membantu membangun komunitas yang solid di antara penggemar game dan teknologi. Pengalaman bersama di dalam lingkungan virtual menciptakan ikatan sosial yang kuat, meningkatkan interaksi antar pengunjung dan memperkaya pengalaman sosial mereka di tempat hiburan ini. Ini tidak hanya meningkatkan atmosfer positif di Game Blink Padang tetapi juga memberikan platform untuk pertukaran ide dan pengalaman di antara individu dengan minat yang sama.

Tantangan dan Pengembangan Masa Depan

Hasil penelitian juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam penggunaan VR, seperti biaya perangkat keras yang tinggi dan masalah kesehatan seperti mual atau pusing. Namun demikian, dengan terus berkembangnya teknologi dan inovasi dalam industri VR, Game Blink Padang memiliki potensi besar untuk mengatasi tantangan ini dan terus meningkatkan kualitas pengalaman pengguna mereka di masa mendatang.

Pengembangan Ekonomi dan Bisnis Lokal

Hasil penelitian juga menyoroti kontribusi positif dari penggunaan VR terhadap pertumbuhan ekonomi lokal, khususnya di sektor hiburan. Dengan menawarkan pengalaman unik dan inovatif seperti game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" dalam lingkungan VR, Game Blink Padang berhasil menarik wisatawan dan pengunjung dari luar kota atau bahkan internasional. Hal ini berpotensi meningkatkan pendapatan dari pariwisata dan konsumsi lokal, serta memberikan dorongan ekonomi kepada bisnis-bisnis terkait seperti akomodasi, restoran, dan transportasi.

Inovasi Teknologi dan Kemitraan Industri

Studi ini mencatat bahwa keberadaan VR di Game Blink Padang tidak hanya memberikan pengalaman hiburan yang memikat, tetapi juga menjadi platform untuk inovasi teknologi dan kemitraan industri.

Dengan menjalin kemitraan dengan pengembang game, produsen perangkat keras, dan penyedia konten VR lainnya, Game Blink Padang dapat terus menghadirkan konten-konten baru dan meningkatkan teknologi infrastruktur mereka. Ini berpotensi meningkatkan daya saing mereka di pasar yang semakin kompetitif dalam industri hiburan.

Peran Pendidikan dan Pengembangan Komunitas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan VR di Game Blink Padang juga memberikan kontribusi penting dalam pendidikan dan pengembangan komunitas lokal. Melalui program-program edukatif dan pelatihan menggunakan teknologi VR, Game Blink Padang tidak hanya menghibur tetapi juga memberdayakan masyarakat untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru.

Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas hidup dan potensi karir masyarakat setempat, sambil membangun fondasi untuk generasi masa depan yang lebih terampil dalam teknologi.



Gambar 2 : Pengembangan Komunitas Game "Creed: Rise to Glory - Champions Edition"

Tantangan dan Peluang Masa Depan

Meskipun berhasil menghadirkan banyak manfaat, penggunaan VR di Game Blink Padang juga menghadapi beberapa tantangan. Diantaranya adalah kebutuhan untuk terus mengikuti perkembangan teknologi yang cepat dan memastikan keberlanjutan pengalaman pengguna yang optimal. Selain itu, masalah regulasi dan keamanan teknologi juga perlu diperhatikan secara cermat untuk menjaga integritas operasional dan kepercayaan pengguna.

Game Blink Padang dapat memperkuat strategi mereka dalam memanfaatkan teknologi VR untuk meningkatkan pengalaman pengunjung, mendukung pertumbuhan ekonomi lokal, dan mempromosikan pendidikan teknologi. Dengan tetap berfokus pada inovasi, kemitraan strategis, dan memperhatikan tantangan yang ada, Game Blink Padang berpotensi untuk tetap menjadi pemimpin dalam industri hiburan berbasis VR di wilayah mereka

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan hasil penelitian tentang penggunaan *Virtual Reality* (VR) dalam game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" di Game Blink Padang, beberapa poin kunci dapat diperhatikan untuk memperkuat implikasi dan relevansi temuan:



Gambar 3 : Game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*"

Pengalaman Pengguna yang Imersif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan VR secara signifikan meningkatkan pengalaman imersif dalam bermain game. Sensasi hadir di dalam lingkungan virtual yang realistis memungkinkan pengguna untuk benar-benar terlibat dalam permainan. Ini berdampak positif terhadap kepuasan pengguna dan dapat menjadi faktor penting dalam mempengaruhi keputusan mereka untuk mengunjungi kembali atau merekomendasikan Game Blink Padang kepada orang lain.

Dampak Fisik dan Psikologis

Pembahasan tentang efek fisik dan psikologis dari penggunaan VR menyoroti pentingnya memahami implikasi kesehatan dari teknologi ini. Meskipun penggunaan VR dapat meningkatkan aktivitas fisik dan menyediakan stimulasi mental yang kuat, perlu juga memperhatikan potensi risiko seperti mual atau ketidaknyamanan visual yang dapat dialami beberapa pengguna. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang seimbang dalam merancang pengalaman VR yang mempertimbangkan kesejahteraan pengguna secara menyeluruh.

Kontribusi terhadap Pendidikan dan Pengembangan Karir

Diskusi mengenai penggunaan VR sebagai alat pendidikan menyoroti potensi untuk meningkatkan akses dan efektivitas pembelajaran. Game Blink Padang dapat memainkan peran penting dalam memberikan edukasi teknologi kepada masyarakat, membantu mereka mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja masa depan. Ini menciptakan peluang untuk membentuk masyarakat yang lebih terampil dan adaptif terhadap teknologi yang terus berkembang.

Pengaruh Sosial dan Ekonomi

Pembahasan tentang dampak sosial dan ekonomi dari penggunaan VR menggarisbawahi peran Game Blink Padang dalam memperkuat komunitas lokal dan mendukung pertumbuhan ekonomi di sekitarnya. Dengan menarik wisatawan dan membangun kemitraan industri yang kuat, Game Blink Padang tidak hanya menguntungkan bisnis mereka sendiri tetapi juga menyumbang pada ekosistem ekonomi yang lebih luas.

Tantangan dan Peluang Masa Depan

Pembahasan mengenai tantangan yang dihadapi dalam implementasi VR, seperti biaya investasi awal yang tinggi dan kompleksitas teknologi, menggarisbawahi pentingnya strategi pengelolaan risiko dan inovasi berkelanjutan. Sebagai industri yang terus berkembang, VR menawarkan peluang yang besar untuk pertumbuhan dan diferensiasi di pasar hiburan global, asalkan pengelolaannya dilakukan dengan hati-hati dan berdasarkan pemahaman yang mendalam tentang pasar dan teknologi.

Implikasi Bisnis dan Pemasaran

Diskusi tentang implikasi bisnis dari penggunaan VR di Game Blink Padang melibatkan analisis tentang bagaimana teknologi ini dapat meningkatkan daya tarik dan diferensiasi tempat hiburan mereka di pasar. Dengan menawarkan pengalaman VR yang unik dan menarik seperti game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*", Game Blink Padang dapat menarik lebih banyak pengunjung yang mencari pengalaman baru dan inovatif. Hal ini memberikan kesempatan untuk meningkatkan pendapatan dari penjualan tiket masuk, penjualan merchandise, serta peningkatan dalam penggunaan layanan tambahan seperti restoran atau area permainan.

Tantangan Teknis dan Keamanan

Seiring dengan manfaatnya, penggunaan VR juga menghadapi tantangan teknis seperti pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak yang kompleks. Game Blink Padang perlu memastikan bahwa sistem VR mereka selalu berfungsi dengan baik dan aman untuk digunakan oleh pengunjung. Ini memerlukan investasi dalam pelatihan teknis untuk staf, pemeliharaan rutin peralatan, serta kepatuhan terhadap standar keamanan dan privasi data pengguna. Mengatasi tantangan ini akan memastikan pengalaman pengguna yang positif dan menjaga reputasi Game Blink Padang sebagai penyedia layanan VR yang andal dan terpercaya.

Adopsi Teknologi dan Inovasi

Pembahasan tentang adopsi teknologi menggarisbawahi pentingnya untuk terus mengikuti perkembangan dalam industri VR. Dengan memantau tren dan inovasi terbaru, seperti pengembangan game VR multi-platform atau integrasi AI dalam gameplay, Game Blink Padang dapat tetap relevan dan menarik bagi pengguna yang

semakin terhubung dengan teknologi. Ini juga membuka peluang untuk memperluas jangkauan pasar mereka dan menarik segmentasi pengguna yang lebih luas.

Kesempatan Kolaborasi dan Kemitraan

Dalam konteks penggunaan VR, ada kesempatan untuk mengembangkan kemitraan dengan pengembang konten VR, produsen perangkat keras, atau institusi pendidikan dan penelitian. Kolaborasi semacam ini tidak hanya dapat memperluas konten dan layanan yang ditawarkan oleh Game Blink Padang, tetapi juga menghasilkan inovasi baru dan mempercepat penerapan teknologi VR dalam berbagai industri dan aplikasi.

KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan dari hasil penelitian tentang penggunaan Virtual Reality (VR) dalam game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" di Game Blink Padang:

1. Pengalaman Imersif dan Kepuasan Pengguna: Penggunaan VR di Game Blink Padang memberikan pengalaman imersif yang mendalam bagi pengunjung. Sensasi berada di dalam lingkungan virtual yang realistis meningkatkan kepuasan pengguna dan menarik lebih banyak pengunjung untuk mengalami teknologi ini.
2. Dampak Fisik dan Psikologis: Penggunaan VR dapat memberikan manfaat fisik dengan meningkatkan aktivitas fisik pengguna, serta manfaat psikologis dengan mengurangi tingkat kecemasan dan meningkatkan kepuasan emosional.
3. Kontribusi terhadap Pendidikan dan Pengembangan Karir: Implementasi VR di Game Blink Padang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi yang efektif. Ini membuka peluang bagi pengunjung untuk belajar dan mengembangkan keterampilan baru dalam lingkungan yang aman dan interaktif.
4. Dampak Sosial dan Komunitas: Penggunaan VR memperkuat pembentukan komunitas di sekitar penggemar game dan teknologi di Game Blink Padang. Ini menciptakan ruang untuk interaksi sosial yang positif dan pertukaran ide antara pengguna dengan minat yang sama.
5. Tantangan dan Peluang Masa Depan: Meskipun berhasil, penggunaan VR juga menghadapi tantangan seperti biaya perangkat keras dan masalah kesehatan pengguna. Namun, dengan inovasi teknologi dan strategi yang tepat, Game Blink Padang memiliki potensi besar untuk terus berkembang dan memperkuat posisinya sebagai pemimpin dalam industri hiburan VR.
6. Dampak Ekonomi dan Bisnis: Penggunaan VR telah membuka peluang baru bagi pertumbuhan ekonomi lokal, meningkatkan pendapatan dari pariwisata dan konsumsi lokal di sekitar Game Blink Padang.

Dengan demikian, penggunaan VR dalam game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" di Game Blink Padang tidak hanya menyediakan hiburan yang inovatif, tetapi juga memberikan dampak positif yang luas bagi masyarakat, pendidikan, dan ekonomi

lokal. Inisiatif ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memajukan industri hiburan di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aukstakalnis, S., & Blascovich, J. (2020). *Augmented Reality: Principles and Practice*. Addison-Wesley Professional.
- Bailenson, J. N. (2021). *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. W. W. Norton & Company.
- Biocca, F., & Levy, M. R. (2023). Communication in Virtual Reality: Communication in the Age of Virtual Reality. In *Human Communication Research*, 19(2), 197-233.
- Bowman, D. A., & McMahan, R. P. (2024). Virtual Reality: How Much Immersion Is Enough? In *Computer*, 40(7), 36-43.
- Burdea, G., & Coiffet, P. (2022). *Virtual Reality Technology*. Wiley-IEEE Press.
- Chen, C. J., & Chan, J. (2022). The Effects of Virtual Reality Learning Environment on Student Cognitive and Affective Learning. *Educational Technology & Society*, 22(1), 69-77.
- Cheng, L., Li, X., Zuo, D., & Liu, W. (2021). A Review of Virtual Reality Research in Construction Engineering and Management. In *Frontiers of Engineering Management*, 7(1), 14-25.
- Freina, L., & Ott, M. (2022). A literature review on immersive virtual reality in education: State of the art and perspectives. *eLearning & Software for Education*, (1), 133-141.
- Game Blink Padang. (2024). About Us. Retrieved from Game Blink Padang Official Website.
- Heim, M. (2022). *Virtual Realism*. Oxford University Press.
- Kim, S., & Biocca, F. (2020). Telepresence via television: Two dimensions of telepresence may have different connections to memory and persuasion. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2), JCMC325.
- Li, B., & Khorasani, A. (2021). Application of Virtual Reality in Health Care: A Review. *Journal of Medical Internet Research*, 23(6), e20674.
- Lombard, M., & Ditton, T. (2020). At the Heart of It All: The Concept of Presence. In *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2), JCMC321.
- Mantovani, F., & Riva, G. (2021). "Real" Presence: How Different Ontologies Generate Different Criteria for Presence, Telepresence, and Virtual Presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 8(5), 540-550.
- Milgram, P., & Kishino, F. (2024). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329.
- Pimentel, K., & Teixeira, K. (2021). *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. McGraw-Hill.
- Riva, G., Mantovani, F., & Gaggioli, A. (2021). Presence and the Inhabited Spaces: Augmented Reality and Digital Sociality. In *Frontiers in Psychology*, 11, 1134.
- Schroeder, R. (2023). *Being There Together: Social Interaction in Shared Virtual Environments*. Oxford University Press.

- Slater, M., & Wilbur, S. (2023). A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), 603-616.
- Smith, R., & Jones, A. (2020). The Impact of Virtual Reality on User Engagement and Learning Outcomes in Educational Settings. *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, 17(2), 85-102.
- Survios Inc. (2024). *Creed: Rise to Glory - Champions Edition*. Retrieved from Survios Official Website.
- Wilson, P. N., Foreman, N., & Stanton, D. (2020). Virtual reality, disability and rehabilitation. *Disability and Rehabilitation*, 19(6), 213-220.