

## PENGGUNAAN VIRTUAL REALITY PADA GAME CREED: RISE TO GLORY-CHAMPIONS EDITION

Tasya Chayrina<sup>1\*</sup>, Awalia Rahmatia<sup>2</sup>, Adek Kurniawan<sup>3</sup>, Nabila Aprilioni<sup>4</sup>, Vidya Nofriza<sup>5</sup>,  
Chelsy Putri<sup>6</sup>, Rini Novita<sup>7</sup>

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

[tasyachayrina04@gmail.com](mailto:tasyachayrina04@gmail.com) , [Awaliarahmatia2@gmail.com](mailto:Awaliarahmatia2@gmail.com)<sup>12</sup> , [adekkurniawan826@gmail.com](mailto:adekkurniawan826@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[nabilaaprilioni@gmail.com](mailto:nabilaaprilioni@gmail.com)<sup>4</sup>, [vidyanofriza002@gmail.com](mailto:vidyanofriza002@gmail.com)<sup>5</sup>, [chelsyjun17@gmail.com](mailto:chelsyjun17@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[rininovita@Upgrisba.ac.id](mailto:rininovita@Upgrisba.ac.id)<sup>7</sup>

### Abstract

*The use of Virtual Reality (VR) in the gaming industry has experienced rapid growth, providing immersive and immersive gaming experiences. This research explores the application of VR in the game "Creed: Rise to Glory - Champions Edition," a boxing game that utilizes VR technology to create a realistic experience. The research focus includes evaluating the gaming experience, health benefits, technical challenges, and social impacts of VR use. Findings show that the game provides a highly immersive experience with responsive motion controls, increasing players' emotional and physical engagement. Apart from being entertainment, "Creed: Rise to Glory - Champions Edition" also proves the potential to improve cardiovascular fitness, muscle strength and body coordination through physical activities integrated in the gameplay. However, VR use also faces challenges such as cybersickness and technical issues related to hardware performance. Social implications including potential social isolation due to excessive use are also a concern. Thus, this research concludes that VR has great potential to change the interaction paradigm in the gaming industry, but requires careful technical development and risk management to maximize its benefits for users.*

**Keywords:** *Virtual Reality, game, Creed: Rise to Glory - Champions Edition, user experience, physical fitness, technical challenges, social interaction.*

### Abstrak

Penggunaan Virtual Reality (VR) dalam industri game telah mengalami perkembangan pesat, menghadirkan pengalaman bermain yang mendalam dan imersif. Penelitian ini mengeksplorasi aplikasi VR dalam game "Creed: Rise to Glory - Champions Edition," sebuah game tinju yang memanfaatkan teknologi VR untuk menciptakan pengalaman yang realistis. Fokus penelitian meliputi evaluasi pengalaman bermain, manfaat kesehatan, tantangan teknis, serta dampak sosial dari penggunaan VR. Temuan menunjukkan bahwa game ini memberikan pengalaman imersif yang tinggi dengan kontrol gerakan yang responsif, meningkatkan keterlibatan emosional dan fisik pemain. Selain sebagai hiburan, "Creed: Rise to Glory - Champions Edition" juga membuktikan potensi untuk meningkatkan kebugaran kardiovaskular, kekuatan otot, dan koordinasi tubuh melalui aktivitas fisik yang terintegrasi dalam gameplay. Namun, penggunaan VR juga menghadapi tantangan seperti cybersickness dan masalah teknis terkait performa perangkat keras. Implikasi sosial termasuk potensi isolasi sosial akibat penggunaan berlebihan juga menjadi perhatian. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa VR memiliki potensi besar untuk mengubah paradigma interaksi dalam industri game, tetapi memerlukan pengembangan teknis dan penanganan risiko yang cermat untuk memaksimalkan manfaatnya bagi pengguna.

**Kata Kunci :** *Virtual Reality, game, Creed: Rise to Glory - Champions Edition, pengalaman pengguna, kebugaran fisik, tantangan teknis, interaksi sosial*

## I. PENDAHULUAN

Teknologi Virtual Reality (VR) telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir dan memiliki dampak yang signifikan pada berbagai industri, termasuk industri game. VR menawarkan pengalaman imersif yang tidak dapat dicapai oleh teknologi konvensional, memungkinkan pengguna untuk merasakan seolah-olah mereka berada di dunia virtual. Salah satu aplikasi menarik dari VR adalah dalam industri game, di mana teknologi ini digunakan untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan interaktif (Bialas : 2019)

Salah satu game yang memanfaatkan teknologi VR adalah "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*." Game ini, yang dikembangkan oleh Survios, adalah game tinju yang memungkinkan pemain untuk merasakan sensasi menjadi petinju profesional. Game ini didasarkan pada franchise film "*Creed*" dan "*Rocky*," yang telah memiliki basis penggemar yang kuat. Penggunaan VR dalam game ini tidak hanya meningkatkan pengalaman bermain tetapi juga memberikan kesempatan bagi pemain untuk melakukan latihan fisik yang intensif, yang dapat meningkatkan kesehatan dan kebugaran (Craig : 2013)

Game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" menawarkan mode permainan yang beragam, mulai dari mode cerita di mana pemain dapat mengikuti perjalanan karakter dalam mencapai puncak karir tinju, hingga mode multiplayer yang memungkinkan pemain untuk bertanding dengan pemain lain di seluruh dunia. Penggunaan teknologi VR dalam game ini menciptakan lingkungan yang sangat realistis dan interaktif, di mana setiap gerakan pemain tercermin secara akurat dalam dunia virtual (Freeman : 2020)

Meskipun teknologi VR menawarkan banyak keuntungan, penggunaannya juga menimbulkan beberapa tantangan. Salah satunya adalah kebutuhan akan perangkat keras yang mumpuni untuk mendukung kinerja VR yang optimal. Selain itu, beberapa pengguna mungkin mengalami ketidaknyamanan fisik seperti mual atau pusing saat bermain game VR. Oleh karena itu, penting untuk memahami batasan dan tantangan teknologi ini untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna (Gugenheimer : 2016)

Selain meningkatkan pengalaman bermain, penggunaan teknologi VR dalam game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" juga memiliki potensi untuk memberikan manfaat kesehatan. Dengan bermain game ini, pemain dapat melakukan gerakan fisik yang mirip dengan latihan tinju sebenarnya, seperti pukulan, gerakan menghindar, dan langkah kaki. Aktivitas fisik ini dapat membantu pemain meningkatkan kebugaran kardiovaskular, kekuatan otot, dan koordinasi tubuh. Beberapa studi bahkan menunjukkan bahwa bermain game VR yang membutuhkan aktivitas fisik dapat membantu dalam program penurunan berat badan dan peningkatan kebugaran secara keseluruhan (Henderson : 2011)

Namun, meskipun ada manfaat kesehatan potensial, perlu ada perhatian terhadap risiko cedera yang mungkin terjadi. Penggunaan VR dalam waktu yang lama tanpa istirahat dapat menyebabkan kelelahan fisik, dan gerakan yang intensif dapat meningkatkan risiko cedera otot atau sendi. Selain itu, karena pemain berada dalam lingkungan virtual, mereka mungkin kurang sadar terhadap lingkungan fisik di sekitarnya, yang bisa menyebabkan tabrakan atau jatuh. Oleh

karena itu, penting bagi pengguna untuk melakukan pemanasan sebelum bermain dan mengambil istirahat secara berkala untuk menghindari kelelahan dan cedera (Kim : 2018)

Dari perspektif pengembangan game, teknologi VR membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan interaktif. Namun, pengembang juga dihadapkan pada tantangan teknis yang signifikan, seperti memastikan bahwa game berjalan lancar di berbagai perangkat VR yang tersedia di pasar. Selain itu, desain antarmuka dan kontrol dalam game VR harus intuitif dan responsif untuk memastikan pemain dapat menikmati pengalaman bermain tanpa kebingungan atau frustrasi. Pengembang juga perlu mempertimbangkan aspek ergonomis untuk memastikan kenyamanan pemain selama sesi bermain yang Panjang (Lang, B : 2018)

Secara keseluruhan, penggunaan VR dalam game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" menunjukkan bagaimana teknologi ini dapat merevolusi cara kita bermain game dan berinteraksi dengan dunia virtual. Meskipun ada tantangan yang perlu diatasi, potensi manfaat dari VR dalam meningkatkan pengalaman bermain dan memberikan manfaat kesehatan tidak dapat diabaikan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami dampak jangka panjang dari penggunaan VR dalam game dan bagaimana teknologi ini dapat terus dikembangkan untuk memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pemain. Dengan demikian, VR memiliki potensi besar untuk menjadi salah satu pilar utama dalam industri game masa depan (Laver, K : 2012)

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi VR dalam game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," menganalisis dampaknya terhadap pengalaman bermain dan kesehatan fisik pemain, serta mengidentifikasi tantangan dan peluang yang ada dalam penerapan teknologi ini di industri game. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna bagi pengembang game dan pengguna dalam memanfaatkan teknologi VR secara optimal.

## II. STUDI LITERATUR

Penelitian tentang penggunaan Virtual Reality (VR) dalam game telah menarik perhatian banyak akademisi dan praktisi dalam beberapa tahun terakhir. Studi-studi ini mengeksplorasi berbagai aspek dari pengalaman pengguna, manfaat kesehatan, tantangan teknis, dan potensi masa depan teknologi VR. Berikut ini adalah rangkuman beberapa penelitian penting yang relevan dengan penggunaan VR dalam game, khususnya dalam konteks "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*."

### ***Pengalaman Pengguna dalam Game VR***

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jennett et al. (2008), pengalaman imersif yang dihasilkan oleh teknologi VR dapat meningkatkan kepuasan dan keterlibatan pengguna dalam bermain game. Pengguna merasakan sensasi berada dalam dunia virtual yang sangat realistis, yang dapat meningkatkan tingkat keterlibatan emosional dan fisik. Hal ini relevan dengan game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," di mana pemain merasakan seolah-olah mereka berada di ring tinju nyata, merasakan adrenalin dan tantangan fisik dari setiap pertandingan.

### **Manfaat Kesehatan dari Game VR**

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game VR yang memerlukan aktivitas fisik dapat memberikan manfaat kesehatan yang signifikan. Penelitian oleh Staiano dan Calvert (2011) menunjukkan bahwa game aktif dapat meningkatkan kebugaran fisik dan kesehatan mental pemain. Game seperti "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," yang menggabungkan elemen olahraga dengan gameplay, dapat membantu pemain meningkatkan kesehatan kardiovaskular, kekuatan otot, dan koordinasi tubuh, sambil menikmati pengalaman bermain yang seru.

### **Tantangan dan Risiko Penggunaan VR**

Meskipun ada banyak manfaat, penggunaan VR juga menghadirkan beberapa tantangan dan risiko. Penelitian oleh Sharples et al. (2008) mencatat bahwa pengguna VR dapat mengalami ketidaknyamanan fisik seperti mual dan pusing, yang dikenal sebagai "*cybersickness*." Selain itu, penggunaan VR yang intensif dapat menyebabkan kelelahan fisik dan risiko cedera akibat gerakan yang berlebihan atau tidak terkontrol. Oleh karena itu, penting bagi pengembang game dan pengguna untuk memahami dan mengelola risiko ini untuk memaksimalkan manfaat dari teknologi VR.

### **Tantangan Teknis dalam Pengembangan Game VR**

Pengembangan game VR memerlukan perhatian khusus terhadap aspek teknis dan desain. Menurut Anthes et al. (2016), pengembang harus memastikan bahwa game VR memiliki performa yang optimal di berbagai perangkat dan platform. Ini termasuk mengatasi masalah latency, frame rate, dan rendering yang dapat mempengaruhi kenyamanan dan imersi pengguna. Dalam konteks "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," pengembang perlu memastikan bahwa gerakan dan respons dalam game sesuai dengan gerakan fisik pemain untuk menciptakan pengalaman yang realistis dan memuaskan.

### **Potensi Masa Depan Teknologi VR dalam Game**

VR memiliki potensi besar untuk menjadi salah satu pilar utama dalam industri game masa depan. Penelitian oleh Freina dan Ott (2015) menunjukkan bahwa VR dapat membuka peluang baru dalam desain game, pendidikan, dan terapi. Dengan kemajuan teknologi yang terus berlanjut, diharapkan bahwa VR akan semakin terjangkau dan dapat diakses oleh lebih banyak pengguna. Game seperti "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" adalah contoh bagaimana VR dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman bermain yang inovatif dan mendalam, sekaligus menawarkan manfaat kesehatan yang signifikan.

### **Interaktivitas dan Kontrol dalam Game VR**

Interaktivitas dan kontrol adalah elemen kunci dalam pengalaman bermain game VR. Penelitian oleh Bowman dan McMahan (2007) menyoroti pentingnya desain antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif dalam game VR untuk memastikan pemain dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual dengan mudah dan alami. Dalam "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," kontrol gerakan yang presisi sangat penting karena game ini mengandalkan gerakan tubuh nyata pemain untuk mengendalikan karakter di dalam game. Penggunaan pengendali gerak (*motion controllers*) dan sensor pelacakan gerakan yang canggih membantu menciptakan pengalaman yang lebih realistis dan imersif.

### ***Aspek Psikologis Penggunaan VR dalam Game***

Penelitian oleh Wiederhold dan Wiederhold (2014) mengeksplorasi dampak psikologis dari penggunaan VR, termasuk efek pada kesejahteraan emosional dan stres. Mereka menemukan bahwa VR dapat digunakan untuk mengurangi stres dan meningkatkan relaksasi melalui aplikasi yang dirancang khusus. Dalam konteks game VR, pengalaman bermain yang mendalam dan menyenangkan dapat membantu pemain melepaskan stres sehari-hari dan meningkatkan suasana hati. Namun, penting juga untuk mempertimbangkan risiko adiksi game yang dapat terjadi jika penggunaan VR tidak terkontrol.

### ***Pembelajaran dan Pelatihan melalui Game VR***

Teknologi VR juga memiliki potensi besar dalam bidang pendidikan dan pelatihan. Penelitian oleh Merchant et al. (2014) menunjukkan bahwa VR dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang imersif dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," elemen pelatihan tinju virtual dapat dianggap sebagai bentuk pendidikan fisik di mana pemain dapat belajar teknik-teknik tinju dan strategi bertarung. Hal ini menunjukkan bahwa game VR dapat digunakan tidak hanya untuk hiburan tetapi juga untuk tujuan pendidikan dan pelatihan.

### ***Penelitian Keberlanjutan dan Etika dalam Penggunaan VR***

Terakhir, penting untuk mempertimbangkan aspek keberlanjutan dan etika dalam penggunaan teknologi VR. Penelitian oleh Madary dan Metzinger (2016) membahas implikasi etis dari penggunaan VR, termasuk privasi data pengguna, dampak jangka panjang pada kesehatan mental, dan potensi penyalahgunaan teknologi. Pengembang game VR seperti "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" harus mempertimbangkan aspek-aspek ini untuk memastikan bahwa produk mereka tidak hanya aman dan bermanfaat bagi pengguna, tetapi juga bertanggung jawab secara etis.

### ***Efektivitas Game VR dalam Peningkatan Kebugaran***

Penelitian oleh Banos et al. (2016) menunjukkan bahwa game VR yang melibatkan aktivitas fisik dapat meningkatkan kebugaran fisik pengguna. Mereka menemukan bahwa penggunaan game VR dapat memotivasi individu untuk berolahraga lebih sering dan lebih intensif dibandingkan dengan metode konvensional. Dalam konteks "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," game ini dapat berfungsi sebagai alat kebugaran yang efektif, terutama bagi mereka yang kesulitan menemukan motivasi untuk berolahraga di gym atau melalui rutinitas olahraga tradisional. Game ini menawarkan latihan kardiovaskular dan kekuatan melalui aktivitas tinju yang intens, yang dapat membantu pemain mencapai tujuan kebugaran mereka.

### ***Evaluasi Pengalaman Pengguna dalam Game VR***

Pengalaman pengguna (UX) adalah elemen penting dalam keberhasilan game VR. Penelitian oleh Rusu et al. (2015) mengevaluasi pengalaman pengguna dalam berbagai aplikasi VR dan menemukan bahwa faktor-faktor seperti kenyamanan, kepuasan, dan keterlibatan sangat mempengaruhi persepsi keseluruhan terhadap teknologi VR. Dalam "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," desain antarmuka yang intuitif dan kontrol yang responsif berperan penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang positif. Umpan balik dari pemain dapat digunakan

untuk terus mengoptimalkan UX dan memastikan bahwa game ini tetap menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.

#### **Integrasi Teknologi Terbaru dalam Game VR**

Penelitian oleh Guna et al. (2014) mengkaji perkembangan terbaru dalam teknologi VR, termasuk penggunaan sensor pelacakan gerakan, headset VR yang lebih ringan dan nyaman, serta peningkatan dalam rendering grafis. Integrasi teknologi-teknologi ini dalam game VR seperti "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" memungkinkan penciptaan lingkungan virtual yang lebih realistis dan mendalam. Penggunaan teknologi canggih ini tidak hanya meningkatkan kualitas visual dan performa game, tetapi juga meningkatkan keseluruhan pengalaman bermain dengan memberikan respons yang cepat dan akurat terhadap gerakan pemain.

#### **Dampak Sosial dari Game VR**

Penggunaan VR dalam game juga memiliki dampak sosial yang perlu dipertimbangkan. Penelitian oleh Oh et al. (2018) menunjukkan bahwa game VR dapat memfasilitasi interaksi sosial melalui mode multiplayer dan komunitas online. Dalam "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," pemain dapat bertanding dengan teman atau orang lain dari seluruh dunia, menciptakan pengalaman sosial yang mendalam. Namun, penting untuk mempertimbangkan aspek keseimbangan antara interaksi sosial virtual dan interaksi sosial di dunia nyata, serta potensi isolasi sosial yang mungkin terjadi akibat penggunaan VR yang berlebihan.

#### **Potensi Masa Depan dan Inovasi dalam Game VR**

Potensi masa depan teknologi VR dalam game sangatlah besar. Penelitian oleh Suh dan Prophet (2018) menyatakan bahwa inovasi dalam VR akan terus berkembang dengan cepat, mencakup bidang-bidang seperti haptic feedback, AI, dan realitas campuran (mixed reality). "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" adalah contoh bagaimana inovasi-inovasi ini dapat diterapkan untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih interaktif dan mendalam. Di masa depan, kita dapat mengharapkan game VR yang semakin realistis dan kompleks, dengan integrasi teknologi baru yang terus berkembang.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **HASIL**

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dalam game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," dengan fokus pada pengalaman bermain, manfaat kesehatan, tantangan teknis, dan dampak sosial. Berikut adalah hasil dari penelitian yang dilakukan:

#### **Pengalaman Bermain**

Penelitian menunjukkan bahwa "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" memberikan pengalaman bermain yang sangat imersif dan memuaskan. Pengguna melaporkan tingkat keterlibatan yang tinggi, dengan perasaan seolah-olah berada di dalam ring tinju nyata. Interaksi yang realistis dan kontrol gerakan yang responsif menjadi faktor utama dalam menciptakan pengalaman ini. Pemain merasa bahwa game ini tidak hanya menantang secara fisik tetapi juga emosional, meningkatkan adrenalin dan motivasi mereka selama bermain.



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

### **Manfaat Kesehatan**

Data yang dikumpulkan dari pemain menunjukkan bahwa bermain "Creed: Rise to Glory - Champions Edition" dapat memberikan manfaat kesehatan yang signifikan. Pemain melaporkan peningkatan dalam kebugaran kardiovaskular, kekuatan otot, dan koordinasi tubuh setelah bermain secara teratur. Beberapa pemain juga mencatat penurunan berat badan dan peningkatan stamina. Game ini berhasil menggabungkan elemen latihan fisik dengan gameplay yang menarik, membuat latihan menjadi lebih menyenangkan dan kurang membosankan dibandingkan metode latihan konvensional.

### **Tantangan Teknis**

Meskipun banyak manfaat yang ditemukan, penelitian juga mengidentifikasi beberapa tantangan teknis dalam penggunaan VR pada game ini. Beberapa pengguna mengalami ketidaknyamanan fisik seperti mual dan pusing (cybersickness), terutama setelah sesi bermain yang lama. Selain itu, ada laporan tentang masalah latency dan frame rate yang dapat mengurangi kualitas pengalaman bermain. Pengembang perlu terus mengoptimalkan performa teknis game untuk mengurangi masalah ini dan meningkatkan kenyamanan pengguna.

### **Dampak Sosial**

Penelitian ini juga mengevaluasi dampak sosial dari penggunaan game VR ini. "Creed: Rise to Glory - Champions Edition" memiliki fitur multiplayer yang memungkinkan pemain untuk bertanding dengan orang lain secara online, menciptakan peluang untuk interaksi sosial. Pemain melaporkan bahwa fitur ini membantu mereka membangun komunitas dan berteman dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia. Namun, ada juga kekhawatiran tentang potensi isolasi sosial jika penggunaan VR tidak seimbang dengan interaksi sosial di dunia nyata.

### **Evaluasi Interaktivitas dan Kontrol**

Pengalaman interaktif dalam game ini dinilai sangat positif oleh para pemain. Penggunaan pengendali gerak (motion controllers) dan sensor pelacakan gerakan yang canggih memungkinkan gerakan pemain diterjemahkan dengan akurat ke dalam game. Hal ini menciptakan kontrol yang intuitif dan responsif, yang sangat penting dalam permainan yang membutuhkan gerakan fisik yang intens seperti tinju. Namun, beberapa pemain menyarankan peningkatan lebih lanjut pada sensitivitas dan kalibrasi kontrol untuk pengalaman yang lebih optimal.



Gambar 2 : Evaluasi Interaktivitas dan Kontrol Game "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*"

### **Potensi Masa Depan**

Berdasarkan temuan penelitian ini, potensi masa depan penggunaan VR dalam game sangat menjanjikan. Pemain menunjukkan minat yang kuat pada pengembangan lebih lanjut dari game VR yang menawarkan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan inovatif. Integrasi teknologi baru seperti haptic feedback dan AI dapat lebih meningkatkan realisme dan interaktivitas game. Pengembang diharapkan terus berinovasi untuk menciptakan game VR yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan manfaat kesehatan dan sosial yang lebih luas.

### **Keamanan dan Etika Penggunaan VR**

Keamanan dan aspek etika juga menjadi perhatian dalam penggunaan VR dalam game. Meskipun belum banyak disoroti dalam penelitian ini secara khusus, penting untuk mengakui bahwa penggunaan teknologi VR memunculkan beberapa pertimbangan etis, seperti privasi pengguna dan penggunaan data pribadi. Selain itu, penggunaan yang berlebihan atau tidak terkontrol dari teknologi ini juga dapat mempengaruhi kesehatan mental dan perilaku sosial pengguna. Pengembang dan regulator perlu mempertimbangkan keamanan dan etika ini dalam mengembangkan dan mengatur penggunaan VR di industri game.

### **Pengaruh Penggunaan VR terhadap Kualitas Hidup**

Salah satu aspek yang penting untuk diperhatikan adalah bagaimana penggunaan game VR seperti "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" dapat mempengaruhi kualitas hidup pengguna. Meskipun belum ada penelitian khusus dalam konteks ini, penggunaan teknologi VR yang memberikan pengalaman positif dan memuaskan dapat berpotensi meningkatkan kepuasan hidup dan kesejahteraan pengguna. Ini terutama berlaku jika game VR digunakan dengan seimbang sebagai bagian dari gaya hidup aktif dan sehat.

### **Tantangan Pengembangan dan Perluasan Pasar**

Dalam konteks industri game, pengembang game VR dihadapkan pada tantangan untuk mengembangkan konten yang menarik dan inovatif secara konsisten. Penelitian ini menyoroti perlunya pengembangan konten yang berkualitas tinggi dan pengoptimalan teknis untuk memastikan bahwa game VR dapat menarik dan mempertahankan pemain dalam jangka panjang. Selain itu, perluasan pasar untuk teknologi VR juga menjadi prioritas, dengan mengakses lebih banyak platform dan perangkat untuk mencapai audiens yang lebih luas.

## **PEMBAHASAN**

Penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dalam game, seperti yang dieksplorasi dalam penelitian ini dengan fokus pada "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*," menawarkan potensi



yang besar untuk mengubah paradigma interaksi pengguna dengan dunia game. Berikut ini pembahasan tentang temuan dan implikasi dari hasil penelitian ini:



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

### ***Imersi dan Pengalaman Bermain yang Mendalam***

Game VR seperti "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" menciptakan pengalaman bermain yang sangat imersif. Pengguna merasakan adrenalin dan keterlibatan emosional yang tinggi, seolah-olah mereka berada di dalam aksi tinju yang sebenarnya. Hal ini dicapai melalui penggunaan teknologi VR yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan virtual, menggunakan gerakan tubuh mereka untuk mengontrol karakter dalam game. Keunggulan utama dari pengalaman ini adalah peningkatan interaksi dan responsivitas, yang menghadirkan tantangan dan kegembiraan yang lebih besar bagi pemain.

### ***Manfaat Kesehatan dan Kebugaran***

Salah satu aspek paling menarik dari penggunaan game VR adalah potensi untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran pengguna. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa bermain "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" dapat meningkatkan kebugaran kardiovaskular, kekuatan otot, dan koordinasi tubuh. Ini disebabkan oleh sifat game yang mengharuskan pemain untuk melakukan gerakan fisik seperti pukulan, menghindar, dan mempertahankan posisi. Dengan demikian, game VR tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga alat yang efektif untuk meningkatkan kesehatan fisik pengguna dalam konteks olahraga virtual.

### ***Tantangan Teknis dan Pengembangan Berkelanjutan***

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan VR dalam game juga menghadapi tantangan teknis yang signifikan. Beberapa di antaranya termasuk masalah *latency*, *cybersickness*, dan penyesuaian antarmuka pengguna yang kompleks. Pengembang perlu terus melakukan penelitian dan pengembangan untuk mengatasi tantangan ini, memastikan bahwa game VR tidak hanya menyenangkan tetapi juga nyaman dan aman untuk dimainkan. Integrasi teknologi terbaru seperti *haptic feedback* dan peningkatan dalam sensor pelacakan gerakan juga dapat meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan.

### ***Dampak Sosial dan Etis dari Penggunaan VR***

Penggunaan VR dalam game tidak hanya memiliki dampak teknis dan kesehatan tetapi juga aspek sosial dan etis yang perlu dipertimbangkan. Fitur multiplayer dan komunitas online dalam game seperti "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" dapat memfasilitasi interaksi sosial yang

positif. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan VR yang berlebihan dapat mengisolasi individu dari interaksi sosial di dunia nyata. Ini menunjukkan pentingnya mengembangkan game VR dengan mempertimbangkan keseimbangan antara pengalaman virtual dan kehidupan sosial yang sehat.

### ***Pengembangan Masa Depan dan Potensi Inovasi***

Potensi VR untuk terus berinovasi dan berkembang di masa depan sangatlah besar. Dengan terus mengintegrasikan teknologi baru dan meningkatkan pengalaman pengguna, game VR dapat menjadi lebih realistis, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian dan pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk memahami dampak jangka panjang dari teknologi ini dan untuk menciptakan standar pengembangan yang tinggi dalam industri game. Inovasi seperti pengembangan AI yang lebih cerdas, perbaikan dalam grafis 3D, dan perangkat input yang lebih canggih akan menjadi kunci untuk menghadirkan pengalaman VR yang lebih mendalam dan memuaskan bagi pengguna di masa mendatang.

## **IV. KESIMPULAN**

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

1. Pengalaman Bermain yang Immersif: Game ini berhasil menciptakan pengalaman bermain yang sangat immersif dengan menggunakan teknologi VR. Pemain merasakan adrenalin dan keterlibatan emosional yang tinggi, seolah-olah mereka benar-benar berada di dalam ring tinju.
2. Manfaat Kesehatan: Bermain "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" dapat memberikan manfaat kesehatan yang signifikan, seperti peningkatan kebugaran kardiovaskular, kekuatan otot, dan koordinasi tubuh. Ini menjadikan game ini bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga alat efektif untuk olahraga virtual.
3. Tantangan Teknis: Penggunaan VR dalam game menghadapi tantangan teknis seperti *latency*, *cybersickness*, dan penyesuaian antarmuka pengguna. Pengembang perlu terus melakukan penelitian dan pengembangan untuk mengatasi masalah ini demi meningkatkan kualitas pengalaman bermain.
4. Dampak Sosial: Fitur multiplayer dalam game ini memungkinkan interaksi sosial yang mendalam antara pemain dari berbagai belahan dunia. Namun, perlu diperhatikan potensi isolasi sosial jika penggunaan VR tidak seimbang dengan interaksi sosial di dunia nyata.
5. Potensi Masa Depan: Teknologi VR memiliki potensi besar untuk terus mengubah industri game dengan inovasi seperti haptic feedback dan AI. Pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat meningkatkan lagi realisme dan interaktivitas dalam game VR.
6. Keamanan dan Etika: Aspek keamanan data dan kesehatan mental pengguna perlu diperhatikan dalam pengembangan dan penggunaan game VR. Regulasi yang baik diperlukan untuk memastikan penggunaan teknologi ini bertanggung jawab secara etis dan aman bagi pengguna.

Secara keseluruhan, "*Creed: Rise to Glory - Champions Edition*" adalah contoh yang menarik bagaimana VR dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman bermain yang mendalam dan memberikan manfaat kesehatan yang signifikan. Namun, tantangan teknis dan sosial perlu diatasi untuk memaksimalkan potensi teknologi ini dalam industri game masa depan..

## V. DAFTAR PUSTAKA

- Anthes, C., Maurer, B., & Rufli, M. (2016). Designing for virtual reality: A design approach for virtual reality experiences. *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 177-188).
- Banos, R. M., Botella, C., Garcia-Palacios, A., et al. (2016). Presence and emotions in virtual environments: The influence of stereoscopy. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(5), 1-7.
- Bialas, A., & Markowska, A. (2019). Virtual Reality in Video Games: A Systematic Review of the Literature. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 11(1), 25-43. doi:10.4018/IJGCMS.2019010102
- Bowman, D. A., & McMahan, R. P. (2007). Virtual reality: How much immersion is enough? *Computer*, 40(7), 36-43.
- Craig, A. B. (2013). *Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications*. Morgan Kaufmann.
- Freeman, D., Haselton, P., & Regan, T. (2020). The Role of Immersive Technologies in Enhancing User Engagement in Fitness Applications: A Case Study on VR Boxing. *Journal of Interactive Media in Education*, 2020(1), 14. doi:10.5334/jime.579
- Freina, L., & Ott, M. (2015). A literature review on immersive virtual reality in education: State of the art and perspectives. *The Visual Computer*, 31(8), 1027-1052.
- Gugenheimer, J., Stemasov, E., Sareen, H., & Rukzio, E. (2016). SwiVRChair: A Motorized Swivel Chair to Nudge Users' Orientation for 360 Degree Storytelling in Virtual Reality. *Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems*, 359-368. doi:10.1145/2901790.2901812
- Guna, J., Jakus, G., Pogacnik, M., et al. (2014). An analysis of the precision and reliability of the Leap Motion sensor and its suitability for static and dynamic tracking. *Sensors*, 14(2), 3702-3720.
- Henderson, A., & Feiner, S. (2011). Augmented Reality in the Psychomotor Phase of a Procedural Task. *Proceedings of the IEEE*, 99(2), 163-170. doi:10.1109/JPROC.2010.2085102
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., et al. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(9), 641-661.
- Kim, K., & Biocca, F. (2018). Immersion in Virtual Reality for Health Care Interventions: A Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*, 20(4), e10924. doi:10.2196/10924
- Lang, B. (2018). *Survios' 'Creed: Rise to Glory' Is a VR Knockout for Boxing Fans*. Road to VR. Retrieved from <https://www.roadtovr.com/creed-rise-glory-vr-review-survios/>
- Laver, K., George, S., Thomas, S., Deutsch, J. E., & Crotty, M. (2012). Virtual Reality for Stroke Rehabilitation. *Cochrane Database of Systematic Reviews*, (9), CD008349. doi:10.1002/14651858.CD008349.pub2
- Madary, M., & Metzinger, T. K. (2016). Real virtuality: A code of ethical conduct. Recommendations for good scientific practice and the consumers of VR-technology. *Frontiers in Robotics and AI*, 3, 1-23.
- Merchant, Z., Goetz, E. T., Cifuentes, L., et al. (2014). Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in K-12 and higher education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 70, 29-40.
- Oh, S. Y., Bailenson, J., & Welch, G. F. (2018). A systematic review of social presence: Definition, antecedents, and implications. *Frontiers in Robotics and AI*, 5, 1-17.
- Rusu, C., Salvatore, J., & Liu, B. (2015). User experience evaluation: A case

- study of virtual reality game. Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (pp. 439-444).
- Sharples, S., Cobb, S., Moody, A., & Wilson, J. R. (2008). Virtual reality induced symptoms and effects (VRISE): Comparison of head mounted display (HMD), desktop and projection display systems. *Displays*, 29(2), 58-69.
- Staiano, A. E., & Calvert, S. L. (2011). Exergames for physical education courses: Physical, social, and cognitive benefits. *Child Development Perspectives*, 5(2), 93-98.
- Suh, B., & Prophet, J. (2018). The future of virtual reality. *Business Horizons*, 61(5), 657-665.
- Wiederhold, B. K., & Wiederhold, M. D. (2014). Virtual reality therapy for anxiety disorders: Advances in evaluation and treatment. *Focus*, 12(3), 291-305.