

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Pembangunan desain interaksi game pembelajaran kebudayaan yang menggunakan teknologi *virtual reality* terbaru dan dengan menggunakan pendekatan *participatory*, serta pembangunan konten yang menggunakan *mission objektif* dapat menghasilkan model desain interaksi yang tepat dan dapat diterima dengan mudah oleh penggunanya.

5.2 Saran

Pembangunan suatu desain interaksi bisa saja dibangun berdasarkan asumsi pengembang itu sendiri, akan tetapi alangkah lebih baiknya bila desain yang dibentuk berdasarkan oleh hasil riset kepada target pengguna itu sendiri dan didasarkan oleh standar yang sudah ada, agar desain yang dihasilkan dapat diterima dengan mudah oleh penggunanya. Adapun beberapa saran mengenai *prototype* aplikasi sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat masih berupa prototype sehingga belum seluruh konten pembelajaran yang ada terimplementasikan.
2. Aplikasi yang dibentuk hanya berfokus kepada desain interaksi dan konten pembelajaran, sehingga untuk ke depan dapat ditambahkan model pendapatan dalam pengimplementasiannya.
3. Model tiga dimensi yang dibentuk belum sepenuhnya mirip dengan aslinya, sehingga butuh pengembangan model desain tiga dimensi yang lebih realistis.
4. Animasi pada tarian tradisional masih sangat kaku, sehingga dibutuhkannya pengembangan animasi yang lebih halus.