Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disumpulkan bahwa *game virtual reality* pengenalan pencak silat dengan metode *fisher-yates shuffle* ini telah berhasil dirancang dan dibangun. Nilai *behavioral intention to use* dan *immersion* pengguna didapatkan dengan menggunakan pemodelan HMSAM (Hedonic-Motivation System Adoption Model). Perhitungan *behavioral intention to use* diperoleh hasil sebesar 78.61% dan dapat disimpulkan bahwa pengguna "setuju" untuk mau menggunakan kembali *game virtual reality* pengenalan pencak silat dengan metode *fisher yates shuffle*. Nilai *immersion* yang didapatkan sebesar 77% yang dimana menunjukan bahwa pemain "setuju" *game virtual reality* pengenalan pencak silat dengan metode *fisher yates shuffle* pemain merasa diikutsertakan dalam permainan.

Perolehan nilai *behavioral intention to use* dan *immersion* menunjukan pemain "setuju" untuk menerima seni ilmu bela diri pencak silat secara baik. Pemain tidak memandang negatif dan tidak menolak seni ilmu bela diri pencak silat sebagai elemen dari permainan. Maka, dapat disimpulkan bahwa *game virtual reality* pengenalan pencak silat dengan metode *fisher yates shuffle* dapat menjadi sarana pengenalan seni ilmu bela diri pencak silat kepada pengguna.

5.2 Saran

Saran yang dapat dilakukan untuk dijadikan penelitian selanjutnya yang berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengenalan pencak silat dapat diimplementasikan dalam bentuk *game* dengan *genre* yang berbeda. Salah satu *genre* yang memungkinkan adalah simulasi atau aksi.
2. Pengenalan pergerakan seni ilmu bela diri pencak silat yang melibatkan kombinasi pergerakan kaki dan tangan. Dengan demikian, sikap kuda-kuda pencak silat pemain akan diikut sertakan dalam permainan.
3. Pengenalan budaya Indonesia yang lain semisalnya pengenalan batik kedalam permainan anak-anak untuk mengetahui jenis-jenis batik serta asalnya untuk melestarikan budaya Indonesia.