

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, didapatkan bahwa *game virtual reality* pengenalan Muay Thai menggunakan algoritma *sattolo shuffle* berhasil dirancang dan dibangun. Tingkat penerimaan pengguna didapatkan dengan menggunakan pemodelan *Game User Experience Satisfaction Scale* (GUESS). Melalui pemodelan ini, hasil perhitungan tingkat penerimaan game yang didapatkan sebesar 83.84% untuk hasil perhitungan keseluruhan, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa "puas" terhadap *game virtual reality* pengenalan Muay Thai menggunakan algoritma *sattolo shuffle*. Perolehan tingkat penerimaan pengguna yang menunjukkan pada tingkat "puas" menandakan bahwa pengguna dapat menerima pengenalan bela diri Muay Thai secara baik dalam sebuah *game virtual reality* dan tidak menolak bela diri Muay Thai sebagai elemen yang terkandung dalam *game*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game virtual reality* pengenalan Muay Thai menggunakan algoritma *sattolo shuffle* dapat menjadi sarana pengenalan bela diri Muay Thai kepada pengguna.

5.2 Saran

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

1. Pengenalan gerakan bela diri Muay Thai yang menerapkan gerakan siku, lutut, dan kaki. Hal ini untuk mendapatkan pengetahuan gerakan bela diri Muay Thai secara menyeluruh.
2. Perancangan dan pembangunan *game* dapat menggunakan alat yang mampu mendeteksi gerakan tangan pemain, seperti menggunakan *leap motion*, *google daydream*, dan *oculus*.
3. Memberikan serangkaian kombinasi gerakan yang akan diselesaikan pada mode permainan sehingga kombinasi gerakan yang dilakukan pemain menjadi lebih natural.

4. Memperdalam cara pengelanaan gerakan bela diri Muay Thai seperti menambahkan langkah-langkah gerakan secara lebih detail, menambahkan ilustrasi dari langkah-langkah sebuah gerakan, maupun hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat melakukan gerakan untuk menghindari cedera.
5. Dapat ditambahkan aspek cerita untuk mengenalkan bela diri Muay Thai, maupun aspek *multiplayer* agar pemain lebih tertarik untuk memainkan permainan.

