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.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Melalui perancangan yang telah dilakukan penulis, memahami UX (interaksi, *UI* dan *usability*) pada VR, penulis membuat sketsa untuk *UI* pada *VR* dan memilih sketsa terbaik yang cocok pada *VR* dan cerita yang akan disampaikan oleh penulis dan tim. *UX* pada permainan ini dirancang agar memiliki interaksi yang mudah dipahami dan *UI* yang dapat dilihat dengan jelas dari segi informasi dan perintah yang diberikan. Secara khusus *UI* pada *VR* memiliki peletakan pada ruang 3D berbeda dengan aplikasi biasanya yang melekatakan *UI* pada ruang 2D dan menempel pada kamera. Keunggulan *UX* pada *VR* adalah terletak pada cara peletakan dan ber-interaksi secara langsung dengan benda yang ada pada ruang 3D.

Dari penelitian ini penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan permainan "Aseng's Adventure: Pecinan" pemain dapat memahami budaya tionghoa lewat makanan yang pemain masak. Keunggulan interaksi pada permainan ini adalah dengan menggunakan manupulasi objek 3D secara langsung menghasilkan kesan yang lebih imersif. Pengguna yang telah memainkan permainan ini menyatakan bahwa pengetahuan mereka akan makanan khas tionghoa bertambah setelah memainkan permainan ini. Pengguna juga menyatakan bahwa memasak pada permainan ini sangatlah mudah jika dibandingan dengan memasak pada biasanya juga menyerupai cara memasak pada aslinya walaupun dalam bentuk yang disederhanakan.

Perancangan Interaktivitas Virtual..., Hadi Purnama, FSD UMN, 2018

5.2. Saran

Melalui pengalaman penulis dalam projek tugas akhir ini penulis memberikan saran bagi yang ingin mengerjakan projek tugas akhir berupa *VR*.

1. Untuk membuat proyek Tugas Akhir *VR* khususnya membahas interaksi, silahkan langsung membahas *UX*. Karena dalam *UX* sudah terdapat interaksi, *UI*, dan *usability*, yang dimana seluruhnya merupakan kesatuan dan tidak dapat dipisahkan.

2. Sediakan sebuah *hardware development kit* (*HDK*) khusus untuk *VR* karena ini akan memudahkan sekaligus mempercepat proses pengerjaan, karena jika ada *HDK* proyek tidak perlu di-*build* ketika ingin di-*test*.

3. Bagi yang ingin membuat *VR mobile* dapat menggunakan Oculus GO atau Gear VR, karena kedua *VR mobile* tersebut dapat digolongkan *VR interactive*..

Untuk kedepannya jika teknologi memungkinkan, berikanlah umpan balik (*feedback*) yang lebih dari sebuah suara dan tampilan visual. Misalnya ada *forcefeedback* ketika memotong atau mengankat sebuah benda kontroller akan menyesuaikan tekanan, beban, dorongan dan jika hal tersebut masih belum memungkinan berikanlah sebuah umpan balik berupa getaran (*vibration*) pada kontroller.

Perancangan Interaktivitas Virtual..., Hadi Purnama, FSD UMN, 2018