

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari perancangan Tugas Akhir ini adalah penulis mengharapkan dengan diperkenalkannya media baru yang biasanya digunakan untuk bermain namun bisa juga digunakan sebagai media untuk belajar yang unik dan menarik ini agar siswa dan siswi SMA Jakarta dapat mengetahui dan tertarik untuk mempelajari alat musik tradisional Betawi dan dapat melestarikan kembali kesenian tradisional Betawi agar tidak punah. Diharapkan dalam perancangan ini sesuai dan efektif dalam menjawab permasalahan di atas.

Pada perancangan kali ini penulis menyadari adanya kelebihan dan kekurangan. Pada perancangan ini penulis menganggap media ini cukup efektif untuk menarik perhatian Siswa Siswi SMA Jakarta untuk mempelajari alat musik tradisional betawi dengan memberikan informasi secara umum dan pengenalan awal mengenai alat musik tradisional Betawi.

5.2 Saran

Media ini dapat berguna bagi siswa siswi sma Jakarta untuk mempelajari alat musik tradisional Betawi dengan cara yang baru. Penggunaan media ini membutuhkan waktu 15-25 menit setiap penggunaannya, perancang menyarankan untuk tidak menggunakannya terlalu lama, karena tidak semua orang dapat bertahan untuk menggunakan VR melebihi waktu tertentu atau dapat merasa pusing jika menggunakan VR ini.

Perancang juga mengharapkan pada perancangan Tugas Akhir ini adalah penulis mengharapkan Universitas Kristen Marantaha khususnya fakultas FSRD jurusan Game Grafik Desain Komunikasi Visual dapat mengembangkan kembali mengenai topik pembelajaran dengan menggunakan Virtual Reality kepada mahasiswa/i agar

dapat menjadi media yang digunakan sebagai media pembantu pendidikan formal yang dapat meningkatkan proses pembelajaran di Indonesia.

