

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis, perancangan objek, dan pengujian simulasi adalah sebagai berikut :

1. Penerapan mekanisme dari simulasi 3D sudah cukup mudah dan sesuai, seperti yang terlihat dari *feedback* hasil pengujian pada responden yang mendapat hasil cukup sesuai dengan rata-rata 70%.
2. Secara keseluruhan penggunaan simulasi 3D sudah dapat memproyeksikan dan mempromosikan mengenai tempat wisata yang berada di PLBN Skouw sekaligus sudah sesuai dengan tujuan utama dari penelitian ini, hal tersebut dapat dilihat dari hasil *feedback* para responden yang mendapat hasil positif dengan rata-rata 60%

#### **6.2. Saran**

Dari proses analisis, perancangan pada objek dan simulasi dan pengujian pada simulasi tempat wisata PLBN Skouw, didapatkan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dari simulasi ini, yaitu :

1. Pengembangan tekstur pada simulasi namun disesuaikan dengan spesifikasi dari komputer yang akan digunakan nantinya.
2. Penambahan fitur seperti denah, dan sebuah petunjuk arah untuk mempermudah pengguna awam dalam menggunakan simulasi.
3. Pengembangan pada bentuk dan pewarnaan lebih detail pada objek.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Syafrizal, R. Toyib, and G. Saputra, "Pembuatan Animasi 3D Profil Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu," no. 20, pp. 24–25, 2019.
- [2] J. K. Informatika, V. O. L. Vi, and N. O. Juni, "Jurnal khatulistiwa informatika, vol. vi, no. 1 juni 2018," vol. VI, no. 1, pp. 70–78, 2018.
- [3] S. C. Sanderson, S. A. Suckiel, M. Zweig, E. P. Bottinger, E. W. Jabs, and L. D. Richardson, "Development and preliminary evaluation of an online educational video about whole-genome sequencing for research participants, patients, and the general public," *Genet. Med.*, vol. 18, no. 5, pp. 501–512, 2016, doi: 10.1038/gim.2015.118.
- [4] D. Deslianti and R. Anugrah, "PEMBUATAN VIDEO 3D KAMPUS IV UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU MENGGUNAKAN BLENDER," vol. 2, no. 1, pp. 289–297, 2020.
- [5] V. Waeo, A. S. M. Lumenta, and B. A. A. Sugiarto, "Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2016, doi: 10.35793/jti.9.1.2016.14641.
- [6] M. Palanivelu and M. Duraisamy, "Color textured image segmentation using ICICM - Interval Type-2 Fuzzy C-means clustering hybrid approach," *Eng. J.*, vol. 16, no. 5, pp. 115–126, 2012, doi: 10.4186/ej.2012.16.5.115.
- [7] Y. Mariana, "Film Animasi 3D Jurnalis Sindo," *Palembang Politek. PalComTech*, vol. 2, no. 1, pp. 18–26, 2017.
- [8] R. Pangemanan, R. Sengkey, and O. A. Lantang, "Perancangan Animasi 3 Dimensi Alur Pengurusan Administrasi Pasien Umum Dan Jaminan Dibagian Rehabilitasi Medik RSUP Prof. DR. R.D Kandou Manado," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, 2016, doi: 10.35793/jti.9.1.2016.13750.
- [9] R. Cao, J. Walsh, A. Cunningham, M. Kohler, R. T. Smith, and B. H.

- Thomas, "Examining computer-supported 3d event recreation for enhancing cognitive load, memorability, and engagement," *Multimodal Technol. Interact.*, vol. 4, no. 3, pp. 1–16, 2020, doi: 10.3390/mti4030037.
- [10] V. T. Taufan Yusuf Aslah, Hans F. Wowor, "Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan," *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, 2017, [Online]. Available: <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16922>.
- [11] M. B. W. Bintang Adiati Kusuma Laras, T. Arie Setiawan P, "Perancangan Visualisasi Bangunan Karaton Kasunanan Surakarta Hadiningrat Sebagai Media Informasi Berbasis Animasi 3D," *Repos. Institusi Univ. Kristen Satya Wacana*, 2015, [Online]. Available: <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/10468%0A>.
- [12] E. W. F. Mei Parwanto Kurniawan, "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN 3D MODELLING DENGAN TEKNIK CELL SHADING," vol. 17, no. 3, 2016, [Online]. Available: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/1478%0A>.
- [13] P. Suta, N. Limdumrongnukoon, P. Chalardkitsirikul, T. Suntiyotin, P. Mongkolnam, and J. H. Chan, "Analysis of factors affecting multimedia delivery for elderly people," *Eng. J.*, vol. 22, no. 1, pp. 49–64, 2018, doi: 10.4186/ej.2018.22.1.49.
- [14] F. Hendajani, A. Hakim, M. D. Lusita, G. E. Saputra, and A. P. Ramadhana, "3D animation model with augmented reality for natural science learning in elementary school," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1013, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1742-6596/1013/1/012154.
- [15] V. K. Adhikarla, J. Sodnik, P. Szolgay, and G. Jakus, "Exploring direct 3D interaction for full horizontal parallax light field displays using leap motion controller," *Sensors (Switzerland)*, vol. 15, no. 4, pp. 8642–8663, 2015, doi: 10.3390/s150408642.
- [16] Q. Wang, "Design of 3D animation special effects in animation 3D modeling teaching based on QFD theory," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 12, no. 7, pp. 90–100, 2017, doi: 10.3991/ijet.v12i07.7218.

- [17] I. Paliokas *et al.*, “A gamified augmented reality application for digital heritage and tourism,” *Appl. Sci.*, vol. 10, no. 21, pp. 1–18, 2020, doi: 10.3390/app10217868.
- [18] F. Firdaus, “Dampak kebijakan pembangunan Pos Lintas Batas Negara (PLBN) Aruk di Desa Sebunga Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat,” *J. Ilm. Ilmu Pemerintah.*, vol. 3, no. 2, p. 109, 2019, doi: 10.14710/jiip.v3i2.3881.
- [19] A. R. Anandhyta and R. A. Kinseng, “Hubungan Tingkat Partisipasi dengan Tingkat Kesejahteraan Masyarakat dalam Pengembangan Wisata Pesisir,” *J. Nas. Pariwisata*, vol. 12, no. 12, pp. 68–81, 2020, [Online]. Available: [https://jurnal.ugm.ac.id/tourism\\_pariwisata](https://jurnal.ugm.ac.id/tourism_pariwisata).
- [20] D. T. Raharjana and H. S. A. Putra, “Penguatan SDM dalam e-Marketing untuk Promosi Desa Wisata di Kabupaten Malang,” *J. Nas. Pariwisata*, vol. 12, no. 2, pp. 140–151, 2020.
- [21] I. Sasongko, M. Reza, and N. Elabi, “Indonesia-Papua New Guinea Sebagai Wisata Belanja Di Distrik Muara Tami , Kota Jayapura-Papua ( Development Strategy of Indonesia-Papua New Guinea Border Market As Shopping Tourism in Muara Tami Distrik,” pp. 1–11, [Online]. Available: [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiU7ozj9qT1AhW3\\_XMBHbhyCaAQFnoECAIQAAQ&url=https://eprints.itn.ac.id/2F195%2F1%2FJURNAL%2520NESO%2520ELABI%252013.24.013.pdf&usg=AOvVaw0fDA72mUVhl6NgQdZ33\\_B0](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiU7ozj9qT1AhW3_XMBHbhyCaAQFnoECAIQAAQ&url=https://eprints.itn.ac.id/2F195%2F1%2FJURNAL%2520NESO%2520ELABI%252013.24.013.pdf&usg=AOvVaw0fDA72mUVhl6NgQdZ33_B0).
- [22] <https://www.blender.org>
- [23] <https://www.unity.com>