

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. *Photorealism* dapat digunakan dalam menciptakan 3d objek yang realistis.
2. Tingkat kemiripan yang dihasilkan dari objek yang dibangun dengan *photorealism* tinggi.

#### **B. Saran**

Saran yang dapat diberikan kepada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Dalam mengembangkan sebuah aplikasi VR yang membutuhkan objek yang realistis seperti game simulasi, dapat digunakan prinsip *photorealism*.
2. Dalam proses pembuatan 3D objek, penelitian ini menggunakan foto objek asli sebagai acuan dalam membuat 3D objek, cara ini dapat diikuti agar objek yang dihasilkan bisa semirip mungkin dengan objek asli di dunia nyata.
3. *Photorealism* juga dapat digunakan ketika membangun sebuah ruang, tidak hanya objeknya saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. T. Atmojo, P. Suroso, and S. Rahmah, "Pembelajaran Seni Budaya Dengan Menggunakan Media Virtual Reality (Vr) Pada Tingkat Satuan Sma Berbasis Local Wisdom Sumatera Utara," *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, vol. 6, no. 1, p. 182, 2022, doi: 10.24114/gondang.v6i1.35852.
- [2] R. P. N. Budiarti and F. A. Susanto, "Pengembangan Aset Tiga Dimensi Berbasis Photo-Realism untuk VR-Patient Room (Studi Kasus Rawat Inap RSI Jemursari)," *Applied Technology and Computing Science Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 61–70, 2019, doi: 10.33086/atcsj.v2i1.1300.
- [3] J. Li, H. Yang, F. Li, and J. Wu, "Application of virtual reality technology in psychotherapy," *Proceedings - 2020 International Conference on Intelligent Computing and Human-Computer Interaction, ICHCI 2020*, vol. 9, no. 9, pp. 359–362, 2020, doi: 10.1109/ICHCI51889.2020.00082.
- [4] O. Halabi, "Immersive virtual reality to enforce teaching in engineering education," *Multimed Tools Appl*, vol. 79, no. 3–4, pp. 2987–3004, 2020, doi: 10.1007/s11042-019-08214-8.
- [5] J. L. Rubio-Tamayo, M. G. Barrio, and F. G. García, "Immersive environments and virtual reality: Systematic review and advances in communication, interaction and simulation," *Multimodal Technologies and Interaction*, vol. 1, no. 4, pp. 1–20, 2017, doi: 10.3390/mti1040021.
- [6] Muhammad Jamil, "Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan," 2018.
- [7] Hanny Haryanto, "PENDIDIKAN MORAL DENGAN MENGGUNAKAN SISTEM REWARD DALAM GAME IMERSIF," 2010.
- [8] R. Yovanda, G. Mulyani, and N. Garnitasari, "Penerapan Teknologi Imersif pada Axioo Class Program di jenjang SMK," pp. 250–261, 2022.

- [9] H. Abdi, "Simulasi adalah Peragaan Sesuatu dalam Bentuk Tiruan, Pahami Bidanganya," *Hot.liputan6.com*, 2021.  
<https://hot.liputan6.com/read/4709122/simulasi-adalah-peragaan-sesuatu-dalam-bentuk-tiruan-pahami-bidanganya>
- [10] A. Suh and J. Prophet, "The state of immersive technology research: A literature analysis," *Comput Human Behav*, vol. 86, pp. 77–90, 2018, doi: 10.1016/j.chb.2018.04.019.
- [11] A. Surahman, A. Deni Wahyudi, and S. Sintaro, "Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace," *Jurnal Buana Informatika*, vol. 11, no. 2, p. 122, 2020, doi: 10.24002/jbi.v11i2.3701.
- [12] Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. 2013.
- [13] R. Nurdiyanto and E. Malik, "Pengembangan Virtual Lab Gelombang Cahaya Untuk," *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021 Institut Teknologi Telkom Surabaya*, pp. 1–14, 2021.
- [14] A. Nur, "Pembuatan model 3d pada game simulasi 'ayo ke perpunas' laporan skripsi," 2020.
- [15] H. A. F. Dimas Setiawan, M Suyanto, "Analisa dan Perancangan 3D Candi Cetho Menggunakan Metode Polygonal Modeling," *Ekonomi dan Teknik Informatika*, vol. Vol 5 Nomo, pp. 22–32, 2016.
- [16] B. S. Pardamean and H. Tolle, "Pembuatan Objek 3D Candi Badut Menggunakan Metode Photogrammetry," *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, vol. 5, no. 6, pp. 1–2, 2021.
- [17] K. Zibrek, S. Martin, and R. McDonnell, "Is photorealism important for perception of expressive virtual humans in virtual reality?," *ACM Trans Appl Percept*, vol. 16, no. 3, pp. 1–20, 2019, doi: 10.1145/3349609.

- [18] Y. Wang *et al.*, “A Survey on Metaverse: Fundamentals, Security, and Privacy,” *IEEE Communications Surveys and Tutorials*, pp. 1–32, 2022, doi: 10.1109/COMST.2022.3202047.
- [19] R. Setiawan, “Apa itu Metaverse? Apa yang Dapat Dilakukannya?,” 2022. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-metaverse/>
- [20]. M.Kom TEGUH SETIADI S.Kom, “Teknologi Virtual Reality,” *Universitas Stekom*, 2022. <https://sistem-komputer-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Teknologi-virtual-reality/3c7d14ddb0bd985245e72998ff8a1deac94ad8dd>
- [21] A. L. Satyadinoto, “Mengenal 3D Modelling,” 2020. <https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3d-modelling>
- [22] Anonim, “Manfaat 3D Design Untuk Pengembangan Sebuah Produk,” 2022.
- [23] A. Hussain, H. Shakeel, F. Hussain, N. Uddin, and T. L. Ghouri, “Unity game development engine : A technical survey,” *University of Sindh Journal of Information and Communication Technology (USJICT)*, vol. 4, no. 2, pp. 73–81, 2020.
- [24] D. Azqiya, “Mengenal Aplikasi Unity,” 2021. <https://www.leskompi.com/mengenal-aplikasi-unity/>
- [25] W. Bintara Setia, “Pengertian Blender – Sejarah, Fitur, Kelebihan, Kekurangan,” 2023. <https://dianisa.com/pengertian-blender/>
- [26] N. Syafira, “Oculus Quest, Perangkat VR Andalan dari Oculus. Apa Bedanya?,” 2020. <https://www.smarteye.id/blog/oculus-quest/>
- [27] J. S. Joon, “Principles of Photorealism to develop photorealistic visualisation for Interface Design: A review,” *Proceedings - 2010 7th International Conference on Computer Graphics, Imaging and*

*Visualization, CGIV 2010*, no. June, pp. 17–25, 2010, doi:  
10.1109/CGIV.2010.12.

- [28] J. Brenton, “Photorealism in Interior Architectural Images,” 2007.
- [29] Anonim, “Alat Musik Kenong : Contoh, Gambar, Fungsi dan Jenisnya,” 2023. <https://www.romadecade.org/alat-musik-kenong/#!>
- [30] I. N. Natanael and D. I. Aryani, “Kajian User Experience Terhadap Aspek Realisme Dalam Game Digital 3D,” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 6, no. 1, pp. 93–104, 2021, doi: 10.25105/jdd.v6i1.9246.
- [31] A. Senoprabowo and N. Hasyim, “Imersifitas Game Untuk Pembelajaran Sejarah,” *Visualita*, vol. 5, no. 1, pp. 28–43, 2013, doi: 10.33375/vslt.v5i1.1102.
- [32] N. M. Janna and Herianto, “KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS,” *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.
- [33] F. D. P. Anggraini, A. Aprianti, V. A. V. Setyawati, and A. A. Hartanto, “Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6491–6504, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3206.