

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan 3D Aset for Metaverse Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKI Malang ini membuat suatu rancangan aset yang telah dibuat dan diaplikasikan kedalam penerapan VR Metaverse. Perancangan ini 3D aset ini terdiri dari ruang Profile, ruang Kelas, ruang Creative Zone, ruang Seminar dan ruang Galeri. Seluruh komponen aset yang dibuat ini dirancang dapat menjadi sumber inspirasi dan pembelajaran tentang membuat sebuah aset yang baik. Sesuai dengan observasi dan wawancara dari penelitian yaitu membuat objek yang baik dan menggunakan seminimal mungkin mesh agar tidak memberatkan beban system atau perangkat yang dipakai juga sebuah hasil yang tidak mudah, namun dengan pengujian dan tes yang dilakukan terhadap 3D aset ini dengan mengaplikasikannya ke Oculus Meta Quest 2 VR (*Virtual Reality*), membuat AR (*Augmented Reality*) kemudian Game Android dan build Web, membuktikan bahwa 3D aset yang dibuat sudah layak digunakan sebagai aset untuk metaverse itu sendiri.

Hal-hal ini juga diperkuat dengan:

- a. Hasil yang telah dikerjakan pada perancangan ini yaitu pembuatan 3D aset yang terdiri aset ruang Profile, ruang Kelas, ruang Creative Zone, ruang Seminar dan ruang Galeri. Pembuatan ini juga didasarkan dengan sketsa yang sudah dibuat melalui *brainstorming* dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Beberapa aset pendukung juga dibuat seperti *ground* atau lantai dasar dari setiap

bangunan dan juga beberapa eksterior yang mendukung seperti pohon, kursi beton dan lain sebagainya.

- b. Berdasarkan analisis yang ada, tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis metaverse dan digital learning semakin berkembang akhir-akhir ini. Tidak hanya STIKI saja yang meluncurkan basis pembelajaran melalui digital learning yang mengarah ke Metaverse, akan tetapi banyak perguruan tinggi yang mulai mengarahkan pembelajarannya melalui digital learning agar mahasiswanya bisa mendapatkan proses pembelajaran yang berbeda dari biasanya.
- c. Kesimpulan dari pembuatan 3D aset ini adalah dimulai dari pencarian data-data yang dibutuhkan untuk membuat sebuah 3D aset yang telah ditentukan. Pembuatan 3D aset ini pun termasuk dalam pembuatan 3D aset model yang rumit dan menyesuaikan dengan tema yang diberikan yaitu *modern building* atau *futuristic*. Pada tahap pembuatan tersebut harus menyesuaikan atau memperhatikan perangkat yang akan digunakan sebagai media dari Metaverse yang dibuat. 3D aset yang telah dibuat ini sudah mampu berjalan di dalam Metaverse, dengan menyesuaikan dan meminimalkan texture dan vertex yang digunakan.
- d. Temuan dan kendala yang ada pada proses perancangan ini adalah, pada temuan pertama adanya integrasi yang bisa dilakukan pada *software* Adobe Photoshop dengan *software* Blender untuk melakukan pewarnaan atau pemberian tekstur pada objek atau aset yang telah dibuat. Tampilan website yang dihasilkan bisa langsung dilakukan dengan *publish* melalui *software* Unity langsung akan tetapi perlu adanya *hosting* yang dilakukan untuk website tersebut. Kemudian kendala

yang ada pada proses perancangan ini adalah jika ingin membuat sebuah *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)* sebisa mungkin proyek tersebut dibedakan atau dipisah keduanya, karena pada penerapan *VR* atau *AR* sedikit berbeda dan hal tersebut juga dapat berpengaruh pada hasil *output* atau *build* yang ditampilkan pada *VR* atau *AR* yang dihasilkan.

5.2 Saran

Saran yang bisa penulis sampaikan disini adalah pembuatan 3D aset yang ada saat ini mungkin perancangan awal yang dilakukan dan masih terdapat kekurangan yang mungkin bisa dilengkapi oleh peneliti atau perancang yang mengambil tema yang sama dengan perancangan penelitian Tugas Akhir ini. Penentuan objek atau aset yang akan dibuat, tema yang perlu diperhatikan dan beberapa konsep metaverse yang akan dibuat.

Saran yang kedua mungkin perancangan ini masih kurang dengan interaksi yang ada didalam Metaverse yang dimana, interaksi yang ada merupakan sebuah coding yang belum mampu dikuasai oleh perancang pada saat ini dan hanya ada beberapa interaksi yang mungkin secara sederhana yang dapat dilakukan. Pada perancangan berikutnya mungkin bisa berkolaborasi dengan program studi Teknik Informatika sebagai system coding dan perancangan aset dibuat oleh program studi Desain Komunikasi Visual sendiri, sehingga perancangan tersebut dapat menjadi sebuah proyek yang secara keseluruhan baik dari system coding hingga aset yang dibuat.