

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan metaverse sebagai media imersif pengenalan kampus UBHINUS merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan promosi kampus di era digital saat ini. Rumusan masalah yaitu bagaimana merancang media imersif yang dapat digunakan untuk mendukung promosi UBHINUS, telah dijawab melalui metodologi berbasis *Design Thinking* yang dimulai dari tahap *empathize, define, ideate, prototype, hingga test*.

Media imersif yang dirancang berupa model 3D yang terdiri dari ruang indoor bergaya futuristik, interior atau furniture seperti sofa dan lampu, objek display seperti meja dan layar, dan konten seperti informasi kampus, informasi prodi, testimoni, prestasi, kerjasama, hingga karya mahasiswa. Aset-aset 3D dirancang menggunakan pendekatan *low-poly* untuk menjaga performa dan kompatibilitas dalam platform metaverse berbasis web seperti Spatial.io. Penilaian terhadap hasil perancangan dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba pengguna.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media yang berkompeten di bidangnya, aset yang dirancang memperoleh skor total sebesar 140 dari 160, dengan nilai persentase kelayakan sebesar 87,5%. Nilai ini berada dalam kategori ‘Sangat Layak’ menurut interpretasi klasifikasi Skala Likert yang digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa metaverse yang dirancang secara fungsional, efisien, mudah

digunakan, dan protabel untuk berbagai perangkat, sangat memungkinkan untuk diimplementasikan sebagai media imersif pengenalan kampus.

Dengan demikian, perancangan media imersif dalam penelitian ini layak digunakan dan diimplementasikan dalam strategi promosi UBHINUS. Hasil ini didukung dengan bukti-bukti pengujian teknis dan validasi kualitatif yang objektif terhadap fungsi, tampilan visual, interaktivitas, dan aksesibilitas dari media imersif yang dibuat.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan adalah perancangan metaverse saat ini mungkin masih memiliki kekurangan dan belum terlalu sempurna sehingga kedepannya dapat diperbarui oleh peneliti atau perancang yang mengambil topik serupa dengan tugas akhir ini. Dengan berbagai persiapan yang lebih matang, terutama dalam penentuan objek atau aset yang akan dirancang, tema yang diangkat, dan konsep metaverse yang dibuat.

Kemudian, perancangan metaverse mungkin juga masih minim interaksi dan aktivitas virtual yang ada di dalam metaverse. Interaksi yang ada merupakan aset bawaan dan beberapa konfigurasi belum mampu dikuasai oleh perancang sehingga bentuk interaksi yang ada masih cukup sederhana dan umum. Pada perancangan berikutnya mungkin dapat berkolaborasi antar peneliti dari latar belakang program studi yang berbeda agar lebih mudah dalam mengembangkan sistem interaksi dalam media imersif dan perancangan tersebut menjadi sebuah proyek yang lebih sempurna secara keseluruhan, baik dari segi pemrograman maupun perancangan aset visualnya.