

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari penelitian dan pembahasan sebelumnya, perancangan video visualisasi 3D menggunakan metode *Multimedia Life Cycle Development* (MDLC) yang melalui tahapan konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Tahap konsep adalah tahap awal dalam proses perancangan media di mulai menentukan ide konsep media, tujuan perancangannya. Tahap ke dua yaitu perancangan (*design*) yang meliputi pembuatan naskah, storyboard dan juga menentukan tone warna. Selanjutnya tahap ketiga pengumpulan materi (*material collecting*) yang meliputi pengumpulan foto, pembuatan asset 3D dengan menggunakan *software* blender dan audio. Selanjutnya tahap perakitan (*assembly*) yang meliputi proses pembuatan video visualisasi sampai dengan tahap *compositing* dengan menggunakan *software* twinmotion dan cupcut pro.

Media yang sudah di buat selanjutnya masuk tahap testing yang melalui uji coba *alpha* dilakukan bersama dengan ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakannya, kemudian dilanjutkan ke uji coba beta setelah mendapatkan penilaian dan melakukan revisi yang diperlukan. Hasil yang di peroleh Uji validasi alpha dengan ahli materi menghasilkan nilai 92% dengan kategori "Sangat Layak", sedangkan penilaian dari ahli media menghasilkan nilai 87% dengan kategori "Sangat Layak". Di sisi lain, hasil uji coba beta dengan partisipan menghasilkan nilai 93% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video visualisasi 3D ini dapat digunakan sebagai media informasi mengenai fasilitas dan tata letak kampus yang bermanfaat bagi semua orang.

Tahap terakhir yaitu *distribution* media video visualisasi tersebut akan diunggah ke YouTube untuk menjangkau audiens lebih luas dan menyampaikan pesan secara efektif. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Cibiru akan mendukung distribusi ini, memungkinkan video menjangkau mahasiswa,

masyarakat umum, dan calon mahasiswa. Dengan dukungan ini, informasi tentang tata letak dan fasilitas kampus diharapkan dapat tersampaikan dengan jelas dan bermanfaat.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa video visualisasi 3D memiliki potensi yang signifikan sebagai media penyampaian informasi sekaligus memperkaya keragaman media edukasi. Dengan adanya animasi 3D ini, diharapkan mampu memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami mengenai tata letak dan fasilitas yang ada di kampus UPI Cibiru. Target audiens dari video visualisasi ini adalah mahasiswa serta masyarakat umum, khususnya yang berada dalam rentang usia 18 hingga 30 tahun. Melalui media visualisasi ini, diharapkan mereka dapat dengan mudah mengenali berbagai fasilitas dan memahami tata letak kampus, sehingga memudahkan mereka dalam beraktivitas dan berinteraksi di lingkungan kampus. Selain itu, penggunaan visualisasi 3D sebagai alat bantu informasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan perhatian para audiens, mengingat pendekatan visual seringkali lebih efektif dalam menyampaikan informasi dibandingkan dengan media konvensional lainnya. Dengan demikian, video visualisasi 3D ini tidak hanya berperan sebagai sumber informasi tetapi juga sebagai inovasi dalam metode penyampaian edukasi yang lebih menarik dan interaktif..

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian dan penggunaan media mengenai perancangan video visualisasi 3D Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru sebagai media informasi, berikut beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan oleh peneliti:

1. Terbatasnya pembahasan yang disajikan pada penelitian ini, harapannya penelitian selanjutnya dapat memperluas pembahasan agar dapat lebih bermanfaat dan memperoleh penjelasan yang lebih banyak.
2. Video visualisasi 3D yang digunakan berdurasi 4 menit 44 Detik. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan durasi dapat dipersingkat namun tetap

memuat informasi yang lebih lengkap dan menarik. Pendekatan ini akan membuat video lebih efisien, meningkatkan efektivitas penyampaian pesan, dan menarik lebih banyak perhatian penonton

3. Diharapkan penelitian ini memanfaatkan teknologi terkini seperti AR, VR, XR, MR, atau AI agar tetap relevan dengan perkembangan zaman dan memperluas jangkauan informasi mengenai fasilitas kampus. Dengan penggunaan teknologi tersebut, informasi dapat disampaikan secara lebih interaktif dan menarik, meningkatkan pemahaman serta ketertarikan audiens. Selain itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan video visualisasi 3D yang tidak hanya menampilkan eksterior, tetapi juga memvisualisasikan interior bangunan. Dengan demikian, penonton akan mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai bangunan dan fasilitas kampus, serta menikmati pengalaman visual yang lebih lengkap dan mendalam. Pendekatan ini akan meningkatkan nilai informatif dan estetika video, memperkuat daya tarik dan efektivitas penyampaian pesan.