



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan tugas akhir ini, yaitu Pengaplikasian Maket Digital 3D Universitas Multimedia Nusantara, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1.) Penguasaan teknik *modeling* dalam membuat visualisasi 3D memegang peranan yang penting dalam proyek yang memiliki tema arsitektural.
- 2.) Kemampuan *texturing* sangat dibutuhkan dalam 3D desain karena sangat mempengaruhi hasil akhir dalam visualisasi 3D.
- 3.) Penciptaan interaktivitas sangat mempengaruhi *user experience*.
- 4.) *Game engine* merupakan engine yang dapat digunakan untuk membuat *game* saja, tetapi dapat digunakan untuk pembuatan media interaktif semacam karya tugas akhir penulis ini.

5.2. Saran

Dengan pengerjaan tugas akhir ini penulis sangat belajar dalam pembuatan visualisasi 3D dan menambah ilmu terhadap *game engine* yang sebelumnya tidak pernah diajarkan dalam perkuliahan. Walaupun begitu, dari sini dapat diketahui bahwa dalam perkuliahan dikelas, jangan mempersempit diri kita untuk mendapatkan ilmu

pengetahuan yang baru. Perkuliahan hanya sebagai sarana untuk ‘membuka mata’ kita pada suatu subjek ilmu pengetahuan. Kita dapat menggunakan perkembangan teknologi ini dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh ilmu yang baru.

Selain itu penulis menemukan beberapa kesulitan dalam pengerjaan maket digital 3D UMN ini, misalnya dengan proses pembangunan UMN yang masih berlanjut ini menimbulkan beberapa hal yang mungkin seperti perpindahan letak ruang kelas. Lalu ada beberapa ruangan yang tidak penulis masukan kedalam batasan tugas akhir ini karena ruangan-ruangan yang dimaksud tersebut kiranya masih memiliki fungsi yang rancu untuk kegiatan perkuliahan. Misalnya saja untuk ruang 510 dan beberapa ruang pada lantai 6 yang biasanya digunakan untuk kegiatan mahasiswa diluar perkuliahan. Untuk itu jika UMN memang sangat membutuhkan desain maket digital, desainnya harus terus di update menyesuaikan proses pembangunannya. Dan aplikasi maket digital merupakan salah satu ide yang bagus untuk mempromosikan kampus yang masih tergolong baru ini.

UMN