

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

*Virtual reality (VR)* adalah teknologi yang memungkinkan interaksi dalam lingkungan 3D buatan komputer, meniru realitas dan memberikan pengalaman emosional yang nyata. Salah satu bentuk pemasaran adalah *platform* penjualan yang memfasilitasi jual beli barang, termasuk *avatar VR*. Namun, tidak semua konten kreator memiliki kemampuan untuk membuat *avatar* mereka sendiri karena memerlukan keahlian khusus dan waktu yang cukup lama. Sebagai solusi, kreator dapat membeli aset dari *platform* penjualan yang ditawarkan oleh kreator lain. Dengan adanya *platform* ini, kreator dapat membuat avatar mereka sendiri atau menggunakan aset yang ada. Namun, masalah yang dihadapi adalah kurangnya informasi tentang aset *avatar VR* dan kurangnya ketersediaan *platform* penjualan yang mudah dijangkau. Oleh karena itu, solusi yang diusulkan adalah perancangan *UI/UX website e-commerce* khusus untuk *avatar VR*. *Website* ini akan membantu konten kreator dalam membeli aset *VR* dengan mudah dan diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas dan ketersediaan aset *avatar VR*, sehingga memudahkan pemain dalam menciptakan *avatar virtual reality*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan kreator *avatar 3D*, ditemukan bahwa pembuatan karakter dalam realitas virtual, terutama di *platform* seperti VRChat, memiliki daya tarik yang besar bagi para penggunanya. Motivasi utama untuk membuat karakter tersendiri adalah untuk menciptakan representasi unik dari diri mereka sendiri di dunia virtual. Meskipun ada tantangan dalam mencari dan memasang aset karakter, baik dari segi teknis maupun ketersediaan sumber daya, kemauan untuk mengatasi hambatan tersebut tampak kuat. Pentingnya pemahaman akan alat dan sumber daya yang tersedia untuk menciptakan karakter yang sesuai dengan keinginan pengguna. Dengan demikian, pembuatan karakter *VR* tidak hanya menjadi ekspresi kreativitas, tetapi juga memperkuat identitas individu dalam ruang virtual.

Konsep *website* yang diambil adalah *Spirits arise when creativity leads to the creation of content* dengan mendorong inovasi dan inspirasi yang tak terbatas. Perancangan *website* juga melibatkan penggunaan media sekunder seperti Instagram *feeds*, desain dokumen, serta *merchandise* seperti topi dan baju, dan *gimmick* seperti *button pin* dan *sticker*. Setelah tahap perancangan, *website* diujikan melalui *alpha test* untuk mendapatkan masukan terhadap aspek visual, interaktivitas, dan konten. Beberapa masukan kemudian dinilai dan diterapkan, menciptakan *website* baru yang lebih baik. *Website* terbaru tersebut kemudian diuji kembali melalui *beta test* untuk mengidentifikasi potensi perbaikan desain.

Berdasarkan hasil *beta test* dan analisis penulis, konsep yang diterapkan pada *website* secara keseluruhan sudah memenuhi tujuannya sebagai *platform* yang mempermudah pemain dalam membuat *avatar 3D*. Namun, terdapat potensi untuk pengembangan lebih lanjut pada iterasi berikutnya, seperti penyesuaian palet warna, peningkatan interaksi, dan penambahan elemen visual yang menarik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam proses merancang tugas akhir ini, penulis ingin menawarkan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh mahasiswa yang tertarik untuk mengambil topik atau media yang sejenis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menemukan solusi untuk sebuah masalah dalam tugas akhir kadang-kadang terasa sangat menantang untuk diwujudkan. Oleh karena itu, menyederhanakan ide yang kompleks menjadi lebih sederhana dapat memberikan solusi yang lebih efisien untuk diimplementasikan.
- 2) Mengatur waktu untuk penelitian, riset, penyusunan laporan, dan perancangan menjadi salah satu prioritas karena batasan waktu yang ada.
- 3) Saat merancang *website*, penting untuk mempertimbangkan penggunaan media dengan cermat agar semuanya saling berkaitan dan menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.
- 4) Penggunaan *grid* harus diperhatikan dalam perancangan *website* untuk menciptakan desain yang konsisten dan teratur.

- 5) Dalam menentukan merchandise dan gimmick, penting untuk mempertimbangkan dengan matang agar tidak terlalu monoton atau biasa saja, dan media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan *website* serta tidak mengganggu pengalaman pengguna.
- 6) Dalam pengembangan halaman *login*, penting untuk memastikan bahwa tombol "*sign in*" tidak mengarahkan pengguna ke halaman *create account* untuk menghindari kebingungan pengguna.
- 7) Untuk meningkatkan keunikan karya, diperlukan penambahan elemen yang membedakan sehingga hasilnya lebih menonjol dan memikat perhatian pengguna.
- 8) Penulis sebaiknya melakukan wawancara dengan ahli *website* untuk memperoleh wawasan yang mendalam dan memperkaya informasi mengenai pengembangan *website*.
- 9) Agar mendapatkan hasil yang lebih akurat, disarankan untuk melakukan riset yang lebih mendalam untuk menentukan SES yang paling sesuai.
- 10) Untuk meningkatkan pemahaman pengguna, penting untuk memasukkan proses karya secara detail dalam media utama untuk memastikan informasi tersampaikan dengan jelas.
- 11) Target audiens sebaiknya difokuskan pada berbagai konten kreator dan pengguna *VR* untuk memperluas jangkauan dan dampak karya.