

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan proses pengumpulan data langsung di lapangan sampai dengan proses pembentukan atau pembuatan *3D Modeling*, serta menganalisa permasalahan dari data tersebut. Lingkungan Bukit Parangracuk yang belum orang banyak tahu atau terekspos, diharapkan akan menjadi objek wisata di kemudian hari dengan adanya promosi berupa video visual di social media manapun.

Tahapan uji coba atau evaluasi terhadap hasil *3D Modeling* dengan menggunakan kuesioner sebanyak 16 responden yaitu mahasiswa/i dalam bidang 3D serta pihak-pihak yang terkait di lingkungan Bukit Parangracuk. Skala likert sebanyak 75,46 % dan 63,75% oleh Dosen atau Para Ahli. Hasil dari likert tersebut maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini dirasa sudah layak atau sesuai dengan lingkungan Bukit Parangracuk serta menghasilkan sebuah video visual dengan durasi 26 detik.

5.2 Saran

Penelitian ini tentu saja tidak lepas dengan berbagai kekurangan serta kesalahan baik yang disengaja maupun tidak. Maka, dalam penelitian ini diharapkan dimasa depan dapat dikembangkan kembali baik dari segi metode penelitiannya maupun pada Teknik pembuatan *3D Modeling*.

Adapun saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Saran yang utama yaitu terdapat pada Teknik pembuatan *Modeling* untuk dikembangkan kembali.
2. Disarankan untuk pada masa yang mendatang bagian texturing dalam pembuatan 3D lingkungan Bukit Parangracuk lebih baik lagi terutama pada

bagian bebatuan.

3. Disarankan agar pada tahap *Rendering* terutama Teknik pengambilan gambar pada kamera lebih baik lagi.

