

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapatkan dalam proses pembuatan buku cerita Ramayana virtual reality yaitu :

1. Perancangan dan pembuatan buku cerita Ramayana virtual reality ini dimulai dari pengumpulan data dan informasi, menganalisa strategi yang akan dilakukan, merancang konsep, *flowchart*, struktur navigasi, desain *interface*, menyatukan semua desain interface ke dalam Unity dan memberikan script untuk menjalankannya.
2. Pada tahap perancangan, untuk memilih font teks supaya saat dibaca bisa nyaman yaitu dengan font Arial. Hal ini karena font Arial merupakan jenis font yang tegas dan mudah dibaca.
3. Pembuatan buku cerita Ramayana virtual reality ini digunakan untuk membantu meningkatkan minat baca di kota Klaten melalui Komunitas Literasi Klaten.
4. Pembuatan buku cerita Ramayana virtual reality ini hanya sebatas teks saja karena penulis ingin memperkenalkan teknologi virtual reality terlebih dahulu kepada masyarakat dengan melakukan survei melalui kuesioner mengenai seberapa besar pengetahuan masyarakat tentang virtual reality dan hasil yang didapat, 60% hasil kuesioner menjawab tidak tahu mengenai virtual reality.

5. Untuk menganalisis, penulis menggunakan analisis SWOT dengan kuadran SWOT dan perhitungan EFAS dan IFAS dan Matriks SWOT
6. Buku cerita Ramayana virtual reality ini diimplementasikan ke Google Playstore supaya menarik lebih banyak pengguna.

5.2 Saran

Buku cerita Ramayana virtual reality ini masih memiliki kekurangan, untuk pengembangan buku virtual reality ini dapat berdasarkan Analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan perbaikan dan penambahan beberapa komponen. Beberapa hal yang penulis sarankan untuk buku cerita Ramayana virtual reality ini adalah :

1. Penambahan visualisasi animasi dengan karakter 3D supaya ada interaksi dari pengguna serta bisa menciptakan suasana sebenarnya saat membaca buku cerita Ramayana virtual reality.
2. Penambahan perekaman narasi dan backsound yang cocok setiap halaman supaya suasana bisa lebih nyata dalam cerita tersebut.
3. Perhatikan pengaturan tata letak desain dan kombinasi warna antara objek desain karena mempengaruhi kenyamanan pengguna.

Membuat tampilan dalam buku cerita Ramayana virtual reality lebih nyata lagi membuat environment seperti batu kerikil, hembusan angin, rumput bergoyang, hewan – hewan dan masih banyak lagi.