

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Mengembangkan multimedia 3D sebagai sarana praktikum salah satunya dengan animasi. Animasi tersebut dilakukan dengan cara modelling pada aplikasi Blender dan proses coding pada aplikasi Verge 3D. Dengan Virtual Reality (VR) sebagai media untuk menampilkan hasil animasi agar animasi terlihat lebih nyata.
2. Proses coding animasi multimedia 3D sebagai sarana praktikum berbasis virtual reality menggunakan aplikasi Verge 3D. Pada Verge 3D proses coding dilakukan seperti menyusun *puzzle*. Terdapat banyak *puzzle* dengan berbagai macam intruksi yang bisa menggerakkan animasi. Susun *puzzle* tersebut sesuai dengan langkah kerja yang terdapat pada modul. Lalu hasil coding menjadi sebuah link yang bisa dihubungkan dan ditampilkan pada *virtual reality*.

5.2 Saran

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan yang penulis buat. Oleh karena itu penulis memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Dengan memanfaatkan multimedia 3D sebagai sarana praktikum diharapkan agar dimasa yang akan datang semua pembelajaran dapat menggunakan animasi 3D dan dibuat semenarik mungkin, agar pada proses pembelajaran mahasiswa maupun pelajar tidak cenderung bosan.
2. Sebaiknya animasi 3D ini dapat ditambahkan lebih banyak gerakan objek, agar penyampaiannya lebih maksimal dan lebih banyak visualisasi agar praktikum lebih menarik dan tidak monoton