

## **BAB V** **SIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan latar belakang serta pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat di simpulkan bahwa:

1. Implementasi virtual reality sebagai media simulasi tanggap bencana gempa bumi berbasis video 360 dirancang menggunakan *storyboard*, adapun perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video adalah *Blender 3D*, video ini di bangun pada komputer dengan menggunakan sistem operasi Windows. Dan hasil dari penelitian ini adalah sebuah video yang dapat digunakan sebagai media simulasi tanggap bencana gempa bumi, serta menggunakan metode pengembangan video multimedia.
2. Pemanfaatan teknologi visualisasi 3D pada video ini berjalan sesuai dengan perancangan, yaitu dapat menampilkan objek 3D dan informasi tentang objek simulasi tanggap bencana gempa bumi secara video 360.
3. Dengan memanfaatkan teknik visualisasi 3D *virtual reality* untuk media simulasi tanggap bencana gempa bumi kepada masyarakat lokal dan nasional.

### **5.2 Saran**

Saran yang diberikan sesuai dengan adanya penelitian yang telah di lakukan adalah:

1. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan video simulasi tanggap bencana gempa bumi dibuat dengan struktur bangunan gedung bertingkat.
2. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat membuat video ini menjadi lebih menarik dengan kombinasi *texture* dan desain yang cocok untuk video ini.

3. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan efek sentuh dan *realtime* gerak guna melengkapi segala kekurangan yang ada pada video visualisasi 3D saat ini.