

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pada akhir penulisan perancangan ini, perancang akan memberikan beberapa kesimpulan, buku *augmented reality* ini merupakan buku yang memperkenalkan tradisi *jemparingan gagrak mataram* dengan interaktif, dengan memunculkan objek 3D dapat menjadi daya tarik anak – anak untuk membaca dan bisa lebih mudah untuk memahami materi dari buku ini, ditambah dengan *voice over* agar anak – anak tidak bosan dengan isi materi buku ini. Selain untuk memperkenalkan anak – anak dengan teknologi modern juga tidak meninggalkan kegiatan membaca buku.

Perancangan buku *augmented reality* ini menggunakan beberapa *software* yaitu Blender untuk membuat asset 3D dan *me-ringging* karakter, Unity untuk membangun aplikasi yang digunakan untuk media *augmented reality*, serta Adobe Illustrator untuk membuat asset 2D dan *me-layout* buku *augmented reality*.

Kendala yang dialami oleh perancang adalah ketika membangun aplikasi di software Unity, membutuhkan beberapa script yang sebelumnya belum penulis pahami dan terdapat banyak *error* saat *mem-build* aplikasi AR tersebut, sehingga menyita banyak waktu untuk memperbaiki kendala tersebut.

5.2. Saran

Adanya beberapa kendala tersebut diatas, penulis memberi saran khususnya mahasiswa DKV yang ingin merancang tentang *augmented reality* agar mengatur waktu dengan baik mempertimbangkan kendala yang tidak terduga ketika membangun sebuah aplikasi dan juga memperbanyak referensi tentang *software* untuk membangun *augmented reality* agar lebih efisien waktu saat merancang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Hakim, Lukman. 2019. *Alif & Sofia “Ayo, Shalat! Untuk laki – laki”*. Bandung: Al-Bayan Kids.

Jurnal

Martika, Dewa. 2019. Perancangan Animasi 3D Sebagai Media Memperkenalkan Ajaran Sad Ripu Pada Anak Di Denpasar. Sekolah Tinggi Desain Bali.

Situs

Dosen Pendidik 2. 2020. *Augmented reality: Pengertian, Jurnal, Sejarah, Manfaat & Contoh*. Diakses pada 21 April 2020 pukul 01:50 WIB.
[https://www.dosenpendidikan.co.id/augmented-reality/#Pengertian_Augmented_Reality_\(AR_\)](https://www.dosenpendidikan.co.id/augmented-reality/#Pengertian_Augmented_Reality_(AR_))

Kraton Jogja. 2019. *Pranakan, Busana Abdi Dalem Jaler*. Diakses pada 24 april 2020 pukul 03:57 WIB. <https://www.kratonjogja.id/kagungan-dalem/31/pranakan-busana-abdi-dalem-jaler>

Kraton Jogja. 2019. *Ragam Busana Adat Abdi Dalem Estri*. Diakses pada 24 April 2020 pukul 05:07 WIB. <https://www.kratonjogja.id/kagungan-dalem/26/ragam-busana-adat-abdi-dalem-estri>

Ihclasulamal, Bagas. 2018. *“Augmented Reality” pengertian, kelebihan, dan kekurangan AR adalah*. Diakses pada 25 April 2020 pukul 04:54 WIB.
<http://bagasihclasulamal.blogspot.com/2018/10/augmented-reality-pengertian-ar.html>

Hardi. 2012. *Teknologi Augmented Reality*. Diakses pada 26 April 2020 pukul 04:25 WIB. <http://evamairahfani.blogspot.com/2012/08/>

Baharsyan N, Afrizal. *Teknologi Augmented Reality: Definisi, Cara Kerja, Pelajari Semua di Sini*. Diakses pada 26 April 2020 pukul 05:06 WIB. <https://www.jagoanhosting.com/blog/teknologi-augmented-reality/>

Wawancara

Wawancara dengan narasumber KRT. Jatiningrat, Penghageng Tepas Dwarapura.
Pada hari Selasa, 17 Maret 2020 pukul 15.30 WIB

Wawancara dengan narasumber Bapak Kris, Pelatih *Jemparingan Gagrak Mataram* anak - anak. Pada hari Selasa, 17 Maret 2020 pukul 17.00 WIB

LAMPIRAN

a. Dokumentasi Wawancara



Foto persiapan berlatih jemparingan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Foto lapangan kamandungan, lokasi untuk berlatih jemparingan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Foto latihan *jemparingan* sedang berlangsung

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Foto saat mengambil anak panah yang mengenai sasaran bandolan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Foto anak panah mengenai *bandolan* dan mengenai bola
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Dokumentasi Sidang







c. Lembar Konsultasi



F.ITSRD VISI / B.S

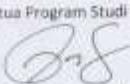
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Desera Martha Yohanita NIM : 11161021
 SEMESTER : B (Desain) TAHUN AKADEMIK : 2019/2020
 JUDUL PA : Perancangan Augmented Reality Sebagai Media
Informasi dan Tampilan Tampilan Gadget Makram
 PEMBIMBING : Wahyu Tri W. M. Si

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
<u>25/20</u> <u>12</u>	<u>BAB I</u>	<u>→ di samping</u>	
<u>27/3</u> <u>2020</u>	<u>BAB I ACC</u> <u>mengikuti BAB II</u>		
<u>24/4</u> <u>2020</u>	<u>BAB II</u>	<ul style="list-style-type: none"> - menyebutkan bentuk akhir media - bagian data objek ditambah data visual - menambahkan kelebihan dan kekurangan AR - konklusi teori ditambah buku dan layout 	

Ketua Program Studi :



(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

dan layout Pembimbing



(Wahyu Tri W. M. Si)

LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

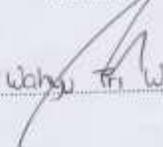
NAMA : Derena Martha Yohanda NIM 11161021
 SEMESTER : 8 (Delapan) TAHUN AKADEMIK :
 JUDUL PA : Perancangan Augmented Reality Sebagai Media
Memperkenalkan tradisi Jempangan Gagak Mataram
 PEMBIMBING :

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
1/5 2020	BAB I	merambahkan foto ilustrasi jempangan	
4/5 2020	BAB II ACC		
6/5 2020	Draft layout, komposisi terlalu formal	dibuat lebih bebas, warna-warni, ceria dan distorsi	
	Asset 3D yang muncul di AR tidak ditempatkan di buku	dibuat siluet	

Ketua Program Studi :


 (Dwisanto Savogo, M.Ds)

Pembimbing


 (Wahyu Pr W M Sni)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Derena Martha Johanda NIM 11161021
 SEMESTER : B. (Delapan) TAHUN AKADEMIK :
 JUDUL PA : Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Mempertahankan Tradisi Jemploengan Gayak Mataram
 PEMBIMBING : Wahyu Tri Widada M. Si

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
30/5 2020	Konsultasi BAB II		
2/6 2020	BAB II ACC		
18/6 2020	Konsultasi BAB IV	ditambah Visual mataram	
12/8 2020	Aplikasi media AR		
15/7	Ban 9 & 7 ⊕ Abstrak		
15/7	& 13 diijah		

Ketua Program Studi :

(Dwisanto Sayogo, M. Des)

Pembimbing

(Wahyu Tri Widada)