



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam merancang buku cerita *Augmented Reality* ‘Si Gerong dan Orah’, perancangan meliputi penciptaan *environment*, karakter 2 dimensi, *layout*, *grid*, *typography*, *marker AR*, dan karakter 3 dimensi. Pertama-tama, diperlukan riset yang mendalam mengenai legenda serta adat kebiasaan setempat yang mempengaruhi perancangan isi dan tampilan visual cerita. Hal yang perlu digali yaitu latar belakang bahwa komodo merupakan kadal terbesar di dunia yang masih hidup dan hanya ditemukan di Indonesia. Jumlah komodo ini sudah sangat sedikit sehingga berstatus rentan, maka diperlukan cara-cara baru untuk memperkenalkan serta membantu memecahkan permasalahan ini.

Kemudian, tentukan target *audiens* yang ingin disasar. ‘Si Gerong dan Orah’ ini ditujukan untuk anak-anak berusia 9-12 tahun sebab di masa itulah anak-anak sudah dapat membaca secara mandiri serta memiliki tujuan dalam membaca yaitu untuk mendapatkan pengetahuan. Bandingkan dengan fenomena yang ada, yaitu rendahnya minat baca anak di Indonesia serta pengaruh preferensi informasi yang berbasis audio-visual sehingga pembuatan buku cerita saja tidaklah cukup. Maka dimanfaatkanlah teknologi *Augmented Reality* sehingga karakter tokoh cerita dapat tampil secara 3 dimensi dan dapat berinteraksi dengan pengguna sehingga lebih imersif. Keseluruhan desain haruslah mengikuti teori-

teori yang dipakai, sejalan dengan kepercayaan dan kenyataan suku setempat, serta sesuai dengan target audiens yang dituju.

Aset visual ‘Si Gerong dan Orah’ menggunakan gaya visual *stylize* sehingga karakter yang di dunia nyata tampak mengerikan bisa ditampilkan secara menggemaskan dan bersahabat sehingga dapat disukai oleh anak-anak 9-12 tahun. Warna-warna yang dipilih juga mengikuti kepercayaan Suku Modo, yaitu kuning keemasan yang melambangkan strata sosial serta warna hijau yang melambangkan keindahan alam Pulau Komodo. Warna bersifat cemerlang sehingga dapat mengundang perhatian pengguna dan tidak memberikan kesan cerita tua yang membosankan.

Bentuk-bentuk objek *environment* serta karakter perlu melalui eksplorasi sehingga menemukan visualisasi yang tepat untuk mengarahkan audiens pada persepsi sifat masing-masing objek. Ketika dibangun dalam bentuk 3 dimensi, karakter harus senantiasa dijaga dalam batasan jumlah *poly* atau disebut *low poly modeling* sehingga dapat dipanggil dengan cepat ketika *marker* dibaca.

Yang terutama dari perancangan ini yaitu dapat memecahkan masalah yang menjadi latar belakang perancangan. ‘Si Gerong dan Orah’ mampu memperkenalkan legenda asal-usul komodo serta menyampaikan pesan bahwa manusia dan komodo haruslah hidup bersama dan saling melindungi. Selanjutnya pesan ini akan diingat dan diterapkan pula pada anak-anak tersebut dalam kehidupannya serta disebarakan ke anak-anak lainnya.

## 5.2 Saran

Apabila hendak mengambil topik yang serupa, perlu dilakukan riset yang mendalam mengenai legenda Si Gerong dan Orah serta kebudayaan Suku Modo itu sendiri. Salah satu cara yaitu dengan melakukan studi lapangan ke Pulau Komodo dan melakukan wawancara dengan tetua di sana. Bila studi lapangan kurang memungkinkan, penelitian dapat dilakukan dengan banyak membaca jurnal serta tulisan dari perantau yang sudah pernah pergi ke Pulau Komodo.

Sedangkan apabila media yang diambil serupa, yaitu *Augmented Reality* menggunakan Vuforia, maka yang perlu diperhatikan yaitu penggunaan sudut tajam dan kontras warna yang cukup ekstrim pada bagian gambar. Syarat penciptaan *marker* yang baik dapat dijumpai di situs Vuforia.

Kemudian apabila sedang menjalankan uji coba pembacaan *marker* namun belum berhasil, maka hal yang dapat diperiksa yaitu *coding* pada Unity, fokus kamera aplikasi Vuforia, pencahayaan ruangan, posisi mengarahkan kamera pada *marker*, serta jenis kertas yang digunakan.

Sebagai tindak lanjut dari Tugas Akhir ini, penulis memberikan saran dan masukan bahwa tugas akhir ini masih dapat dikembangkan sebagai berikut.

1. Perancangan keseluruhan model 3 dimensi untuk ditampilkan pada media AR, yaitu termasuk *environment* dan karakter
2. Menyelipkan unsur permainan sebagai bentuk interaksi pada aplikasi AR
3. Mengembangkan seri yang mengangkat legenda lainnya selain komodo