

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sebagai warga negara Indonesia, sudah sepatutnya kita menjunjung dan meninggikan bangsa kita sendiri melalui tindakan nasionalisme. Melalui nasionalisme masyarakat dapat bersatu dalam kebangsaan dan persatuan tersebut negara kita dapat menjadi lebih kuat baik di mata local maupun asing. Namun sangat disayangkan bahwa rasa nasionalisme belum tertanam dengan baik dalam hati masyarakat. Diantara factor yang mempengaruhi kenasionalisme seseorang adalah globalisasi dan sikap membanding-bandingkan bangsa sendiri dengan bangsa lain atau ketidakbersyukurannya masyarakat terhadap bangsa Indonesia. Jika hal ini dibiarkan terjadi, maka yang berpotensi akan terjadi adalah kehilangan identitas nasional kita.

Untuk membangkitkan perasaan nasionalisme, penulis membuat perancangan kartu *augmented reality* mengenai kendaraan khusus PT. Pindad untuk Anak berumur 6 – 13 tahun. Alasan penulis memilih PT. Pindad sebagai topik karena telah meraih berbagai pencapaian melalui produknya dalam berbagai ajang kopetensi dan ajang lainnya dan salah satu produknya adalah kendaraan khusus.

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode penelitian berupa *hybrid* kualitatif dan kuantitatif seperti wawancara, kuesioner, dan studi referensi. Setelah mengumpulkan melalui metode penelitian tersebut, penulis menentukan metode perancangan yang akan dipakai dalam perancangan ini yaitu menggunakan metode *Human Centered Design* yang dibuat oleh IDEO.org yang terdiri atas tiga tahap, yaitu *Inspiration*, *Ideation* dan *Implementation*.

Pada tahap *Inspiration* penulis mencari data-data yang dibutuhkan selama perancangan ini melalui ukuesioner, wawancara, dan studi eksisiting. Setelah data terkumpul, penulis melanjutkan perancangan kepada tahap *Ideation* dimana penulis akan menyusun data yang telah didapat melalui tahap sebelumnya dan memulai

untuk melakukan bentuk kasar dari aplikasi AR dan kartu berupa sketsa kasar. Lalu penulis menyelesaikan aplikasi *augmented reality* melalui *software* Figma untuk membuat bentuk *prototype* dari aplikasi yang ingin dibuat dan melakukan *alpha test* melalui *Prototype Day* dan mandiri. Setelah melakukan *alpha test*, penulis melakukan peninjauan ulang untuk perancangan ini dan melakukan sedikit perubahan menurut hasil kuesioner untuk *alpha test*. Pada tahap terakhir yaitu *Implementation*, setelah melakukan finalisasi pada perancangan, penulis melakukan pengujian secara langsung kepada target audiens melalui *beta test*.

Secara kesimpulan, melalui perancangan ini penulis memiliki harapan bahwa dengan aplikasi *augmented reality* kendaraan khusus PT. Pindad yang bernama *Pindad Augmented Reality* dapat memberikan perasaan bangga terhadap bangsa sendiri dan motivasi kepada anak-anak yang akan memimpin bangsa ini kedepannya untuk terus berkarya demi menaikan nama negeri ini.

5.2 Saran

Dengan berakhirnya perancangan yang penulis telah rancang ini, penulis mendapatkan pengalaman selama perancangan ini berlangsung. Beberapa dari pengalaman tersebut berakhir tidak sesuai yang diharapkan dan seharusnya dapat dihindari atau diminimalisir. Berikut adalah saran yang didapat setelah perancangan ini berakhir.

1. Mengenai topik yang akan diambil, sangat disarankan untuk mengambil topik yang disukai dan dipahami. Hal ini dikarenakan seluruh informasi yang masuk dalam media perancangan ini akan diminta pertanggungjawabannya terlebih khusus pada sidang akhir. Selain dari segi kredibilitas informasi, pertimbangan pengambilan topik penting agar selama perancangan dapat dilakukan dengan senang dan dapat berakhir maksimal.
2. Jika topik yang ingin diambil tidak disetujui oleh dosen pembimbing dan diberi beberapa alternative, sangat disarankan untuk mempertimbangkan keputusannya sebaik-baiknya karena topik yang menjadi bahan pertimbangan ini akan menjadi bahan perancangan untuk 4 bulan kedepan

dan akan diminta pertanggungjawabannya. Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki pendirian terutama terhadap topik yang ingin diambil selama tugas akhir ini.

3. Manajemen waktu merupakan aspek yang terpenting dari semua poin dari perancangan ini dikarenakan hal yang harus dikerjakan dalam waktu tugas akhir ini sangat banyak dan waktu yang diberikan sangat sedikit. Penulis sangat menyarankan untuk bangun pada jam 6 pagi karena pada waktu tersebut tubuh lagi dalam kondisi paling produktif.
4. Manajemen kesehatan baik itu fisik maupun mental penting selama perancangan ini. Selama pelaksanaan tugas akhir ini, harus selalu mengingat untuk menstabilkan emosi untuk tidak terlalu santai maupun terlalu stress karena akan mempengaruhi kinerja tugas akhir ini.
5. Bagi yang ingin mengambil *augmented reality* sebagai media utamanya, harus di ingat bahwa dalam prosesnya akan melibatkan *scripting* adtau *coding*. Pilih topik ini dengan resiko sendiri karena akan menjadi senjata makan tuan jika tidak dieksekusi dengan baik, terutama jika hasil pindai *augmented realitynya* kacau dan berantakan.
6. Dalam membuat asset terutama asset ilustrasi, sangat krusial untuk selalu meriset mengenai gaya gambar yang ingin diambil karena akan sangat terlihat jika *style* ilustrasinya tidak konsisten.

Bagi yang ingin mengambil topik yang berhubungan dengan 3D, *augmented reality*, dan Unity. Berikut adalah saran yang penulis ingin sampaikan.

1. 3D

Bagi para pembaca yang sedang membaca laporan ini, jika tugas akhir atau perancangan apapun yang ingin dirancang menggunakan 3D, disarankan menggunakan *software* Blender bagi yang belum pernah menggunakan atau memakai *software* 3D apapun. Beberapa alasannya adalah karena Blender merupakan *software* gratis dan yang paling umum digunakan.

2. *Augmented Reality*

Selama perancangan ini, penulis merasakan bahwa *augmented reality* merupakan topik yang rumit dan sulit jika baru pertama kali ingin membuatnya. Jika memang ingin merancang menggunakan *augmented reality*, sangat disarankan untuk berkonsultasi kepada yang pernah atau berpengalaman memakainya dan disarankan bagi yang tidak memiliki teman atau kenalan yang pernah memakai untuk berkonsultasi kepada staf ruang lab ilustrasi.

3. Unity

Unity merupakan *software* untuk membuat aplikasi dan *game* yang cukup dikenal oleh masyarakat luas. Jika memang belum pernah menggunakan Unity sudah dipastikan akan bingung, terlebih khususnya Unity membutuhkan *scripting*. Sangat disarankan bagi yang memang sangat membutuhkan Unity untuk melakukan perancangan selagi didampingi orang yang berpengalaman seperti staf lab ilustrasi pada ruang B301. Selain itu, sekalipun didampingi oleh orang yang berpengalaman *scripting* C# merupakan hal yang sangat rumit dan memang sangat membingungkan. Jika memang tidak siap akan resiko seperti yang telah disebutkan sebelumnya yang dapat berpotensi sangat besar dalam menghambat perancangan ini jika tidak tertangani dengan baik, sebaiknya mencari alternatif seperti Unreal Engine atau *software* lain.

4. Saran Lainnya

Selain perancangan ini, selain dari saran yang telah diutarakan sebelumnya, penulis ingin memberi beberapa saran lainnya yang terkait dengan proses pengumpulan data seperti wawancara. Pada wawancara, sangat disarankan setelah mendapatkan judul dan telah bertemu dengan dosen pembimbing untuk segera mencari narasumber yang dibutuhkan dan usahakan untuk berkonsultasi kepada dosen pembimbing terkait dengan hal tersebut. Yang terakhir, Selama durasi perancangana disarankan untuk menjaga kadar stress dalam diri masing-masing dan jangan pernah mengerjakan laporan mepet dengan *deadline* yang ditentukan.

Untuk saran berkaitan dengan topik yang penulis ambil yaitu PT. Pindad, penulis sarankan agar mengambil topik ini dengan satu kondisi yaitu harus memiliki kenalan dengan orang dalam PT. Pindad. Hal tersebut dikarenakan PT. Pindad tidak responsif sama sekali mengenai pesan yang dikirimkan kepadanya baik dari website resminya maupun dari media social resminya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA