

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 3.8 Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan “Pembuatan Media Publikasi Komodo Berbasis Multimedia Menggunakan Game Edukasi dan Teknologi Augmented Reality” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Karena dari ketiga jenis game yang ada didalam media publikasi komodo berbasis multimedia, termasuk genre game edukasi dan bertujuan untuk publikasi, maka dalam pembuatannya, disela-sela game dilengkapi dengan materi-materi dan gambar seputar kehidupan komodo dan habitatnya.
2. Dari segi waktu dan tenaga, maka penggunaan media publikasi komodo berbasis multimedia lebih efektif diterapkan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat luas dan mampu memberikan alternatif bagi orang yang ingin mengetahui atau belajar tentang kehidupan komodo.
3. Dalam permainan mewarnai , *puzzle*, dan interaktif *test* dengan misi dan aturan-aturan yang telah ditentukan menjadi tantangan tersendiri dan membuat media publikasi ini lebih menarik.
4. Aplikasi media publikasi komodo berbasis multimedia dapat membuka aplikasi lain yaitu ArtoolKit yang digunakan dalam teknologi Augmented Reality , sebagai cara lain dalam publikasi komodo.
5. Aplikasi dapat menampilkan bentuk asli komodo dalam bentuk 3D sehingga terlihat lebih nyata dan menarik.

6. Aplikasi media publikasi komodo berbasis multimedia dapat berjalan baik tanpa adanya plugin tambahan.
7. Aplikasi ArtoolKit dapat berjalan dengan baik jika ada *marker* dalam lingkungan *capture video* oleh *webcam*.
8. Kualitas kamera *webcam* dan pencahayaan sangat berpengaruh pada pembacaan *marker* dalam proses Augmented Reality sehingga mempengaruhi ketika menampilkan 3D obyek sesuai dengan posisi *marker*.

### 3.9 Saran

Dalam penggunaan dan pengimplementasian media publikasi komodo berbasis multimedia agar lebih sempurna dalam tampilan dan penggunaannya, maka diberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam pengimplementasian, diharapkan *developer* dapat mengkonversikan dalam bentuk aplikasi mobile , karena dalam publikasi komodo dapat berjalan lebih efektif.
2. Penggunaan obyek 3D diharapkan dapat menggunakan animasi yang lebih nyata.