

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukab pada “Pembuatan Catalog Fosil Museum Purbakala Sangiran Menggunakan Animasi 3D Augmented Reality” (Studi Balai Pelestarian Museum Manusia Purba Sangiran) dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Augmented Reality membutuhkan beberapa tahapan, dimulai dari pembuatan asset 3D, Kofigurasi marker di Developer Vuforia, perancangan interface, implementasi di Unity dan kompilasi aplikasi di Unity.
2. Menggunakan teknologi Augmented Reality adalah sebuah terobosan baru untuk mengabungkan dunia nyata dan virtual dalam bidang pengetahuan sejarah.
3. Dalam tahap pembuatan asset 3D harus detail karena aplikasi ini juga termasuk dalam media pembelajaran sejarah yang harus dibuat sama dengan sejarahnya.
4. Kulit dari marker harus memiliki pattern yang kuat agar saat aplikasi mendeteksi marker bisa berjalan cepat dan stabil.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan apliakasi seperti :

1. Objek animasi 3D yang digunakan jangan terlalu besar, karena akan mempengaruhi hasil aplikasi yang akan menjadi berat ketika dijalankan dan ukuran aplikasi yang besar.
2. Marker yang digunakan jangan terlalu besar, karena menggunakan marker yang besar ketika kita akan menjalankan aplikasi harus mengatur jarak yang sedikit jauh dari marker.
3. Aplikasi Augmented Reality sebaiknya dapat berjalan pada lebih banyak platform lainnya.

