



V.PENUTUP

KESIMPULAN & SARAN

Tugas akhir berjudul AR Artbook : Roro Jonggrang mengadaptasi cerita folklor versi karangan Drs.Moertjipto pada bukunya yang berjudul "The Ciwa Temple of Prambanan". Karya ini mengimplementasikan teknik hybrid 2D dan 3D ke dalam unsur penceritaan AR agar interaktif dengan tujuan mencoba gaya dongeng digital yang baru.

Proses pembuatan karya ini dimulai dari gabungan riset secara langsung dan riset literatif lalu diolah menjadi skenario, Aset 2D & Aset 3D. Teknik yang digunakan dalam unsur AR dengan menggunakan QR-based dan Markerless based.

Secara keseluruhan karya ini sudah sesuai dengan capaian indikator serta jadwal produksi yang ditetapkan pada awal penelitian.

SARAN

Masih banyak bug teruntuk penggunaan pada sensor kamera dengan marker. Limitasi ukuran per file juga menjadi kemunduran dalam teknis artistik. Untuk pembaca yang akan melakukan riset serupa disarankan untuk menyiapkan aset-aset 3D secara lowpoly dan kenali bug pada AR lebih awal.

KEPUSTAKAAN

Camba, J.D. and Contero, M. (2015) 'From reality to augmented reality: Rapid strategies for developing marker-based AR content using image capturing and authoring tools', 2015 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE) [Preprint]. doi:10.1109/fie.2015.7344162.

Dewangga, K. et al. (2023) 'Arthibition: Designing augmented reality for art exhibition', *Rekam*, 19(1), pp. 37–46. doi:10.24821/rekam.v19i1.9296.

Endraswara, S. and Ratino (2009) *Metodologi Penelitian folklor: Konsep, Teori, Dan Aplikasi: Dilengkapi Dengan Cara membuat proposal dan laporan penelitian folklor*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Faria, G.H., Fadel, L.M. and Vaz, C.E. (2019b) 'Pokémon go: The embedded fantasy', *Intelligence, Creativity and Fantasy*, pp. 543–548. doi:10.1201/9780429297755-90.

Izzaty, S. et al. (2019) 'Augmented reality objects design in augmented story book mobile application for better engagement', *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 9(1), p. 570. doi:10.11591/ijece.v9i1.pp570-576.

Moertjipto and Prasetyo, B. (1992) *The Ciwa Temple of prambanan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Nincarean, D. et al. (2013) 'Mobile augmented reality: The potential for Education', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, pp. 657–664. doi:10.1016/j.sbspro.2013.10.385.

Schmalstieg, D. and Höllerer, T. (2016) *Augmented reality: Principles and practice*. Boston: Addison-Wesley.

Solomon, M.R. (no date) *Consumer behavior*, Google Buku. Available at: <https://books.google.co.id/books?id=0Z9GnwEACAAJ> (Accessed: 01 June 2024).