



PENTUP

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Dalam proses pembuatan *Concept art*, Karakter, Aset dan *Background Environment* pada animasi 2 dimensi *Augmented Reality* berjudul ‘Vishvantara Jataka’, telah berhasil diimplementasikan teknik *Flat Design* pada Animasi *Augmented Reality Relief Vishvantara Jataka*. Teknik *Flat Design* diterapkan secara efektif pada pembuatan *Background Environment* dan Aset sehingga mempermudah animator untuk meng-animasikan dan membuat visual menjadi lebih menarik, serta untuk proses rendering pada marker AR juga berjalan dengan baik.

SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pembuatan *Concept art*, Aset dan *Background Environment* dengan Teknik *Flat Design* pada animasi 2 dimensi *Augmented Reality Relief Vishvantara Jataka*, disarankan bagi yang hendak melakukan penelitian yang serupa untuk memastikan terlebih dahulu melalui uji coba pada saat gambar tersebut dijadikan *marker* untuk *Augmented Reality* apakah terbaca dengan baik ketika menggunakan Teknik *Flat Design* pada pembuatan Karakter, Aset dan *Background Environment*.

KEPUSTAKAAN

- (Utomo & Kuntjara, 2022) Fauzi, R. A., Anugilarso, L. R., Hardika, A. R., & Saputra, D. I. S. (2019). Penggunaan Konsep Flat Design pada Markers Semaphore Augmented Reality. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 4(1), 42–46. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v4i1.1375>
- Km, J. K., & Yogyakarta, B. S. (2018). APLIKASI ANIMASI 3D CERITA RELIEF JATAKA BERBASIS ANDROID AUGMENTED REALITY DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING Geri Defanra Jurusan Teknik Informatika , Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Jalan Kaliurang Km . 14 , 5 Besi Sleman Yogya.
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D–III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100. <https://doi.org/10.25139/jimnegara.v4i2.2458>
- Paksi, M. P. (2022). Proses Pembuatan Asset Ilustrasi Untuk Kebutuhan Animasi. https://repository.uisi.ac.id/4230/1/LAPORAN_KP_FINAL_Mahendra_Putra_Paksi_3031910017.pdf
- Tresna, S. B. (2019). Perancangan Concept Art Environment Untuk Animasi “Ksatria Nusantara Episode: Rencana Jahat Margazulli” Designing Concept Art Environment for Animation “ Ksatria Nusantara Episode: the Evil Plan of Margazulli.” 6(3), 3639–3648.
- Utomo, G. A. B., & Kuntjara, A. P. (2022). Studi Perbandingan Teori dan Praktik Produksi Concept Art. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- (Tresna, 2019)(Paksi, 2022)(Km & Yogyakarta, 2018)(Fauzi et al., 2019)(Noviyanti & Gamaputra, 2020)