

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Di dalam penelitian ini, “formulasi lagu daerah bentuk *Augmented Reality*” yaitu membuat AR menggunakan *software* Vuforia. Target marker menggunakan gambar peta sebagai pemicu untuk memunculkan *video clip* lagu daerah dan karakter 3D secara *Augmented Reality*. Hal yang perlu di perhatikan saat pemunculan AR yaitu kondisi cahaya yang cukup di suatu tempat atau ruangan. Kemudian untuk mendapatkan *performa* yang baik saat pemutaran *video*, setiap satu *scene Augmented Reality* maksimal menyimpan 5 *video* yang akan di tampilkan.

Dalam penelitian ini “skenario *game* tebak lagu berbasis *Augmented reality*” bergenre kuis *trivia*. Pemain harus mengikuti alur *game* secara berurutan. Untuk mengetahui lagu daerah beserta asalnya terdapat di menu Jelajah Nusantara yang disajikan secara *Augmented reality*. Kemudian di menu kuis, tantangan untuk pemain seberapa tahu akan lagu daerah beserta asalnya untuk mendapatkan nilai terbaik untuk ditukarkan hadiah yang sudah disediakan.

Dari hasil penelitian membuat sebuah permainan dengan sistem *reward* dan *punishment* agar permainan lebih menarik yaitu, membuat game kuis trivia dimana pemain diberikan kesempatan 3 kali melakukan kesalahan dalam menjawab jawaban. Kemudian setiap jawaban yang benar akan menambahkan poin nilai pemain. Poin nilai ini dapat di tukarkan hadiah di menu hadiah. Setiap hadiah mempunyai persyaratan poin nilai tertentu supaya pemain penasaran untuk

mendapatkannya. Dari segi fitur-fitur yang ada, *game* ini mendapat jawaban positif dari para pemain. *Game* ini juga mudah untuk dimainkan, kemudian sangat membantu untuk melestarikan lagu daerah yang ada di Indonesia.

## 5.2 Saran

Berdasarkan dari penelitian ini, yang bisa diteliti untuk masa depan antara lain:

1. Melihat dampak pada ketertarikan pemain jika *video* diambil dari Youtube.
2. Melihat dampak penurunan ukuran aplikasi jika *video* di unduh dari Youtube.
3. Melihat kompatibilitas aplikasi pada ponsel-ponsel yang digunakan oleh masyarakat umum.
4. Melihat masalah bagaimana solusi pencahayaan marker supaya tidak terganggu saat menerapkan *Augmented Reality*.