

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan riset dan pendalaman masalah, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia di kota Bandung pada kalangan generasi muda masih terbilang cukup rendah. Masih banyak kalangan generasi muda saat ini yang tidak mengetahui peran dari Pahlawan Nasional Indonesia.

Maka dari itu penulis ingin memperkenalkan kembali Pahlawan Nasional Indonesia melalui teknologi AR. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat memberikan dampak yang baik dan juga generasi muda dapat menghargai jerih payah para Pahlawan Nasional Indonesia demi membela kemerdekaan Indonesia.

Demikian simpulan dari penulis selama melakukan penelitian terhadap perancangan, semoga hasil penulis serta perancangan promosi ini dapat berguna di masa yang akan datang.

#### **5.2 Saran**

Di mata masyarakat kota Bandung Jawa Barat, khususnya kalangan generasi muda, sejarah merupakan hal yang membosankan karena media yang mengangkat mengenai hal itu dianggap tidak menarik bagi mereka. Perancangan *mobile-app Augmented Reality* ini diharapkan dapat membantu generasi muda mengenal sejarah Indonesia khususnya mengenai Pahlawan Nasional Indonesia di sela-sela aktivitas sehari-hari mereka dengan lebih menarik dan menyenangkan.

Saran yang diterima penulis terhadap perancangan karya tugas akhir ini adalah karya yang berhubungan dengan perancangan *mobile-app Augmented Reality* ini haruslah

memiliki keseragaman antara media utama dan media lainnya, bertujuan agar visual yang ditampilkan dapat sesuai dengan target *audience*, dalam hal ini adalah generasi muda yang berusia 13-18 tahun.

Secara keseluruhan, saran penulis terhadap karya tugas akhir ini adalah perancangan sebaiknya dilakukan dengan sungguh-sungguh dan melalui riset yang mendalam sehingga sesuai dengan target *audience* yang dituju.