

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Barongsai merupakan tarian tradisional dari kebudayaan Tionghoa. Seiring berjalannya waktu, Barongsai mulai dilihat sebagai hiburan semata saja, banyak yang tidak mengetahui bahwa ternyata Barongsai memiliki makna di setiap gerakan tariannya. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang telah dilakukan penulis melalui metode kualitatif dan juga kuantitatif.

Selain itu, media informasi yang membahas makna gerakan Barongsai sangat sedikit. Jika pun ada, media tersebut hanya berupa teks tanpa adanya visualisasi. Minimnya informasi yang disajikan secara menarik dan interaktif menjadi masalah sosial, di mana masyarakat, khususnya anak-anak, menjadi kurang memahami dan mengapresiasi budaya mereka sendiri. Para orang tua juga berpendapat bahwa sulit menemukan media interaktif yang cocok untuk anak-anak mereka.

Penulis kemudian merancang solusi berupa buku ilustrasi *augmented reality* yang menjelaskan makna gerakan tarian Barongsai untuk anak-anak etnis Tionghoa usia 9-12 tahun. Masalah ini berkaitan dengan tantangan desain, di mana media yang ada tidak mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Melalui *augmented reality*, buku ilustrasi ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif. *Augmented reality* memungkinkan informasi disampaikan melalui stimulasi visual dan gerakan, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak-anak.

Hasil dari uji coba yang dilakukan dalam bentuk *alpha test* dan *beta test* mendapatkan respons yang positif dari pengguna. Maka dari itu, buku ilustrasi *augmented reality* dapat memberikan informasi dengan cara yang menarik kepada pengguna, terutama untuk anak etnis Tionghoa usia 9-12 tahun.

5.2 Saran

Penulis mendapatkan banyak pelajaran dan saran selama melaksanakan perancangan ini yang dapat dijadikan evaluasi ke depannya bagi para penulis maupun pihak lain. Berikut adalah saran yang dapat penulis sampaikan.

5.2.1 Penulis

Setelah melewati tahap perancangan, penulis mendapatkan beberapa evaluasi yang dapat dijadikan pertimbangan ke depannya. Berikut adalah saran-saran tersebut:

- Penulis disarankan untuk mengeksplorasi topik dengan lebih mendalam, mencakup berbagai aspek dari gerakan maupun maknanya. Dengan memperkaya informasi, pembaca akan mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.
- Untuk menjaga alur cerita yang menarik dan mudah diikuti, penulis diharapkan dapat membuat transisi *storytelling* yang lebih halus antara halaman dalam buku.
- Agar instruksi dan penjelasan gerakan dapat dipahami dengan jelas oleh semua pembaca, penulis sebaiknya menggunakan Bahasa Indonesia saja. Penggunaan Bahasa Mandarin bisa membingungkan bagi pembaca yang tidak menguasainya.
- Penulis dapat mempertimbangkan penggunaan lebih dari satu jenis grid dalam tata letak buku. Ini akan membantu menciptakan variasi visual yang menarik dan memperjelas hierarki informasi.
- Kebudayaan dapat dipelajari oleh semua orang. Oleh karena itu, penting untuk membuat target audiens yang lebih inklusif. Dalam perancangan, sebaiknya penulis menambahkan target sekunder yaitu anak-anak dari berbagai etnis agar tidak terbatas pada etnis Tionghoa saja.
- Mempertimbangkan *software augmented reality* yang digunakan. Selain Adobe Aero, penulis bisa juga mempelajari Unity dengan plugin Vuforia dan menganalisa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki masing-masing *software*.

5.2.2 Mahasiswa

Untuk mahasiswa yang akan melaksanakan Tugas Akhir, diharapkan dapat menguasai topik yang diangkat serta mampu mengatur waktu dengan baik. Dengan demikian, proses perancangan akan berjalan lancar tanpa terburu-buru, memungkinkan mahasiswa untuk menghasilkan karya yang berkualitas tinggi dan memenuhi semua kriteria akademis yang ditetapkan.

5.2.3 Universitas

Selama periode perancangan Tugas Akhir dari Februari hingga Mei 2024, banyak waktu yang terpotong oleh libur atau tanggal merah, yang menyebabkan terhambatnya proses perancangan. Misalnya, hal ini berdampak pada keterlambatan dalam melakukan percetakan dan kesulitan dalam menjadwalkan bimbingan dengan dosen pembimbing. Oleh karena itu, penulis berharap pihak universitas dapat menambahkan waktu lebih dalam proses perancangan.

