BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pengembangan buku panduan interaktif tentang teknik *airbrush* dan teknologi *augmented reality*, menunjukkan kesesuaian yang signifikan untuk menghasilkan media interaktif yang relevan dan dapat menguji pemahaman dari pembaca yang menggunakannya. Dalam penelitian ini, penulis mengidentifikasi beberapa pertanyaan kunci terkait efektivitas penyampaian konten, interaktivitas, dan daya tarik visual dari materi yang dihadirkan. Melalui penggunaan kuesioner dan observasi langsung, penulis dapat mengevaluasi bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi terhadap pengalaman belajar pengguna. Dari hasil pengujian, terlihat bahwa pengguna merasa sangat terbantu oleh struktur yang jelas dan pemilihan elemen visual yang menarik, yang semuanya mendukung pemahaman mereka tentang teknik *airbrush*.

Penulis juga memperhatikan bahwa pengguna secara umum merespons positif terhadap interaktivitas yang disediakan oleh fitur *augmented reality* dalam buku. Feedback yang diterima menunjukkan bahwa elemen AR berhasil meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan pembaca, serta memberikan konteks praktis melalui visual yang menarik. Sebagian besar pengguna melaporkan bahwa mereka merasa lebih memahami materi setelah berinteraksi dengan konten AR, yang mencerminkan keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Namun, di sisi lain, ada beberapa catatan konstruktif mengenai kecepatan akses dan stabilitas teknis saat menggunakan fitur AR, yang sejatinya merupakan hal yang perlu ditangani agar pengalaman pengguna dapat lebih optimal di masa mendatang.

Dalam merumuskan hasil studi ini, penulis juga mencatat adanya kebutuhan untuk konsistensi dalam penyajian informasi, baik dari segi ukuran *font*, penggunaan warna, hingga keseimbangan elemen desain. Dengan kata lain, meskipun konten yang dihadirkan sudah sangat baik, masih ada ruang untuk

perbaikan dalam hal *layout* agar elemen visual dan teks dapat berfungsi secara harmonis. Oleh karena itu, penulis mendapatkan wawasan penting bahwa pengembangan produk tidak hanya memerlukan desain yang menarik, tetapi juga harus mempertimbangkan aspek praktis pengiriman dan konsumsi informasi.

Akhirnya, hasil dari *alpha test* dan analisis yang dilakukan memberikan dasar yang *solid* untuk pengembangan lebih lanjut dari buku panduan ini. Dengan memanfaatkan umpan balik yang diterima, penulis akan dapat melakukan penyesuaian yang diperlukan sehingga produk akhirnya tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan untuk digunakan. Melalui prosedur pengujian yang sistematis dan penerapan prinsip desain yang baik, diharapkan buku panduan interaktif ini dapat menjadi sumber belajar yang berharga bagi pemula dalam dunia seni *airbrush*, sambil memperkenalkan elemen teknologi modern yang mendukung proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

5.2 Saran

Dalam proses pengembangan buku panduan interaktif ini, terdapat beberapa saran yang penulis rasa penting untuk diperhatikan

1. Calon penulis atau peneliti yang tertarik pada tema serupa disarankan untuk memperhatikan pentingnya umpan balik pengguna dalam setiap tahap pengembangan. Melibatkan pengguna dalam proses desain dari awal dapat menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.
2. Meneliti lebih dalam tentang penerapan gamifikasi dalam konteks AR, seperti penerapan sistem penghargaan dan tantangan, dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan menjadikan pengalaman belajar lebih menarik.
3. Mendalami aspek teknis dari pengembangan AR, termasuk pengoptimalan konten untuk berbagai perangkat, sangat penting untuk memastikan aksesibilitas dan keandalan bagi semua pengguna.

4. Mempertimbangkan variasi metode penelitian, baik kuantitatif maupun kualitatif, dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak dari teknologi AR dalam pendidikan seni.
5. Mengeksplorasi topik-topik lain yang berhubungan dengan pengembangan seni digital, seperti penggunaan AR dalam konteks seni media lainnya atau dalam area desain grafis.
6. Kampus menyediakan mata kuliah yang secara spesifik membahas Augmenetd Reality.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA