

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan kartu *augmented reality* tentang *Berdana* untuk anak-anak Sekolah Minggu Buddha ini merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam menyebarluaskan Ajaran Buddha. *Berdana* merupakan cara untuk membagikan kebaikan untuk orang lain yang memiliki manfaat juga bagi diri anak-anak. Pembelajaran dan penerapan *Berdana* yang ditanamkan sejak dulu, akan menjadikan karakter anak-anak lebih dermawan dan ikhlas. Pada perancangan ini, Peneliti membentuk *Paññatti* yang merupakan kartu *augmented reality*. Dalam merancang *augmented reality* terdapat beberapa aspek pembentuk. Dimulai dari aset 3D, desain *tracker* yaitu kartu, hingga proses *coding* dengan Unity. Dalam perancangan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini terdiri dari tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Dalam perancangan, terdapat proses riset yang dilakukan, hasilnya banyak *Vihara* yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional. Sehingga membuat anak-anak mulai bosan karena kurangnya interaktivitas dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Peneliti membuat kartu *augmented reality* tentang *Berdana* untuk menyajikan media pembelajaran baru. *Augmented reality* dibuat dengan menjadikan desain 3D dengan Blender sebagai aspek utama. Dilanjutkan dengan proses pengumpulan aset dengan desain kartu dan 3D ke dalam Unity. Setelah proses perancangan selesai, Peneliti melakukan *testing* melalui *alpha test* hingga *beta test*. Hasil dari pengujian menunjukkan hasil yang positif, sehingga tidak banyak revisi yang harus dilakukan. Selain itu, media juga berhasil membuat anak-anak menjadi lebih semangat dalam belajar. Anak-anak juga dengan mudah memahami dan menghafal jenis-jenis dana.

5.2 Saran

Setelah perancangan *Paññatti* terselesaikan, terdapat beberapa saran dari pengalaman Peneliti dalam melakukan perancangan. Menurut Dosen Dewan Sidang, terdapat masukan tentang penggunaan kartu *augmented reality* yang dapat digunakan oleh anak-anak yang lebih kecil dari target perancangan awal. Selain itu pentingnya memperhatikan ukuran cetak agar tidak diubah oleh *vendor*.

Saran akan menjadi informasi bantuan kepada Peneliti lain yang memiliki topik atau penelitian yang sama. Terdapat dua jenis saran yang akan dijabarkan yaitu:

1. Saran Teoritis

Dalam melakukan perancangan media, disarankan untuk membuat perencanaan dengan lebih memperhatikan berbagai aspek. Perancangan kartu *augmented reality* lainnya sebaiknya lebih mendalam dan menggali kembali konten dalam topik yang akan disajikan. Selain itu dalam perancangan desain 3D, disarankan agar tidak memiliki jumlah *poly* yang banyak. Karena *Paññatti* sendiri memang cukup berat jika dimainkan dengan durasi yang lama. Jika ada penggambaran bentuk 3D yang kurang tepat pada saat melakukan pemindaian, cobalah untuk melakukan *reset* aplikasi *augmented reality* atau tutupi gambar *tracker* dahulu. Dalam membentuk *tracker* berupa kartu, tidak perlu adanya pengaturan teoritis tentang ukuran kartu atau ketentuan bentuk kartu. Pada desain kartu, disarankan untuk memberikan perbedaan yang signifikan pada masing-masing desain kartu agar membuat proses pemindaian lebih akurat.

2. Saran Praktis

Perancangan dengan penerapan yang serupa dengan *Paññatti*, diharapkan membuat topik dalam Ajaran Buddha lainnya. Ajaran Buddha memiliki pengetahuan yang dapat dipahami dan diajarkan secara universal. Sehingga media akan dapat meraup banyak pihak, bila bisa diorganisir dengan baik. Selain itu juga Buddha menekankan, Ajaran-Nya akan berjalan selaras dengan ilmu pengetahuan. Dengan begitu, perancangan dengan topik Ajaran Buddha masih dapat dieksplorasi lebih luas lagi. Dengan merancang media sebagai pembelajaran Agama Buddha, penelitian juga dapat disebut sebagai

dana. Pada *Paññatti*, terdapat dana waktu, tenaga, modal, dan juga Dharma. Sehingga Peneliti lainnya juga dapat menerapkan dana dengan merancang media untuk topik Ajaran Buddha lainnya. Selain itu juga disarankan untuk membuat media yang lebih kreatif dari sisi gamifikasi.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA