

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Lidah tertelan merupakan kondisi cedera yang berbahaya karena dapat membuat lidah terjatuh ke belakang dan menutupi jalan napas. Cedera ini juga termasuk ke dalam cedera yang popular di dalam olahraga sepak bola dan terdapat berbagai macam pemain professional baik dalam negeri maupun luar negeri yang pernah mengalami cedera tersebut. Selain itu, cedera ini tidak hanya dialami oleh pemain professional saja melainkan pemain biasa pun dapat mengalaminya, cedera ini juga dapat dialami ketika main jenis sepak bola lainnya. Kurangnya visual dan interaktivitas dalam membantu menjelaskan pertolongan pertama menjadi sebuah masalah desain yang dapat ditemukan di internet. Informasi yang disampaikan di internet terkadang kurang meliputi visualisasi dan interaksi bagi pembaca saat menjelaskan konten yang ingin mereka sampaikan.

Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan *booklet AR* yang menyediakan tampilan fitur 3D di dalamnya. Fitur visual 3D dengan animasi yang bertujuan untuk membantu menjelaskan pertolongan pertama lidah tertelan lebih jelas dan lebih terbanyakkan bagi para pembaca. Tidak hanya menampilkan fitur 3D, penulis juga menampilkan sebuah visual ilustrasi 2D pada tiap halaman *booklet AR* yang bertujuan untuk membantu pembaca dapat lebih memahami isi konten lewat visual. Karena target perancangan dari *booklet AR* ini adalah remaja akhir, penulis juga menyesuaikan gaya bahasa penyampaian informasi sesuai dengan kalangan anak remaja agar tidak terlalu kaku dan langsung ke inti.

Hasil akhir dari perancangan *booklet AR* yang telah dilakukan oleh penulis memfokuskan kepada penyampaian informasi yang efisien dan efektif serta interaksi yang melibatkan antara pembaca dan media. Selain itu, fokus utama yang ingin dicapai dalam *booklet AR* ini adalah seberapa banyak para pembaca menjadi lebih paham dan terbantu dengan visual 2D dan fitur 3D animasi dalam membantu

menjelaskan apa itu istilah cedera lidah tertelan serta bagaimana cara melakukan pertolongan pertamanya. *Booklet AR* pertolongan pertama ini juga dirancang supaya pembelajaran pertolongan pertama lebih interaktif dan mengikuti perkembangan teknologi.

## 5.2 Saran

Penulis ingin membagikan beberapa pengalaman dan saran selama proses perancangan *booklet AR* pertolongan pertama ini. Perancangan AR ini merupakan pengalaman yang pertama kali bagi penulis dan masih butuh peningkatkan serta eksplorasi lebih dalam terkait dunia AR. Penulis juga mengalami beberapa masalah dan rintangan selama menggunakan software Unity, hal ini dikarenakan penulis belum mempunyai pengalaman sama sekali terkait software tersebut.

### 1. Peneliti/Mahasiswa

Penulis ingin menyampaikan beberapa saran lainnya untuk peneliti yang ingin menggunakan media serupa dan membahas terkait pertolongan pertama. Yaitu untuk tidak menggunakan bahas kertas pada *marker* AR yang terlalu mengkilap, kertas yang terlalu mengkilap akan memantulkan cahaya dan akan sedikit mengganggu saat ingin menampilkan visual 3D pada *marker*. Beberapa saran lainnya bagi peneliti selanjutnya seperti untuk lebih menambahkan interaktivitas yang lebih saat menampilkan animasi pada pertolongan pertama, contohnya seperti terdapat suara, teks atau bisa dirotasi. Selain itu, penulis menyarankan bagi peneliti lain khususnya yang baru dalam dunia AR untuk lebih mempelajari terkait proses perancangan AR ini supaya dapat menciptakan interaktivitas yang lebih baik dan detail dari perancangan ini ke depannya baik dari segi 3D dan interaksi AR.

### 2. Universitas

Untuk universitas, penulis ingin memberikan masukan seperti untuk memperbanyak workshop atau seminar yang membahas terkait media interaktif seperti AR/VR atau lainnya. Sebuah wadah atau fasilitas yang bisa digunakan oleh mahasiswa untuk meningkatkan ketertarikan mereka pada media interaktif dan proses pengembangan skill.