

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis pada Bab IV, media edukatif *Racun & Bisa* telah berhasil dirancang untuk mendukung pembelajaran anak usia 5–9 tahun mengenai hewan beracun dan berbisa. Logo, kartu hewan, aset 3D, aplikasi AR, dan media sekunder dirancang secara konsisten dengan prinsip desain anak, keterbacaan, serta interaktivitas yang sesuai dengan target pengguna. Produksi kartu, packaging, serta secondary media seperti stiker, panduan, dan totebag mendukung tujuan edukatif sekaligus memperkuat identitas visual media. Aplikasi AR menambah dimensi interaktif yang memungkinkan anak mengeksplorasi karakter hewan secara personal, meski terdapat beberapa keterbatasan terkait animasi, layering informasi, dan pencahayaan model 3D. Analisis keseluruhan menunjukkan bahwa media *Racun & Bisa* sesuai dengan rumusan masalah, mampu menggabungkan konsep edukatif, interaktif, dan menarik bagi anak, serta dapat digunakan secara fungsional dalam pembelajaran berbasis eksplorasi.

5.2 Saran

Penulis ingin memberikan saran setelah melalui seluruh proses perancangan Tugas Akhir ini, kepada calon peneliti dan dosen yang akan mengembangkan atau mengambil tema sejenis, ataupun media yang serupa dengan perancangan yang penulis lakukan, sekaligus saran kepada universitas.

1. Dosen/ Peneliti

Dalam pengembangan media berbasis Augmented Reality, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penyempurnaan pada aspek teknis aplikasi AR. Pada perancangan ini, masih ditemukan keterbatasan terkait kondisi pencahayaan (*lighting*) pada objek tiga dimensi, di mana pada beberapa situasi tampilan AR mengalami *over exposure* sehingga detail visual hewan kurang optimal. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan pengaturan *light source*, *shadow*, serta *rendering* yang lebih adaptif terhadap

kondisi lingkungan pengguna, sehingga visual AR tetap jelas pada berbagai intensitas cahaya.

Selain itu, interaktivitas AR dalam perancangan ini masih bersifat dasar, yaitu menampilkan objek tiga dimensi dan animasi sederhana. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan fitur interaksi lanjutan, seperti respons sentuhan (*touch interaction*), suara naratif, atau mini kuis interaktif yang terintegrasi langsung dengan objek AR, guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak secara lebih mendalam.

Dari sisi konten, jumlah hewan dan variasi habitat yang ditampilkan masih terbatas. Pengembangan ke depan diharapkan dapat menambahkan lebih banyak jenis hewan beracun dan berbisa, termasuk pengelompokan berdasarkan tingkat bahaya atau wilayah persebaran, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih komprehensif dan berkelanjutan.

Pada aspek media pendukung dan promosi, penggunaan media sekunder seperti sticker set dan totebag masih terbatas pada fungsi pendamping dan memorabilia. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan strategi promosi yang lebih luas, seperti pemanfaatan media sosial interaktif, video edukasi singkat, atau kolaborasi dengan institusi pendidikan dan komunitas anak, agar jangkauan edukasi dapat diperluas secara lebih efektif.

2. Universitas

Adapun saran yang diberikan kepada universitas adalah untuk menyediakan fasilitas pendukung penelitian yang lebih lengkap, seperti workshop, pelatihan, atau akses software terkait desain dan pengembangan AR, sehingga mahasiswa dapat melakukan penelitian dan perancangan media dengan lebih efektif. Universitas juga disarankan memberikan sarana bimbingan dan akses informasi terkini terkait tren edukasi interaktif dan teknologi pembelajaran digital, agar mahasiswa mampu menghasilkan media edukatif yang relevan, inovatif, dan berkelanjutan. Dengan dukungan tersebut, diharapkan mahasiswa yang menjalankan Tugas Akhir atau Skripsi dapat menghasilkan karya yang aplikatif dan berdampak positif bagi target pengguna maupun masyarakat luas