

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dalam proses penciptaan karya media pembelajaran, telah dilakukan secara tahap demi tahap sehingga menghasilkan lima buah karya media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* (AR) sesuai dengan yang direncanakan. Keseluruhan karya media pembelajaran telah melalui proses yang cukup panjang.

Berdasarkan pengalaman dalam menciptakan karya tugas akhir media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* (AR) penulis menemukan catatan penting sebagai kesimpulan. Adapun kesimpulan berdasarkan rumusan masalah.

1. Konsep Perancangan

Permainan tradisional adalah warisan nenek moyang yang memiliki nilai tradisi budaya. Masa kanak-kanak merupakan momentum yang tidak luput dari kegembiraan dan proses berkembang dimana apa yang didapatkan pada masa kanak-kanak sangat berpengaruh menjadi pribadi yang lebih baik. Peran permainan tradisional sangat berpengaruh terhadap proses perkembangan pribadi anak. Yang diambil dari suatu permainan tradisional yang hampir punah, kemudian dikemas dengan sebuah karya media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* (AR), diyakini oleh penulis sebagai media untuk mengenalkan kembali warisan nenek moyang yang sejak dulu diturunkan secara turun temurun.

2. Teknik Perancangan

Melakukan observasi guna mendapatkan data yang benar mengenai permainan tradisional Sunda kemudian menuangkannya ke dalam ide gagasan. Membuat desain, mencari bahan material, seperti *acrylic*, trafo listrik, mutipleks, dan lampu *LED strip*, membuat logo, *icon*, *background*, dan mengedit foto yang dipilih dengan teknik *polygon*, lalu membuat *modelling* karakter dan animasi, setelah proses *modelling* dan animasi lalu dimasukkan ke *software* Unity dan dibuat aplikasi *Augmented Reality* (AR). Sehingga menjadi karya media pembelajaran yang komunikatif dan memiliki inovasi

Arif Nugraha, 2020

**MEDIA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL *POLY CUTTING* AKRILIK BERFITUR
*AUGMENTED REALITY***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

baru dengan bisa dipamerkan di ruang publik supaya masyarakat juga bisa berpartisipasi dengan media yang penulis buat.

3. Bentuk Penyajian

Berdasarkan kajian teoritis dan kajian faktual mengenai permainan tradisional anak-anak di Jawa Barat yang menampilkan anak-anak yang sedang bermain, *jajangkungan*, *bebeletokan*, *bedil lodong*, gasing dan balap karung. Proses demi proses dalam mengerjakan karya penulis menghasilkan lima karya : 1. “*jajangkungan*”, berukuran 39.5 cm x 15.5 cm x 15 cm, menampilkan empat objek, yaitu dua anak sedang bermain *egrang* dan dua anak lainnya sedang menonton, lalu ada *barcode* depan objek *acrylicnya* gunanya untuk dipindai oleh *smartphone*. 2. “*bebeletokan*” berukuran 39.5 cm x 15.5 cm x 15 cm, menampilkan dua objek yaitu anak laki-laki yang sedang bermain perang-perangan dan saling berhadapan, 3. “gasing” berukuran 39.5 cm x 15.5 cm x 15 cm, menampilkan dua objek anak laki-laki yang sedang bermain gasing dengan menarik tali pada gasingnya lalu akan terlempar ke bawah dan berhantaman dengan gasing lainnya. 4. “balap karung” berukuran 39.5 cm x 15.5 cm x 15 cm, menampilkan tujuh objek anak-anak, yang bertiga bermain balap karung, empat orang lainnya sedang menonton. 5. “*bedil lodong*” berukuran 39.5 cm x 15.5 cm x 15 cm, menampilkan dua objek anak laki-laki yang sedang bermain *bedil lodong* di tanah lapang.

B. Saran dan Rekomendasi

Saran dan rekomendasi disusun berdasarkan kesimpulan dari proses penciptaan karya tugas akhir ini. Diharapkan saran dan rekomendasi penulis dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait. Adapun saran dan rekomendasi diajukan kepada:

1. Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI

Departemen pendidikan seni rupa UPI diharapkan dapat memberikan materi kepada mahasiswa yang mengambil ontop Media Pembelajaran mengenai perkembangan seni rupa baik secara historis maupun berdasarkan kecenderungan kekaryaannya yang sedang terkenal pada masa ini. Maka akan memunculkan iklim pembelajaran seni rupa yang terkini. Karena sifat seni adalah dinamis dalam artian mengikuti zaman.

Arif Nugraha, 2020

MEDIA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL POLY CUTTING AKRILIK BERFITUR AUGMENTED REALITY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

2. Penelitian Selanjutnya

Pada proses penciptaan karya media pembelajaran dengan tema permainan tradisional anak-anak masih terdapat beberapa kendala yang terjadi pada seluruh rangkaian penciptaan. Untuk penelitian selanjutnya yang terjadi pada seluruh rangkaian diharapkan melakukan pencarian gaya “*new media art*” mengolah menjadi media yang sangat inovatif, hal ini dapat dilakukan apabila penelitian melakukan pencarian lintas ilmu. Metode seperti demikian tentu akan membantu dalam pembuatan karya seni rupa baik teknik maupun tema.