

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Simpulan

Keberagaman persepsi atas sebuah gagasan, dapat menimbulkan berbagai makna tentang suatu pesan/informasi, sehingga mengakibatkan terjadinya kesalahpahaman dalam berkomunikasi. Namun, hal tersebut akan menjadi jelas jika penyampaian pesan disajikan melalui komunikasi yang efektif. Bahasa visual hadir bukan hanya sekedar menjelaskan pesan yang tergambar secara deskriptif saja, melainkan dapat menerjemahkan, menjelaskan dan menceritakan dengan jelas sebuah pesan/informasi yang bersifat naratif.

Seni ilustrasi sebagai “dunia” bagi bahasa visual (gambar, simbol, warna,) yang sangat berperan dan tak terbantahkan eksistensinya. Keberadaan seni ilustrasi dengan segala pesona dan karakteristiknya memberikan persembahan yang sangat berharga bagi ilmu pengetahuan. Seni ilustrasi mewujudkan sebagai media komunikatif bagi multidisiplin keilmuan dalam peradaban yang dinamis ini. Hadirnya seni ilustrasi pada disiplin ilmu tertentu, dapat menjembatani konsep keilmuan dari pikiran seseorang untuk menjadikan terang benderang jelas dan nyata dari hal yang abstrak menuju hal yang realis (tampak/konkrit), sehingga tercipta rasa saling mengerti dan memahami satu sama lain.

Seni ilustrasi dipandang sebagai “simbiotik” keilmuan yang sering bersinggungan dan melebur dengan disiplin ilmu lainnya, khususnya seni rupa, desain grafis, dan ilmu komunikasi. Hakikat ilmu komunikasi dalam konteks seni ilustrasi, ialah proses penyampaian pikiran dari komunikator (ilustrator, *animator*, *typographer*) kepada komunikan (audiens, apresiator) dengan menggunakan bahasa rupa, sehingga terbentuklah komunikasi visual. Komunikasi visual sebagai “media penterjemah” konsep gagasan melalui sebuah perancangan yang tepat, efektif dan dapat dipahami secara universal. Desain grafis merupakan perancangan gagasan kreatif dalam konsep pemikiran seorang desainer yang dikomunikasikan pada *audience* melalui bahasa visual yang artistik-estetik dan

Satrio Haryanto, 2021

*ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).*

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

komunikatif, dengan demikian, ilustrasi sebagai bentuk manifestasi dari konsep pemikiran yang cenderung bersifat subjektif dan abstrak dalam citra dan karakteristiknya.

Desain komunikasi visual hadir sebagai bentuk transformasi melalui metamorphosis yang panjang dari berbagai disiplin ilmu seperti seni ilustrasi, seni rupa, desain grafis dan ilmu komunikasi. Desain komunikasi visual harus dapat berkomunikasi dengan pengamat maupun apresiator di dalam persepsi yang sama melalui sebuah desain visual yang berpengaruh. Sepanjang perkembangannya seni ilustrasi tidak bisa lepas dari dunia percetakan dan penerbitan buku dimana secara konvensional seni ilustrasi berfungsi sebagai penjelas dan pendamping sebuah naskah/teks tulisan. Buku sebagai salah satu produk desain komunikasi visual untuk mewujudkan pesan/konsep pemikiran yang dirancang secara artistik dan komunikatif.

Perancangan buku bacaan bagi anak-anak berfitur teknologi *augmented reality* seperti buku “Penuntun Wudhu & Shalat”, seri “Hijaiahku” dan seri “Berdo’a Yuk!” dirancang dengan proses kajian yang mendalam melalui berbagai interdisiplin keilmuan seperti pedagogik, psikologi perkembangan anak, ilmu komunikasi, teori kecerdasan, teori desain, seni ilustrasi dan desain komunikasi visual yang saling terjalin erat membentuk konsep keilmuan yang komunikatif, edukatif, interaktif dan inovatif.

Ilustrasi buku berfitur teknologi digital *augmented reality* yang diterbitkan oleh pelangi mizan ini, bertema pengembangan akhlak dan nilai-nilai dasar ajaran agama Islam seperti wudhu, shalat, membaca Al-quran (mengenal huruf hijaiyah) dan berdo’a. Nilai edukasi berbasis religi menjadi tema sentral yang mendasar, dibutuhkan dan diutamakan untuk disampaikan pada anak usia dini. Materi isi buku dan konten aplikasi disajikan melalui ilustrasi dengan metode asosiasi/analogi visual dan dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif anak seperti, menghafal do’a berwudhu, bacaan dalam tiap gerakan shalat, mengenal huruf hijaiyah dan do’a –do’a harian. Pada aspek psikomotorik dikembangkan

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdo’a Yuk!” yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

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

melalui pembelajaran tata cara berwudhu dan shalat disertai gerakan yang termasuk rukun dan sunnah nya, belajar membaca huruf *hijaiah* dan menghafal do'a-do'a harian untuk dapat diamalkan pada kehidupan sehari-hari. Walau demikian, buku bacaan anak berfitur AR tersebut dirancang berdasarkan riset trend pangsa pasar dan segmentasi sebuah produk, sehingga buku tersebut tidak bisa digunakan sebagai buku pokok pembelajaran, karena kurangnya relevansi antara konten aplikasi dan materi isi buku dengan kurikulum pembelajaran (tematik PAUD-SD) yang berlaku saat ini. Diperlukan sebuah desain pembelajaran yang tepat untuk menerapkan konsep pendidikan seni dan teknologi (ilustrasi 3DAR) agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Pada aspek literasi media, ke-tiga buku tersebut dirancang untuk mengeksplorasi beragam kemampuan melalui literasi dasar, literasi visual dan literasi digital sehingga dapat menumbuh kembangkan segala potensi anak. Namun, bila merujuk pada substansi pembelajaran, buku bacaan berfitur *augmented reality* ini, belum mengakomodir kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan indicator ketercapaian pembelajaran, sehingga dalam konteks proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas buku bacaan berfitur AR ini lebih cocok digunakan sebagai suplemen dan media menstimulus anak dalam mengapresiasi sebuah buku bacaan serta menumbuh kembangkan kegiatan literasi pada anak usia dini.

Berdasarkan analisis estetika desain, ke-tiga buku tersebut dirancang dengan unsur, prinsip dan elemen desain komunikasi visual yang disajikan secara artistik dan estetik. Desain layout yang menarik, sederhana dan komunikatif dapat merangsang panca indera anak dalam mengeksplorasi indera penglihatannya. Desain typografi yang ditampilkan sesuai dengan kemampuan persepsi visual anak melalui bentuk huruf yang dinamis, sederhana, tidak tajam, terbuka, tanpa kait, bersudut lengkung, ukuran huruf yang kompak dan memiliki prinsip *legiable* yang baik dan *readable* yang tinggi. Dalam konteks analisis desain, sampul buku

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiahku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

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

dirancang untuk usia bayi lima tahun (balita) ke atas. Bentuk dasar bulat dan persegi dibuat dengan pertimbangan ergonomis dan kenyamanan bagi anak usia dini yang aktif dan sebagai upaya dalam mengenalkan bentuk. Desain pewarnaan, dengan *tone* dan intensitas warna yang kuat dan terang bertujuan untuk memancing kepekaan panca indera anak dalam merespon objek di sekitarnya dan menstimulus kognitif anak.

Berdasarkan analisis visual pada ke-tiga buku tersebut, unsur visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, mental dan emosional anak sesuai dengan teori psikofisik sosio emosional anak. Visualisasi ilustrasi 3D *augmented reality* dirancang dengan animasi 3D yang interaktif dan desain antar muka yang efektif, *usefull*, komunikatif dan menambah keseruan berliterasi serta mampu menstimulus kognitif, visual, auditori, daya ingat, bahasa dan psikomotorik melalui rekayasa visual digital yang realistis. bagi anak usia dini.

Visualisasi ilustrasi 3D AR pada ke-tiga buku tersebut menggunakan metode *marker based tracking*, yang artinya seluruh halaman/lembaran buku berfungsi sebagai *marker*. Metode ini memerlukan jarak, sudut pemindaian yang tepat dan intensitas pencahayaan yang baik untuk dapat mengaugmentasi visual ilustrasi 3D *augmented reality*. Kelemahan lain dari metode ini, (*marker tracking*) yakni, jika *marker* rusak, sobek atau terbuat dari bahan yang licin, mengkilat, memantulkan cahaya maka akan mempengaruhi sensitivitas pemindaian *marker* dan responif sensor kamera pada sistem *database*, sehingga keberadaan *marker* menjadi hal yang utama. Aplikasi augmented reality pada buku tersebut dapat dijalankan oleh perangkat *smartphone* dengan minimal operasi system (OS) android KitKat 4.4.2 RAM 1 GB dan *storage* kosong 1,5 GB disertai resolusi kamera minimal 5 MP. Secara visual desain antar muka, disayangkan masih terdapat *watermark* sebagai *branding* dari *software developer* tertentu

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku "Penuntun Wudhu & Sholat", "Hijaiahku" dan Buku "Berdoa Yuk"! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

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

## 5.2 Implikasi

Perancangan buku bacaan anak-anak dengan tema yang mendasar dan dibutuhkan oleh anak berusia 3-7 tahun ini berbasis teknologi *augmented reality* dibuat dengan tujuan memberikan alternatif dalam memahami edukasi religi pada anak dengan cara yang berbeda, lebih seru, unik, mengasyikan, lengkap dan dapat menstimulus intelektual anak baik pada aspek kognitif maupun psikomotorik. Buku bacaan dengan ilustrasi 3D *augmented reality* dapat memberikan daya tarik pada buku dan sebagai suplemen khusus dalam menunjang semangat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga memberikan nilai edukasi yang komunikatif dan efektif bagi anak usia dini.

Disematkannya teknologi digital berplatform *android* pada sebuah media cetak (buku) menjadi solusi pada anak usia dini yang ketergantungan pada perangkat digital (*gadget*) sehingga mengurangi intensitas semangat membaca dan menulis pada anak. Hadirnya aplikasi 3D *augmented reality* pada buku sebagai upaya untuk merangsang dan menambah minat membaca dan menulis sekaligus anak diberikan kesempatan untuk mengakses dan mengeksplorasi kemampuan memahami teknologi (*melek teknologi*) melalui literasi digital sehingga anak akan belajar sambil bermain melalui teknologi digital dengan bijak dan beretika.

## 5.3 Rekomendasi

Teknologi *augmented reality* sebagai teknologi representatif visual yang dapat diimplementasikan pada berbagai aspek/bidang, salah satunya sebagai media penyampai pesan/informasi yang sangat komunikatif dan efektif menjadi sebuah fenomena luar biasa pada masyarakat digital di era revolusi industri#4.0. karakteristiknya yang representatif visual yang sarat akan citra artistic-estetik yang terkandung didalamnya, selalu menyimpan “pesona” yang menarik untuk dieksplorasi melalui penelitian dengan kajian mendalam oleh para peneliti selanjutnya. Rekomendasi yang dapat peneliti sarankan diantaranya;

Satrio Haryanto, 2021

*ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).*

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

1. Sebagai seorang pendidik, dapat melakukan riset dan penciptaan media pembelajaran untuk di dalam kelas berbasis teknologi *augmented reality* baik itu menggunakan metode *markelles* ataupun *marker based tracking* dengan perangkat kaca mata, gelang, jam tangan dsb.
2. Meneliti tentang aplikasi-aplikasi edukasi berbasis teknologi *augmented reality* yang telah banyak beredar, khususnya edukasi bidang seni rupa pada aplikasi *3D Quiver Coloring App*.
3. Melakukan penelitian kajian berkaitan tentang perbandingan/komparasi konsep visual antara teknologi *augmented reality* (AR) dengan teknologi *virtual reality* (VR)

Satrio Haryanto, 2021

**ILUSTRASI BUKU BACAAN ANAK-ANAK BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (kajian estetika desain, literasi media, nilai edukasi dan visualisasi ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiahku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan).**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)