

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

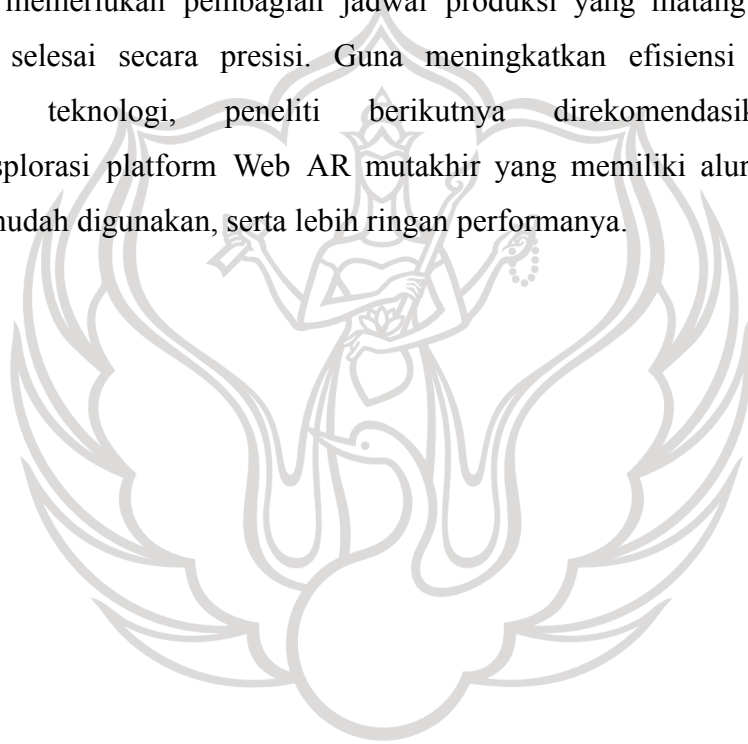
Berdasarkan seluruh tahapan proses kreatif, eksekusi visual, hingga tahap finalisasi rekayasa teknologi realitas yang telah dilakukan, perancangan media hibrida "Buku Ajaib Arya" ini menghasilkan beberapa kesimpulan mendasar. Pertama, penanaman karakter tanggung jawab bagi anak Jenjang Baca B3 berhasil diimplementasikan secara natural melalui pendekatan kisah yang kontekstual dengan lingkaran tri-lingkungan, meliputi rumah, sekolah, dan masyarakat. Dengan mengangkat latar sosiokultural yang akrab dengan keseharian anak di Yogyakarta, alur penceritaan mampu menyampaikan konsekuensi logis dari sebuah tindakan secara reflektif tanpa terkesan menggurui.

Penerapan strategi visual melalui pendekatan gaya ilustrasi *Digital Textured Flat Design* dengan efek bintik atau *grain* terbukti efektif dalam menghadirkan kedalaman dimensi gambar serta memberikan kesan taktil yang hangat bagi anak Generasi Alpha. Estetika visual ini menjadi semakin dinamis berkat adanya kolaborasi tipografi yang kontras, di mana fon *Quicksand* digunakan untuk menjaga ritme keterbacaan teks naskah utama, sementara fon *Bakso Sapi* diaplikasikan pada elemen onomatope sebagai penekanan ekspresi visual yang jenaka.

Konvergensi media hibrida yang menjembatani antara media cetak fisik dengan elemen digital melalui platform *Artivive Web AR* dan *Adobe After Effects* berhasil menjadi stimulus literasi yang adaptif. Kehadiran klip animasi dua dimensi berdurasi pendek di setiap akhir bab tidak hanya bertindak sebagai konten perluasan cerita, melainkan juga berfungsi sebagai *positive reinforcement* yang secara psikologis mampu memitigasi kejenuhan membaca sekaligus mempertahankan rentang fokus anak selama menikmati narasi buku.

B. Saran

Berdasarkan proses dan pengalaman selama pelaksanaan proyek ini, peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan perancangan sejenis sangat disarankan untuk menerapkan manajemen waktu yang ketat sejak awal guna mengantisipasi beban kerja multidisiplin yang sangat besar. Alur kerja kompleks yang mencakup penyusunan naskah cerita, pembuatan *concept art*, sketsa halaman, pengerjaan *asseting* per halaman, *layout* buku, *asseting* animasi, eksekusi animasi 2D, hingga pengaplikasian ke platform Web AR. Hal ini memerlukan pembagian jadwal produksi yang matang agar setiap tahapan selesai secara presisi. Guna meningkatkan efisiensi pada tahap integrasi teknologi, peneliti berikutnya direkomendasikan untuk mengeksplorasi platform Web AR mutakhir yang memiliki alur kerja lebih instan, mudah digunakan, serta lebih ringan performanya.



DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, F. N. (2026). *Perancangan Buku Cerita Interaktif “Bayangku” sebagai Media Pengembangan Karakter pada Anak Usia 6-8 Tahun* (Skripsi S-1). Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Angraini, L. M., Yolanda, F., & Muhammad, I. (2022). *Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kemampuan Awal Matematis*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Assemblr World. (n.d.). *Assemblr EDU: Platform 3D/AR untuk Kelas Interaktif*. Diakses pada 9 Februari 2026, dari <https://edu.assemblrworld.com/id>.
- Aswan, D. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Minat Baca Anak-Anak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 916-922.
- Aydođdu, F. (2021). Augmented reality for preschool children: An experience with educational contents. *British Journal of Educational Technology*, 53(2), 326-348.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). (2024). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 031/H/KR/2024 tentang Kompetensi dan Tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). (2024). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Bidarra, J., et al. (2012). The Digital Children's Book – Types of Media and Interactivity. *Open Access Conference Articles*.

- Fauzia, C., Marcelya, D., Lestari, E. A., & Annisa, R. W. (2023). Peningkatan Konsentrasi Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Program Bimbingan Belajar. *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 1(2), 366-377.
- Furtado, E. T. (2019). *The Digital Children's Book: Types of Media and Interactivity*. Portugal: University of Coimbra.
- Ghela, Y. N. N., & Putrinda, T. (2025). Komunikasi Visual Buku Ilustrasi Cerita Fiksi The Guardian Of Horshi Bagi Anak Usia 6-10 Tahun. *Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya*, 10(1), 175-184.
- Hanisha, F., Djalari, Y. A., & Hutama, K. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 1(1), 63-82.
- Hapsari, C. M., Nur, M. D. M., & Arda. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik di SMAN 1 Tolitoli. *Akhlaq: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(4), 73-81.
- Hutomo, O. S. (2025). *Perancangan Buku Cerita Anak Interaktif Tentang Pendidikan Karakter sebagai Media Edukasi untuk Harmony School* (Laporan Tugas Akhir). Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta, Depok.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, Inc.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2019). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Portal Rumah Belajar Kini Miliki Fitur Augmented Reality*. Diakses pada 9 Februari 2026, dari <https://belajar.kemdikbud.go.id/>

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Pedoman Penyediaan Buku Bacaan Literasi*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). (2022). *Panduan Perjenjangan Buku bagi Pembaca Awal dan Pembaca Lancar*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan Atensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17-28.
- Kompas.com. (2019, 21 November). Siswa SD Kecanduan Game Online hingga 4 Bulan Bolos Sekolah, Nenek: Bangunnya... *Kompas Regional*.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter* (Terjemahan Juma Abdu Wamaungo). Jakarta: Bumi Aksara.
- Maghfiroti, H. A., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Pola Asuh Orang Tua dalam Perkembangan Sikap Tanggung Jawab Anak di Desa Paren Jepara. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(6), 1672-1681.
- Mahendra, M. D. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kultur Sekolah Di SD Sokowaten Baru Bantul Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional "Inovasi Manajemen Pendidikan dalam Tatanan Kenormalan Baru"*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1514-1519.
- Marsa, K. U., Kusumah, F. S. F., & Al-ikhsan, S. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Alfabet Melalui Buku Cerita Interaktif

- Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1).
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(8), 1-35.
- Munir, W. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Multimedia Terhadap Kemampuan Membaca Al-Quran Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Parepare. *AL-ISHLAH*.
- Natasya, G., & Prasetyo, M. E. (2021). Kajian Rancangan Buku Cerita Anak “Chaka & Chiki: Mengenal Lovebird”. *Jurnal Dimensi DKV*, 6(1), 93-104.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Octagon Studio. (2019). *Animal 4D+ by Octagon Studio*. Diakses pada 9 Februari 2026, dari <https://octagon.studio/2019/04/02/octagon-studio-launched-animal-4d-app-by-octagon-studio/>.
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics (JoAL)*, 2(2).
- Penerbit Kanak. (n.d.). *Instagram @kanak.bumiaksara*. Diakses pada 10 Februari 2026, dari <https://www.instagram.com/kanak.bumiaksara/>.
- Pradana, B. G. V., Mayasari, A., & Pratama, Y. M. (2022). Peran Literasi dalam Peningkatan Sumber Daya Guru di SDN Se-Kepanewon Cangkringan, DIY. *SHARE: Journal of Service Learning*, 8(2), 159-167.
- Pusat Penguatan Karakter (Puspeka) Kemendikbudristek. (2024). *Sehari Satu Dongeng: 30 Kumpulan Dongeng Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-12.
- Ramadhan, A. (2017). *Penggunaan Smartphone pada Kalangan Anak Usia Sekolah Dasar (Studi di Sekolah Dasar Negeri Ungaran 01 Yogyakarta)* (Doctoral dissertation). Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Rifah, N. (2022). *Implementasi Program Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Pembentukan Karakter Siswa Kelas 3 SDN Donoharjo Ngaglik Sleman* (Skripsi). Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Roskos, K., & Brueck, E. (2020). The Role of Interactivity in Children's E-books. *Journal of Early Childhood Literacy*.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968-1977.
- Silva, S. (2017). *Movable Books: A History of Interactive Paper Engineering*.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning* (10th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Straubhaar, J. D. (1991). Beyond media imperialism: Asymmetrical interdependence and cultural proximity. *Critical Studies in Mass Communication*, 8(1), 39-59.
- Suarningsih, N. M., & Santika, I. G. N. (2024). Pendidikan Karakter Di Indonesia Dalam Berbagai Perspektif (Definisi, Tujuan, Landasan dan Prakteknya). *JOCER: Journal of Civic Education Research*, 2(2), 61-73.
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive Load Theory*. New York: Springer.

- Syahriani, N., & Santoso, S. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 07(2), 131-140.
- Tantriyani, F., Fajrie, N., & Setiawan, D. (2022). Pola Asuh Orang Tua Pengrajin Batu Bata Merah dalam Mendidik Sikap Tanggung Jawab Anak di Desa Kalipucang Welahan Jepara. *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, 5(6), 1162-1171.
- Utami, R. W., & Maisaroh, S. (2025). Problematika Rendahnya Minat Baca pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kaliurang 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 1-12.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wedanthi, L. P. R., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). Implementasi Teori Behaviorisme Skinner untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(2), 2392-2396.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 200-211.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. New York: Faber & Faber.
- Yulianto, H. (2024). Disiplin Positif Pada Kurikulum Merdeka: Tinjauan Filosofi Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(1), 626-637.