

Bab V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Perancangan buku infografis “Galaksi Teknologi” dengan media pendukung Augmented Reality (AR) berhasil menjawab tantangan rendahnya daya inovasi dan atensi remaja Indonesia. Proyek ini menggabungkan konten visual edukatif, pendekatan interaktif berbasis teknologi, dan materi naratif dari film science fiction. Remaja usia 14–17 tahun membutuhkan stimulus visual yang mendorong eksplorasi kognitif serta pemikiran kritis. Penggunaan genre science fiction sebagai medium edukasi terbukti mampu menanamkan literasi masa depan melalui representasi teknologi fiktif dan spekulatif.

Format infografis meningkatkan efisiensi penyampaian informasi kompleks. Integrasi AR memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat keterlibatan pengguna. Materi buku mencakup sejarah perkembangan teknologi dari revolusi industri pertama hingga kelima. Setiap halaman dirancang untuk menyampaikan informasi secara sistematis dan menarik. Proses perancangan mengutamakan pemilihan elemen visual yang adaptif terhadap karakteristik remaja digital. Karya ini memperlihatkan pentingnya kolaborasi antara desain komunikasi visual, pendidikan, dan teknologi. Visualisasi data melalui buku fisik melatih fokus pembaca. Teknologi AR mendukung keterlibatan interaktif yang relevan dengan budaya media remaja masa kini. Proyek ini menunjukkan bahwa media hibrida memiliki potensi besar dalam membentuk pola pikir reflektif dan futuristik pada remaja.

5.2 Saran

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi genre film lain sebagai media edukasi alternatif. Kolaborasi lebih lanjut dengan tenaga ahli bidang teknologi dan pendidikan akan memperkaya konten dan validasi materi. Pengembangan media pendukung seperti aplikasi interaktif atau modul pembelajaran daring dapat memperluas jangkauan dan efektivitas media.

Penerapan teknologi AR di masa depan dapat ditingkatkan melalui integrasi kecerdasan buatan atau machine learning untuk menciptakan interaksi yang lebih responsif. Penelitian lanjutan juga perlu mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas pengguna. Lembaga pendidikan dapat mempertimbangkan penggunaan media infografis interaktif sebagai pelengkap kurikulum sains dan teknologi untuk tingkat remaja.