



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dengan merujuk pada rumusan masalah, penulis melakukan penelitian dalam beberapa cara antara lain dengan melakukan, observasi, wawancara, *focus group discussion*, studi literatur, dan studi eksisting. Setelah seluruh penelitian selesai dilakukan, langkah berikutnya penulis mewujudkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, kedalam bentuk buku interaktif yang berjudul *Burung Khas Indonesia*. Buku ini merupakan buku edukasi, yang memiliki materi tentang ragam jenis burung khas dari Indonesia, yang terancam kepunahan. Buku ini memiliki materi konten yang ringan, serta memiliki karakter warna yang cerah dan dengan ilustrasi yang imajinatif namun tidak menghilangkan bentuk asli. Konten pada buku ini juga didominasi dengan adanya teknik interaktif seperti teknik *v-fold*, *flap*, *pull-tab* sehingga dengan hal - hal tersebut anak - anak akan masuk bahkan bereksplorasi didalam imajinasinya, sehingga anak bisa berfokus dan tidak cepat merasa bosan. Dengan demikian hasil dari proses perancangan dapat berguna, serta sesuai dengan masalah yang ada.

#### **5.2. Saran**

Banyak hal sederhana yang tidak kita sadari, namun memiliki dampak besar dikemudian hari, seperti masalah tentang kepunahan salah satunya. Melalui perancangan ini ada beberapa hal yang dapat diperhatikan, seperti mengenai topik

yang dibahas. Boleh saja berbangga hati terhadap kekayaan alam yang dimiliki oleh Indonesia, namun pada kenyataannya bila dilihat lebih dekat masih banyak hal-hal yang menjadi masalah seperti kurangnya pengetahuan dan awareness terhadap ancaman kepunahan dari burung - burung khas Indonesia, bahkan sebenarnya tidak hanya burung saja, bisa mengarang kepada hal-hal lainnya.

Penulis memiliki beberapa catatan khususnya bagi mahasiswa yang akan membuat buku interaktif menjadi tugas akhirnya, diantara lain hal yang harus diperhatikan adalah dengan harus mencari konsep serta data yang konkret setelah hal - hal tersebut selesai hal berikutnya yang terpenting adalah mengatur waktu dengan sebaik - baiknya. Karena dengan dibuatnya buku interaktif, terutama buku *pop-up* mulai setelah proses pencetakan, hingga sampai keproses penjilidan hal - hal mengenai buku dilakukan dengan tangan. Yang berarti bila terjadi kesalahan, waktu yang digunakan akan jauh lebih lama, hal ini yang menjadi *concern* utama penulis agar perancangan nantinya akan tercapai maksimal.

UMMN