



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

Penulis telah melakukan penelitian, observasi, dan juga pembuatan karya melalui rumusan masalah “Bagaimana cara merancang buku interaktif yang tepat kepada anak umur 4 sampai 7 tahun tentang pengenalan satwa endemik yang paling dilindungi asal Indonesia?”. Rumusan masalah ini menjadi dasar penulis untuk melakukan wawancara kepada ahli mengenai satwa Indonesia yaitu, World Wide Fund (WWF) dan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK).

Kegiatan penelitian yang penulis lakukan membawa penulis pada pembuatan karya buku interaktif untuk memperkenalkan anak terhadap satwa endemik sejak dini. Adapun tampilan visual yang dibuat berdasarkan hasil dari studi eksisting pada buku anak yang beredar di pasaran.

Tiap halaman dalam buku interaktif ini dimaksudkan untuk memperkenalkan anak kepada satwa-satwa endemik asal Indonesia seperti tujuan utama penulis. Interaksi antara ilustrasi satwa dan informasi yang ada diharapkan dapat membuat anak untuk kenal, ingat dan timbul rasa cinta agar kedepannya anak bisa ikut turut dalam pelestariannya. Buku ini lebih efektif jika digunakan bersama orang dewasa sebagai pendampingnya dengan batasan pendamping tidak boleh mengambil alih permainan ketika anak salah melakukan. Kehadiran pendamping sangat dibutuhkan karena pendamping dapat membantu anak untuk

memahami aturan main dan pesan yang ada di setiap halaman karena anak pada usia ini belum bisa mengambil kesimpulan dengan baik



5.2. **Saran**

Penulis menyarankan kepada pembaca yang ingin merancang sebuah buku interaktif untuk:

1. Melakukan wawancara terkait konten yang ingin disampaikan kepada anak, sehingga bisa dengan mudah menemukan kebenaran.
2. Melakukan studi eksisting pada buku cerita anak yang sudah beredar di pasaran untuk melihat berbagai macam gaya permainan interaktif dan gaya visual yang menjadi tren pada saat ini.
3. Membuat banyak *dummy*, karena hal ini dapat melatih penulis dan membuat penulis dapat menemukan inovasi-inovasi yang mungkin sebelumnya tidak terpikirkan.

UMMN