

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan buku interaktif “Ensiklopedia Peliharaan Untukmu” dilakukan karena melihat banyaknya anak masih membeli hewan peliharaan tanpa melakukan riset terlebih dahulu atau mengerti tanggung jawab dari memelihara hewan cukup berat. Padahal, setiap hewan memiliki sifat, kebiasaan, dan kebutuhan yang berbeda-beda seperti manusia. Hewan yang tidak cocok dengan pemiliknya dapat diabaikan, dan bahkan ditelantarkan. Oleh karena itu, penulis ingin mengenalkan kepada anak, terutama anak SD berusia 6-12 tahun, bagaimana memilih peliharaan yang tepat untuknya dan cara merawat peliharaan tersebut.

Penulis merancang buku ilustrasi interaktif sebagai media karena buku dinilai dapat menyampaikan informasi secara jelas dan terstruktur, dan dengan interaktivitas seperti *movables*, *pull tab* dan aktivitas lain, anak dapat menjadi lebih tertarik kepada buku dan lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan.

Dalam merancang buku, penulis menggunakan teori perancangan Human Centered Design oleh IDEO. Perancangan ini dimulai dari tahapan *inspiration*, yaitu mencari artikel, jurnal, dan segala teori yang bersangkutan dengan buku, dan wawancara narasumber ahli yang memiliki keterkaitan dengan topik dan *target user*. Kemudian pada tahapan *ideation*, penulis melakukan *brainstorming* untuk menentukan kata kunci dari perancangan, setelah itu membuat visualisasi

berdasarkan kata kunci, dan membuat *prototype* yang diujicobakan kepada *target user*. Dari hasil uji coba tersebut, penulis masuk ke tahapan *implementation* yang merupakan hasil akhir yang didapatkan setelah melakukan uji coba dan mengiterasikan buku.

5.2. Saran

Dari hasil perancangan yang dilakukan dan diuji-cobakan, penulis membuat saran untuk diri sendiri dan untuk peneliti lainnya yang ingin melakukan perancangan dengan topik atau *output* yang sama.

1. Dari hasil *beta test*, penulis mendapatkan masukan untuk menambahkan jenis hewan. Anak merasa bahwa hewan pada buku ini merupakan hewan-hewan yang sering dilihat dan tidak ada hewan unik seperti ular atau sugar glider, kecuali pada halaman khusus.
2. Saran untuk peneliti lain yang menggunakan *output* buku interaktif adalah melakukan *test print* dengan berbagai jenis kertas untuk menemukan kertas yang sesuai dengan buku. Selain itu, print dilakukan dengan memperhatikan waktu lamanya mencetak karena pada umumnya, buku interaktif membutuhkan proses dari mencetak, *assemble*, dan kemudian penjilidan.

Untuk *beta test*, akan jauh lebih baik dilakukan secara *offline* apabila memungkinkan. Dengan *beta test* secara langsung, *target user* dapat berinteraksi dengan buku lebih nyaman dan feedback yang didapat akan lebih maksimal.