



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

Berdasarkan permasalahan yang diangkat penulis yaitu, bagaimana mendesain media interaktif Taman Margasatwa Ragunan yang membantu pengguna dalam mengakses informasi satwa Taman Margasatwa Ragunan, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan Informasi Satwa Taman Margasatwa Ragunan pada *Smartphone* Android, penulis buat dalam bentuk media interaktif karena sifat dari media interaktif yang *sustainable* dan cepat disebarluaskan, juga sebagai pendukung media informasi *offline* yang dimiliki Taman Margasatwa Ragunan pada saat ini.
2. Desain yang penulis buat pada Tugas Akhir ini disesuaikan dengan target audiens dari media interaktif informasi ini. Dimana desain dibuat dengan *simple*, menarik, ceria dan ilustratif. Hal ini agar dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi didalamnya dengan lebih efisien, efektif dan menyenangkan. Pemilihan warna yang cerah dipilih penulis untuk mendukung desain yang memiliki target audiens remaja ini.
3. Tahap awal perancangan Tugas Akhir ini adalah pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara langsung oleh penulis kepada pihak Humas Taman Margasatwa Ragunan, maupun pencarian data dari *website* Taman Margasatwa Ragunan. Pada tahap kedua, penulis

membuat konsep rancangan media interaktif yang sesuai dengan analisa terhadap target audiens, lalu pembuatan skema dan perancangan *layout* dilakukan sebagai tahapan berikut dari perancangan Tugas Akhir ini.

4. Tahap berikutnya adalah mendesain yang diawali dengan menentukan konten berdasarkan pembagian zona wilayah peta yang akan dijadikan bagian dari media interaktif untuk menentukan setiap info apa yang akan dimasukkan di dalamnya yang memudahkan penggunanya dalam mengakses informasi objek wisata Taman Margasatwa Ragunan.

5.2. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, maka penulis merekomendasikan saran-saran kepada pembaca sebagai berikut:

1. Media interaktif ini dapat dijadikan acuan pembuatan media interaktif informasi objek-objek wisata maupun informasi nilai budaya yang khas di Indonesia. Contohnya untuk objek wisata yaitu, media interaktif Taman Safari, media interaktif kuliner dan sebagainya. Lalu dapat juga menjadi acuan perancangan media interaktif untuk PP-IPTEK.
2. Media interaktif ini dapat digunakan oleh komunitas atau organisasi pecinta satwa dengan mensosialisikannya dalam bentuk *barcode* yang terhubung langsung dengan *website* maupun media informasi yang dimiliki komunitas tersebut, sehingga dapat menarik perhatian dan mengedukasi masyarakat.

3. Tugas Akhir ini dapat dijadikan acuan maupun referensi penelitian Tugas Akhir mahasiswa/i fakultas Seni & Desain selanjutnya.

