

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penulis telah menyelesaikan proses perancangan pada Bab 4 sebagai upaya menjawab rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya. Dalam proses ini, ditemukan bahwa masyarakat masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap dampak memelihara hewan eksotis, baik dari sisi ekologi, kesehatan, maupun hukum. Melalui riset primer berupa wawancara pakar, penyebaran kuesioner, dan observasi terhadap media edukasi yang telah ada, diketahui bahwa masih banyak orang yang tidak menyadari perbedaan antara hewan eksotis yang legal dan ilegal untuk dipelihara, serta minimnya sumber informasi terpercaya yang membahas secara komprehensif mengenai dampak memelihara hewan-hewan tersebut terhadap keseimbangan ekosistem.

Selain itu, media interaktif yang tersedia saat ini cenderung masih bersifat umum dan tidak secara spesifik membahas isu pemeliharaan hewan eksotis. Kebanyakan hanya menyoroti isu perlindungan satwa liar secara keseluruhan, tanpa menguraikan secara mendalam dampak nyata dari tren meningkatnya pemeliharaan hewan eksotis terhadap lingkungan dan habitat aslinya. Padahal, tren ini sedang meningkat dan membutuhkan pendekatan edukatif yang lebih fokus, dengan materi yang dapat menjangkau audiens urban muda secara efektif.

Melalui perancangan *mobile website* edukasi Ferra, penulis menawarkan solusi terhadap dua permasalahan utama pertama, masalah sosial berupa kurangnya pemahaman masyarakat terhadap bahaya memelihara hewan eksotis dan dampaknya terhadap ekosistem. Kedua, masalah desain yaitu kurangnya media yang menjelaskan topik tersebut secara menyeluruh dan menarik dalam satu platform. Ferra hadir sebagai media interaktif yang menggabungkan informasi mendalam, ilustrasi semi-realis, dan visual yang mendukung.

5.2 Saran

Selama proses pengerjaan tugas akhir ini, penulis menghadapi berbagai tantangan seperti pengumpulan data dan perancangan visual, namun juga memperoleh pengalaman berharga dalam riset dan manajemen waktu. Proses ini mengajarkan pentingnya pemahaman isu sosial dan penerjemahannya ke dalam media yang efektif. Penulis menyarankan agar mahasiswa lain memulai riset lebih awal dan terbuka terhadap revisi demi hasil yang optimal.

Selain itu dalam proses sidang, penulis mendapatkan beberapa saran dari dewan sidang terkait perancangan penulis. Salah satunya yaitu pada bagian pengenalan setiap hewan eksotis dapat ditambahkan dampak spesifik jika manusia memelihara hewan tersebut. Dampak tersebut diletakkan pada *overlay* penjelasan perilaku dan kebutuhan setiap hewan eksotisnya dengan tujuan agar audiens dapat lebih hati-hati dan mengerti dampaknya jika ingin memelihara spesifik jenis hewan tersebut. Kemudian adapun saran mengenai gaya visual agar tidak menampilkan kesan yang dapat mengubah persepsi audiens dan memicu minat untuk memelihara hewan eksotis, melainkan lebih difokuskan pada aspek edukatif mengenai dampak negatifnya pemeliharaan hewan eksotis terhadap ekosistem, serta menekankan hukum dari praktik pemeliharaan ilegal tersebut.

1. Dosen/Peneliti

Dosen dan peneliti di bidang Desain Komunikasi Visual disarankan untuk lebih mengembangkan kajian teoritis terkait efektivitas media edukatif dalam menyampaikan isu lingkungan, dengan memperdalam teori-teori edukasi visual, komunikasi persuasif, dan perilaku audiens terhadap media interaktif. Selain itu, pengayaan materi melalui eksplorasi variasi jenis hewan eksotis baik dari segi spesies, status konservasi, maupun karakter visualnya akan memperkaya konteks dan cakupan pesan yang disampaikan. Penelitian ke depan juga dapat membahas lebih dalam pendekatan gaya visual yang adaptif terhadap karakteristik target audiens, sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih relevan, komunikatif, dan berdampak dalam meningkatkan kesadaran terhadap isu konservasi dan ekologi.

2. Universitas

Saran kepada universitas, khususnya yang memiliki program studi desain, teknologi digital, atau ilmu komunikasi visual, disarankan untuk memperkuat dukungan terhadap pengembangan media interaktif edukatif dengan menyediakan fasilitas dan pembelajaran yang lebih aplikatif, seperti penguasaan lebih dalam pada *UI/UX design*, *motion graphic*, dan *prototyping* berbasis teknologi *mobile*. Kurikulum yang terintegrasi dengan isu-isu keberlanjutan dan konservasi juga dapat membuka ruang kolaborasi multidisiplin yang memperkaya pendekatan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran. Dengan begitu, universitas tidak hanya menghasilkan produk akademik yang inovatif, tetapi juga berkontribusi langsung dalam mendukung penyebaran pengetahuan yang berdampak nyata di masyarakat, terutama dalam konteks edukasi lingkungan dan pelestarian satwa liar.

