

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Fauna Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara pada anak usia 7-10 tahun, dengan permasalahan yang bermula dari ketidaktahuan masyarakat khususnya generasi penerus bangsa yaitu anak-anak terhadap informasi seputar lokasi calon ibukota yang baru yaitu Kalimantan Timur. Sedangkan anak-anaklah yang akan membawa kemajuan bagi Indonesia di masa mendatang, sehingga diperlukan media pengenalan untuk dapat meningkatkan pengetahuan anak di usia yang telah mampu memahami penuh rasa penasarannya yaitu 7-10 tahun untuk, untuk mengetahui apa saja yang ada di Kalimantan Timur, dengan berdasar informasi yang baik, benar dan tepat. Informasi yang benar sangat dibutuhkan agar mampu menanamkan rasa kepedulian pada anak tanpa termakan berita bohong.

Melalui pemerolehan data dan evaluasi pada responden khalayak sasaran, dapat disimpulkan bahwa media terancang mampu meningkatkan wawasan dan ilmu pengetahuan anak akan Kalimantan Timur melalui aplikasi gawai pintar yang menjadi media yang digemari mereka, mengenali Kalimantan Timur secara bertahap, dimulai dari edisi Fauna hingga edisi Kuliner dan lainnya. Fauna sebagai edisi awal dikarenakan kemudahan anak untuk mengenali bentuk fisik dari fauna yang ada di wilayah sehingga mempermudah proses pengenalan dan pemahaman anak terhadap daerah yang akan menjadi ibukota baru Indonesia di masa mendatang.

Sebelum berinteraksi dengan halaman antarmuka tampilan media terancang, target belum mengetahui potensi apa yang ada di wilayah, bahkan belum bisa menyebutkan fauna apa saja yang tinggal disana. Hingga setelah dikenalkan dengan media anak-anak menjadi tahu fauna langka apa saja yang ada di kedua kabupaten di Kalimantan Timur.

Selain hal tersebut, aplikasi berperan efektif dalam mengajarkan anak untuk mengenali Kalimantan Timur, karena gawai pintaryang sering dimainkan anak dapat diakses kapanpun dan dimanapun, serta dapat dioperasikan tanpa paksa siapapun.

Perancangan inipun tidak terlepas dari adanya kekurangan dan masih perlu pengembangan untuk dapat berfungsi lebih baik, sehingga masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaikidan ditingkatkan, baik dari aspek desain visual, konfigurasi warna, input-output audio dan transisi halaman.

5.2 Saran

Dalam Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Fauna Kabupten Penajam dan Kutai Kartanegara untuk Anak usia 7-10 tahun masih terdapat beragam aspek yang perlu diperbaiki dan dikembangkan, seerti aspek konten, transisi halaman, hingga pendalaman dan penajaman konsep. Maka dari itu, pada aspek konten media diharapkan dapat dikembangkan lagi melalui pengembangan edisi lain dari AADK (Ada Apa di Kaltim) yang mengandung berbagai edisi pengenalan wilayah Kalimantan Timur, untuk mengenalkan lebih jauh tentang calon ibukota Indonesia masadepan kepada penerus bangsa. Sebaiknya pula, aplikasi yang hadir mampu diperbarui secara progresif sehingga bisa mengikuti kebutuhan target dari waktu ke waktu, hingga menumbuhkan rasa kepedulian melalui pengetahuan yang tersaji secara menarik dan menghibur. Lalu penulis menyarankan hadirnya teknis kajian pembuatan aplikasi, dari segi ukuran penyimpananfile aplikasi, hingga peningkatan system bebas *bug*. Serta terbukanya peluang dalam hal kolaborasi pihak lain untuk dapat meningkatkan kualitas serta pengembangan media terancang untuk lebih dikenal khalayak di seluruh penjuru lapisan masyarakat Indonesia.