

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Adanya perkembangan teknologi dan berkurangnya populasi fauna di Indonesia berpengaruh pada wawasan siswa terhadap pengenalan fauna identitas Indonesia yang menjadi simbol maupun identitas suatu provinsi, kurikulum siswa Sekolah Menengah Pertama(SMP) pun hanya menjelaskan beberapa fauna Indonesia secara singkat dan tidak spesifik. Media pembelajaran di sekolah yang cenderung berupa buku teks hitam putih dan konvensional dengan ilustrasi foto menjadi permasalahan dalam persuasi dan penyampaian edukasi fauna karena monoton dan membuat jenuh. Sekolah Menengah Pertama(SMP) yang sedang dalam masa peralihan menuju dewasa dan mulai mengenal dunia baru, cenderung mulai atau bahkan sudah mengenal *pop-culture* yang populer dengan mengusung antropomorfisme. Antropomorfisme pada media hiburan yang diminati siswa bervariasi mulai dari permainan selular, animasi, buku, komik, dan sebagainya. Ada pun kartu sebagai media yang sering digunakan sebagai permainan atau sekedar koleksi saja, dapat digunakan menjadi ensiklopedia atau infografis untuk edukasi. Dengan menggabungkan media kartu dan tren antropomorfisme yang sering digunakan dalam *pop-culture* seperti permainan selular, maka media dan gaya ilustrasi ini menjadi inovasi yang tepat untuk menyampaikan edukasi dengan menarik dan mudah diterima.

Dalam perancangan kartu ini, ada aspek sosial budaya dan desain karakter yang perlu diperhatikan, mulai dari referensi budaya yang digunakan hingga karakteristik hewan yang menjadi identitas. Dalam mendesain pakaian dan pose diutamakan menggunakan tarian adat yang bersifat hiburan agar tidak ada unsur sacral di dalamnya, sedangkan karakteristik fauna diambil beberapa bagian tubuh untuk menjadi identik dengan karakter yg didesain. Ilustrasi yang digunakan menggunakan gaya sederhana dan proporsi anak-anak pra remaja dengan warna-warna hangat yang cerah untuk menarik minat siswa. Penjelasan dirancang sesederhana mungkin agar mudah dibaca dan dipahami. Dengan dirancang kartu edukasi ini, diharapkan dapat mengenalkan fauna identitas provinsi di Indonesia dan meningkatkan minat siswa dalam menjaga kelestarian fauna sehingga lebih peduli terhadap keberlangsungan fauna serta lingkungan Indonesia sebagai habitatnya.

5.2. Saran

Dengan adanya perancangan kartu edukasi ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Berdasarkan penilaian penulis, perancangan ini masih memiliki banyak kesalahan dan kekurangan baik dalam pengolahan dan penyusunannya. Maka dari itu, diharapkan peneliti selanjutnya bisa berinisiatif membuat seri kartu bertema fauna yang lebih luas atau mencetak media lebih menarik dengan laminasi holografi. Jika ada dana dan kemampuan lebih, bisa juga menggunakan AR berisi 3D atau pun animasi juga.