

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan laporan tugas akhir dan uraiannya yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Perancangan media informasi melalui media permainan kartu ini dibuat berdasarkan benda koleksi yang terdapat pada Museum Serangga dan Taman Kupu. Solusi yang didapat adalah pembuatan media permainan kartu yang memuat gambar serangga serta informasinya yang disusun dalam bentuk lembar informasi mengenai serangga yang terdapat pada kartu tersebut. Media ini dipilih mengingat mayoritas pengunjung merupakan siswa sekolah yang mengikuti kegiatan *study tour*. Dengan adanya media permainan kartu, diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak untuk berkunjung ke Museum Serangga dan Taman Kupu.

V.2 Saran

Dalam proses perancangan ini, penulis menyadari bahwa media ini belum memenuhi syarat dan kriteria yang baik. Namun perancangan ini tidak menutup kemungkinan untuk dikembangkan dari segi teknis, visual, konsep dan data. Selanjutnya penulis juga disarankan untuk memperdalam studi dan data tentang Museum Serangga dan Taman Kupu. Semoga perancangan media informasi Museum Serangga dan Taman Kupu ini dapat menjadi acuan untuk perancangan dan penelitian selanjutnya agar Museum Serangga dan Taman Kupu lebih dikenal luas dan menjadi objek yang menarik untuk dikunjungi.