

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Satwa-satwa endemik yang dimiliki Indonesia adalah salah satu anugerah luar biasa bagi bangsa Indonesia. Satwa endemik yang mendiami Indonesia ini merupakan fondasi budaya bangsa yang menjunjung tinggi hubungan manusia dengan alam, jalinan hubungan antara orang Indonesia dengan satwa-satwa inilah yang kemudian melahirkan dan mempengaruhi keberagaman bentuk, filosofi dan cara hidup orang Indonesia.

Jumlah satwa endemik yang terus merosot dari tahun ke tahun merupakan sebuah indikasi adanya kesalahan dalam memperlakukan lingkungan, bahaya yang akan datang bukan hanya akan mempengaruhi berbagai bentuk cultural di masa depan tapi juga akan mengancam kelangsungan hidup orang Indonesia itu sendiri, dimana satwa-satwa endemik ini merupakan sebuah rantai ekosistem dari jalinan besar sebuah ekosistem dimana pengaruhnya akan membuat ekosistem Negara Indonesia terancam dan tentunya akan mengancam kelangsungan hidup orang Indonesia itu sendiri kelak.

Pendidikan tentang satwa endemik Indonesia yang ditujukan untuk anak usia sekolah dasar merupakan salah satu cara efektif yang bisa ditempuh, memupuk kesadaran lingkungan untuk mencintai keanekaragaman satwa bisa dipupuk sedari dini. Usia anak-anak merupakan periode usia manusia yang antusias dengan berbagai macam informasi yang memuaskan daya kreatifitas dan imajinasinya, sedangkan binatang sendiri merupakan objek belajar mengagumkan yang secara alami memiliki koneksi, menantang dan dekat dengan anak-anak. Pendidikan binatang endemik yang dikemas secara menyenangkan akan membuat antusiasme mereka terhadap satwa endemik ini

berkembang, dan lebih jauh kepedulian akan kelangsungan hidup satwa-satwa ini timbul dalam diri anak-anak kelak.

Penyampaian merupakan sebuah bentuk pendekatan yang perlu diperhatikan dalam hal ini seperti gaya bahasa, media, dan bentuk penyampaian adalah poin penting sebuah pesan bisa diterima dengan mudah oleh anak-anak. Cerita adalah sebuah aktifitas yang dekat dengan anak-anak, cerita merupakan medium yang kerap digunakan anak-anak untuk mendapatkan informasi, cerita juga memiliki kelebihan merangsang imajinasi anak-anak sehingga sebuah pesan akan lebih bisa diolah dan diterjemahkan oleh pikiran mereka melalui bentuk-bentuk imajiner mereka masing-masing. Sedangkan gambar merupakan rangsangan yang membentuk imajinasi anak-anak, gambar adalah pengantar yang sempurna untuk menuntun anak-anak membayangkan sebuah kejadian, sebuah kondisi dan perasaan yang sulit untuk disampaikan melalui teks dan kata.

Buku bergambar merupakan sebuah pendekatan yang cocok untuk anak-anak dalam konteks menyampaikan kondisi satwa endemik Indonesia ini. Dengan adanya Ebook bergambar tentang satwa endemik Indonesia ini diharapkan kesadaran dan kepedulian akan hidup berdampingan dengan satwa endemik ini akan muncul dalam diri anak-anak kelak.

## **B. Saran**

### *1. Bagi Target Audience*

Satwa Endemik merupakan salah satu simbol keunikan dan keanekaragaman budaya bangsa Indonesia. Keberadaannya juga merupakan bentuk dari simbol lingkungan hidup negara republik Indonesia, jika satwa-satwa ini terus menurun keberadaannya tentunya hal tersebut adalah suatu pertanda lingkungan hidup Indonesia tengah berada dalam kondisi yang mengkhawatirkan. Lingkungan merupakan sebuah fondasi untuk kelangsungan kehidupan manusia, karena manusia bergantung pada lingkungan hidupnya.

Minat dan kesadaran anak-anak sebagai generasi masa depan Indonesia diharapkan memiliki rasa cinta dan kesadaran akan pentingnya satwa-satwa ini untuk kelangsungan ekosistem Indonesia. Dengan kesadaran untuk hidup berdampingan tersebut tentunya di masa depan lingkungan yang menunjang kehidupan anak-anak ini kelak juga akan lebih baik. Karena saat ini informasi akan hidup berkelanjutan masih minim dan kurang mendapat perhatian khusus bagi warga negara Indonesia.

## 2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Internet merupakan sebuah portal yang tidak memiliki batasan wilayah dan telah melahirkan akses distribusi konten digital yang bisa dijangkau siapapun di seluruh dunia. Proses distribusi konten berformat digital seperti film, musik, aplikasi *smartphone*, *game*, dan bukelektronik menawarkan kebebasan bagi siapapun untuk mendistribusikan hasil ciptaannya secara mandiri. Dengan segala kelebihan dan kemudahan yang ditawarkan internet tersebut tentunya diharapkan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual lebih berperan aktif untuk memaksimalkan potensinya secara mandiri dan berdikari.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Alikodra, H.S. 1990. Pengelolaan Satwa Liar Jilid I. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Pusat Antar Universitas Ilmu Hayati, IPB: Bogor.
- F.J. Monks, dkk. 2006. Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. Jogjakarta. UGM.
- Indriyanto. 2008. Ekologi Hutan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Noerdjito, M. dan Maryanto, I. Jenis-jenis Hayati yang Dilindungi Perundang-undangan Indonesia. 2001. Balitbang Zoologi, Puslitbang Biologi-LIPI dan The Nature Conservancy. Bogor
- Suyanto, M. 2003. Multimedia alat untuk Meningkatkan keunggulan bersaing. Yogyakarta: Andi.
- Sadiman, Arif. 1990. Media Pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali.
- Sugihartono. Dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pres.

### B. Jurnal

- Digilib Unila. 2015. Satwa Liar.  
<http://digilib.unila.ac.id/1195/6/BAB%20I.pdf>. Diakses 14 November 2015.
- Digilib Uny. 2015. Pengertian Media.  
<http://eprints.uny.ac.id/9291/3/bab%202-%2007209241033.pdf>.  
Diakses 14 November 2015
- Priyanto, I. & Sedyaningsih, S. (2013). Buku digital: Kajian literature perkembangan dan pengaruhnya pada perpustakaan. Fihris, 8(2), 1-12

### C. Majalah

- Hartanto, Djoko. Vol 04 (Ed. 25) 2008. "Design for Children". Concept media, hal.9.

### D. Tautan

- Alamendah. 2015. Hewan endemik (Online).<http://alamendah.org/tag/hewan-endemik/>. Diakses 14 November 2015.

- Common Sense Media. 2013. *Zero to Eight: Children's Media Use in America 2013* (Online).  
<https://www.commonsensemedia.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america-2013>. Diakses 9 Agustus 2015.
- Graveminds. 2015. Pengenalan E-Book (Online).<http://graveminds.blogspot.co.id/2013/01/pengenalan-e-book.html>. Diakses 14 November 2015.
- Iucn. 2015. Pongo abeii (Online). <http://www.iucnredlist.org/details/39780/0> Diakses 4 September 2015.
- Ramdhani, Rizky. 2015. Pengertian Ebook (Online).  
<http://graveminds.blogspot.co.id/2013/01/pengenalan-e-book.html> Diakses 8 Agustus 2015.
- Rahman, Syakir. 2013. Mengenal Elemen & Komponen Yang Ada Pada Blog/Website (Online).  
<http://www.syakirrohman.net/2013/12/mengetahui-fungsi-elemen-komponen-widjet-pada-website.html>. Diakses 20 Desember 2015.
- Support.Google. 2015. Upload & read documents (PDF, EPUB) (Online).  
<https://support.google.com/googleplay/answer/3097151?hl=en>. Diakses 8 agustus 2015.
- We Are Social. 2014. *Digital, Social and Mobile in APAC 2014 report* (Online).<http://wearesocial.sg/tag/statistics/>. Diakses 8 Agustus 2015.
- Wikipedia. 2015. Indonesia (Online). <https://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia>. Diakses 9 Agustus 2015.
- Wikipedia. 2015. Anak (Online). <https://id.wikipedia.org/wiki/Anak>. Diakses 9 Agustus 2015.
- Wikipedia. 2015. Buku Elektronik (Online).  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Buku\\_elektronik](https://id.wikipedia.org/wiki/Buku_elektronik). Diakses 9 Agustus 2015).

#### **E. Makalah**

- Kehutanan, 2008. Peraturan Menteri Kehutanan no p 57. Tentang Arahan Strategis Konservasi Spesies Nasional. Jakarta.