

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI SATWA DILINDUNGI
ENDEMIK INDONESIA BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
PADA KARTU REMI**



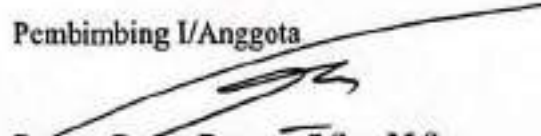
PERANCANGAN

**Oleh
DYOTA HAFIZH NUGROHO
NIM:2012679024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

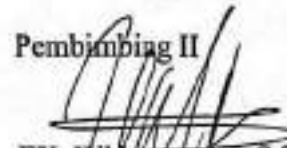
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :
**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI SATWA DILINDUNGI ENDEMIK INDONESIA
 BERBASIS *AUGMENTED* REALITY PADA KARTU REMI** diajukan oleh Dyota Hafizh
 Nugroho, NIM 2012679024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain,
 Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah
 dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2025 dan
 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 197001062008011017/ 0006017002

Pembimbing II


FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 197507102005011001/ 0010077504

Cognate/Anggota


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP/NIDN 198211132014041001/ 0013118201

Koorprodi Program Studi/Ketua/Anggota


Francisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP/ NIDN 199002152019032018/ 0015029006

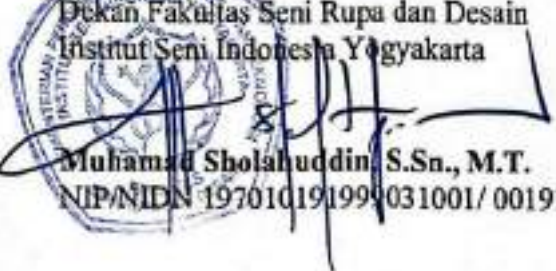
Ketua Jurusan/Ketua


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 197301292005011001/ 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP/NIDN 197010191990031001/ 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt, atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Media Informasi Satwa Endemik Indonesia dilindungi Berbasis *Augmented Reality* pada Kartu Remi” dengan lancar.

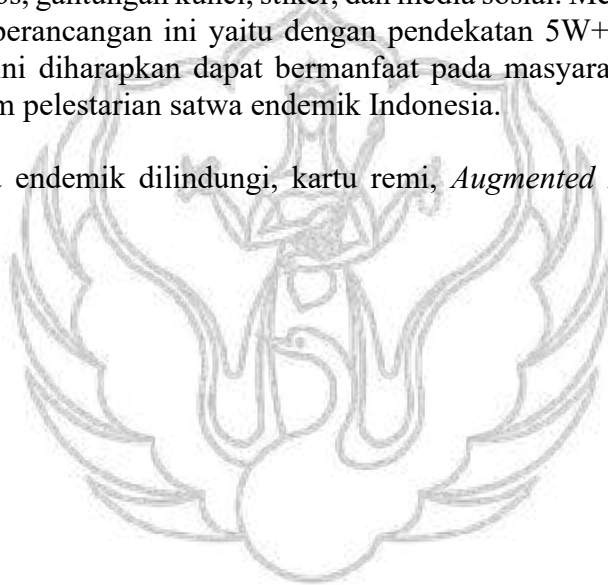
Tugas akhir ini diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



ABSTRAK

Indonesia dikenal sebagai negara dengan kekayaan hayati yang melimpah. Indonesia menempati peringkat pertama dalam hal jumlah mamalia, dengan total 515 jenis, serta menjadi habitat bagi lebih dari 1.539 jenis burung. Indonesia memiliki banyak jenis satwa endemik yang hanya ditemukan di wilayah tertentu. Sayangnya, banyak spesies satwa endemik yang terancam punah akibat perbuatan manusia, seperti perburuan ilegal dan kerusakan hutan. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media informatif yang juga memiliki nilai edukatif mengenai satwa endemik Indonesia yang dilindungi kepada masyarakat tentang pentingnya perlindungan dan konservasi satwa endemik Indonesia. Media yang dipilih pada perancangan ini merupakan kartu remi berbasis *Augmented Reality* (AR), yang menghadirkan ilustrasi satwa endemik Indonesia semi realis dengan perpaduan teknologi AR untuk memunculkan objek 3D dari ilustrasi satwa tersebut. Media utama ini dilengkapi dengan media pendukung seperti buku informasi, kaos, gantungan kunci, stiker, dan media sosial. Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu dengan pendekatan 5W+1H. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat pada masyarakat untuk berpartisipasi dalam pelestarian satwa endemik Indonesia.

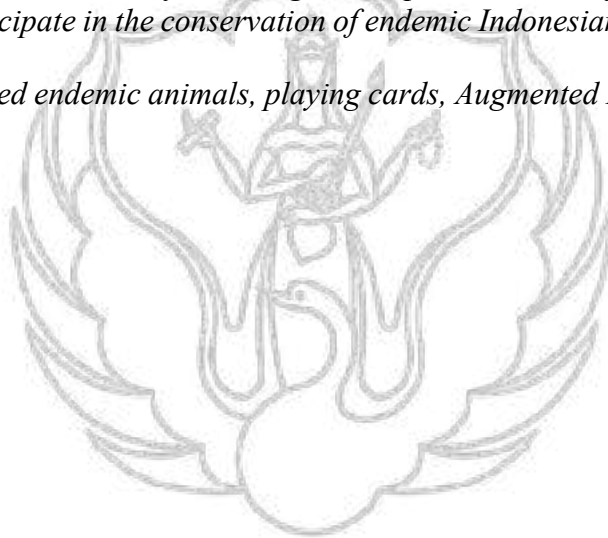
Kata kunci: Satwa endemik dilindungi, kartu remi, *Augmented Reality*, media informatif



ABSTRACT

Indonesia is known as a country with abundant biological wealth. Indonesia ranks first in terms of the number of mammals, with a total of 515 species, and is home to more than 1,539 species of birds. Therefore, Indonesia has many endemic species of animals that are only found in certain regions in Indonesia. Unfortunately, many endemic animal species are threatened with extinction due to human actions, such as illegal hunting and forest destruction. This design aims to create informative media that also has educational value regarding protected Indonesian endemic animals to the public about the importance of protection and conservation of Indonesian endemic animals. The media chosen in this design is a playing card based on Augmented Reality (AR), which presents semi-realist illustrations of Indonesian endemic animals with a combination of AR technology to bring up 3D objects from the animal illustrations. This main media is certainly equipped with supporting media such as information books, t-shirts, key chains, stickers, and social media. The method used in this design is the 5W+1H approach. The results of this design are expected to be useful for the community to participate in the conservation of endemic Indonesian animals.

Keywords: Protected endemic animals, playing cards, Augmented Reality, informative media.



DAFTAR ISI

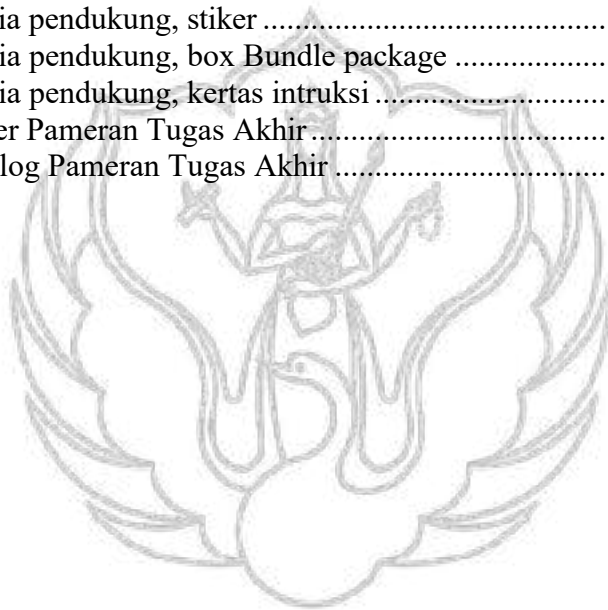
PERANCANGAN MEDIA INFORMASI SATWA DILINDUNGI ENDEMIK INDONESIA BERBASIS <i>AUGEMENTED REALITY</i> PADA KARTU REMI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Batasan Lingkup Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Definisi Operasional	7
G. Metode Perancangan	8
H. Metode Analisis Data	9
I. Konsep Perancangan	10
J. Skematik Perancangan.....	11
BAB II.....	12
A. Data Objek Perancangan	12
B. Studi Pustaka	36
C. Landasan Teori.....	37
D. Identifikasi Problematika Perancangan	51
E. Upaya Pemecahan Masalah Terdahulu	51
F. Analisis Data	52
G. Kesimpulan.....	53
H. Usulan Pemecahan Masalah.....	54
BAB III.....	55
A. Konsep Media	55

B. Program Media	58
C. Konsep Kreatif	58
D. Program Kreatif.....	59
E. Penulisan Naskah	62
F. Body Copy.....	62
G. <i>Closing</i> (Ajakan atau Penutup).....	66
H. Pengarahan Teknis	67
BAB IV	70
A. Data Visual	70
B. Penjaringan Ide Visual	74
C. Layout kompehens	86
D. Eksekusi Final Design	86
E. Media pendukung	91
F. Pameran Tugas Akhir Poster.....	94
G. Katalog Pameran Tugas Akhir	95
BAB V.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika perancangan	11
Gambar 2. 1 Badak jawa	12
Gambar 2. 2 Macan tutul Jawa	13
Gambar 2. 3 Kelinci Sumatra	15
Gambar 2. 4 Kanguru Pohon Mantel Emas.....	16
Gambar 2. 5 Burung Jalak Bali	18
Gambar 2. 6 Maleo	19
Gambar 2. 7 Elang Jawa.....	21
Gambar 2. 8 Gelatik Jawa	23
Gambar 2. 9 Komodo	24
Gambar 2. 10 Kura-kura leher ular rote	26
Gambar 2. 11 Kodok merah	27
Gambar 2. 12 Labi-labi Bintang.....	29
Gambar 2. 13 Hiu berjalan	31
Gambar 2. 14 Capungan Banggai.....	32
Gambar 2. 15 Ikan batak.....	34
Gambar 2. 16 Belida.....	35
Gambar 2. 17 Peta Pembagian Wilayah Zeoogeografi Indonesia	37
Gambar 2. 18 Diagram persebaran edemis.....	39
Gambar 2. 19 IUCN redlist	41
Gambar 2. 20 Anatomi kartu	46
Gambar 4. 1 Data visual mamalia	70
Gambar 4. 2 Herpertofauna (hewan melata)	70
Gambar 4. 3 Ikan	71
Gambar 4. 4 Unggas.....	71
Gambar 4. 5 Referensi ilustrasi desain kemasan	72
Gambar 4. 6 Gaya visual.....	72
Gambar 4. 7 Referensi simbol kartu.....	73
Gambar 4. 8 Gaya visual simbol kartu	73
Gambar 4. 9 Referensi desain kemasan.....	74
Gambar 4. 10 Referensi desain kemasan.....	74
Gambar 4. 11 Mood Board. visual kartu remi Badak Jawa.....	75
Gambar 4. 12 Mood Board visual kartu remi kanguru mantel emas.....	75
Gambar 4. 13 Mood Board visual kartu Macan Tutul Jawa.....	76
Gambar 4. 14 Mood Board visual kartu remi kelinci Sumatra.....	76
Gambar 4. 15 Mood Board visual kartu remi kura-kura leher ular rote.....	77
Gambar 4. 16 Mood board visual kartu remi kodok merah	77
Gambar 4. 17 Mood Board visual kartu remi labi-labi bintang	78
Gambar 4. 18 Mood board visual kartu remi komodo	78
Gambar 4. 19 Mood board visual kartu remi Elang Jawa	79
Gambar 4. 20 Mood board kartu remi Gelatik Jawa	79
Gambar 4. 21 Mood board visual kartu remi Jalak Bali.....	80
Gambar 4. 22 Mood board visual kartu remi Maleo	80
Gambar 4. 23 Mood board visual kartu remi Ikan Batak.....	81
Gambar 4. 24 Capungan Banggai.....	81

Gambar 4. 25 Mood board visual kartu remi Belida.....	82
Gambar 4. 26 Mood board visual kartu remi Hiu Berjalan Halmahera	82
Gambar 4. 27 Mood board packaging kartu.....	84
Gambar 4. 28 Mood board desain belakang kartu.....	84
Gambar 4. 29 Mood board desain simbol kartu	85
Gambar 4. 30 Layout kasar	85
Gambar 4. 31 Layout komprehensif.....	86
Gambar 4. 32 Eksekusi final design.....	86
Gambar 4. 33 Eksekusi final design.....	87
Gambar 4. 34 Eksekusi final design.....	88
Gambar 4. 35 Eksekusi final design.....	89
Gambar 4. 36 Eksekusi final design.....	90
Gambar 4. 37 Media pendukung, kaos.....	91
Gambar 4. 38 Media pendukung, buku informasi.....	91
Gambar 4. 39 Media pendukung, gantungan kunci.....	92
Gambar 4. 40 Media pendukung, Instagram	92
Gambar 4. 41 Media pendukung, stiker	93
Gambar 4. 42 Media pendukung, box Bundle package	93
Gambar 4. 43 Media pendukung, kertas intruksi	94
Gambar 4. 44 Poster Pameran Tugas Akhir	95
Gambar 4. 45 Katalog Pameran Tugas Akhir	96



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi wawancara dengan Penyuluh Kehutanan Mahir BKSDA YK, Ibu Rahmi Ananta W.K., A.Md.....	105
Lampiran 2 Dokumentasi wawancara dengan Penyuluh Kehutanan Mahir BKSDA YK, Ibu Rahmi Ananta W.K., A.Md.	105
Lampiran 3 Lembar kosnul dosen pembimbing 1.....	106
Lampiran 4 Lembar kosnul dosen pembimbing 2.....	106



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dikenal sebagai negara dengan kekayaan hayati yang melimpah, Indonesia diperkirakan memiliki kurang lebih 300.000 jenis satwa liar, atau dalam presentase sekitar 17% dari total semua jenis satwa yang ada di dunia, dapat ditemukan di Indonesia. Meskipun luas namun daratan di Indonesia hanya sekitar 1,3% dari semua total luas daratan di dunia. Indonesia berada di peringkat pertama dalam kategori jumlah jenis mamalia, dengan total ada 515 jenis, dan juga menjadi habitat bagi lebih dari 1.539 jenis burung. Selain itu, Indonesia memiliki lebih dari 45% dari total jenis ikan yang ada di dunia. 45% jenis ikan tersebut juga hidup di perairan Indonesia (ProFauna, 2024). Namun, tidak sedikit satwa liar di Indonesia yang terancam punah. Kebijakan konservasi untuk satwa dan tumbuhan diatur dalam Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Republik Indonesia UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5 TAHUN 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam dan Hayati. Kehilangan salah satu komponen tidak dapat digantikan, sehingga upaya konservasi bertujuan untuk melindungi setiap komponen agar tidak punah, menjaga keanekaragaman, dan memastikan setiap komponen tetap berfungsi dalam ekosistem untuk kesejahteraan manusia di masa depan (PSLH UGM, 2024).

Indonesia memiliki keanekaragaman hayati tertinggi di dunia, termasuk spesies hewan endemik, yaitu hewan yang mendiami wilayah tertentu secara alami dan tidak ditemukan di tempat lain. Contoh hewan endemik Indonesia meliputi Harimau Sumatera, Badak Sumatera, Orang utan, Gajah Kalimantan, Komodo, Burung Maleo, Burung Cendrawasih, dan Tarsius Kerdil (Indonesia Baik, 2024). Hewan-hewan ini, baik darat maupun perairan, dilindungi oleh undang-undang. Sayangnya, masih banyak yang tidak peduli terhadap keseimbangan ekosistem, sehingga banyak satwa endemik Indonesia yang diperjualbelikan secara ilegal. Selain perdagangan ilegal, penyebab utama ancaman terhadap populasi satwa adalah kerusakan habitat akibat penebangan pohon dan perluasan lahan. Pada tahun 1950-an,

sekitar 84% dari daratan Indonesia masih tertutup hutan dengan luas sekitar 162 juta hektar. Pada tahun 2024, luas hutan Indonesia telah menyusut menjadi sekitar 138 juta hektar, dengan beberapa pendapat menyebutkan bahwa luasnya mungkin bahkan kurang dari 120 juta hektar (ProFauna, 2024).

Kurangnya kesadaran atau ketidaktahuan masyarakat Indonesia tentang satwa endemik dilindungi menjadi alasan penulis merasa terpanggil untuk memberikan informasi mengenai jenis-jenis satwa endemik Indonesia yang harus dilestarikan. Hal tersebut didukung dengan adanya berita-berita mengenai satwa dilindungi di Indonesia, seperti yang dikutip dari Tribunhukusungaitengah.com terdapat mafia yang memanfaatkan ketidaktahuan masyarakat adat untuk jual satwa dilindungi. Studi kasus yang pernah dilakukan, perburuan liar dari berbagai jenis burung makin marak, tidak hanya sekedar “mengisi perut” atau mencari makan bagi pemburu, tapi sudah ada mafia di balik perburuan ini yang memanfaatkan ketidaktahuan masyarakat adat yang tinggal di pegunungan mengenai jenis burung yang dilindungi. Tidak jarang masyarakat pun justru ditipu dengan “iming-iming” harga mahal. Selain itu yang dikutip dari Antara Kaltim, polisi tetapkan lima tersangka penembakan orangutan di Kalimantan. Kepala Polres Kutai Timur Ajun Komisaris Besar Polisi Teddy Ristiawan dihubungi wartawan dari Samarinda, Sabtu 17 Februari 2018, mengatakan kelima pelaku sudah tau akan pelanggaran jika melukai orangutan namun mereka menganggap satwa tersebut mengganggu perkebunan mereka. Selain itu pentingnya menjaga setiap spesies satwa sangat berpengaruh pada kehidupan spesies lainnya bahkan manusia.

Contoh studi kasus yang ditulis oleh *National Geographic Society* pada artikelnya yang berjudul *Wolves of Yellowstone*. Pada tahun 1920-an di Taman Nasional Yellowstone, Amerika Serikat terdapat predator puncak sekaligus pemangsa rusa yaitu serigala. Pada saat itu warga sekitar menganggap serigala merupakan ancaman bagi manusia, dan mereka dimusnahkan dari daerah *Yellowstone*. Akibat dari pemusnahan itu, rusa mengalami peningkatan populasi menjadi dua kali lipat.

Rusa merupakan penggembala dan penjelajah, yang menjadikan makanan utamanya yaitu rumput, semak, dan pepohonan kecil. Mereka memakan rerumputan secara berlebihan di seluruh taman, sehingga mengganggu keseimbangan alami ekosistem. Mamalia kecil seperti tikus dan kelinci tidak dapat menggunakan tanaman untuk bersembunyi dari predator, dan populasi mereka turun drastis. Beruang grizzly menderita karena rusa-rusa mengunyah habis pasokan buah beri mereka, yang sangat mereka butuhkan untuk membentuk lemak sebelum hibernasi. Penyerbuk seperti lebah dan kolibri memiliki lebih sedikit bunga untuk dimakan, serta burung-burung pengicau memiliki lebih sedikit pohon untuk bersarang. Dampak yang paling menghancurkan dari rusa adalah bagaimana mereka mempengaruhi tepian sungai di taman nasional. Ketika serigala ada di sekitar, rusa-rusa menjadi waspada ketika mereka pergi ke sungai untuk minum. Mereka tidak akan pernah menghabiskan waktu terlalu lama di dekat air, di mana mereka bisa disergap kapanpun. Tetapi dengan hilangnya serigala sebagai predator puncak, mereka lebih banyak menghabiskan waktu di tepi sungai. Kuku-kuku rusa yang besar mengikis tepian sungai, yang berakibat merontokkan tanah dan menutup aliran sungai. Ikan-ikan terdampak membuat sarang mereka menjadi keruh. Tanpa adanya pepohonan dan air bersih, berang-berang tidak dapat membangun bendungan untuk tempat tinggal. Tanpa perlindungan bendungan, ikan, amfibi, dan berang-berang akan semakin menderita, dan semua itu karena serigala yang hilang.

Dari studi kasus di atas bisa dilihat betapa pentingnya satu spesies bagi ekosistem yang sangat berdampak besar bagi spesies satwa lainnya bahkan manusia. Oleh karena itu, target audiens dari media informasi ini meliputi berbagai kelompok masyarakat dengan umur 13-25 tahun yang termasuk pelajar, mahasiswa, komunitas pecinta satwa, dan masyarakat umum. Dengan tertuju pada kelompok-kelompok ini, diharapkan media informasi ini dapat efektif tersampaikan, dan mendorong partisipasi dalam upaya konservasi satwa dilindungi serta menjaga alamnya.

Audiens yang terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif lebih cenderung aktif berpartisipasi, lebih terlibat

selama diskusi, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dan semangat yang lebih tinggi dalam mendalami materi pelajaran. Hal ini berdampak positif, sebagaimana terlihat dari meningkatnya hasil evaluasi akademik mereka. (Ramsi, Muhammad Adam. 2022). Kartu remi dan teknologi AR dipilih sebagai media informasi pada perancangan kali ini. Kartu remi dipilih karena memiliki berbagai macam faktor, diantaranya kartu remi merupakan media yang dikenal luas masyarakat, sehingga tidak perlu pengenalan mendalam untuk pengguna. Ukurannya yang kecil, ringan, dan mudah dibawa ke mana saja memungkinkan audiens belajar di mana saja tanpa beban. Efisiensi biaya produksinya lebih murah dari pada media seperti buku atau media besar lainnya.

Penggunaan kartu remi sebagai media juga mendorong kebiasaan belajar dalam aktivitas santai memungkinkan audiens belajar secara tidak langsung sambil bermain, hal ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih santai namun efektif.

Kartu remi juga memiliki kelebihan unik yang mampu memfasilitasi penyampaian informasi secara efektif. Menurut Saunders et al. (1996) mengemukakan bahwa simulasi dan permainan menggunakan flash card termasuk dalam pendekatan pembelajaran aktif, sehingga metode ini berpotensi untuk meningkatkan partisipasi siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. meningkatkan partisipasi audiens dalam pembelajaran. Di sisi lain ada beberapa penelitian dan perancangan yang menggunakan kartu remi sebagai media utama pembelajaran, yaitu sebuah penelitian di MIN 1 Yogyakarta oleh Siti Nur Fatimah yang menilai efektivitas penggunaan kartu remi sebagai media pembelajaran matematika. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan menggunakan kartu remi cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi atau informasi yang terdapat pada kartu remi, skor efektivitas yang di dapat sebesar 56,5571. Implementasi metode ini juga menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan dalam hasil belajar antara menggunakan media kartu remi dan yang tidak.

Contoh lain yaitu Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila “Rensla” untuk Meningkatkan *Civic Literacy* Siswa oleh Moh. Farizqo Irvan, Feylosafia Putri Agry , Habibullah, menyimpulkan bahwa analisis hasil

penelitian, media Kartu Remi Pancasila "Rensla" telah memenuhi kriteria kelayakan dengan nilai evaluasi dari ahli media sebesar 85 (kategori layak) dan dari ahli materi sebesar 88 (kategori sangat layak). Selain itu, media ini terbukti efektif meningkatkan literasi kewarganegaraan (*civic literacy*) siswa sekolah dasar, dengan peningkatan skor dari 53,07 menjadi 81,92. Nilai *n-gain* sebesar 0,61 menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang, sementara hasil uji-t mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan ($0,000 < 0,05$) dalam kemampuan literasi kewarganegaraan siswa sebelum dan setelah menggunakan media ini. Motivasi siswa yang lebih tinggi dan kemudahan dalam memahami materi menjadi faktor utama peningkatan tersebut.

Media Rensla yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lagi pengaruh media ini yang tidak hanya pada aspek kognitif saja namun juga pada aspek afektif serta psikomotorik siswa.

Perancangan ini diharapkan informasi yang terdapat dalam kartu remi tersalurkan secara efektif. Teknologi AR dapat memberikan pengalaman pada pengguna untuk menampilkan objek digital dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang dapat dilihat seolah-olah berada di dunia nyata (*Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design*). AR bertujuan untuk mengintegrasikan konten digital dengan lingkungan nyata secara *real time* (Haller, Billingham, dan Thomas, 2007).

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi mengenai satwa dilindungi endemik Indonesia berbasis *Augmented Reality* pada kartu remi untuk target audiens usia 13-25 tahun?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan media informasi mengenai satwa dilindungi endemik Indonesia berbasis *Augmented Reality* pada kartu remi agar masyarakat nantinya memiliki empati dan kepedulian terhadap satwa endemik Indonesia. Hal tersebut tidak akan terjadi jika terlebih dahulu tidak dimulai dengan pengenalan satwa-satwa dilindungi tersebut, seperti yang sudah ditulis dalam PERATURAN MENTERI LINGKUNGAN HIDUP DAN

KEHUTANAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR
P.106/MENLHK/SETJEN/KUM.1/12/2018 TENTANG JENIS TUMBUHAN
DAN SATWA YANG DILINDUNGI dan Keputusan Menteri Kelautan dan
Perikanan Nomor 30 Tahun 2023.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Perancangannya mencakup beberapa jenis hewan endemik Indonesia, beberapa jenis hewan endemik ini dipilih berdasarkan: morfologi unik, kepentingan konservasi, dan representasi keanekaragaman Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Secara teoretis perancangan ini diharapkan bisa berguna sebagai referensi perancangan bermediakan kartu remi yang berbasis AR atau semacamnya.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi masyarakat

Menambah wawasan tentang satwa endemik Indonesia yang dilindungi serta menginformasikan akan resiko jika melanggar UUD tentang satwa dilindungi.

b. Bagi Mahasiswa

Memberikan referensi penggunaan media kartu remi dan teknologi AR sebagai sarana penyampaian informasi dan wawasan bagi masyarakat.

c. Bagi Akademik

Perancangan ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai sumbangan ide atau referensi perancangan bagi ruang lingkup prodi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

d. Bagi Pemerintah

Membantu lembaga Badan Konservasi Sumber Daya dan Alam dalam memberikan informasi kepada masyarakat perihal satwa endemik Indonesia yang dilindungi.

F. Definisi Operasional

1. Kartu Remi

Kartu remi adalah permainan yang terdiri dari 52 kartu dengan empat setelan (sekop, hati, wajik, dan keriting), Kartu remi ditemukan di Tiongkok dan menyebar ke India dan Persia pada abad ke-8. Kartu remi awalnya digunakan dalam upacara komunikasi dengan para dewa dan memiliki lambang raja yang mewakili pemimpin dari negara-negara Eropa Barat, seperti Charlemagne di hati, Raja David di sekop, Alexander the Great di berlian, dan Julius Caesar di keriting (Jakarta *Notebook*, 2024).

Dikutip dari Kumparan News, Kartu remi, yang juga dikenal sebagai *playing cards*, merupakan salah satu jenis kartu permainan yang paling populer di dunia. Biasanya, permainan ini dimainkan oleh empat orang, masing-masing mendapatkan jumlah kartu yang sama. Oleander.

2. *Augmented Reality (AR)*

Ronald T. Azuma (2008) menjelaskan *Augmented Reality* sebagai perpaduan benda nyata dan digital yang berjalan seiring dalam waktu yang nyata atau *real time* dan terdapat interaksi antara benda satu dengan benda lainnya dalam 3D. Penggabungan antara benda nyata dan maya dimungkinkan dengan teknologi yang sesuai, interaksi dalam dilakukan melalui perangkat tertentu.

3. Endemik

Sudarmono (2007) endemis atau endemik berarti keaslian pada suatu tempat (biota), berlawanan dengan introduksi yang hadir di berbagai tempat. Atau yang biasa disebut Kosmopolitan. Bisa dikatakan endemik jika suatu jenis tumbuhan dapat ditemukan di suatu wilayah namun tidak dapat terdapat di lokasi tertentu namun tidak dijumpai di daerah lain. Istilah ini umumnya digunakan untuk menggambarkan unit geografis seperti sebuah pulau atau gugusan pulau, meskipun kadang juga merujuk pada suatu negara, jenis habitat, atau kawasan tertentu. Tumbuhan yang tumbuh di suatu kepulauan cenderung

mengalami perkembangan menjadi spesies endemik akibat adanya isolasi geografis. Istilah endemik umumnya digunakan untuk menggambarkan wilayah yang terpisah secara geografis dari daerah lain.

4. Satwa dan Tumbuhan yang dilindungi

Satwa dan Tumbuhan dilindungi adalah jenis-jenis yang keberadaannya terancam punah dan/atau populasinya terbatas di alam menurut PERATURAN MENTERI LINGKUNGAN HIDUP DAN KEHUTANAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR P.106/MENLHK/SETJEN/KUM.1/12/2018 TENTANG JENIS TUMBUHAN DAN SATWA YANG DILINDUNGI.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a) Data Primer

Mengumpulkan semua data dari wawancara oleh ahli konservasi.

b) Data sekunder

penulis mengumpulkan data dari berbagai literatur seperti jurnal ilmiah, buku, atau tesis yang membahas tentang keanekaragaman hayati Indonesia, konservasi satwa, dan penggunaan teknologi dalam media informasi lingkungan. Selain itu juga menggunakan laporan tahunan dan publikasi yang diterbitkan oleh lembaga seperti Laporan tahunan dari organisasi konservasi seperti ProFauna, WWF, IUCN dan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK).

c) Data Visual

Penulis melampirkan gambar yang berkaitan dengan satwa endemik guna memperjelas dari data primer dan sekunder.

2. Teknik Pengumpulan data

a) Observasi partisipan

Mengamati secara langsung satwa dengan tujuan mendapatkan informasi lebih mendalam.

b) Studi Kasus

Pemeriksaan mendalam tentang satu kasus atau beberapa kasus yang mewakili fenomena yang berhubungan dengan satwa.

c) Analisis dokumen

Pengumpulan data dari dokumen-dokumen tertulis seperti laporan, catatan, atau surat untuk mengekstrak informasi mengenai satwa endemik.

3. Kajian Pustaka

A. Karya

Alit Ayu Dewantari, perancang buku *pop up* berjudul “Sapta Satwa; Kenali Tujuh satwa endemik Indonesia dipilih dari berbagai kelompok taksonomi dan berasal dari beberapa wilayah endemik di Indonesia, seperti Jawa (khususnya Jawa Barat), Sumatera Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Satwa-satwa ini mencakup berbagai kategori taksonomi dan akan diurutkan secara tersusun berdasarkan jenisnya, dimulai dari ikan air tawar, ikan air laut, reptil, amfibi burung, hingga mamalia. Setiap halaman dalam buku ini akan menampilkan satu spesies satwa. Perancangan ini bertujuan untuk menyajikan informasi mengenai. Perancangan ini bertujuan guna memberikan informasi tentang Satwa Endemik Indonesia

H. Metode Analisis Data

Metode analisis yang dipakai adalah 5W+1H, dengan menyesuaikan data yang diperlukan dalam perancangan.

1. *What* atau apa?

Apa media yang digunakan untuk menyampaikan informasi tentang satwa endemik Indonesia yang dilindungi?

2. *Why* atau kenapa?

Kenapa menggunakan media kartu remi guna memberikan informasi kepada masyarakat tentang satwa endemik Indonesia yang dilindungi?

3. *Who* atau siapa?

Siapa yang akan menjadi target audiens dari kartu remi berbasis AR tentang satwa endemik Indonesia yang dilindungi?

4. *Where* atau di mana?

Di mana fokus target tempat mengenai kartu remi berbasis AR tentang satwa endemik Indonesia yang dilindungi?

5. *When* atau kapan?

Kapan kartu remi berbasis AR tentang satwa endemik Indonesia yang dilindungi disebar?

6. *How* atau bagaimana?

Bagaimana proses pembuatan kartu remi berbasis AR tentang satwa endemik Indonesia yang dilindungi?

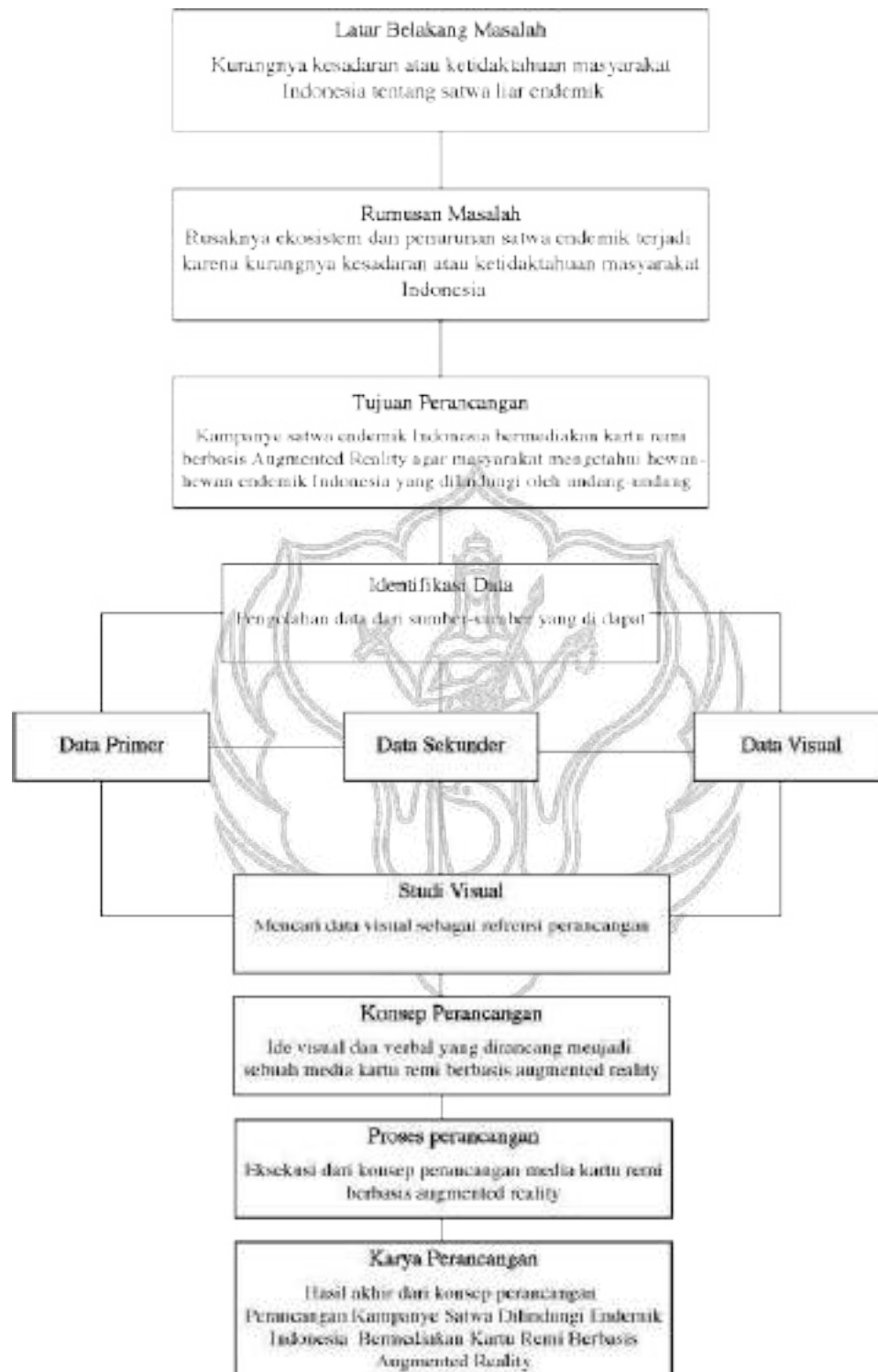
I. Konsep Perancangan

Konsep perancangan ini terdapat satu *pack* kartu remi yang berisi 53 lembar kartu yang terdiri dari 36 kartu *number card* atau *pip card*, 16 *face card* atau muka kartu, dan satu *guide card* atau kartu petunjuk untuk menggunakan *Augmented Reality* (AR). Kartu remi ini selayaknya kartu remi pada umumnya, dapat dimainkan dengan berbagai permainan kartu yang sebelumnya sudah ada di kalangan masyarakat. Namun pembeda kartu remi ini pada kartu remi lainnya ada pada tema desain kartu remi itu sendiri. Kartu remi yang berjudul “*WILD DECK- ENDEMIK NUSANTARA*” ini bertemakan satwa endemik Indonesia yang dilindungi. Ke enambelas kartu muka tersebut, didesain dengan ilustrasi satwa endemik Indonesia yang dilindungi pada setiap kartunya. Tidak hanya bergambar satwa saja, namun setiap kartu muka memiliki fitur AR yang dapat diakses ketika pengguna me-*scan* barcode di kartu *guide card* atau kartu petunjuk AR. Ketika *Barcode* di *scan* akan mengarahkan *smartphone* pengguna ke website yang dituju, lalu fitur AR akan berfungsi. Fitur AR ini berfungsi sebagai visualisasi 3D dari satwa bergambar di kartu remi tersebut. Tidak hanya 3D, di dalam AR-nya terdapat informasi singkat mengenai satwa tersebut seperti status konservasi, habitat, ancaman, dan *fun fact* yang tidak banyak orang ketahui. Dalam perancangan ini terdapat dua box *bundle* besar dan kecil, di setiap box memiliki isi yang berbeda, pada box besar berisi satu lembar kertas intruksi, satu buah kartu remi *WILD DECK*, satu buah buku informasi, satu buah gantungan kunci akrilik, dan 16 stiker yang bergambar hewan-hewan endemik Indonesia yang dilindungi. Lalu pada box kecil terdapat berisi satu lembar kertas intruksi, satu buah kartu remi *WILD DECK*, dan satu buah gantungan kunci akrilik. Pada box besar Perancangan ini merupakan perancangan indepened kampanye non komersial, yang mana pada saat saat distribusi produk ke target audiens dapat berkerjasama dengan instansi pemerintahan terkait seperti BKSDA, dan juga komunitas-komunitas atau organisasi pencinta alam seperti Wanadri (Perhimpunan Penempuh Rimba dan

Pendaki Gunung Wanadri), Mapala se-Indonesia, Greenpeace Indonesia dan lain-lain. Fungsi dibuatnya dua box yang berbeda yaitu pada box kecil akan diberikan pada target audiensnya langsung, namun untuk box besar diberikan pada audiens-audiens yang memiliki peran penting seperti guru, dosen, dan petinggi-petinggi instansi Pendidikan.



J. Skematik Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika perancangan (Sumber : Visualisasi pribadi 2025)