

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan media informatif yang bertemakan satwa endemik Indonesia yang dilindungi ini menunjukkan bahwa pendekatan visual yang interaktif melalui media kartu remi berbasis AR dapat menjadikan sarana media informasi yang edukatif, interaktif, serta menarik khususnya bagi generasi muda.

Perancangan ini bertujuan agar masyarakat mengenal terlebih dahulu serta mendapatkan informasi mengenai satwa endemik yang dilindungi. Tujuan tersebut diwujudkan melalui perancangan media informasi satwa dilindungi endemik Indonesia berbasis *Augmented Reality* pada kartu remi.

Prosesnya meliputi berbagai macam hewan yang dikategorikan menjadi empat, yaitu mamalia, herpetofauna atau hewan melata, unggas, dan ikan. Lalu dipersempit dari empat kategori tersebut terdapat empat hewan. Pemilihan hewan tersebut berdasarkan morfologi unik, kepentingan konservasi, dan representasi keanekaragaman Indonesia. Dengan menghadirkan 52 kartu termasuk 16 kartu dengan ilustrasi satwa endemik yang dilindungi yang dibalut teknologi AR, media ini tidak hanya menyampaikan informasi, namun membangun rasa keingintahuan terhadap isu pelestarian satwa endemik Indonesia. Pendekatan ini memperkuat nilai informasi dan edukasi yang mudah untuk diakses dan menyenangkan.

Setelah melakukan uji coba kecil dengan teman sebaya dan salah satu dosen dari universitas Negeri Yogyakarta yang kebetulan adalah teman perancang, media ini mendapatkan *feedback* yang cukup positif. Mereka cukup terkesan dan tertarik ketika melihat sebuah 3D model dari satwa yang dapat muncul dari dalam kartu. Bahkan salah satu teman perancang bercerita bahwa dia sempat melihat salah satu jenis burung yang memiliki ciri sama seperti Jalak Bali karena teringat dari perancangan kartu remi ini. Reaksi ini memperkuat keyakinan bahwa pendekatan visual interaktif cukup efektif dalam penyampaian informasi kepada audiens.

Media pendukung seperti buku informatif, gantung kunci, kaos, stiker, dan box juga berfungsi sebagai media dalam memperluas jangkauan informasi. Media pendukung buku informasi berisi tentang penjelasan lebih mendalam dan detail mengenai isu-isu konservasi, asal-usul satwa

endemik, dan strategi pelestarian. Merchandise seperti gantungan kunci dan stiker dan kaos dirancang agar pesan visual dan informatif dari media informasi ini dapat lebih tersebar secara lebih luas dan membangun kepekaan terhadap satwa endemik dan konservasi di Indonesia.

Keseluruhan dari perancangan ini berdasarkan dengan metode desain komunikasi visual yang menggabungkan nilai estetis dan fungsional. Dari segi visual, desain mengusung gaya semi-realistis dan modern yang cukup akurat berdasarkan bentuk namun tetap terdapat nilai informatif secara visual. Palet warna dan tipografi yang dipilih juga disesuaikan untuk mencerminkan tema alam, konservasi, dan edukasi. Dari segi teknis, media ini telah disesuaikan agar kompatibel dengan perangkat ponsel pintar dengan spesifikasi minimal tertentu, sehingga pengguna dapat mengakses fitur AR dengan mudah.

Melalui tugas akhir ini memberi gambaran bahwa desain komunikasi visual dapat berperan dalam menyampaikan isu-isu konservasi secara efektif dan menarik. Kartu remi AR ini menjadi media alternatif yang tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga memberikan dampak edukatif yang signifikan. Harapannya, media ini dapat menjadi inspirasi dan langkah awal dalam membangun kesadaran serta kepedulian masyarakat terhadap keberadaan satwa endemik Indonesia yang semakin langka. Kedepannya, pendekatan serupa dapat diterapkan pada isu-isu lingkungan lainnya untuk menciptakan media edukasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga relevan dengan gaya hidup generasi masa kini.

B. Saran

Dalam proses perancangan media informasi satwa dilindungi endemik Indonesia berbasis *Augmented Reality* pada kartu remi, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan guna pengembangan karya serupa dimasa mendatang yaitu pengembangan Fitur AR, dalam perancangan ini fitur AR masih terbilang sangat sederhana karena tujuan pertamanya yaitu mengenalkan jenis-jenis satwa endemik Indonesia yang dilindungi sebagai pemantik agar munculnya kepedulian terhadap satwa-satwa tersebut. Perancangan ini masih memiliki beberapa kekurangan, yaitu masih belum adanya gerakan atau suara dalam 3D modelnya, masih belum mendapatkan informasi mengenai spesifikasi minimum smartphone agar dapat menggunakan fitur Ar nya, dan 3D model yang belum cukup akurat seperti hewan aslinya. Tentunya perancang ini masih dapat

dikembangkan lagi agar pengguna lebih memiliki pengalaman yang lebih menyenangkan. Selain itu dapat juga dikembangkan dengan kampanye yang lebih besar agar informasi dan edukasi lebih luas tersebar ke masyarakat.

Penambahan Media Pendukung selain buku informasi, kaos, gantungan kunci, dan stiker, dan instagram media pendukung lain seperti media sosial tiktok, dengan video edukasi, atau pameran edukatif juga bisa ditambahkan untuk memperluas akses informasi dan menarik minat publik yang lebih luas. Terakhir yaitu penyempurnaan Visual dan Bahasa Bahasa yang digunakan dalam perancangan ini telah disesuaikan untuk kalangan umum, namun perlu adanya uji keterbacaan agar lebih cocok untuk berbagai usia. Begitu pula visualisasinya perlu tetap memperhatikan kesamaan dari morfologi satwa dan estetika agar tetap informatif dan memiliki nilai estetika.

Penyampaian informasi mengenai satwa endemik, dapat dilakukan dengan media selain kartu remi berbasis AR, selain medianya target audiens juga dapat berubah sesuai dengan media yang dipakai pada perancangan berikutnya.

Dengan berbagai saran pengembangan dari media tersebut, diharapkan perncangan yang serupa pada masa yang akan datang dapat berperan aktif dalam menjaga lingkungan hidup terutama satwa-satwa endemik Indonesia yang dilindungi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Y., Nisa, C., & Novelina, S. (2019). *Morfologi Kelenjar Aksesori Kelamin Jantan pada Trenggiling (Manis javanica)*. Jurnal Veteriner, 20(36), 38–47. <https://doi.org/10.19087/jveteriner.2020.20.1.38>
- Animalia.bio. (2024). *Javan Leopard*. <https://animalia.bio/javan-leopard>
- Animalia.bio. (2024). *Sumatran Striped Rabbit*. <https://animalia.bio/sumatran-striped-rabbit>
- Atmoko, T. (2023). Kekayaan jenis satwa liar di zoogeografi wilayah Indonesia. Dalam T. Atmoko & H. Gunawan (Ed.), *Mengenal lebih dekat satwa langka Indonesia dan memahami pelestariannya* (hlm. 1–2). Jakarta: Penerbit BRIN.
- Balai KSDA Sumatera Selatan. (2018). *Temuan Nesolagus netscheri: Kelinci Belang Langka di Rimba Sriwijaya*. <https://balaiksdasumsel.org/temuan-nesolagus-netscheri--kelinci-belang-langka-di-rimba-sriwijaya>
- Budiman, A. (2014). *Pelaksanaan Perlindungan Satwa Langka Berdasarkan UU No. 5 Tahun 1990*. Gema, 26(48), 62085.
- Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Jawa Timur. (2024). *Ikan Belida, Satwa Asli Indonesia yang Kini Dilindungi*. <https://dkp.jatimprov.go.id/unit/dkp-blitarkab/news/view/3521>
- Explotasia, I. (2019). *Panduan Identifikasi Jenis Satwa Liar Dilindungi Herpetofauna*. Jakarta: KLHK dan LIPI.
- Ferrara, E., et al. (2014). *Popularity and Topical Interests in Instagram*. <https://arxiv.org/abs/1406.7751>
- Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6>
- Gian, G. (2015). *Rencana Pembangunan*.
- Hidayat, R. (2017). *Instagram sebagai Media Informasi Digital*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- International Rhino Foundation. (2023). *Javan Rhino Conservation*. <https://rhinos.org>
- IPB University. (2023). *Perubahan Iklim dan Dampaknya terhadap Satwa Liar di Indonesia*.

Irvan, M. F., Agry, F. P., & Habibullah. (2021). *Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila "Rensla" untuk Meningkatkan Civic Literacy Siswa*. *Dawuh Guru*, 1(1). <https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.259>

Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Penerbit Andi.

Ismalia, H. (2009). *Perancangan Website Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) Yogyakarta dan Media Pendukungnya*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

IUCN Red List. (2021). *Asian Narrow-headed Softshell Turtle (Chitra chitra)*. <https://www.iucnredlist.org/species/4695/152049778>

Jakarta Notebook. (2024). *Sejarah Panjang Kartu Remi yang Mendunia*. <https://www.jakartanotebook.com/blog/sejarah-panjang-kartu-remi-yang-mendunia/>

Kementerian Kelautan dan Perikanan. (2021). *Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Nomor 1 Tahun 2021 tentang Jenis Ikan yang Dilindungi*.

Kementerian Kelautan dan Perikanan. (2023). *Keputusan Menteri Kelautan dan Perikanan Nomor 30 Tahun 2023 Tentang Perlindungan Penuh Ikan Hiu Berjalan (Hemiscyllium spp.)*.

Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2022). *Status Keanekaragaman Hayati Indonesia*. Jakarta.

Leimgruber, P., et al. (2022). *Conservation Challenges for the Javan Rhino (Rhinoceros sondaicus) in Ujung Kulon*. *Conservation Science and Practice*.

MDPI. (2023). *Analysis of Changes in Habitat Suitability of the Javan Leopard on Java Island, 2000–2020*. <https://www.mdpi.com>

Munar, A. M., & Jacobsen, J. K. S. (2013). *Trust and Involvement in Tourism Social Media and Web-Based Travel Information Sources*. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 13(1), 1–19.

National Geographic Society. (2024). *Wolves of Yellowstone*. <https://education.nationalgeographic.org/resource/wolves-yellowstone/>

Nurfadhillah, S., et al. (2024). *Penerapan Media Visual untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul I*. *Jurnal Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tangerang*.

Standard playing card size (2025) <https://www.papersizeswiki.com/standard-playing-card-size/>

Perdamaian, A. B. I., et al. (2020). *The Occurrence of Javanese Narrow-Headed Soft Shell Turtle (Chitra chitra javanensis) in Java*. *AIP Conference Proceedings*, 2260. <https://doi.org/10.1063/5.0017655>

Pratama, Y. (2022). *Pemanfaatan Instagram dalam Branding Digital*. IAIN Kediri.

Prawiradilaga, D. M. (2006). *Ecology and Conservation of Endangered Javan Hawk-eagle Spizaetus bartelsi*. *Ornithological Science*, 5(2), 177–186.

ProFauna. (2024). *Fakta Satwa Liar Indonesia*. <https://www.profauna.net/id/fakta-satwa-liar-di-indonesia>

PSLH UGM. (2024). *Konservasi Satwa Lindung Indonesia*. <https://pslh.ugm.ac.id>

Purwandana, D., et al. (2014). *Demographic Status of Komodo Dragons in Komodo National Park*. *Biological Conservation*, 171, 29–35.

Ramsi, M. A. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran*.

Saunders, D., Percival, F., & Vartiainen, M. (1996). *The Simulation and Gaming Yearbook*. Kogan Page Limited.

Smithsonian Institution Press. (2002). *Komodo Dragons: Biology and Conservation*. Washington, D.C.

TRAFFIC Southeast Asia. (2021). *Wildlife Trade in Southeast Asia: Emerging Trends*.

Whitten, T. (1996). *The Ecology of Sulawesi*. Tuttle Publishing.

Widiyani, H., Efridadewi, A., Pakpahan, K., & Khairunnisa, K. (2022). *Penegakan Hukum Pidana terhadap Penjualan Dugong Satwa yang Dilindungi*. *Bina Hukum Lingkungan*, 6(2), 283–296.

Widya, et al. (2021). *Sejarah dan Perkembangan Media Sosial Instagram*. UIN Sunan Kalijaga.

Wild Explained. (2024). *Saving the Javan Leopard: An Overview of Their Habitat and Conservation*. <https://wildexplained.com/javan-leopard-habitat-conservation-efforts/>

Widiarto, S. B., et al. (2020). *Populasi Hiu Berjalan di Perairan Misool*. *Aquatic Science & Management*, 8(1), 15–20.

Wisnu, Y. (2020). *10 Permainan Kartu Remi yang Seru, Cocok untuk Ide Nongkrong*. *IDN Times*. <https://www.idntimes.com/men/attitude/yogama-wisnu-oktyandito/permainan-kartu-remi-yang-seru>

Yuliantara, I. W., Warpala, I. W. S., & Mulyadiharja, S. (2018). *Analisis Habitat dan Populasi Jalak Bali di TN Bali Barat*. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 5(1), 32–45.

