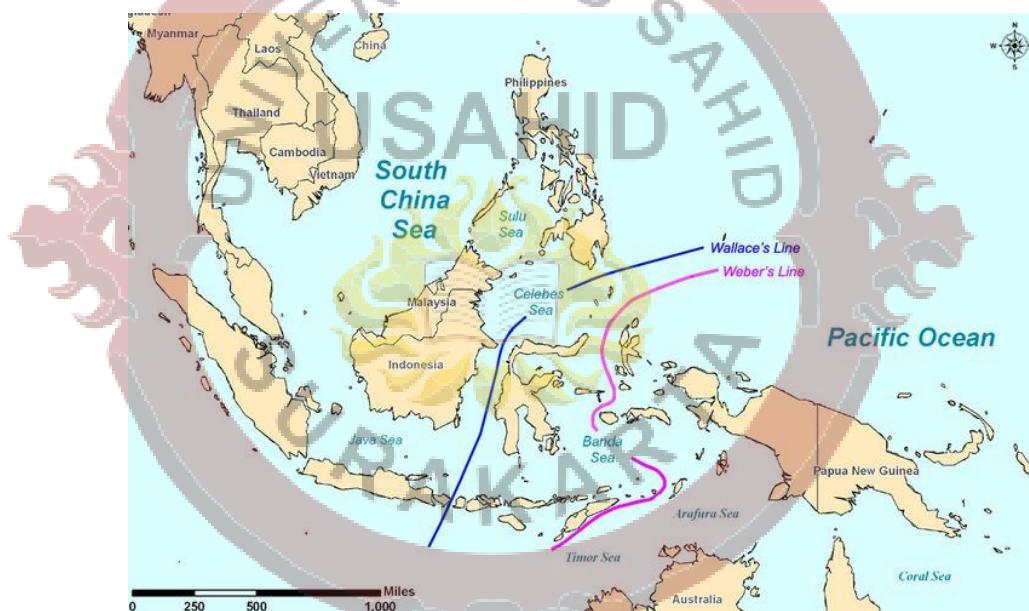


A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan kekayaan biodiversitas terestrial (terkait dengan tanah, bumi, atau daratan) tertinggi kedua di dunia. Bahkan jika digabungkan dengan keanekaragaman hayati di laut, Indonesia menjadi yang pertama. (*Data LIPI: 2017*) (diakses dari: <http://www.indonesiabaik.id/>). Keanekaragaman hayati ini tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Indonesia berada di wilayah tropis juga menjadi salah satu alasan Indonesia menjadi bangsa yang kaya akan sumber daya alam hayati (Aristides et al., 2016).



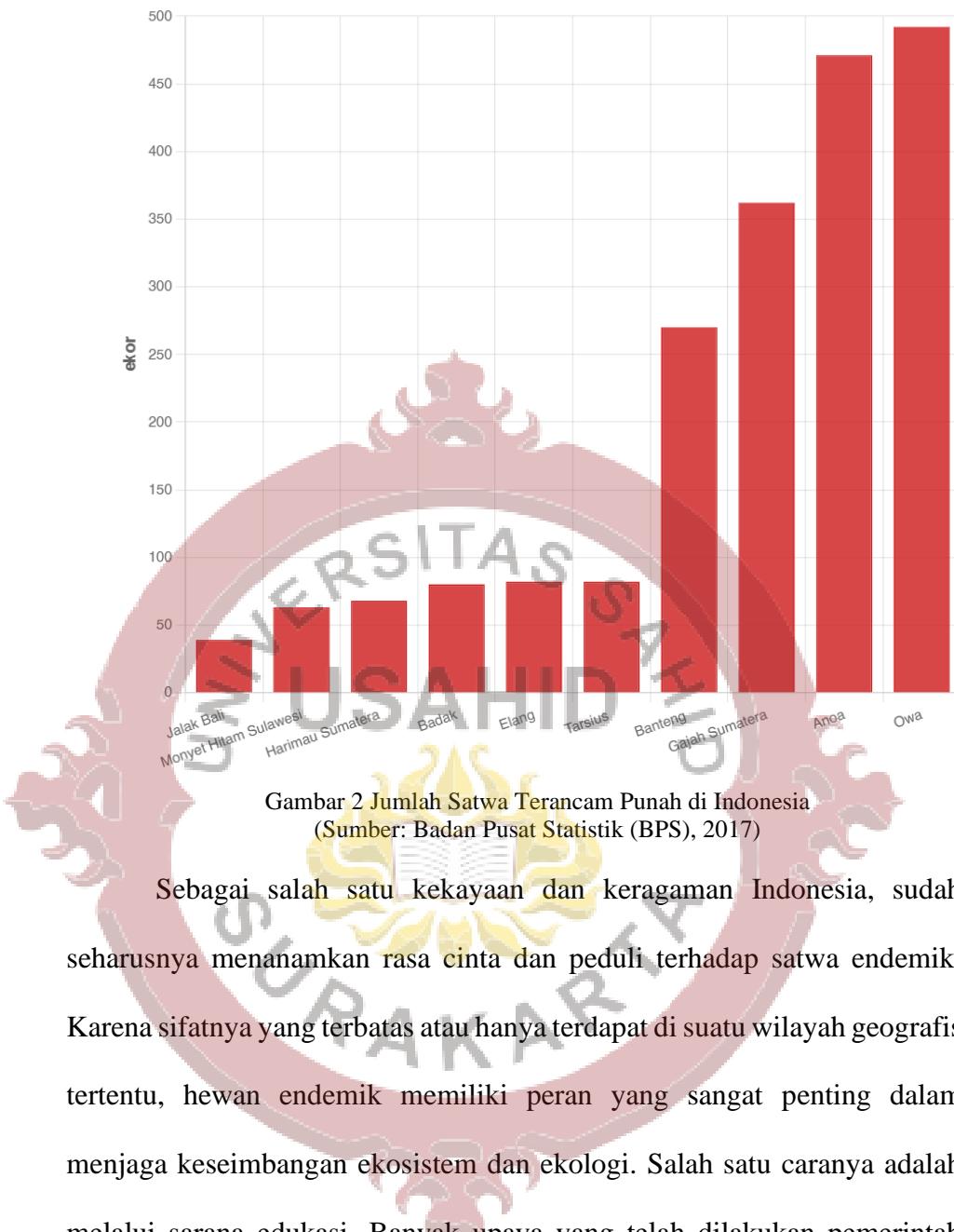
Gambar 1 Garis Wallace dan Weber
(Sumber: kompas.com, 2023)

Sebagai negara kepulauan dengan lebih dari 15.000 pulau dan terletak diantara dua samudra yaitu Samudra Hindia dan Samudra Pasifik, dan terletak diantara dua benua yaitu Benua Asia dan Benua Australia, Indonesia memiliki kekayaan alam yang melimpah berupa keanekaragaman flora dan keanekaragaman fauna dengan tipe yang dipengaruhi oleh tipe fauna Benua Asia dan tipe fauna Benua Australia. Kedua tipe fauna di

Indonesia tersebut dipisahkan dengan sistem garis imajiner Wallace dan Weber yang membagi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Garis Wallace adalah garis imajiner yang membagi wilayah geografis berdasarkan fauna Asiatis dan fauna Australis, wilayah di sisi barat garis Wallace memiliki ragam fauna khas Asia dan wilayah di sisi timur garis Wallace memiliki ragam fauna khas Australia. Garis Wallace membentang dari antara pulau Bali dan pulau Lombok ke utara hingga antara pulau Kalimantan dan pulau Sulawesi. Sedangkan garis Weber atau yang biasa dikenal sebagai penyempurnaan teori garis Wallace adalah garis batas imajiner yang memisahkan wilayah berdasarkan persebaran fauna peralihan dengan tipe fauna Australis. Garis Weber membentang dari laut Arafuru menuju laut Banda dan berakhir di laut Maluku. Kedua garis imajiner ini ada untuk memudahkan pengklasifikasian jenis dan tipe fauna yang tersebar di Indonesia termasuk fauna yang khas atau yang hanya ada dan berkembang biak di Indonesia saja yang kita kenal dengan sebutan fauna endemik.

Berdasarkan KBBI kata endemik sendiri mengacu pada penyakit yang selalu ada di suatu wilayah ataupun kelompok tertentu. Namun dalam bahasan ini, endemik diartikan sebagai spesies organisme yang terbatas di suatu wilayah geografis tertentu. Kesimpulannya, hewan endemik Indonesia adalah hewan asli yang berasal hanya dari Indonesia dan mendiami wilayah geografis Indonesia dan tidak ditemukan di wilayah lain selain Indonesia. Hewan endemik memiliki ciri-ciri hanya hidup di suatu wilayah tertentu dan tidak ditemukan di wilayah lain, dan hewan tersebut tidak dapat hidup di lingkungan yang bukan habitat aslinya. Di Indonesia

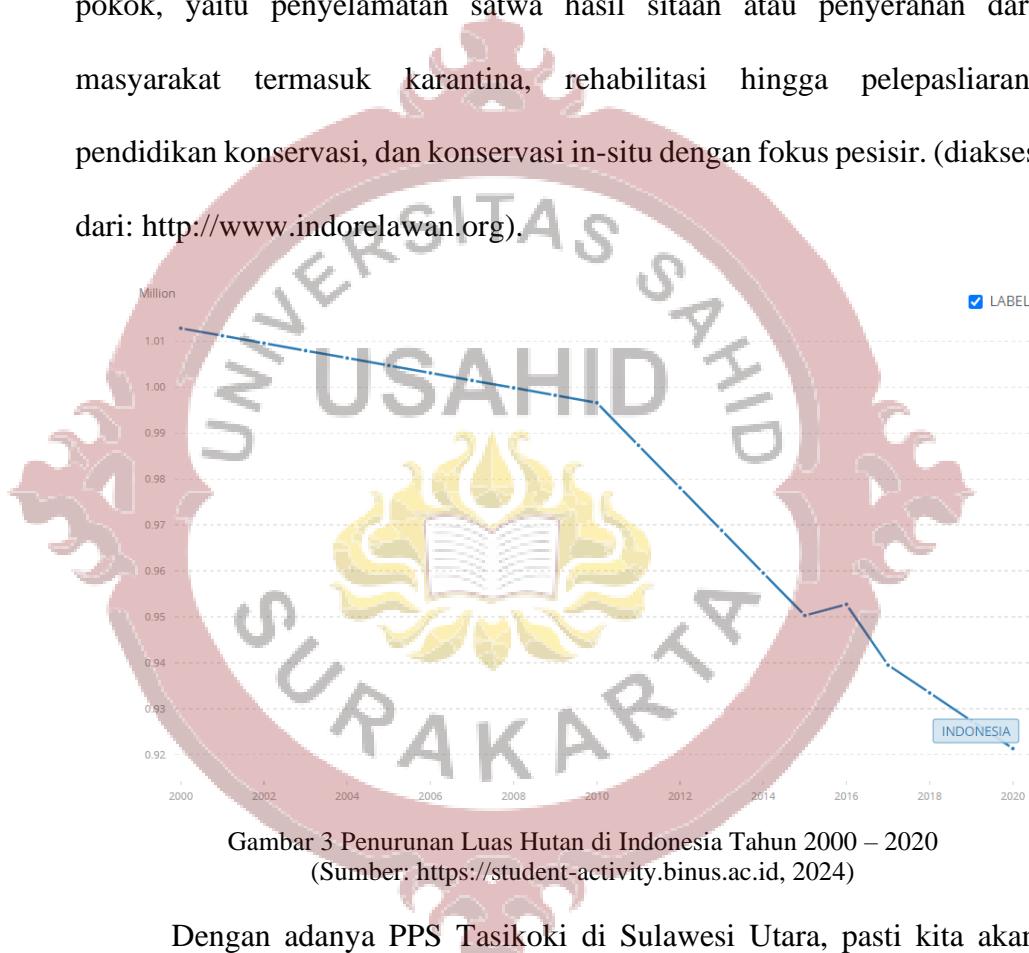
hewan endemik yang sepenuhnya bersifat endemis bisa ditemukan di bagian tengah (antara garis Wallace dan garis Weber) dengan ciri-ciri memiliki fauna tipe campuran antara tipe Asiatis dan tipe Australis, hanya ditemukan di suatu wilayah saja, dan terdapat berbagai tipe fauna yang terancam punah dan sangat langka. Berbagai jenis fauna tersebut adalah Komodo yang hanya ditemukan di Pulau Komodo NTT dengan populasi sebanyak 3.156 ekor pada tahun 2022, Babirusa di Sulawesi Tengah yang hanya tersisa 74 ekor saja pada tahun 2018 di Taman Nasional Lore Lindu, Anoa di Sulawesi dengan jumlah populasi 10 ekor pada tahun 2018 di kawasan endemik Taman Nasional Lore Lindu, Burung Maleo di Sulawesi yang diperkirakan hanya tersisa belasan ribu individu di alam liar, Yaki (Monyet hitam), Beruang Kuskus, dan Tarsius di Sulawesi yang jumlahnya terus menurun di Taman Nasional Tangkoko. Namun tidak hanya di Indonesia bagian tengah saja, di sebelah barat garis Wallace dan sebelah timur garis Weber juga terdapat beberapa hewan endemik, seperti Harimau Sumatera dengan jumlah populasi sekitar 210 individu pada tahun 2018 berdasarkan data dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), Burung Cendrawasih di Papua yang jumlahnya hanya dijumpai 2 atau 3 burung saja per 1 kilometer pada tahun 2021, dan Orangutan Tapanuli di Sumatera yang jumlahnya diperkirakan berkisar antara 577 hingga 760 individu saja pada tahun 2019 di kawasan hutan Batang Toru.



Gambar 2 Jumlah Satwa Terancam Punah di Indonesia
(Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), 2017)

Sebagai salah satu kekayaan dan keragaman Indonesia, sudah seharusnya menanamkan rasa cinta dan peduli terhadap satwa endemik. Karena sifatnya yang terbatas atau hanya terdapat di suatu wilayah geografis tertentu, hewan endemik memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem dan ekologi. Salah satu caranya adalah melalui sarana edukasi. Banyak upaya yang telah dilakukan pemerintah Indonesia dengan membuat peraturan Undang-Undang yang melindungi keberadaan satwa endemik Indonesia, menetapkan cagar alam, serta beberapa aktivis dan lembaga konservasi yang sudah beroperasi di Indonesia. Namun nyatanya hal tersebut tidak dapat menghentikan sepenuhnya aktivitas ilegal yang membahayakan habitat serta satwa

endemik secara langsung. Salah satu lembaga konservasi yang secara aktif mencegah dan mengatasi berbagai kasus perburuan liar dan penyelundupan satwa liar dan endemik Indonesia adalah Pusat Penyelamatan Satwa Tasikoki (PPS Tasikoki) di Bitung, Sulawesi Utara. Bekerja sama dengan berapa lembaga pemerintah, PPS Tasikoki mengelola beberapa program pokok, yaitu penyelamatan satwa hasil sitaan atau penyerahan dari masyarakat termasuk karantina, rehabilitasi hingga pelepasliaran, pendidikan konservasi, dan konservasi in-situ dengan fokus pesisir. (diakses dari: <http://www.indorelawan.org>).



Gambar 3 Penurunan Luas Hutan di Indonesia Tahun 2000 – 2020
(Sumber: <https://student-activity.binus.ac.id>, 2024)

Dengan adanya PPS Tasikoki di Sulawesi Utara, pasti kita akan mengira bahwa satwa endemik di Sulawesi Utara terlindungi sepenuhnya. Namun nyatanya PPS Tasikoki hingga sekarang masih aktif melakukan pendidikan konservasi kepada masyarakat Sulawesi Utara karena rendahnya pengetahuan akan pentingnya keseimbangan ekosistem. Banyaknya perburuan liar oleh remaja dan keberadaan Pasar Ekstrim (sekarang Pasar Beriman) yang menjual berbagai hewan liar termasuk

hewan endemik dan terlindungi, mencerminkan bahwa kondisi satwa liar dan satwa endemik di Sulawesi Utara terancam oleh manusia. Selain Sulawesi Utara ada berbagai lembaga konservasi di Sumatera dan Kalimantan yang fokus pada Orangutan. Salah satunya adalah *BOS Foundation (Borneo Orangutan Survival Foundation)* yang tersebar di pulau Kalimantan untuk menyelamatkan Orangutan dari kepunahan yang ditandai dengan menurunnya jumlah populasi Orangutan Kalimantan sebesar 80% dalam kurun waktu kurang dari 50 tahun. Hal tersebut terjadi karena berkurangnya habitat hutan akibat deforestasi masif, perburuan liar, serta peralihan lahan hutan menjadi kebun homogen dan tambang. Bahkan Indonesia merupakan salah satu eksportir produk satwa liar terbesar. Lebih dari 95% satwa yang dijual di pasar domestik merupakan hasil buruan langsung dari alam, bukan dari penangkaran (*ProFauna Indonesia*, 2023). Untuk itu penting juga untuk melakukan edukasi terhadap masyarakat yang tinggal maupun tidak di pulau Sumatera, Kalimantan, maupun Sulawesi. Karena faktanya satwa endemik Indonesia tidak hanya ada di 3 pulau tersebut, melainkan tersebar luas hampir di seluruh pulau besar dan kecil di Indonesia.

Melihat kondisi tersebut, sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) merancang sebuah media edukasi yang menghibur dan menarik seperti *board game* dengan perpaduan kartu dan papan di dalamnya yang disebut dengan istilah *card-board game* berbasis edukasi tentang hewan endemik di Indonesia, menjadi salah satu solusi yang dapat direalisasikan. Dengan adanya *card-board game* tentang hewan endemik

Indonesia di kalangan masyarakat, diharapkan dapat menghibur sekaligus mengedukasi, agar lebih banyak masyarakat yang sadar akan pentingnya melindungi keanekaragaman hayati dan diharapkan dapat mengurangi aktivitas-aktivitas yang mengganggu keseimbangan ekosistem.

Board game pada umumnya memiliki batasan usia yang sangat luas, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa bisa menikmati bermain *board game*. Dalam *board game* pemain dapat menggunakan berbagai macam media seperti kartu, papan, dadu, hingga pion. Dengan berbagai manfaat positif dari *board game*, seperti meningkatkan interaksi antar manusia, mengasah otak untuk berpikir kritis dan kreatif, melatih fokus, serta meningkatkan beberapa hormon seperti adrenalin dan endorfin yang membuat senang. Setelah adanya *board game* tentang hewan endemik Indonesia, diharapkan pemain akan mengetahui berbagai macam satwa endemik Indonesia serta habitatnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep *card-board game* “Endemic” sebagai media edutainment?
2. Bagaimana desain media pendukung *card-board game* “Endemic” sebagai media edutainment agar dapat tersampaikan dengan baik pada audiens?

C. Tujuan

1. Mengetahui bagaimana konsep *card-board game* “Endemic” sebagai media edutainment.

2. Mengetahui bagaimana desain media pendukung *card-board game* “Endemic” sebagai media edutainment agar dapat tersampaikan dengan baik pada audiens.

D. Manfaat

1. Manfaat Umum

Meningkatkan kesadaran serta menambah wawasan masyarakat melalui *card-board game* “ENDEMIC” sebagai media edutainment tentang fauna endemik Indonesia.

2. Manfaat Khusus

- a. Ilmu Pengetahuan

Menambah pustaka literasi yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual dalam perancangan *card-board game* sebagai media pembelajaran dan hiburan.

- b. Mahasiswa

Mahasiswa mampu berpikir kreatif dan inovatif dalam masalah yang ada, serta menambah wawasan tentang dunia konservasi Indonesia dan fauna endemik Indonesia.

- c. Lembaga Universitas Sahid Surakarta

Menambah referensi akademis khususnya bagi Fakultas Sosial dan Humaniora jurusan Desain Komunikasi Visual mengenai perancangan *card-board game* berbasis edutainment, dan menjadi masukan referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan *Perancangan Card-Board Game “ENDEMIC” sebagai Media Edutainment tentang Hewan Endemik Indonesia* ini diperkuat oleh adanya beberapa studi atau referensi penelitian dan kekaryaan yang terdahulu.

Studi pertama yang dijadikan referensi adalah karya Ary Fajriyanto Putro mahasiswa jurusan S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret tahun 2018 yang berjudul “Perancangan Board Game “Shark and Researchist” sebagai Media Edutainment tentang Hiu di Indonesia untuk Usia Remaja”. Perancangan *board game* ini berfokus pada hiu yang memiliki banyak keragaman serta banyak di temukan di Indonesia. Sebagai salah satu bagian dari kekayaan negara, sudah sewajibnya perlu ditanamkan rasa cinta dan peduli terhadap ikan hiu, salah satunya dengan melalui sarana edukasi. Di Indonesia sendiri kurangnya pembelajaran tentang hiu di sekolah membuat para remaja kurang mengetahui dan kurang peduli (Fajriyanto Putro, 2018). Perbedaan perancangan tersebut dengan perancangan ini yaitu terletak pada objek penelitian. Dalam perancangan tersebut, *board game* digunakan sebagai objek edukasi dan hiburan tentang hiu, dan dalam perancangan ini *board game* digunakan sebagai objek edukasi dan hiburan tentang satwa endemik di Indonesia dengan tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan *awareness*.

Studi kedua merupakan karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* sebagai Media Edukasi Pengenalan *Green Behaviour*” yang merupakan karya dari Adelia Bayumurti mahasiswa S1

Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Sebelas Maret tahun 2023 yang membahas tentang perilaku manusia untuk menjaga lingkungan hidup di sekitarnya. Perancangan tersebut memiliki kesamaan media dengan perancangan ini, yaitu *board game*. Bermain *board game* dapat membantu meningkatkan *social skill* seperti komunikasi, kerja sama dalam tim, dan melatih empati, selain itu *board game* juga berkontribusi dalam peningkatan kepercayaan diri, dan dapat membantu dalam memperkuat keterampilan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Math*) hal ini akan membantu pengembangan keterampilan analitis, sains, matematika, ketelitian dan kemampuan teknis (Bayumurti, 2023). Perancangan tersebut berfungsi sebagai referensi dalam perancangan tugas akhir ini dimana dalam perancangan *board game* harus memperhatikan fungsi maupun kelebihan media tersebut walau objek dan tema yang diambil berbeda.

Studi ketiga merupakan Jurnal Adiwarna Desain Komunikasi Visual tulisan dari mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra yang berjudul “Perancangan *Board Game* sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun” menjelaskan bahwa sosialisasi terkait pentingnya menjaga kelestarian orangutan sejak dini sangatlah dibutuhkan, karena apa yang dipelajari sejak dini nantinya membentuk mereka di masa depan (Amanda et al., 2019). Jurnal ini berisi tentang perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang pentingnya melindungi Orangutan yang merupakan hewan endemik dan terancam di Indonesia. Jurnal ini dijadikan sebagai referensi dalam perancangan tugas akhir ini, dimana dalam membuat sebuah *board game*

berbasis edukasi harus memperhatikan segmentasi untuk membangun sebuah media yang detail atau setidaknya bisa dengan mudah di pahami oleh target audiens.

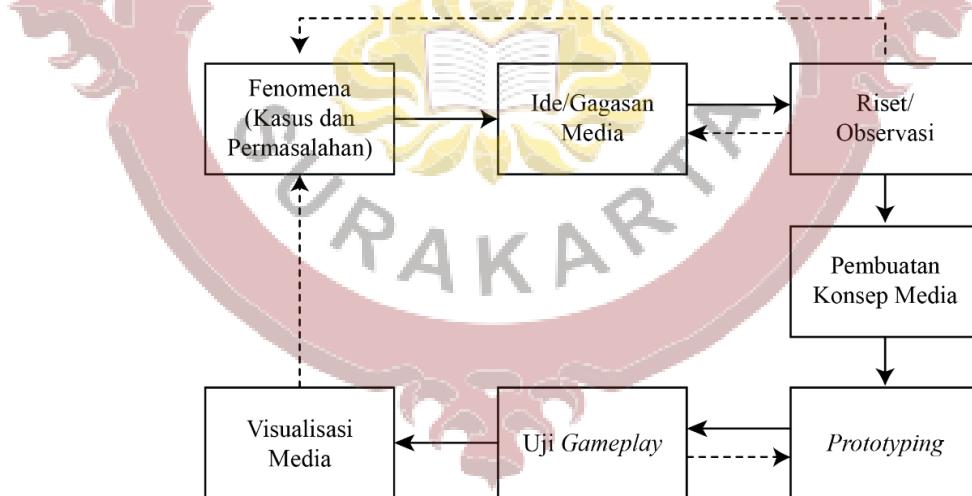
Studi Keempat merupakan Jurnal Citrakara, Universitas Dian Nuswantoro yang berjudul “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pengenalan Mamalia untuk Anak Usia 6-12 Tahun”. Dalam jurnal ini dibahas pentingnya pembelajaran akan binatang yang mendidik untuk anak-anak melalui media *board game*. Selain itu ditekankan bahwa perlu adanya suatu tindakan untuk menambah pengetahuan serta menumbuhkan kesadaran masyarakat mengenai menjaga kelestarian binatang langka yang dilindungi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis permainan mengenalkan nama-nama binatang seperti mamalia langka yang dapat dilakukan sejak dini (Sulistiana Agustin & Hasyim, 2020). Perancangan *board game* tersebut bertujuan untuk merancang media pembelajaran mengenai mamalia endemik di Indonesia, yaitu gajah, dan dengan adanya *board game* diharapkan intensitas penggunaan gawai pada anak akan berkurang.

Studi Kelima yaitu penelitian “Perancangan Buku *Pop-up* Satwa Endemik Indonesia” yang dirancang oleh Alit Ayu Dewantari dan Arvitya Belva Clianta Wacaksana. Dalam penelitian ini dirancang untuk memperkenalkan satwa endemik Indonesia kepada anak-anak dengan penerapan teknik *pop-up* yang dinilai merupakan sarana komunikasi yang efektif untuk anak-anak dan memiliki kelebihan kemudahan dalam proses produksi. Media informasi tentang satwa endemik Indonesia masih

tergolong minim. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab kurangnya wawasan masyarakat, terutama anak-anak mengenai satwa endemik (Dewantari et al., 2023).

Berdasarkan beberapa tinjauan pustaka yang berangkat dari tema satwa endemik di atas, serta beberapa penelitian sejenis lainnya menunjukkan adanya upaya peneliti untuk memberikan kontribusi dalam menambah wawasan mengenai keanekaragaman hayati Indonesia, sekaligus menumbuhkan kedulian masyarakat terhadap satwa endemik Indonesia. Lima penelitian di atas bermanfaat sebagai referensi perancangan tugas akhir ini dimana dalam merancang sebuah *board game* harus sesuai dengan desain dan konsep tema yang sudah ditentukan.

F. Metodologi Perancangan



Gambar 4 Bagan Metode Perancangan
(Sumber: Tugas Akhir Adelia Bayumurti, 2023)

Perancangan diawali dengan menentukan tema dengan cara melihat kasus/fenomena yang terjadi pada saat ini, yaitu kurangnya edukasi mengenai satwa endemik dan pentingnya menjaga kekayaan biodiversitas di Indonesia. Tema ini dipilih karena semakin hari semakin banyak