

J. Penutup

a. Kesimpulan

Berkurangnya hutan di Indonesia menyebabkan habitat alami satwa liar termasuk satwa endemik Indonesia terancam yang menyebabkan berkurangnya populasi satwa liar di Indonesia. Indonesia yang merupakan negara dengan ragam biodiversitas tertinggi di dunia tentu saja memiliki pengaruh dalam keseimbangan ekosistem. Satwa endemik sendiri memiliki arti bahwa satwa tersebut hanya ada dan berkembang biak di suatu lokasi geografi tertentu. Keberadaan satwa endemik tentu memiliki peran tersendiri, contohnya Orangutan Kalimantan yang membantu persebaran biji pohon di hutan, sehingga siklus tumbuhan terus berjalan dan ekosistem hutan pun terjaga dan Harimau Sumatera yang merupakan pemangsa puncak untuk menjaga keseimbangan ekosistem. Maka kepunahan satwa liar menjadi ancaman nyata yang besar bagi kelangsungan hidup manusia. Dalam hal ini penting untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan kegiatan konservasi sumber daya alam hayati dan ekosistem untuk menjaga angka populasi satwa endemik Indonesia. Untuk itu media *card-board game* sebagai sarana edutainment dipilih untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga satwa endemik Indonesia.

Card-board game yang dirancang berjudul “ENDEMIC” yang memiliki arti endemik dalam bahasa Indonesia. Dalam *card-board game* “ENDEMIC” berisi tentang informasi mengenai 6 satwa endemik

Indonesia yang masuk dalam daftar satwa prioritas Indonesia dan IUCN (*International Union for Conservation of Nature*) *Red List* dimana ke 6 satwa tersebut memiliki kategori “Terancam punah”. Dalam perancangan ini, penulis memilih Pusat Penyelamatan Satwa Tasikoki di Sulawesi Utara sebagai tempat pengambilan data yang berfungsi dalam proses perancangan *card-board game* “ENDEMIC” terutama perihal informasi penyelamatan satwa hingga pelepasliaran satwa. Dengan adanya *card-board game* “ENDEMIC” ini diharapkan audiens akan memiliki pengetahuan sederhana mengenai konsep penyelamatan satwa liar yang terbilang tidak mudah, sehingga memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan dan konservasi sumber daya alam hayati dan ekosistem.

b. Saran

Dari perancangan yang telah dilakukan, adapun masukan bagi peneliti yang akan melakukan perancangan serupa, yaitu melakukan observasi atau penelitian lebih banyak demi tersampainya informasi yang lebih lengkap, menyampaikan informasi se-efektif dan efisien mungkin dalam media, dan menggunakan waktu semaksimal mungkin demi terciptanya perancangan yang dinilai baik dalam mencapai tujuan.

Akhir kata, dengan adanya Tugas Akhir perancangan *Card-Board Game* “ENDEMIC” sebagai Media Edutainment ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi maupun inspirasi untuk perancangan desain *Card-Board Game* yang lebih baik lagi.