



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Primata merupakan satwa liar yang tidak seharusnya dijadikan sebagai hewan peliharaan oleh masyarakat. Selain praktik penyiksaan yang terjadi di balik bisnis perdagangan satwa, primata dapat menjadi agresif ketika telah berusia dewasa dan dapat menularkan penyakit ke manusia maupun sebaliknya. Berdasarkan survey yang disebar ke 121 penduduk Jabodetabek berusia 20-39 tahun, dinyatakan bahwa 62,8% responden tidak mengetahui fenomena penyiksaan yang terjadi di balik perdagangan primata untuk dijadikan sebagai hewan peliharaan.

Setelah menyebarkan kuesioner, penulis juga melaksanakan wawancara bersama profesional yang bekerja di bidang konservasi primata, serta seorang pedagang yang sempat aktif berjualan primata untuk mendapatkan referensi konten untuk perancangan media dan memahami fenomena yang terjadi secara lebih mendetail. Pasca pelaksanaan wawancara, terdapat pula pelaksanaan *focus group discussion* bersama 10 peserta yang memiliki karakteristik sesuai dengan responden kuesioner untuk menganalisis kebutuhan *target audience* terhadap media yang akan dirancang. Didapatkan bahwa audiens lebih mudah memahami informasi yang dikemas dalam bentuk ilustratif dan konten naratif, yang diselingi dengan interaktivitas sederhana agar informasi yang disajikan dapat menarik perhatian pembaca untuk mengeksplorasi konten lebih dalam lagi.

Melalui proses tersebut, dirancanglah media edukasi berupa *e-book* ilustrasi interaktif yang berjudul “Habitatku Bukan di Rumahmu” demi menghasilkan sarana yang informatif dan efektif untuk masyarakat terkait fenomena yang terjadi di balik bisnis perdagangan primata, yang disusun berdasarkan proses *empathize, define, ideate, prototyping, test, dan iterate*. Proses *test* dan *iterate* menjadi sarana untuk mengembalikan orientasi perancangan media untuk terus berada di jalur kebutuhan audiens.

## 5.2 Saran

Bagi pembaca yang bermaksud mengangkat topik pencegahan menjadikan primata sebagai hewan peliharaan, penulis menyampaikan saran bahwa di luar spesies primata yang disebutkan dalam konten *e-book*, masih banyak spesies primata lain yang juga mengalami dampak dari fenomena ini. Terkait pencarian data, saran yang ingin penulis sampaikan adalah agar pembaca menghampiri pihak narasumber yang bervisi dan misi sama dengan tujuan perancangan, yaitu untuk mengedukasi masyarakat bahwa satwa liar merupakan hewan yang seharusnya tidak dijadikan sebagai hewan peliharaan. Konten interaktif dalam buku dapat dieksplorasi kembali demi menghasilkan kesan yang lebih imersif, tidak hanya melalui visual, namun juga penggunaan audio.

