

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Deforestasi masih menjadi permasalahan serius di Indonesia karena terus mengancam kelestarian hutan tropis yang memiliki peran penting dalam menjaga ekosistem dan mengurangi dampak perubahan iklim. Aktivitas manusia seperti pembukaan lahan perkebunan, pembalakan liar, pembangunan, serta kebakaran hutan menjadi faktor utama penyebab hilangnya tutupan hutan. Meski isu ini telah banyak dibicarakan, kesadaran remaja Indonesia terhadap deforestasi masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media informasi yang bersifat interaktif dan sesuai dengan cara belajar serta minat remaja masa kini. Informasi yang disampaikan umumnya masih berupa teks atau visual pasif seperti poster dan infografis, sehingga sulit mendorong keterlibatan dan pemahaman yang lebih dalam. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan edukatif yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan emosi, logika, dan pengalaman bermain untuk mendorong kesadaran serta aksi nyata dari remaja dalam menjaga kelestarian lingkungan.

Menjawab kebutuhan tersebut, perancangan media informasi dalam bentuk board game berjudul Kalpataru dirancang sebagai solusi edukatif yang komunikatif dan menyenangkan. Melalui kolaborasi dengan Kementerian Kehutanan Republik Indonesia, board game ini dikembangkan untuk menyampaikan pesan seputar deforestasi secara kontekstual dan sesuai dengan realita kebijakan di lapangan. Pemain diajak untuk memahami berbagai penyebab deforestasi, dampaknya, serta strategi pencegahan melalui mekanisme permainan yang bersifat kolaboratif dan strategis. Untuk memperkuat dampak dan daya tarik, Kalpataru juga didukung oleh media sekunder berupa pin, gantungan kunci, dan stiker, serta media promosi seperti unggahan Instagram yang disesuaikan dengan karakteristik digital remaja. Melalui pendekatan ini, Kalpataru diharapkan tidak

hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi alat edukasi yang mampu meningkatkan pemahaman, membangun empati, dan mendorong keterlibatan aktif remaja dalam pelestarian hutan Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan perancangan board game Kalpataru yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan guna pengembangan lebih lanjut:

1. Dosen

Melalui perancangan board game bertema deforestasi ini, diharapkan para dosen dapat mengembangkan penelitian lanjutan dengan pendekatan gamifikasi sebagai metode edukasi alternatif dalam isu lingkungan. Penelitian lanjutan bisa mengeksplorasi efektivitas board game dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap pelestarian hutan secara kuantitatif dan kualitatif. Selain itu, dosen juga dapat menjadikan hasil perancangan ini sebagai dasar kolaborasi lintas bidang, seperti pendidikan, desain komunikasi visual, dan lingkungan hidup, sehingga dapat menghasilkan karya ilmiah, modul pembelajaran, atau inovasi desain lainnya yang berkontribusi pada solusi permasalahan lingkungan yang ada di Indonesia.

2. Universitas

Universitas dapat mendukung keberlanjutan dan pemanfaatan board game Kalpataru dengan mengintegrasikannya ke dalam program pengabdian masyarakat atau kegiatan sosialisasi di sekolah-sekolah dan komunitas remaja. Kolaborasi dengan lembaga lingkungan seperti Kementerian Kehutanan, organisasi pecinta alam, dan komunitas edukasi bisa memperluas dampak board game ini sebagai media pembelajaran alternatif. Dengan demikian, universitas turut berperan aktif dalam penyebaran kesadaran lingkungan, sekaligus mengembangkan

pendekatan pembelajaran inovatif yang relevan dengan generasi muda masa kini.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA