



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tiga per empat permukaan bumi terdiri dari lautan yang menjadikan lautan sebagai sistem pendukung kehidupan terbesar di planet ini. Lautan memiliki banyak peran besar dalam kelangsungan hidup planet ini, diantaranya adalah menjaga suhu bumi agar tetap hangat, memungkinkan terjadinya siklus air, sebagai habitat hewan dan tumbuhan, penyedia makanan dan lapangan pekerjaan, penyedia sumber daya alam seperti gas dan minyak yang terletak di dasar laut, dan juga sebagai tempat hiburan dan aktivitas lainnya (Parsons, 2006).

Di sisi lain, manusia juga memiliki peran yang besar dalam menjaga kelestarian lautan. Namun, banyak aktivitas manusia yang mengakibatkan kerusakan pada lingkungan laut, contohnya adalah sampah yang dihasilkan dari aktivitas manusia. Di beberapa lokasi di samudera Pasifik, sampah yang terakumulasi berjumlah 6 kali lipat lebih banyak daripada jumlah plankton dan berukuran dua kali lebih luas dari negara Perancis. Selain itu, sampah-sampah lain seperti plastik sering termakan oleh burung laut dan kura-kura yang mengakibatkan sekitar 100.000 kematian binatang tersebut dalam setahun (The Telegraph, 2009).

Selain sampah, masalah lain yang juga mengkhawatirkan adalah *overfishing*. Dikutip dari Greenpeace International, menurut *Food and Agriculture Organisation* (FAO) 80 persen dari perikanan dunia sudah sepenuhnya

tereksploitasi, over eksploitasi, atau sudah terkuras secara signifikan. Dalam berita berjudul *U.N. Aims at Treaty to Protect Marine Biodiversity* yang ditulis oleh Thalif Deen dalam Inter Press Service News Agency, beberapa spesies ikan dipanen hingga bahkan sudah dianggap punah secara komersial, dan lebih banyak lagi spesies ikan kini keberadaannya berada di ujung tanduk.

Dalam krisis ini, tentunya sangatlah penting untuk menyampaikan informasi mengenai pentingnya kelestarian laut terutama pada anak-anak, supaya anak bisa tumbuh menjadi dewasa yang lebih menghargai lingkungan.

Salah satu pendekatan yang efektif dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi ini adalah melalui buku cerita berilustrasi. Bagi seorang anak, melihat datang sebelum ia bisa membaca atau berbicara. Jauh sebelum adanya bahasa tertulis, gambaran sudah lebih dulu menjadi sebagai media untuk berekspresi dan berkomunikasi. Penggunaan buku dan ilustrasi merupakan alat belajar yang sangat efektif untuk anak-anak. Pemaparan buku-buku berilustrasi mengenai berbagai macam topik terhadap anak-anak menghasilkan anak dengan rasa ingin tahu yang kuat dan lebih sadar dan responsif terhadap dunia sekitarnya.

*“Books can trigger questions, thoughts, and the desire for more knowledge. Children gain knowledge when they are surrounded with subjects that capture their interest. They can be attracted to these subjects through art experiences.”*

-- Libby, 2004:1-2

Dalam bukunya yang berjudul *Using Stories to Make Art: Creative Activities Using Children’s Literature* (2004:1-2), Libby menjelaskan bahwa

koneksi antara anak-anak dengan cerita berilustrasi terjadi sejak usia dini dan anak-anak memperoleh entusiasme dan semangat mengenai dunia sekitar mereka melalui cerita dan ilustrasi tersebut. Koneksi inilah yang nantinya akan membantu anak-anak dalam bertumbuh menjadi seorang individu.

Melalui buku cerita berilustrasi, anak-anak mendapat kesempatan untuk berpartisipasi ke dalam subjek cerita sehingga mereka terangsang untuk meneliti lebih jauh mengenai subjek tersebut. Buku cerita berilustrasi dapat memicu pertanyaan, pemikiran, dan keinginan akan pengetahuan yang lebih dalam.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka penulis memutuskan untuk mengambil judul “Perancangan Adaptasi Buku Cerita Berilustrasi *Mencintai Ikan*” sebagai tema tugas akhir.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Adapun perumusan masalahnya adalah bagaimana perancangan buku ilustrasi mengenai pengetahuan kelestarian laut dengan menarik, jelas, dan tepat sasaran?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas, maka target sasaran dari buku ilustrasi yang akan dirancang adalah anak-anak dengan kriteria sebagai berikut:

1. Usia : 8-10 tahun
2. Jenis kelamin : perempuan dan laki-laki
3. Ekonomi : menengah ke atas
4. Domisili : Jabodetabek
5. Psikografis : Rasa ingin tahu besar, aktif berpikir, cerdas dan bergaya hidup modern.

#### **1.4 Tujuan Masalah**

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk mengetahui perancangan buku ilustrasi mengenai pengetahuan kehidupan laut dengan menarik, jelas, dan tepat sasaran.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi Masalah**

Observasi masalah dilakukan melalui riset terhadap berita-berita dan artikel mengenai masalah bersangkutan.

##### **2. Pencarian Sumber Literatur**

Pencarian sumber literatur dilakukan untuk mengetahui tentang teori dan prinsip dasar desain, *layout*, ilustrasi dan sebagainya.

##### **3. Studi Eksisting**

Studi eksisting dilakukan dengan melakukan observasi lapangan ke toko buku yang ada terhadap buku cerita dengan tema sejenis yang sudah lebih

dulu beredar untuk mempelajari gaya ilustrasi, *typeface*, pewarnaan, dan karakterisasi yang digunakan.

## **1.6 Metode Perancangan**

Metode perancangan dari tugas akhir ini dimulai dari pencarian sumber literatur dan inspirasi secara aktif dari berbagai sumber, kemudian dilanjutkan dengan penyebaran angket/kuesioner kepada target perancangan dan observasi lapangan.

Data-data yang didapatkan dari proses tadi kemudian digunakan untuk melakukan identifikasi masalah dan menyusun strategi perancangan. Tahap berikutnya adalah konseptualisasi visual dan proses perancangan buku. Hasil konseptualisasi tersebut kemudian dieksplorasi lagi untuk meninjau kemungkinan-kemungkinan yang belum dijelajahi sebelumnya. Sebelum memasuki tahap produksi, diperlukan untuk membuat *dummy/prototype* untuk menghindari kendala yang bisa terjadi dalam tahap produksi.

U  
M  
N

## 1.7 Skematika Perancangan



Bagan 1.1. Skematika Perancangan