



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

Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya akan alamnya, seperti dari 10.000 jumlah perkiraan total spesies burung didunia, ada sekitar 1.500 spesies yang dimiliki oleh Indonesia. Dari 1.500 spesies burung atau burung yang dimiliki Indonesia, dapat digolongkan kembali bahwa sekitar 370 dari total spesies burung tersebut merupakan hewan endemik Indonesia. Dapat di bayangkan, bahwa Indonesia memang sangat kaya akan sumber alamnya. Namun Indonesia dan seluruh masyarakat yang ada didalamnya, tidak dapat berpuas diri. Berdasarkan situs www.iucnredlist.org yang diakses pada tanggal 6 September 2016, ada sekitar 370 spesies burung endemik Indonesia, yang menjadi masalah ada 122 jenis burung yang masuk kedaftar merah, karena dari jumlah total 122 burung tersebut, merupakan jenis spesies yang terancam punah. Ada sekitar 73 spesies yang memasukin kondisi rentan, dan ada 18 spesies yang sudah memasuki kondisi kritis, yang dalam arti lain akan segera punah. Tentunya, akan sangat disayangkan bila Indonesia harus kehilangan 18 spesies tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 17 November 2016 kepada seorang aktivis dari Komunitas Unggas Nasional yang bernama Yayang, Selain pemerintah yang harus memiliki peran aktif, tentunya masyarakat juga harus memiliki kesadaran dalam mengatasi masalah ini. Karena dalam memperjuangkan

kelangsungan hidup burung-burung tersebut, tidak dapat bertumpu pada satu kekuatan, yaitu hanya mengandalkan pemerintah saja. Seperti peringatan Hari Cinta Puspa dan Satwa Nasional yang rutin diadakan setiap 1 tahun sekali, yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kepedulian, pelestarian, dan lain - lainnya. Beliau menambahkan, ini merupakan hal yang baik, hanya saja tidak akan berimbang bila 364 hari sisanya burung-burung tersebut terlupakan. Oleh karena itu selain pemerintah, masyarakat seperti kami yang ada pada Komunas ini, bahkan yang awam sekalipun tidak ada salahnya untuk mengambil bagian dalam usaha pelestarian ini.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan *awarness* masyarakat terhadap masalah ini, untuk menjaga salah satu kekayaan alam Indonesia. Sekiranya perancangan buku interaktif tentang Burung Khas Indonesia diharapkan dapat menjadi media yang baik dan tepat untuk meningkatkan pengetahuan dan *awarness* terhadap burung endemik Indonesia yang terancam punah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, penulis menuliskan rumusan masalah yang utama yaitu:

- Bagaimana merancang buku interaktif tentang ragam burung khas indonesia yang terancam punah, yang menarik untuk anak-anak sehingga dapat menjadi media edukasi yang baik dan meningkatkan *awarness* mereka terhadap burung?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, diperlukan batasan masalah, untuk mempersempit ruang lingkup permasalahan. Pembatasan masalah ini diperlukan agar dapat fokus dan memaksimalkan, perancangan hasil karya yang akan dibuat, antara lain batasan masalah sebagai berikut :

1. Pada pembuatan buku interaktif yang memberikan informasi tentang 5 burung endemik Indonesia yang terancam punah, yang sudah memasuki atau lebih dari kondisi rentan atau *vulnerable* menurut lembaga IUCN dan juga tercantum didalam Permenhut Nomor P 57 Tahun 2008 dan PP No. 7 tahun 1999, antara lain elang jawa, kakaktua kecil jambul kuning, maleo, kuau raja, dan jalak bali. Terlebih untuk burung-burung yang sudah populer ditelinga banyak orang.
2. Target primer dari perancangan buku interaktif tentang burung endemik Indonesia yang terancam punah ini sebagai berikut:

- Geografis :

Nasional

- Demografis

Anak laki-laki dan perempuan

Berusia 7 sampai 9 tahun

Berstatus ekonomi menengah hingga menengah keatas.

- Psikografis

Anak-anak yang memiliki ketertarikan dan hobi kepada lingkungan sekitarnya, terutama pada kehidupan fauna yang berada di Indonesia.

3. Target sekunder dari perancangan buku interaktif tentang burung endemik Indonesia yang terancam punah ini sebagai berikut:

- Geografis :

Nasional

- Demografis

Orang tua usia 30-40 tahun, yang memiliki anak berusia 7-9 tahun.

- Psikografis

Anak-anak yang memiliki ketertarikan dan hobi kepada lingkungan sekitarnya, terutama pada kehidupan fauna yang berada di Indonesia.

4. Buku Interaktif, berdasarkan artikel *Children need fairytale* karya Bruno Bettlheim, disebutkan untuk menarik minat dari anak-anak haruslah merancang imajinasi sang anak. Sedangkan buku interaktif memiliki kemampuan untuk itu, karena melibatkan sang anak dalam penggunaannya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membuat buku interaktif yang dapat menarik minat dan perhatian anak-anak agar mau membaca. Sehingga pembaca dapat mendapatkan informasi-informasi, yang diharapkan agar dapat menjadi media edukasi serta dapat menambahkan *awarness* generasi muda mengenai

ragam burung khas Indonesia terutama yang hampir punah. Sehingga dikemudian bila burung tersebut harus punah, burung-burung itu akan terus diingat sebagai salah satu bukti kekayaan alam Indonesia. Dan sebagai kewajiban untuk memenuhi standar kelulusan menjadi Sarjana (S1).

1.5. Metodologi Pengambilan Data

Perancangan buku interaktif ini menggunakan 2 macam metode pengumpulan data, yang dibagi menjadi pengumpulan data primer dan sekunder

Data Primer

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data primer antara lain adalah:

- Observasi

Penulis melakukan observasi, dengan mendatangi langsung Taman Burung yang berada didalam TMII. Disana penulis dapat mengamati secara langsung tentang burung-burung mana saja yang sudah memasuki kondisi rentan dengan standar dari IUCN. Selain itu penulis juga melakukan observasi terhadap pengunjung yang datang, yang dimana mayoritas merupakan keluarga yang membawa anak-anak.

- Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk penyusunan buku tentang burung, seperti kebiasaan burung, cara berkembang biak, dan lain-lainnya.

- *Focus Group Discussion*

FGD yang dilakukan penulis dilakukan terhadap beberapa pengunjung Taman Burung dilakukan untuk mengetahui, apa yang menyebabkan mereka pergi ke Taman Burung, dan dari sana didapatkan karena anak-anak yang meminta untuk masuk dan melihat ragam burung yang ada disana. Setelah itu penulis akan melakukan FGD juga kepada sejumlah anak-anak untuk mengetahui bagaimana ketertarikan, dan selera target.

Data Sekunder

Sedangkan data sekunder didapat dari:

- Studi literatur, dengan referensi berupa, buku, *e-book*, jurnal dan artikel lainnya, yang membahas tentang burung endemik Indonesia, psikologi anak, serta tentang buku interaktif.

1.6. Metodologi Perancangan

Penulis dalam perancangannya menggunakan teori Robin Landa yang terdapat pada buku *Graphic Design Solution* (2011). Yang menjelaskan berbagai macam pemecahan masalah yang pada saat proses perancangan desain.

- Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan observasi langsung di Taman Burung TMII, sekaligus melakukan wawancara kepada beberapa pengunjung, serta melakukan studi literatur dari beberapa buku yang membahas tentang burung endemik Indonesia, dan buku tentang psikologi anak.

- Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, penulis menganalisa keseluruhan data yang ada, sehingga menjadi terlihat dimana fokus masalahnya. Sehingga pada proses ini dapat dihasilkan sebuah konsep untuk kemudian, dijadikan dasar dari perancangan karya.

- Konsep Visual

Semua data yang sudah diperoleh dan dianalisa sebelumnya, penulis mengembangkannya menjadi sebuah konsep melalui tahap *brainstormin*.

- Desain

Pada tahap desain, penulis akan mengvisualkan seluruh konsep-konsep yang telah dibentuk sebelumnya.

- Implementasi

Dan tahap akhir ini, penulis akan mengimplementasikan seluruh desain, untuk kemudian dimuat kedalam bentuk buku interaktif.

Proses perancangan buku interaktif tentang ragam burung khas Indonesia yang terancam punah, yang memberikan informasi-informasi seperti, habitat, cara berkembang biak, ciri khas, kebiasaan, status konservasi, dan beberapa hal lainnya, yang dikemas menggunakan vektor digital, dan ada beberapa halaman interaktif, seperti penggunaan teknik interaktif *v-fold*, *flap*, dan *pull-tab* yang berada didalam buku. Hal ini diperlukan , agar target *audience* yang dituju nanti dapat tertarik untuk melihat buku ini. Maka dari itu cara dan materi yang paling diminati oleh target audience harus terpenuhi agar pesan dari buku ini dapat tersampaikan dengan baik

UMMN

1.7. Skematika Perancangan



Tabel 1. 1 Tabel Skematika Perancangan