



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

Saat ini banyak fauna di Indonesia yang dikategorikan sebagai satwa langka. Spesies langka merupakan organisme yang sangat sulit dicari karena jumlahnya yang sedikit. Adapun alasan-alasan mengapa fauna disebut sebagai langka; diantaranya seperti adanya seleksi alam, adanya perburuan/perdagangan liar, maupun beberapa kepercayaan yang menimbulkan mitos-mitos yang menyebabkan satwa tersebut harus dibunuh.

Endemisme merupakan gejala yang dialami oleh suatu organisme untuk menjadi unik pada suatu lokasi geografi tertentu, seperti pulau, negara, atau zona ekologi tertentu. Sedangkan menurut Ibu Desy Satya Chandradewi, selaku Direktorat Konservasi Keanekaragaman Hayati, satwa endemik merupakan, kekayaan keanekaragaman hayati yang tidak bisa ditemukan di tempat lain. Tachrir Fathoni (2014), juga menyatakan bahwa satwa-satwa endemik yang tidak ada duanya di dunia menjadi perhatiannya. Sampai saat ini diketahui mamalia endemik Indonesia berjumlah sekitar 383 jenis, burung 323 jenis, amfibi 160 jenis, reptilia 231 jenis, dan ikan air tawar 243 jenis (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, 2014: 67-68).

Potensi wilayah yang memiliki keanekaragaman hayati tinggi bukan berarti wilayah tersebut memiliki tingkat endemisme yang tinggi pula, meskipun dihuni oleh organisme yang terdiri dari beberapa spesies. Ancaman-ancaman

terhadap wilayah dengan tingkat endemisme tertinggi adalah dengan penebangan hutan secara berlebihan dan pembukaan lahan dengan cara membakar hutan. Hal ini menjadi penyebab punahnya beberapa spesies karena tidak mampu bertahan hidup pada habitat aslinya. Umumnya faktor tersebut dialami oleh beberapa negara dengan tingkat populasinya yang tinggi, termasuk Indonesia. Maka dari itu, kesadaran manusia terutama masyarakat setempat sangat dibutuhkan untuk menjaga kelestarian keanekaragaman hayati.

Salah satu cara menanamkan kesadaran dalam menjaga kelestarian keanekaragaman hayati pada masyarakat luas adalah dengan membangun kecintaan kepada satwa endemik asal Indonesia pada anak-anak usia dini dan generasi penerus, sehingga di masa depan anak-anak ini menjadi agen dalam melestarikan keanekaragaman hayati. Berkaitan dengan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Interaktif Tentang Satwa Endemik Untuk Anak”. Pada buku interaktif ini, anak akan diberikan sebuah pembelajaran berupa pengenalan mengenai satwa endemik asal Indonesia. Di sini anak akan belajar untuk membaca dan berinteraksi dengan ilustrasi satwa-satwa endemik tersebut. Buku Interaktif ini akan dibagi sesi-sesi per kategori dari satwa tersebut berdasarkan jenisnya. Di mana akan ada satwa pada habitat tertentu di Indonesia yang perlu diketahui.

1.2. **Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku interaktif yang tepat kepada anak umur 4 sampai 7 tahun tentang pengenalan satwa endemik yang paling dilindungi asal Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

1. Media yang dibuat adalah buku interaktif yang berupa *lift the flap* dan *moveable book* sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran satwa endemik pada anak.
2. Perancangan buku interaktif ini ditujukan kepada anak usia 4-7 tahun dan orang tua yang memiliki anak usia 4 sampai 7 tahun.
3. Materi pembelajaran dalam buku ini berfokus kepada pengenalan satwa endemik asal Indonesia yang paling dilindungi dan akan disebarakan di Jabodetabek.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang sebuah buku interaktif yang memberikan wawasan tentang satwa endemik yang paling dilindungi asal Indonesia yang mudah dimengerti anak dengan ilustrasi satwa-satwa yang menarik, serta permainan interaktif sehingga memicu daya imajinasi anak.

1.5. Metodologi Pengambilan Data

Teknik yang akan digunakan dalam pencarian data dan informasi untuk penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi *Existing*

Penulis mencari informasi dengan menggunakan sumber-sumber yang sudah ada berupa buku, jurnal penelitian dari internet, serta sumber-

sumber karya yang sudah pernah ada untuk dijadikan pembelajaran mengenai konten dan visualisasi buku yang akan digunakan.

2. Wawancara

Dengan mencari informasi menggunakan metode ini, penulis dapat langsung bertanya kepada narasumber yang terpercaya dalam bidangnya, serta dapat memberikan informasi yang tepat untuk menunjang karya dan penelitian.

1.6. Metodologi Perancangan

Proses perancangan desain ini diuraikan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Analisis

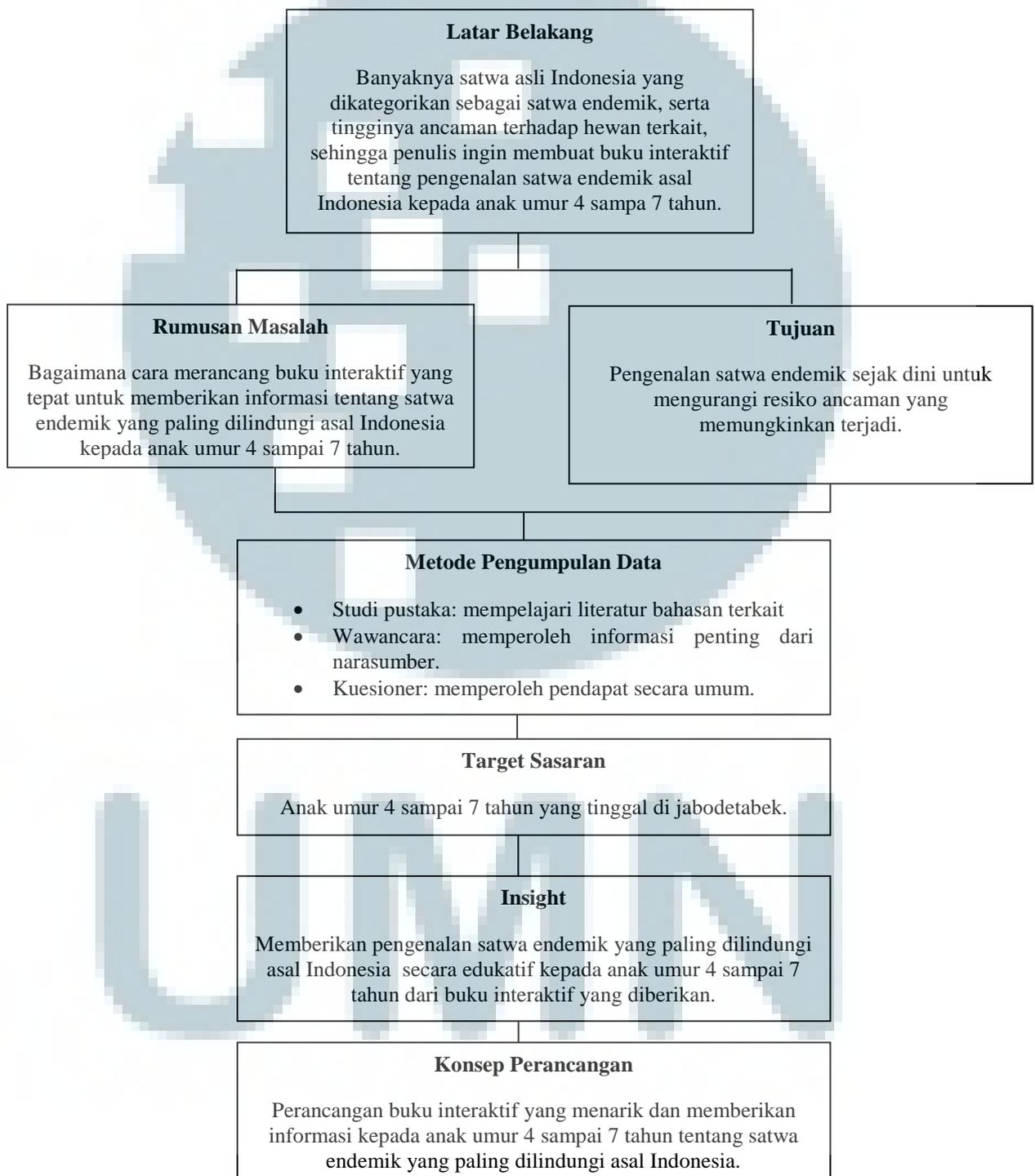
Mindmap digunakan sebagai acuan dalam melakukan analisis. Variabel sasaran yang dianalisis adalah geografis, demografis serta perilaku dari anak umur 4 sampai 7 tahun yang menjadi target dalam pembuatan tugas akhir.

2. Konseptual Desain

Berawal dari *brainstorming* mengenai permasalahan yang akan dibahas, penulis mengategorikan ide-ide dalam karya kepada konsep desain yang kemudian direalisasikan dalam sketsa, lalu dikembangkan menjadi media yang sesuai untuk buku interaktif.

1.7. Skematika Perancangan

Menjelaskan tahapan perancangan dari awal sampai akhir dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan