



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 kepulauan terbesar di dunia. Secara geografis dua pertiga luas lautan di Indonesia lebih besar dibanding dengan daratan. Oleh karena itu di Indonesia banyak sekali ditemukan keanekaragaman alam laut, seperti terdapat berbagai jenis fauna laut, terumbu karang, dan juga hutan *mangrove*. Walaupun kekayaan alam laut yang dimiliki Indonesia berlimpah, tetapi kepedulian masyarakat terhadap hal tersebut masih kurang. Seperti pada salah satu fauna laut khas Indonesia, yaitu penyu.

Menurut berita dari www.wwf.or.id (WWF) Indonesia, penyu laut merupakan spesies ikonik Indonesia, sebab 6 dari 7 spesies penyu di dunia ada di Indonesia, bahkan 4 penyu diantaranya memiliki habitat di Indonesia. Penyu tersebut antara lain, penyu belimbing, penyu hijau, penyu tempayan, penyu pipih, penyu sisik dan penyu lelang. Penyu sendiri merupakan salah satu pemegang rantai makanan utama di laut. Seperti contohnya penyu belimbing yang berperan untuk menjaga populasi ikan agar tetap seimbang.

Melihat pentingnya peranan penyu dalam menjaga keseimbangan ekosistem laut, maka edukasi mengenai penyu tentu perlu ditingkatkan. Namun, pada kenyataannya sumber edukasi tentang penyu masih sulit ditemukan. Penulis sudah melakukan

observasi ke tujuh toko buku yang berada di Jakarta dan Tangerang untuk mencari buku edukasi tentang penyu, namun penulis tidak bisa menemukan satu buku pun tentang penyu. Informasi tentang penyu dapat ditemukan dibuku yang membahas tentang reptil, tetapi pembahasan penyu selalu digabung dengan kura-kura, sehingga informasi yang diberikan masih sangat sedikit. Selain itu penulis juga melakukan *Focus Group Discussion* yang dilakukan kepada anak-anak usia 7-9 tahun, dan sebagian besar anak-anak didapati tidak mengetahui perbedaan antara penyu dan kura-kura. Hal sederhana yang tidak diketahui ini yang akhirnya menjadi salah satu alasan perlu ditingkatkannya edukasi mengenai penyu.

Dalam proses memberikan edukasi sejak dini tentu dipengaruhi oleh kesesuaian usia target. Menurut Piaget, 7-9 tahun merupakan periode dimana anak-anak sudah mulai dapat menggunakan logikanya dengan baik dan sudah dapat berfikir secara logis. Oleh karena itu maka periode ini dinilai dapat menjadi masa yang tepat untuk membangun pengetahuan terhadap anak-anak.

Menurut Henny Supolo yang dikutip dari artikel Hari Karyono yang berjudul “Menaikan Minat Baca Sejak Usia Dini” (2012), media dikemas dengan gambar-gambar menarik dapat mempengaruhi minat baca anak, Maka dari itu “Buku Interaktif mengenal Penyu di Indonesia” tentu dapat menjadi media yang tepat untuk meningkatkan *awareness* anak. Perancangan dibuat dalam bentuk buku interaktif karena buku merupakan sarana belajar utama yang dapat dijangkau seluruh masyarakat, sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Buku Interaktif

selain lebih menarik untuk anak-anak, metode interaktif dapat mengajak anak untuk berperan aktif selama proses pembelajaran sehingga diharapkan anak lebih mudah menyerap dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disusun, penulis merumuskan masalah yang paling utama adalah :

- Bagaimana cara merancang buku interaktif tentang pengenalan penyu yang menarik dan tepat untuk anak usia 7-9 tahun, sehingga nantinya dapat dijadikan media edukasi dan meningkatkan kesadaran anak tentang penyu ?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tugas akhir ini tidak terlalu luas maka buku hanya akan dibatasi dengan :

Media

- Buku ini hanya akan membahas 6 jenis penyu dari 7 jenis penyu yang hanya ditemukan di perairan Indonesia.

- Pengenalan dasar penyu, fakta-fakta unik dari penyu, perbedaan dan keunikan dari masing-masing penyu. Penyu yang ada didalam buku hanya 6 jenis penyu yang dapat ditemukan di Indonesia.
- Membuat 1 konten berisi tentang perbedaan penyu dan kura-kura. Serta memberikan informasi tentang kondisi penyu sekarang.
- Buku akan berisi gambar ilustrasi anak. 70% bagian dari buku akan dipenuhi oleh gambar dan 30% lainnya untuk teks
- Jenis buku interaktif ini hanya akan menggunakan *lift the flap*.

Target

Target primer dari pembuatan buku interaktif tentang pengenalan penyu ini adalah sebagai berikut :

- Geografis :
Nasional (sample wilayah diambil di Jakarta dan Tangerang)
- Demografis :
Anak perempuan dan laki-laki
Umur 7-9 tahun
Mengengah – menengah keatas
- Psikografis
Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, khususnya pada hewan laut.
Anak-anak yang masih suka membaca buku.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

UMUM

- Tujuan yang ingin dicapai adalah merancang buku interaktif yang menarik, edukatif dan mudah dimengerti anak-anak usia 7-9 tahun.
- Sebagai media yang memberikan informasi tentang jenis-jenis penyu khususnya keenam jenis penyu yang ada di Indonesia.
- Memberikan informasi bahwa penyu merupakan salah satu hewan *iconic* laut milik Indonesia yang bisa di banggakan, sehingga bila kedepannya penyu-penyu tersebut punah, anak-anak sudah mengetahui terlebih dahulu.

KHUSUS

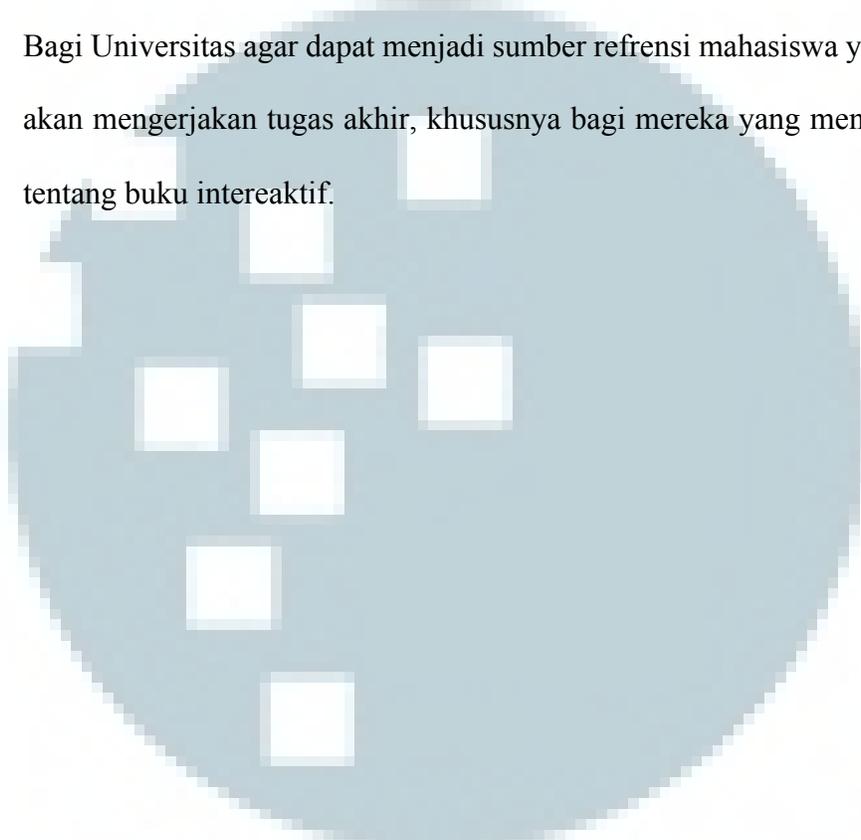
Sebagai kewajiban untuk memenuhi standar kelulusan menjadi sarjana (S1).

1.5. Manfaat Tugas Akhir

- Bagi Penulis agar mengetahui bagaimana cara merancang buku interaktif yang menarik dan edukatif anak, menambah lagi pengetahuan tentang penyu dan menambah pengalaman dalam bidang desain grafis, mengembangkan kemampuan *softskill* dan *hardskill*, serta memanfaatkan segala pembelajaran yang sudah didapatkan selama perkuliahan.
- Bagi masyarakat khususnya orang tua untuk kedepannya dapat mengajarkan anak-anak untuk menjaga kelestarian alam dan ekosistem khususnya laut. Meningkatkan awareness khususnya untuk anak-anak pada penyu agar

kedepannya mereka dapat mengetahui bahwa segala sesuatu yang ada didunia ini saling berhubungan dan bergantung satu sama lain.

- Bagi Universitas agar dapat menjadi sumber referensi mahasiswa yang nantinya akan mengerjakan tugas akhir, khususnya bagi mereka yang mengambil tema tentang buku interaktif.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a circular emblem with a blue-grey color. It features a stylized building or structure with several square windows. Below the emblem, the letters "UMMN" are written in a bold, blue-grey, sans-serif font.

UMMN