



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Terumbu karang adalah biota penghasil kapur yang hidup di air. Biota ini dihuni oleh banyak biota laut lainnya yang lalu membentuk suatu ekosistem yang bersifat mutualis antara satu dengan yang lainnya. Pembentukan karang terjadi melalui proses pelekatan dan penimbunan biota-biota itu secara berulang-ulang dan dalam kurun waktu yang lama. (Hadi, 2018)

Terumbu karang adalah biota yang rentan kerusakan. Kerusakan pada terumbu karang dapat bersifat alami maupun buatan. Kerusakan alami diantaranya perubahan iklim yang menyebabkan karang memutih, maupun hama dan penyakit karang. Kerusakan buatan oleh manusia diantaranya penggunaan alat tangkap yang merusak, kapal karam, jangkar kapal yang mengenai karang, dan pencemaran air. Kerusakan terumbu karang adalah hal penting untuk ditangani karena terumbu karang memiliki peranan penting pada ekosistem bawah laut dan dapat mempengaruhi ekonomi negara. Pelestarian karang masih jarang dilakukan karena kesadaran maupun pengetahuan masyarakat akan nilai terumbu karang masih sedikit. (Suharsono, 2017)

Menurut Uar, Murti, dan Hadisusanto (2016) kerusakan buatan pada karang oleh manusia memiliki dampak yang lebih kronis dan permanen. Beberapa contoh lainnya dari kerusakan buatan adalah bahan kimia beracun untuk

menangkap ikan, arus listrik, atau bahan peledak. Hal ini berpotensi merugikan ekonomi wilayah tersebut, khususnya nelayan tradisional.

Menurut Balai Taman Nasional Karimunjawa seputar sektor pariwisata, kunjungan yang meningkat dalam selang 3 tahun (BPS, 2016) menimbulkan kekhawatiran mengenai keberlangsungan kehidupan karang (dikutip dalam Akhmad, Supriharyono, dan Purnomo, 2018). Wisata snorkeling yang tidak terkendali karena banyaknya penyelam dapat menyebabkan karang stress. Terumbu karang yang terdegradasi juga berdampak pada daya tarik fisik, jenis biota yang menghuni, dan kemampuan karang untuk mempertahankan strukturnya yang berfungsi sebagai *breakwater* (Akhmad, Supriharyono, dan Purnomo, 2018).

Dari fenomena tersebut, salah satu langkah yang dapat dicapai adalah dengan memberikan informasi mengenai cara - cara pelestarian terumbu karang, dan juga sikap baik yang dapat dilakukan ketika berwisata di sekitar koloni karang. Demografis primer yang penulis tujukan adalah laki-laki dan perempuan yang berdomisili di kota besar yang berada di dekat situs terumbu karang seperti Jakarta, yang berumur 13-20 tahun dan akan atau sudah pernah berwisata ke Kepulauan Seribu. Penulis memilih demografis tersebut dengan pertimbangan bahwa masyarakat kota besar masih banyak yang belum mengetahui tentang fenomena perusakan terumbu karang serta dampaknya bagi lingkungan dan negara. Selain itu penulis juga memilih umur target pengguna remaja awal hingga remaja akhir dengan pertimbangan bahwa remaja lebih memiliki banyak waktu untuk bermain dan cenderung lebih mudah untuk dibujuk dibandingkan dengan

orang dewasa yang sibuk dan sudah memiliki pandangan ataupun prinsip tertentu mengenai lingkungan dan lebih sulit untuk dibujuk. Penulis menargetkan Kepulauan Seribu sebagai objek utama perancangan karena Kepulauan Seribu adalah kawasan dengan situs karang yang paling banyak di Indonesia. Kepulauan Seribu memiliki total 52 situs karang dan hampir setengahnya memiliki kondisi jelek (Hadi, 2018).

Informasi akan diberikan melalui media interaktif yang mengutamakan prinsip *learning through play*. Penulis menemukan sebuah media yang dapat mewakili pembahasan tersebut, yaitu *board game*. *Board game* memiliki komponen-komponen yang dapat mewakili tujuan penulis merancang tugas akhir ini, seperti komponen pion, peta, kartu, serta dadu. Maka dari itu penulis akan menggunakan media tersebut untuk mengangkat *project* tugas akhir ini.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *board game* tentang pelestarian terumbu karang di Indonesia pada remaja usia 13-20 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Perlu adanya batasan-batasan agar pembahasan dapat terfokus dan didapatkan hasil yang sesuai rumusan masalah. Adapun batasan-batasan pada laporan ini:

1. Pembahasan berfokus pada pelestarian terumbu karang.
2. Perancangan hanya mencakup *board game*.

3. Batasan geografis mencakup:
 - a. Primer : Jakarta
 - b. Sekunder : Indonesia
4. Batasan demografis mencakup:
 - a. Jenis Kelamin : Laki –laki dan perempuan
 - b. Usia : 13-20 tahun
 - c. Status : Wisatawan
 - d. Tingkat ekonomi : Menengah sampai atas
5. Batasan psikografis mencakup:
 - a. Memiliki ketertarikan akan terumbu karang.
 - b. Belum mengetahui cara melestarikan terumbu karang.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang *board game* tentang pelestarian terumbu karang untuk remaja usia 13-20 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir yang diharapkan adalah

1. Bagi penulis :
 - a. Menambah pengalaman penulis merancang *board game*.

- b. Menambah portofolio pribadi penulis dalam hal *board game production*.
 - c. Melengkapi aturan akademik perkuliahan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Bagi orang lain :
- a. Memberi sudut pandang mengenai kondisi terumbu karang saat ini.
 - b. Memberi pengetahuan mengenai cara melestarikan terumbu karang bagi wisatawan.
 - c. Memberi himbauan agar pembaca ikut berpartisipasi dalam menjaga lingkungan sekitar terumbu karang saat mengunjungi situs karang.
3. Bagi universitas :
- a. Memberi karya yang bermanfaat bagi universitas.
 - b. Menambahkan data mengenai terumbu karang pada repositori Universitas Multimedia Nusantara.

