



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

Keanekaragaman hayati yang dimiliki Indonesia sangat kaya dan melimpah. Ini bukan sembarang kalimat yang terlontar, seluruh bagian dunia pun mengakuinya, bahkan para penjelajah kuno seperti S. Dillon Ripley (1980, hal.51) mengatakan perjalanan melintasi kawasan hutan hujan tropik Asia merupakan perjalanan menggairahkan dan penuh penemuan, lingkungan yang luar biasa. Kepulauan Nusantara ini tercipta melalui proses yang panjang, beberapa faktor seperti jalur gunung api, peralihan dua benua dan dua samudra serta perubahan iklim pada zaman dahulu merupakan faktor yang memicu kondisi alam Indonesia yang bisa dibidang unik akan makhluk hidupnya, terutama satwa-satwanya. Banyak satwa Indonesia memiliki nenek moyang berasal dari daerah benua Asia dan Australia. Namun dengan suatu kejadian gejala biologis seperti melakukan migrasi dalam pencarian sumber makanan hingga terpencil dalam sebuah pulau, maka satwa tersebut resmi mendapatkan istilah satwa endemik dengan berbagai macam proses biologis yang dialaminya. Karena suatu organisme bila dikatakan endemik harus ditemukan disuatu tempat dan tidak ada ditempat lainnya. Spesies asli belum tentu spesies endemik, namun spesies endemik pastilah spesies asli wilayah tersebut.

Luasnya negara Indonesia yang terdiri dari berbagai pulau besar dan kecil terdapat jenis satwa yang unik dan khas pada setiap penyebaran di daerahnya. Orangutan, Gajah, Harimau serta Badak bercula satu merupakan contoh satwa khas

Indonesia yang umumnya publik ketahui, tetapi sesungguhnya masih banyak lagi satwa khas yang mendiami wilayah *archipelago* ini. Banyak yang sudah teridentifikasi, permasalahannya yaitu banyak publik khususnya kalangan remaja kurang tahu akan keberadaan satwa unik tersebut. Perlu adanya upaya sosialisasi tentang keberadaan mereka. Pencermatan yang menarik bagi suatu negara/pulau dimana apabila mempunyai organisme tersebut akan menjadi sorotan masyarakat dunia, dimana tentunya akan meningkatkan nilai ekonomi suatu negara/pulau tersebut kemudian jika bicara mengenai satwa endemik Indonesia contohnya tidak lepas dengan satwa Orangutan yang hanya terdapat di Indonesia (Kalimantan dan Sumatera) sangat penting pengetahuan ini disebar karena satwa ini merupakan spesies kunci yang artinya satwa payung utama yang hidup di hutan yang mempunyai fungsi sebagai penjaga hutan alam. Usia muda khususnya kalangan remaja sangat umum/lumrah untuk dijadikan target apapun, jika dikaitkan dengan satwa endemik Indonesia karena belum dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, sebab itu populasinya semakin menurun. Sehingga WWF sering melakukan sosialisasi mengenai hal ini di kalangan muda. Harapannya yaitu guna melestarikan satwa endemik karena terdapat nilai ekonomi, ekologi dan sosial, sehingga peran mereka sangat diperhitungkan, Donny Prasmono (WWF). Untuk fenomena yang terjadi pada kalangan muda yang terkait dengan lingkungan alam Donny Prasmono (2014) mengutarakan bahwa kalangan muda sangat mudah terpengaruh dan untuk fenomena khususnya memang tidak bisa dijabarkan secara detail, tetapi kalangan lembaga pecinta lingkungan melihat bahwa kalangan usia muda tingkat kepeduliannya masih kurang. Ini dilihat dari hal sederhana seperti membuang

sampah masih sembarangan dan secara proses pengetahuan akan satwa endemik pun rendah.

Artinya satwa endemik sebagai asset negara dan pulau tersebut dalam memberikan pengaruh yang luar biasa besar (nilai ekonomi, ekologi dan sosial) bagi masyarakat khususnya kalangan remaja.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian kali ini adalah dimana kalangan remaja usia 12 sampai 17 tahun kurang mengenal serta mengetahui akan keanekaragaman satwa di Indonesia. Rumusan masalahnya yaitu bagaimana merancang buku ilustrasi mengenai keanekaragaman satwa Indonesia bagi kalangan remaja?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu memuat 21 satwa endemik Indonesia yang diprioritaskan untuk dilestarikan dan di kenal. Lalu menetapkan remaja awal usia 12 sampai 17 tahun di lingkungan perkotaan setiap daerah sebagai target dari penelitian ini dengan sebuah media buku ilustrasi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang sebuah buku ilustrasi yang menjelaskan tentang keanekaragaman satwa endemik Indonesia yang dapat dipahami dengan baik oleh kalangan remaja melalui ilustrasi yang menarik bagi remaja.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini:

1. Untuk penulis : penulis dapat mengeksplor *skill* dalam pembuatan ilustrasi dari objek satwa.
2. Keilmuan DKV : penerapan ilmu DKV untuk perancangan tugas akhir ini bermanfaat dalam hal mendesain layout dari buku ilustrasi.
3. Untuk masyarakat : masyarakat semakin mengenal keanekaragaman satwa endemik Indonesia dan mengetahui fakta serta fenomenanya yang mengandung nilai ekonomi, ekologi dan sosial.
4. Untuk UMN : hasil perancangan buku ilustrasi ini dapat dijadikan dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi sivitas akademika.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode kuantitatif.

Penelitian berangkat dari teori menuju data. Data-data didapat dengan melakukan wawancara pada pihak terkait, membuat kuisisioner lalu menganalisa refrensi buku ilustrasi.

1.7. Metode Perancangan

Perancangan buku ilustrasi satwa endemik Indonesia dimulai dengan studi literatur, lalu mencari sebuah *problem*. setelah itu mengumpulkan data-data dari wawancara dan kuisisioner. Kemudian membuat sebuah konsep kreatif dari hasil

mindmapping yang kemudian dikembangkan menjadi *big idea* dalam perancangan buku ilustrasi ini.

1.8. Skematika Perancangan (Tugas Akhir).

