

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Lautan merupakan tempat tinggal keanekaragaman hayati laut. Menurut Kennedy (2019), biota laut dapat mencakup beragam tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme kecil. Keanekaragaman spesies laut dapat berkisar dari organisme kecil bersel tunggal hingga paus biru raksasa, yang merupakan makhluk terbesar di Bumi. Akan tetapi, Nationalgeographic.com dalam artikelnya *Climate : 101 Oceans*, dengan aktivitas manusia yang membuat polusi dan sampah limbah ke laut dapat mengancam kesehatan lautan dunia (Nunez, 2019). Menurut International Union for Conservation of *Nature* (IUCN) (2020), hewan laut yang terancam punah telah mencapai 5.652 spesies laut di seluruh dunia. Salah satu cara mudah untuk membantu melindungi hewan yang terancam punah ialah pelajari dan mengetahui tentang hewan-hewan yang terancam punah (Endangered.org, n.d.).

Berdasarkan hasil penelitian sementara yang dilakukan oleh penulis, dinyatakan bahwa, ada beberapa hewan laut yang terancam punah kurang mendapat perhatian. Hal ini dikarenakan minimnya pemberian edukasi sehingga hewan-hewan yang membutuhkan bantuan manusia dapat terabaikan. Edukasi yang diberikan harus sejak dini khususnya kepada generasi penerus bangsa yaitu anak-anak. Anak-anak, terutama di usia sekolah, memiliki peran paling potensial sehingga perilaku perlindungan kepada satwa dapat berubah ke arah yang baik (Fauzi, dkk, 2019). Dari kuesioner yang penulis sebar ternyata, banyak anak yang tidak mengetahui atau sadar bahwa ada hewan laut yang terancam punah di Indonesia dan kurang mengenalnya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mengangkat judul “Perancangan Media Informasi Interaktif mengenai Hewan yang Terancam Punah di Laut” dan merancang sebuah media *website* interaktif untuk memberikan edukasi untuk anak-

anak agar semakin mengenal keanekaragaman spesies hewan laut apa saja yang terancam di Indonesia. Dengan mereka mengenal lebih mengenai hewan laut yang terancam punah dapat meningkatkan kesadaran anak-anak dan melakukan peran yang mereka dapat lakukan untuk melindungi hewan yang terancam punah di laut.

Dari permasalahan tersebut, penulis merancang *website* karena berdasarkan kuesioner dan wawancara, banyak anak sering menggunakan laptop sebagai gadget utama mereka untuk belajar atau mencari informasi. Target yang dituju ialah anak berusia 7-11 tahun yang menurut Jean Piaget, anak-anak berusia tersebut mencapai tahap “*The Concrete Operational Stage*” dimana perkembangan kognitif pada tahap ini ditandai dengan anak memiliki pemikiran yang terorganisir dan rasional. Anak-anak mulai berpikir secara logis dan mulai memahami konsep konservasi. (Cherry, 2020). *Website* juga digunakan agar lebih mudah untuk di akses, disebar, fleksibel dalam kesesuaian perangkat, dan mudah diperbaharui jika terdapat informasi baru (Summerfield, n.d.). Selain itu, keberadaan *website* bahasa Indonesia mengenai topik hewan laut yang terancam punah banyak dalam bentuk format berita bukan dalam bentuk informational *website* yang ditujukan untuk anak-anak. Oleh karena itu, penggunaan *website* sebagai sarana untuk memberikan informasi merupakan media yang baik digunakan oleh anak-anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, diperoleh permasalahan:

1. Kurangnya edukasi anak-anak akan hewan laut yang terancam punah.
2. Dibutuhkannya media yang dapat memberikan informasi serta edukasi yang menarik mengenai hewan laut yang terancam punah.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapatkan pertanyaan rumusan masalah mengenai perancangan solusi desain yaitu:

Bagaimana menginformasikan dan mengedukasi akan pengenalan spesies hewan laut yang akan terancam punah melalui perancangan *website*?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dan rumusan masalah, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Demografis
  - Jenis Kelamin : Semua Kelamin
  - Usia : 7-11 tahun
  - Pendidikan : SD
  - Tingkat Ekonomi : SES B hingga A
2. Geografis : Jakarta, Tangerang, Bekasi dan daerah yang memiliki pesisir pantai
3. Psikografis : Anak sekolah dasar yang suka menggunakan gadget keseharian pada umumnya dan memiliki ketertarikan terhadap hewan-hewan laut.

### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah meningkatkan wawasan dan membangun sikap rasa peduli anak-anak terhadap hewan laut yang terancam punah di Indonesia.

### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut adalah beberapa pihak yang mendapat manfaat dari tugas akhir ini :

#### 1. Manfaat bagi penulis

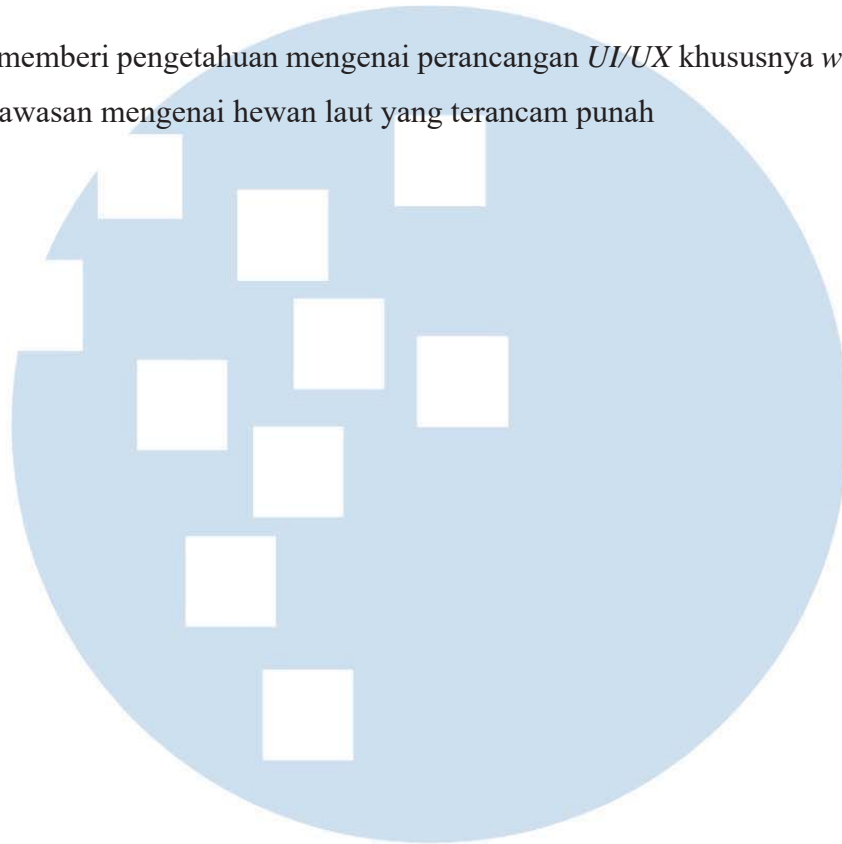
Penulis mendapat wawasan lebih mengenai hewan laut, semakin memahami cara penelitian dan mengasah kemampuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan melalui solusi desain.

#### 2. Manfaat bagi orang lain

Membantu meningkatkan kesadaran serta mendapatkan informasi mengenai hewan laut yang terancam punah di Indonesia

### 3. Manfaat bagi universitas

Dapat memberi pengetahuan mengenai perancangan *UI/UX* khususnya *website* dan juga wawasan mengenai hewan laut yang terancam punah



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA