

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal dengan keanekaragaman alam hayatinya, keberagaman ini dipengaruhi oleh letak Indonesia secara geografis yang dilewati oleh garis zamrud khatulistiwa dan juga dipengaruhi oleh iklim di Indonesia (Gischa, 2020). Salah satu keberagaman tersebut adalah flora endemik. Flora endemik merupakan spesies yang secara eksklusif berasal dari tempat atau biota tertentu, berbeda dengan spesies *cosmopolitan* atau introduksi yang ada di berbagai lokasi. Jika mengacu pada tanaman, endemisme menggambarkan suatu spesies yang secara unik terdapat di wilayah tertentu dan tidak secara alami ditemukan di wilayah lainnya (LIPI, 2007).

Indonesia memiliki sekitar 14.800 lebih tanaman endemik asli Indonesia, menurut *Staff* BRIN Enggal Primananda angka ini akan terus bertambah dikarenakan semakin majunya teknologi untuk mengidentifikasi dan adanya dorongan dari pemerintah yang tinggi. Tetapi pada beberapa wilayah masih banyak terjadinya tindakan perusakan terhadap tanaman endemik, seperti pada wilayah Jawa yang merupakan wilayah merah keterancamannya tanaman endemik, banyak didapati kasus perusakan tanaman endemik secara sengaja maupun tidak sengaja, tanaman seperti bunga rawa, *Rafflesia*, *Edelweis*, dan lain-lain masih sering terdengar kabar tentang kerusakan yang terjadi pada tanaman tersebut (CNN Indonesia, 2023). Menurut Enggal Primananda, hal ini tidak dapat sepenuhnya disalahkan kepada masyarakat saja, pemerintah sebagai pengarah juga tidak melakukan pendekatan yang efektif kepada masyarakat. Pemerintah juga telah mengeluarkan beberapa media informasi berupa buku, tetapi buku yang disebar memiliki keterbatasan konten pada jenis-jenis flora yang ada, dan tidak adanya komunikasi timbal balik antar ahli flora dan masyarakat, mengingat bahwa flora di Indonesia memiliki jumlah yang cukup banyak membuat masyarakat juga susah

untuk mengidentifikasi flora endemik dan flora umum. Ketidaktahuan inilah yang mengarahkan seseorang pada tindakan perusakan secara sengaja maupun tidak sengaja terhadap flora endemik.

Kurangnya informasi mengenai flora endemik dikalangan masyarakat didukung oleh sample data yang telah dikumpulkan, pada pengumpulan sample data dengan menggunakan form kuesioner kepada 130 responden, sebanyak 24.6% mengatakan bahwa mereka tidak tahu apa itu flora endemik, sedangkan sisanya beranggapan bahwa mereka hanya tahu flora endemik secara definisi tapi tidak mengenal betul apa itu flora endemik. Enggal Primananda mengatakan bahwa BRIN sebenarnya telah melakukan pendekatan seperti seminar ke daerah-daerah persebaran flora endemik dan juga membagikan buku informasi terkait flora endemik, tetapi hal ini dinilai tidak efektif mengingat buku yang harus dibagikan sangat banyak dan memakan banyak biaya untuk melakukan seminar ke daerah-daerah tertentu.

Dengan permasalahan diatas terbentuklah sebuah opsi perancangan untuk dapat menyediakan media informasi yang lebih efektif serta menyediakan platform media untuk melakukan komunikasi timbal-balik antar masyarakat dan peneliti untuk berbagi informasi tentang flora endemik tanpa harus memakan dana dan waktu yang cukup banyak, penulis mengajukan perancangan website sebagai media pengganti buku dan sekaligus menyediakan tempat bertukar informasi antar pengguna. Website merupakan halaman web yang saling berhubungan yang dapat diakses melalui internet, dan memuat berbagai informasi didalamnya. Dengan hanya bermodalkan internet dan gadget masyarakat dapat mengakses informasi flora endemik dimanapun dan kapanpun. Tentunya diikuti oleh implementasi gamifikasi pada website. Gamifikasi merupakan metode pengimplementasian mekanika game dengan media untuk menarik perhatian pengguna dengan tujuan menyelesaikan suatu masalah dengan efektif (Zickhermann, 2011). Perancangan ini memungkinkan persebaran informasi yang lebih efektif, menarik, dan aksesibel terkait flora endemik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan penulis merumuskan masalah perihal perancangan website dengan metode gamifikasi sebagai berikut:

- Bagaimana perancangan website untuk menginformasikan persebaran flora endemik di Indonesia dengan metode gamifikasi?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan dengan membagi kedalam kategori utama untuk mengerucutkan permasalahan.

### 1.3.1 Demografis

- 1) Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan
- 2) Usia : 17-25 Tahun
- 3) Kelas ekonomi : SES B – A
- 4) Tingkat Pendidikan : >Sekolah Menengah Atas (SMA)

Pemilihan demografis ini dilatarbelakangi oleh data narasumber yang mengatakan bahwa banyak anak muda yang tertarik dan ingin ikut ambil bagian dalam pengidentifikasian flora endemik terutama dikalangan mahasiswa yang suka/cinta dengan alam atau mereka yang ada dalam organisasi alam (terkait), sedangkan beberapa grup penelitian tidak memperbolehkan mereka untuk ikut masuk dalam grup sosial media tersebut, seperti grup *facebook* yang diharuskan bagi peneliti saja. Sedangkan pada pemilihan kelas ekonomi, penulis memilih kelas diatas karena literasi digital yang tinggi, lebih sering menggunakan gadget sebagai media informasi, dan juga kemampuan untuk memiliki kecepatan internet yang mumpuni.

### 1.3.2 Geografis

Ruang lingkup geografis yang terpilih adalah Jabodetabek, geografi ini terpilih karena jumlah pendaki, pegiat kemah, dan wisata alam yang didominasi oleh masyarakat Jabodetabek (Aditya, 2020).

### **1.3.3 Psikografis**

Orang yang memiliki ketertarikan, senang atau suka terhadap flora tetapi kesulitan mendapatkan informasi terkait persebaran flora endemik, ingin ikut ambil bagian dalam kegiatan peduli alam, sering melakukan kegiatan luar, dan aktif dalam organisasi peduli lingkungan.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Merancang website persebaran flora endemik di Indonesia dengan metode gamifikasi.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

#### **1) Bagi Penulis**

Menjadi syarat kelulusan penulis, meningkatkan pengetahuan serta mengasah kemampuan penulis dalam merancang desain interaktif.

#### **2) Bagi Masyarakat**

Melalui perancangan website ini, diharapkan dapat untuk memberikan informasi terkait persebaran flora endemik di Indonesia, dengan media yang lebih aksesibel, efektif, dan menarik nantinya diharapkan mampu membangun empati untuk mau ikut ambil bagian dalam melestarikan lingkungan.

#### **3) Bagi Universitas**

Perancangan tugas akhir ini dapat digunakan mahasiswa Desain Komunikasi Visual UMN, atau yang lainnya dalam mencari referensi dan informasi mengenai topik perancangan website berbasis gamifikasi ataupun pengetahuan persebaran flora di Indonesia.