

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara maritim yang terkenal salah satunya oleh karena kekayaan lautannya, begitulah menurut Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman Republik Indonesia, dalam unggahan yakni Kebijakan Kelautan Indonesia (maritim.go.id, 2017). Berdasarkan publikasi statistik dari Badan Pusat Statistik, tertulis bahwa luas wilayah negara Indonesia itu yakni lautan sekitar 6,4 juta km² berisikan daratan dengan jumlah sebanyak 17.504 pulau. Menurut data tersebut maka tidak dipungkiri lagi bahwa potensi kekayaan laut Indonesia itu tentu sangat tinggi (bps.go.id, 2022).

Salah satu potensi kekayaan laut Indonesia itu terletak yakni pada bagian dasar laut berupa palung, yang terdapat di wilayah lautan di Indonesia. Palung merupakan wilayah yang dianggap sebagai bagian terdalam di dasar laut, lokasi ini terbentuk pada batasan yakni bagian lempeng konvergen dan lempeng litosfer (WorldAtlas.com, 2017). Adapun salah satu dari jenis palung yang terdapat di wilayah perairan Indonesia itu sendiri memiliki nama yakni Palung Jawa atau *Java Trench* yang memiliki kedalaman sekitar 7.450 m dan merupakan wilayah terdalam di lautan samudera Hindia (britannica.com, 2023). Palung Jawa itu sebenarnya memiliki suatu ekosistem tersendiri yang berisikan berbagai jenis hewan-hewan laut yang bersifat cukup eksotis dan unik. Namun ternyata pada umumnya wilayah tersebut masih belum banyak dapat di pelajari, dikarenakan penelitian yang ada belum banyak mengali akan keberadaan data tertentu seperti tentang pembagian *epifauna*, habitat, dan seterusnya di wilayah palung, sehingga dinyatakan masih bersifat minim (Jamieson et al., 2022). Selain itu pendapat dari Profesor Peter Ng, kepala dari *Lee Kong Chian Natural History Museum of National University of Singapore*, menurutnya biodiversitas laut dalam itu belum banyak dikenal oleh banyak orang (litbang.kemendagri.go.id, 2018).

Kekurangan inilah membuat minimnya pengetahuan tersedia untuk dipelajari hingga akhirnya anggapan akan keberadaan jenis ekosistem hewan laut dalam itu masih cukup banyak dipandang bersifat *uncharted* dan misterius pada masyarakat umum, terutama perlu bagi anak-anak untuk dipelajari sejak dini. Karena walau tidak banyak sebenarnya sudah ada beberapa media menawarkan pembelajaran hewan laut dalam ini. Salah satunya seperti Kok Bisa yang pernah memberikan bahasan mengenai apa yang bisa ditemukan di laut dalam yang dapat menjadi suatu indikasi akan ketertarikan publik dalam mengenal akan laut dalam, bahkan dapat pula dapat menggunakan beberapa jenis bentuk media alternatif lain seperti contoh yakni dengan seni, media sosial, serta melalui buku (Tapilatu, 2023).

Oleh karena itu tentu perlu terdapat solusi berupa media interaktif yang bersifat edukatif dan informatif serta tidak membuat anak gelisah untuk dipelajari, selain itu juga yang dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai hewan laut dalam. Media ini selain membantu mengenal hewan laut dalam yang terdapat di daerah palung, dapat pula menjadi alternatif sumber belajar tambahan yang meluaskan pengetahuan milik anak. Penulis berencana untuk merancang suatu media dengan judul yakni “Perancangan Buku Pop-Up tentang Hewan Laut Dalam di Indonesia bagi Anak Umur 8 – 12 Tahun di Jabodetabek” dengan alasan yakni pada usia tersebut anak sudah mulai belajar mengenai hubungan antara sebab akibat serta mengerti suatu hal dengan pola pikir secara logis (Piaget, J., 1996; Kozier, Erb, Berman, & Snyder, 2022). Keberadaan dari media interaktif ini memiliki tujuan menyediakan alternatif belajar yang tidak kalah menariknya dengan pembelajaran mengenai laut Indonesia yang diberikan pada umumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang akan digarap oleh penulis adalah membahas mengenai, “Bagaimana cara perancangan buku pop-up yang berguna demi membantu mengajarkan tentang hewan laut dalam yang terdapat di Indonesia bagi anak berumur 8 – 12 tahun yang tinggal di Jabodetabek?”

1.3 Batasan Masalah

Limitasi dari batasan masalah yang penulis akan kumpulkan yakni berupa data spesifik seperti anak laki-laki dan perempuan dengan umur 8 – 12 tahun yang merupakan pelajar. Karena usia tersebut merupakan masa keemasan dalam pembelajaran serta memperluas pengetahuan yang dimiliki. Anak sebagai seorang pelajar sudah dapat belajar dengan logis sehingga dapat mempelajari lebih detail tentang hewan laut dalam. Tingkat ekonomi SES B – A karena kemampuan ekonomi tersebut cukup untuk dapat membeli buku yang berisi pengetahuan bersifat tambahan daripada umumnya. Domisili yaitu wilayah dalam Jabodetabek dengan psikografis yang senang membaca buku, serta tertarik dengan kehidupan fauna laut, kemudian juga tertarik untuk belajar dan mengetahui hal baru seperti tentang pembelajaran mengenai hewan laut dalam. Adapun data spesifik berdasarkan dari poin-poin tertentu tersebut adalah sebagai berikut:

1. Demografis

- a. Usia : 8 – 12 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. SES : B – A
- d. Pendidikan : Pelajar

2. Geografis

Wilayah di dalam Jabodetabek.

3. Psikografis

- a. Anak yang senang membaca buku
- b. Anak yang tertarik dengan kehidupan fauna laut
- c. Anak yang senang mengetahui tentang hal baru

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulisan Tugas Akhir (TA) ini memiliki tujuan yakni untuk merancang suatu buku *pop-up* tentang hewan laut dalam di Indonesia bagi anak-anak yang merupakan pelajar dengan usia yakni sekitar 8 – 12 tahun yang tinggal di wilayah Jabodetabek yang memiliki kesenangan dalam membaca buku, serta memiliki pula ketertarikan untuk mengetahui hal baru seperti fauna laut serta ekosistemnya.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Melalui penulisan Tugas Akhir (TA), penulis berharap memberikan berbagai jenis manfaat tertentu. Beberapa diantaranya yakni penulis kemudian bagikan hingga menjadi beberapa poin. Harapan penulis yakni keberadaan Tugas Akhir ini dapat membantu bagi individu ataupun kelompok yang dituju oleh penulis. Adapun isi dari tiap poin manfaat penulisan Tugas Akhir tersebut yakni telah penulis bagi sehingga menjadi sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Membantu memberikan wawasan lebih bagi penulis, kemudian dapat membantu bagi penulis dalam mengasah dan menggunakan pengetahuan telah penulis dapatkan selama belajar di Universitas Multimedia Nusantara sehingga dapat dipraktikkan dalam pembuatan media edukatif tersebut. Selain itu demi mendapatkan gelar yakni sebagai sarjana desain (S.Ds.) lulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.

2. Bagi Masyarakat

Membantu pembelajaran bagi anak-anak sehingga dapat meluaskan pengetahuan mengenai kehidupan dan ekosistem yang dimiliki oleh hewan laut dalam yang ada di Indonesia. Selain itu dapat pula membantu lebih mengenal lagi dan menghargai tentang keunikan lautan yang terdapat di Indonesia, serta turut membantu sebagai suatu pilihan yang bersifat alternatif untuk membaca mengenai topik kehidupan yang terdapat di laut.

3. Bagi Universitas

Keberadaan Tugas Akhir ini diharapkan mampu membantu bagi mahasiswa lainnya yakni sebagai suatu sumber tambahan yang dapat digunakan untuk kebutuhan berupa referensi serta untuk memperdalam pengetahuan yang ada. Hal ini lebih lagi terutama bagi para mahasiswa dari program studi yakni desain komunikasi visual lainnya yang sedang menempuh jalan penulisan Tugas Akhir dalam mencari tambahan sumber data dalam penelitian.