

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai negara kepulauan tropis dengan garis pantai terpanjang kedua di dunia (Firmansyah, 2022), Indonesia memiliki keanekaragaman hayati laut yang sangat tinggi, terutama terumbu karang. Dihimpit oleh Samudra Pasifik dan Hindia, Indonesia menjadi rumah bagi sekitar 300-500 jenis karang yang tersebar dari Papua hingga Sumatra (Redaksi Betahita, 2018). Keberagaman ini menempatkan Indonesia sebagai bagian penting dari Segitiga Karang dunia dengan sekitar dua pertiga dari total spesies karang di dunia dapat ditemukan.

Terumbu karang tidak hanya menjadi rumah bagi beragam biota laut, tetapi juga berperan penting dalam melindungi garis pantai, menyediakan sumber makanan, dan mendukung kegiatan ekonomi masyarakat pesisir (Maturbongs, 2024). Berdasarkan studi kasus dari Pusat Penelitian Oseanografi Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) pada tahun 2018, terumbu karang Indonesia mencakup 18% luasan terumbu karang dunia, namun lebih dari 36% mengalami kerusakan. Kerusakan ini dapat disebabkan karena perubahan iklim, pencemaran, dan kelalaian manusia atau *human error*.

Dalam upaya pelestarian terumbu karang, perlu adanya edukasi mengenai sikap peduli lingkungan dan pentingnya ekosistem ini sebagai langkah awal dalam membentuk dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dari masyarakat (Mawaddah dkk., 2023, h.223). Sayangnya, sebuah penelitian oleh Runianto pada tahun 2019 (Amani dkk., 2021, h.38) menunjukkan bahwa tingkat pemahaman masyarakat Indonesia tentang kelautan, termasuk terumbu karang, masih sangat rendah. Kurangnya pendidikan tentang kelautan sejak dini menjadi salah satu faktor utama. Kurikulum pendidikan Indonesia, terutama di tingkat dasar dan menengah, seringkali belum memberikan porsi yang cukup untuk materi tentang kelautan (Prastianto dkk., 2022, h.127). Akibatnya, masyarakat kesulitan memahami hubungan antara aktivitas sehari-hari mereka dengan kondisi terumbu karang.

Siswa sebagai penerus generasi perlu mendapatkan pendidikan lingkungan sejak dini agar dapat merubah perilaku dan cara berpikir terhadap lingkungan (Uar dkk., 2016, h.95). Namun, literasi kelautan di Indonesia masih sangat terbatas, terutama di kalangan generasi muda yang yang secara geografis jauh dari pantai (Sukri dkk., 2020, h.1). Penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan tentang kelautan cenderung terpusat pada komunitas nelayan dan belum meluas ke generasi berikutnya, terutama yang tinggal di perkotaan (Mawaddah dkk., 2023, h.223). Keterbatasan media edukasi ini mengakibatkan siswa di daerah perkotaan umumnya tidak memiliki pemahaman tentang laut sebaik siswa di daerah pesisir.

Berdasarkan kasus di lapangan, mayoritas pendidik masih belum strategi pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan mata pelajaran yang berkaitan dengan IPA (Juhardi & Amirullah, 2022, h.52). Metode belajar yang hanya mengandalkan buku paket sering kali dianggap monoton oleh anak-anak, selain minim dalam menanamkan nilai-nilai peduli lingkungan. Penelitian menunjukkan bahwa pengenalan materi melalui narasi atau cerita merupakan strategi yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan membangkitkan emosi pada anak-anak (Siregar dkk., 2020, h.726). Selain membangun kemampuan kognitif, metode ini dapat meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap hubungan sosial dan pentingnya menjaga lingkungan.

Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk merancang sebuah buku ilustrasi interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang terumbu karang. Buku interaktif mengajak pembacanya untuk berinteraksi langsung, sehingga menyajikan pengalaman dan sensasi yang berbeda pada saat proses pemahaman isi buku (Ritonga & Aditia, 2019, h.3). Dengan memberikan pendidikan yang relevan dan menarik, anak-anak diharapkan agar lebih peduli terhadap lingkungan dan mampu mengambil keputusan yang bijak di masa depan, seperti mendukung upaya pelestarian terumbu karang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Terumbu karang sangat berdampak bagi ekosistem laut dan kehidupan manusia, namun masih banyak masyarakat kota, khususnya anak-anak yang kurang sadar dan paham dengan hal tersebut.
2. Metode belajar yang digunakan untuk pengenalan materi seputar IPA masih kurang efektif dan kurang menarik bagi anak-anak.
3. Kurangnya media informasi yang mampu menarik anak-anak untuk mengetahui lebih tentang terumbu karang.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai ekosistem terumbu karang?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai ekosistem terumbu karang ini dibatasi: Perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai ekosistem terumbu karang ini dibatasi:

1. Objek media informasi interaktif yang akan dilakukan melingkupi perancangan buku ilustrasi interaktif sebagai salah satu bentuk media cetak. Buku interaktif ini dirancang agar dapat mengajak pembacanya untuk berinteraksi secara langsung, sehingga menyajikan pengalaman dan sensasi yang berbeda pada saat proses pemahaman isi buku. Oleh karena itu, media ini dipilih untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik minat anak untuk mempelajari topik tentang terumbu karang.
2. Target dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin, anak-anak usia 9 – 12, pendidikan minimal SD, SES B-A, dan berdomisili di Jabodetabek. Rentang usia tersebut rata-rata merupakan siswa kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar (SD).

3. Konten yang akan dibawa berpusat pada pengetahuan umum tentang ekosistem terumbu karang di perairan Indonesia, seperti jenis, habitat, manfaat, dan ancaman.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai ekosistem terumbu karang.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini dibagi menjadi dua bagian: manfaat teoretis dan praktis (penulis, peneliti, dan universitas).

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha peningkatan literasi tentang ekosistem terumbu karang melalui media yang edukatif dan interaktif untuk generasi muda Indonesia saat ini. Perancangan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan rasa kepedulian masyarakat Indonesia terhadap laut dan kehidupan di dalamnya.

2. Manfaat Praktis:

Manfaat penelitian adalah sebagai syarat kelulusan S1. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan buku ilustrasi. Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik atau penelitian-penelitian selanjutnya pada topik terumbu karang. Terakhir, penelitian ini dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.