

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hewan beracun dan berbisa merupakan bagian penting dari ekosistem yang berperan menjaga keseimbangan alam, walau sering dipersepsikan sebagai ancaman oleh masyarakat. Sebagian besar masyarakat perkotaan, khususnya anak-anak, memiliki keterbatasan dalam mengenali jenis-jenis hewan beracun karena minimnya interaksi langsung dengan alam. Hal ini menyebabkan pemahaman mereka terbentuk dari cerita populer atau gambaran visual yang tidak selalu akurat (Diniz, 2021, h. 1162). Padahal, pengetahuan mengenai hewan beracun tidak hanya penting untuk aspek keselamatan, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap menghargai keberagaman hayati sebagai bagian dari siklus kehidupan.

Fenomena keterbatasan pengetahuan anak-anak tentang hewan beracun semakin menguat pada kelompok usia sekolah awal. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika mereka belajar melalui simbol, gambar, dan representasi visual (Piaget, 2019, h. 87). Pada rentang usia 5–9 tahun, anak sudah mulai memasuki peralihan dari tahap praoperasional menuju operasional. Mereka mulai mampu mengelompokkan objek berdasarkan ciri sederhana serta memahami hubungan sebab-akibat dasar, sehingga media visual menjadi sarana penting untuk memperkenalkan perbedaan antara hewan berbahaya dan tidak berbahaya (Santrock, 2019, h. 189). Namun, penelitian Nurjanah (2022, h. 43) menunjukkan bahwa media edukasi yang digunakan di kelas masih terbatas pada buku bergambar sederhana sehingga tidak cukup menarik perhatian anak secara konsisten.

Masalah lain yang muncul adalah adanya miskonsepsi di masyarakat mengenai sifat hewan beracun dan berbisa. Penelitian di Banten menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat memiliki ketakutan berlebihan, di mana ular non-berbisa pun sering dianggap berbahaya, sehingga pemahaman yang keliru semakin

menguat (Uyeda et al., 2022). Kurangnya media edukasi yang mampu menyajikan informasi secara ilmiah, visual, dan interaktif menjadi kendala dalam mengubah cara pandang tersebut. Akibatnya, anak-anak berpotensi mengembangkan rasa takut berlebihan alih-alih pemahaman yang tepat mengenai bahaya dan manfaat hewan beracun.

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini menuntut adanya inovasi media yang interaktif. *Augmented Reality* (AR) terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak pada anak melalui pengalaman belajar berbasis visual dan interaksi langsung dengan objek digital (Alfitriani, 2021, h. 31). Media pembelajaran berbasis AR memungkinkan anak untuk tidak hanya melihat gambar statis, tetapi juga berinteraksi dengan representasi tiga dimensi yang lebih realistik. Hal ini menegaskan efektivitas media visual interaktif dalam meningkatkan kesadaran tentang hewan beracun di kalangan pelajar (Diniz, 2021, h. 1162).

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis membuat perancangan media pembelajaran berupa kartu *Augmented Reality* (AR) pengenalan berbagai macam hewan beracun dan berbisa. Kartu AR dipilih karena bentuknya familiar dan mudah digunakan anak, sementara teknologi AR berfungsi memperkaya pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif. Dengan perancangan ini, diharapkan anak-anak tidak hanya mampu mengenali hewan beracun secara visual, tetapi juga mengembangkan sikap waspada tanpa rasa takut berlebihan, serta menumbuhkan rasa hormat terhadap peran hewan dalam ekosistem.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan rumusan masalah yang ditemukan dalam perancangan ini:

1. Kurangnya pengetahuan yang memadai pada anak, khususnya di wilayah perkotaan, serta adanya miskonsepsi di masyarakat mengenai hewan beracun dan berbisa menimbulkan rasa takut berlebihan dan pemahaman yang tidak tepat, sehingga memicu reaksi yang keliru dan berpotensi meningkatkan risiko tindakan berbahaya.

2. Minimnya media pembelajaran interaktif yang mampu menjelaskan perbedaan hewan beracun dan berbisa secara menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Sehingga penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan kartu *augmented reality* hewan-hewan beracun dan berbisa?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada perancangan objek media informasi interaktif. Target utama perancangan yang ditetapkan adalah anak dengan usia primer 5–9 tahun, semua jenis kelamin, dengan pendidikan sekunder SD, SES B, berdomisili di Jabodetabek. Ruang lingkup konten perancangan difokuskan pada pengenalan berbagai jenis hewan beracun dan berbisa, termasuk ciri-ciri, habitat, serta informasi dasar mengenai cara mengidentifikasi hewan-hewan beracun dan berbisa.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat perancangan kartu *augmented reality* hewan-hewan beracun dan berbisa.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan perancangan yang telah dijabarkan, penelitian ini memiliki dua manfaat utama, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya pada perancangan media edukasi interaktif berbasis *Augmented Reality*. Perancangan ini juga diharapkan dapat meningkatkan literasi anak mengenai hewan-hewan beracun dan berbisa sejak usia dini, sehingga dapat memperkaya referensi akademik terkait desain media pembelajaran anak.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen, peneliti dan mahasiswa yang ingin mengembangkan media informasi, khususnya media pembelajaran interaktif. Perancangan ini diharapkan dapat membantu anak usia 5–9 tahun dalam mengenali dan mengidentifikasi hewan beracun dan berbisa secara visual dan kontekstual. Melalui penyajian ilustrasi semi-realistic, visual tiga dimensi, serta informasi yang sesuai dengan kemampuan baca anak, media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman awal anak terhadap ciri-ciri hewan berbahaya di lingkungan sekitar, sehingga anak dapat membangun kesadaran dasar secara tepat tanpa menimbulkan rasa takut berlebihan.

