

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti yang kita tahu, Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman hayati melimpah, seperti jumlah spesies flora dan fauna yang sangat banyak dan ekosistem laut yang luas. Menurut data yang diambil oleh Mangabay pada tahun 2022, Indonesia merupakan negara *Megabiodiversity* kedua terbesar di dunia setelah Brasil. Akan tetapi, dari data yang diambil oleh Pusparisa pada tahun 2021, spesies hewan di Indonesia terancam punah naik 49% dalam satu dekade terakhir. Beberapa hewan endemik Indonesia sudah mengalami kepunahan, seperti Harimau Jawa dan Harimau Bali. Hewan-hewan endemik di Indonesia mengalami kepunahan akibat berbagai faktor, seperti perburuan masif, rusaknya habitat alami, dan lainnya. Indonesia menghadapi tantangan besar dalam menjaga keanekaragaman hayatinya, khususnya hewan endemik.

Fenomena ini memiliki hubungan dengan Pearce (2020), *shifting baseline syndrome* dialami remaja zaman sekarang dimana biodiversitas yang menurun menjadi standar yang dianggap biasa. Akibatnya, kepunahan maupun berkurangnya hewan endemik Indonesia tidak lagi dipandang sebagai perubahan yang signifikan, melainkan dianggap sebagai sesuatu yang wajar terjadi. Jika dibiarkan, generasi muda kita berpotensi kehilangan kepedulian terhadap hewan endemik Indonesia serta dapat kehilangan rasa tanggung jawab kepada hewan endemik Indonesia dan pengetahuan mengenai hewan endemik Indonesia yang telah punah pun akan dilupakan oleh generasi muda kita dan menghilang. Dengan mengetahui spesies hewan-hewan endemik di Indonesia yang telah punah, diharapkan remaja Indonesia di wilayah perkotaan bisa mengingat hewan-hewan endemik di Indonesia agar tidak terlupakan.

Beberapa penerbit sudah mencoba untuk merilis media informasi terkait hewan endemik Indonesia yang telah punah seperti Pustaka Nusantara Indonesia

(PNI). PNI telah merilis buku berjudul “Ensiklopedia Hewan Asli Indonesia yang Telah Punah” pada tahun 2014. Buku ini membahas secara lengkap beberapa hewan yang telah punah di Indonesia, seperti ciri-ciri, habitat, dan alasan kepunahan hewan yang diangkatnya. Menurut Gilang & Santi (2020), Pembelajaran mengenai hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia di sekolah masih kurang efektif dan membosankan karena media yang digunakan didominasi oleh tulisan. Selaras seperti yang dikatakan Santi, buku ini sudah berumur lebih dari 10 tahun dan tertinggal dalam segi informasi, visual, *layout*, maupun desain keseluruhan buku. Karena sudah tertinggal dan tidak relevan, buku ini kurang diminati oleh anak masa kini. Hal tersebut juga terlihat dari media buku tersebut yang tidak pernah terlihat lagi di masa kini dikarenakan buku tersebut sudah tidak relevan, interaktif dan cenderung bersifat informatif. Hal tersebut membuat buku ini kurang menarik minat baca anak masa kini.

Dibutuhkan media informasi baru mengenai hewan endemik Indonesia yang telah punah agar dapat diterima dan dipelajari anak masa kini. Menurut Rahmanto pada tahun 2025, *Augmented reality* menjadi magnet dalam dunia pembelajaran digital, mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Buku dengan fitur *Augmented Reality* menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif dengan perpaduan teknologi dan visual 3D sehingga pembaca dapat memperoleh gambaran yang lebih nyata mengenai bentuk dan karakteristik dari hewan yang telah punah. Dari pembahasan di atas, sebagai solusi penulis mengajukan untuk membuat perancangan buku Interaktif dengan pendekatan dengan *Augmented Reality* mengenai hewan endemik Indonesia yang telah punah untuk remaja awal usia 9-17 tahun. Dengan menggunakan fitur *Augmented Reality*, diharapkan remaja dapat belajar dan mengenali hewan endemik Indonesia yang telah punah serta meningkatkan rasa mencintai lingkungan dan hewan. Peningkatan pemahaman tersebut diharapkan dapat mengurangi kecenderungan remaja menganggap kondisi biodiversitas saat ini sebagai kondisi yang normal akibat kurangnya pengetahuan mengenai biodiversitas pada masa lalu (*shifting baseline syndrome*).

1.2 Rumusan Masalah

Paragraf Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menemukan beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Kurangnya pengetahuan generasi muda terhadap hewan Endemik Indonesia yang telah punah.
2. Kurangnya pembelajaran mengenai hewan endemik Indonesia yang telah punah kepada remaja usia 9-17 tahun.

Oleh karena itu, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana Perancangan Buku Interaktif *Augmented Reality* mengenai pengenalan dan edukasi terkait hewan endemik Indonesia yang telah punah bagi remaja?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada remaja usia 9-17 tahun SES B sampai A, dengan domisili di Indonesia sesuai dengan tema buku yaitu hewan yang telah punah di wilayah perkotaan, khususnya wilayah Jabodetabek. Perancangan meliputi desain layout, aset, dan desain buku. Ruang lingkup perancangan dibatasi seputar pengenalan hewan yang telah punah di Indonesia, ciri-cirinya, habitatnya, dan alasan mereka punah dengan media buku *Augmented Reality* yang bersifat interaktif yang menarik minat remaja.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, penulis bertujuan untuk membuat Perancangan Buku *AR* Mengenai Hewan Endemik Indonesia Yang Telah Punah untuk mengenalkan hewan endemik Indonesia yang telah punah yang baik bagi remaja serta meningkatkan rasa mencintai lingkungan dan hewan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir Perancangan Buku *AR* Mengenai Hewan Endemik Indonesia Yang Telah Punah dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan Desain Komunikasi Visual dan dapat menjadi acuan dalam menambah pengetahuan terkait hewan-hewan endemik Indonesia yang telah punah. Selain itu juga dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan media interaktif khususnya Buku *Augmented Reality* sebagai media informasi.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada remaja usia 9-17 tahun untuk mendapatkan wawasan mengenai hewan endemik Indonesia yang telah punah dan memberikan kontribusi terhadap upaya pelestarian. Selain itu juga meningkatkan kemampuan penulis dalam merancang sebuah Buku *Augmented Reality* dan memperluas ilmu terkait hewan yang telah punah di Indonesia. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk Universitas Multimedia Nusantara, untuk menyediakan referensi pada mahasiswa terkait penerapan desain komunikasi visual terkait hewan yang telah punah di Indonesia dan perancangan buku *Augmented Reality*.