

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat keanekaragaman hayati terbesar di dunia sehingga dikenal sebagai negara megabiodiversity. Meskipun hanya memiliki sekitar 1,3% dari luas daratan dunia, Indonesia menyimpan sekitar 12% spesies mamalia, 16% spesies reptil, 17% spesies burung, 25% spesies ikan, serta 10% spesies tumbuhan berbunga dunia. Kekayaan biodiversitas tersebut menjadikan Indonesia sebagai salah satu pusat keanekaragaman hayati global yang memiliki nilai ekologis tinggi sekaligus berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Di sisi lain, tingginya keanekaragaman hayati tersebut juga menuntut adanya upaya konservasi yang berkelanjutan agar berbagai spesies endemik Indonesia tetap dapat bertahan dari ancaman kepunahan (Atmoko & Gunawan, 2023).

Namun, kekayaan biodiversitas tersebut tidak sepenuhnya melindungi Indonesia dari hilangnya berbagai spesies satwa. Dalam beberapa saat terakhir, Indonesia telah kehilangan sejumlah satwa endemik yang dinyatakan punah, seperti Ikan Pari Jawa (*Urolophus javanicus*) dan Harimau Jawa (*Panthera tigris sondaica*). Kepunahan merupakan kondisi ketika suatu spesies tidak lagi memiliki individu yang hidup sehingga keberadaannya tidak dapat dipulihkan kembali. Berbeda dengan satwa yang masih berada pada kategori terancam punah, spesies yang telah dinyatakan punah tidak lagi dapat diselamatkan melalui upaya konservasi. Oleh karena itu, kepunahan menjadi bentuk kehilangan biodiversitas yang bersifat permanen dan menghilangkan fungsi ekologis yang dimiliki suatu spesies di dalam ekosistem (IUCN, 2024),

Kepunahan satwa tidak hanya menjadi persoalan hilangnya satu spesies, tetapi juga menjadi catatan sejarah mengenai dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa perubahan penggunaan lahan, perburuan, eksploitasi sumber daya alam, serta degradasi habitat merupakan faktor utama yang menyebabkan penurunan keanekaragaman hayati di Indonesia. Oleh karena itu, kisah mengenai satwa yang telah punah memiliki nilai penting sebagai media pembelajaran untuk memahami penyebab kepunahan, dampaknya terhadap ekosistem, serta pentingnya menjaga spesies lain agar tidak mengalami kondisi yang sama. Dengan kata lain, mempelajari hewan punah bukan bertujuan untuk mengembalikan spesies tersebut, melainkan menjadikan kepunahannya sebagai refleksi dan pembelajaran dalam membangun kesadaran konservasi pada generasi berikutnya (Atmoko & Gunawan, 2023) (IUCN, 2024).

Hilangnya biodiversitas sering tidak dapat dipahami oleh pelajar, sehingga banyak kesulitan untuk memahami dan peduli terhadap isu ini (Contemporary Educational Psychology, 2022). Siswa kesulitan memahami materi tentang klasifikasi hewan ketika hanya diajar dengan metode konvensional seperti ceramah, media pembelajaran yang kurang relevan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan berdampak pada pemahaman siswa (Setiawan et al., 2023). Hasil penelitian pada tahun 2025 oleh Mukaromah menunjukkan 90% siswa merasa materi Biologi yang mereka pelajari kurang relevan dengan konteks lingkungan lokal seperti flora ataupun fauna endemik, dan 85% guru juga mengaku kesulitan dalam mencari media pelajaran yang kontekstual dan menarik untuk materi tersebut.

Siswa tidak mengerti pentingnya menjaga spesies langka atau terancam punah, kurangnya pengetahuan ini berdampak pada kurangnya kepedulian terhadap ekosistem lokal, yang bisa menyebabkan perilaku merusak alam secara tidak sadar (UNESCO, 2021). Oleh karena itu penulis membuat *website storytelling* tentang hewan punah di Indonesia yang akan menyadarkan siswa bahwa mereka benar-benar punah dan dampak-dampak yang telah diterima karena kepunahan mereka dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif *storytelling*. Riset dari

Standford University menunjukkan bahwa informasi atau data yang disampaikan melalui bentuk cerita (stories) memiliki peluang 22 kali lebih tinggi untuk diingat oleh audiens dibandingkan dengan penyampaian yang hanya mengandalkan fakta atau angka biasa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, dapat dirumuskan masalah Tugas Akhir menjadi poin-poin berikut:

1. Kurangnya pengetahuan, minat, dan kepedulian siswa dalam memahami materi isu kepunahan satwa endemik Indonesia karena metode pembelajaran konvensional yang kurang relevan.
2. Minimnya media pembelajaran interaktif *storytelling* sebagai opsi pembelajaran hewan punah di Indonesia.

Sesuai dengan poin-poin rumusan masalah diatas, terbentuk sebuah pertanyaan untuk penelitian perancangan desain yaitu bagaimana perancangan *website* interaktif *storytelling* tentang hewan punah di Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan *website* ditujukan kepada siswa SMP berusia 12-15 tahun yang sedang menempuh pendidikan sekolah dan kesulitan dalam mempelajari hewan endemik yang sudah punah maupun telah punah di Indonesia. Pendidikan target audiens adalah siswa SMP, dengan strata sosial SES B-A atau menengah keatas. Pemilihan target audiens ini dikarenakan pada Pendidikan SMP materi hewan endemik termasuk fauna langka khas Indonesia diajarkan menurut kurikulum resmi sebagai bagian dari pelajaran IPA/Biologi dalam pendidikan dasar. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Akhiriyah, 2024) yaitu melakukan pengembangan media edukasi untuk mengenalkan 21 hewan endemik Indonesia kepada siswa sekolah pada mata pelajaran IPA/IPAS untuk kelas X. Secara geografis, target audiens berada di Pulau Jawa dikarenakan merupakan tempat dengan hewan punah yang terbanyak. Secara psikografis, para siswa tersebut mempelajari ilmu pelajaran tentang hewan endemik di Indonesia

namun kurangnya akses media yang kreatif dan menyenangkan membuat remaja bosan dalam mempelajari hewan endemik. Ini membuat mereka yang sebelumnya belum mengetahui pelajaran tentang kepunahan biodiversitas menjadi tidak tahu selamanya. Hal ini juga berlaku ke guru yang mengajarkan ilmu pengetahuan tentang hewan endemik ke siswa SMP, tetapi belum mengetahui opsi pembelajaran yang optimal supaya siswa ingin belajar. Media akan berupa *website desktop* dengan konten yang menunjukkan berbagai jenis hewan endemik khas Indonesia yang sudah punah dan pentingnya menjaga pelestarian hewan endemik tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditulis, tujuan Tugas Akhir ini adalah membuat perancangan *website* interaktif *storytelling* tentang hewan punah di Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan media interaktif berbasis *website* untuk Tugas Akhir memiliki beberapa manfaat yang dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis:

Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, terutama dalam *website*. Diharapkan juga perancangan ini dapat menjadi sumber pembelajaran media akademis untuk anak remaja.

2. Manfaat Praktis:

Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi desain *website*. Perancangan ini juga diharapkan untuk dapat membantuk anak-anak remaja dalam memahami hewan punah di Indonesia lebih dalam supaya dapat mengambil moral yang terkandung serta mengetahui dampaknya terhadap ekologis Indonesia.