

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Badak termasuk dalam *famili Rhinocerotidae* adalah salah satu spesies hewan mamalia besar yang tersebar di beberapa wilayah. Menurut Liu et al. (2021), terdapat lima spesies yang terdiri dari badak Jawa, badak Sumatra, dan badak India, sementara di Afrika terdapat badak hitam dan badak putih. Dari 5 jenis badak tersebut, badak Jawa menjadi salah satu hewan badak yang terancam punah. Menurut data yang diperoleh dari WWF, badak Jawa merupakan salah satu spesies badak yang paling langka dari antara 5 spesies badak yang ada di dunia. Pada saat ini, populasi terakhir badak Jawa hanya terdapat Taman Nasional Ujung Kulon (Wilson et al., 2021). Selain itu, jumlah populasinya juga terbatas. Pada tahun 2024, Ardi Andono (2024), menyatakan bahwa jumlah populasi badak Jawa memiliki populasi sebanyak 82 ekor. Kondisi ini menunjukkan bahwa badak Jawa masuk dalam status konservasi yang sangat kritis dan terdaftar pada *Appendix I* pada *Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora* (CITES), yang artinya dilindungi secara internasional karena berada pada tingkat ancaman kepunahan yang sangat tinggi.

Dari fenomena tersebut, kebutuhan informasi mengenai badak Jawa kepada anak-anak masih sangat minim. Dari data yang didapatkan dari Kühnis & Fahrni (2021), hanya sebesar 51.2% anak-anak mengenali hewan lokal. Dari observasi yang dilakukan oleh penulis, ketersediaan buku pengenalan hewan kepada anak-anak juga relatif dikenalkan secara umum, tidak ada buku yang mengenalkan hewan secara spesifik. Jika anak-anak tidak diperkenalkan tentang satwa endemik yang berasal dari Indonesia secara spesifik, yang dikhawatirkan adalah anak-anak berpotensi tidak akan mengenal hewan endemik yang berasal dari negaranya sendiri. Selain itu pengetahuan anak terhadap hewan endemik yang berasal dari Indonesia juga sangat minim.

Berdasarkan isu tersebut, dari segi perancangan desain, ketersediaan media informasi untuk anak yang mengenalkan hewan endemik yang berasal dari Indonesia masih terbatas, salah satunya adalah badak Jawa. Menurut Niningsih (2025), pengenalan hewan kepada anak usia dini adalah strategi yang efektif untuk mengembangkan potensi anak. Pengenalan hewan akan mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini dalam membangun rasa empati terhadap makhluk hidup dan kepedulian terhadap lingkungan sejak usia dini. Menurut Harris (2021), perkembangan anak di usia yang sangat muda merupakan masa emas untuk mengenali dunia realita melalui berbagai aktivitas. Oleh sebab itu, anak-anak memiliki kesempatan belajar untuk mengasah kreativitas dan membantu untuk belajar berpikir, dan berekspresi (Saputri et al., 2024). Tetapi, perkembangan anak tidak hanya ditentukan melalui faktor usia. Berdasarkan teori dari Vygotsky (2026), perkembangan anak juga diterapkan melalui peran sosial. *Zone of Proximal Development* (ZPD) merupakan kemampuan yang dapat dicapai oleh anak-anak karena adanya bantuan ataupun bimbingan dari orang yang lebih kompeten. Melalui dukungan tersebut, kemampuan anak yang sebelumnya belum dikuasai akhirnya dapat menyelesaikan tugas secara mandiri.

Dengan demikian, diperlukan media informasi yang mampu menghadirkan pengalaman yang interaktif sekaligus dengan memfasilitasi antara anak dengan orang tua. Shilfina (2025) menyatakan bahwa dengan adanya penyampaian informasi secara aktif, maka anak di usia muda dapat mengembangkan cara berpikir lewat pemahaman secara partisipatif. Salah satu media yang efektif adalah buku interaktif. Ginting (2025) menyatakan bahwa media informasi cetak berupa buku bisa membuat anak lebih fokus dan menumbuhkan daya imajinasi. Furenes et al. (2021) juga menyatakan pada penelitiannya bahwa anak-anak yang membaca buku memiliki pemahaman yang lebih baik. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan dengan adanya solusi buku interaktif, bisa membantu meningkatkan minat membaca anak sambil memahami dan mengikuti alur cerita dengan mendorong imajinasi dan aktivitas bermain untuk mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan oleh penulis sebelumnya, dibawah ini adalah masalah yang ditemukan, yaitu:

1. Kurangnya pengetahuan anak usia dini terhadap satwa endemik Indonesia, khususnya badak Jawa.
2. Keterbatasan buku yang mengenalkan badak Jawa untuk anak usia dini sehingga membuat penyampaian informasi menjadi kurang optimal.

Oleh karena itu, dari masalah yang sudah dijabarkan di atas, penulis memutuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut, yaitu “Bagaimana Perancangan Buku Interaktif Mengenai Badak Jawa Untuk Anak-anak?”

1.3 Batasan Masalah

Perancangan buku interaktif ini ditujukan untuk anak yang sedang mendapatkan masa *golden ages* yang berusia 4-8 tahun. Anak-anak dengan semua jenis kelamin, dengan pendidikan Taman Kanak (TK). Ruang lingkup perancangan akan dibatasi dengan seputar informasi mengenai badak Jawa, dari segi ciri makhluknya, habitatnya, konservasinya yang tentunya informasi tersebut disampaikan dengan *storytelling*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disampaikan, tujuan penulis dalam melakukan Tugas Akhir ini adalah membuat Perancangan Buku Interaktif mengenai Badak Jawa untuk anak-anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dalam Tugas Akhir ini, terdapat dua manfaat dalam perancangan ini yang terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoretis:

Penulisan ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya membahas materi Perancangan Buku Interaktif mengenai Badak Jawa untuk Anak-Anak.

2. Manfaat Praktis:

Penulisan ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi Perancangan Buku Interaktif mengenai Badak Jawa untuk Anak-Anak. Selain itu, bisa memberikan manfaat kepada: (1) Pribadi, selaku penulis dan penulis dapat membangun pengetahuan mengenai situasi krisis dari Badak Jawa. (2) Sebagai media informasi, dapat menambah pemahaman anak-anak tentang Badak Jawa. (3) Universitas Multimedia Nusantara untuk membantu memberikan pengetahuan dan pengenalan Badak Jawa kepada mahasiswa.

