

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keanekaragaman Fauna di Indonesia sendiri sangat tinggi. Indonesia adalah negara tropis yang kaya akan flora dan fauna, Hutan di Indonesia memiliki struktur kompleks yang menciptakan lingkungan dengan cara yang memungkinkan banyak spesies berkembang di sana, dan juga karena wilayahnya yang luas dan berbentuk kepulauan tropis. Sementara itu, terdapat 8.157 jenis fauna vertebrata (mamalia, burung, *herpetofauna*, dan ikan) dan 1.900 jenis kupu-kupu (10% dari jenis dunia). Selain itu, keunikan geologi Indonesia menyebabkan tingginya endemisitas flora, fauna, dan mikrob. Indonesia memiliki endemisitas jenis fauna yang sangat tinggi bahkan untuk beberapa kelompok seperti burung, mamalia, dan reptil, yang memiliki endemisitas tertinggi di dunia. Jenis fauna endemik Indonesia berjumlah masing-masing 270 jenis mamalia, 386 jenis burung, 328 jenis reptil, 204 jenis amphibia, dan 280 jenis ikan. Tingkat endemisitas flora Indonesia tercatat antara 40–50% dari total jenis flora pada setiap pulau kecuali pulau Sumatra yang endemisitasnya diperkirakan hanya 23%. (LIPI, 2014) Keberagaman ini disebabkan oleh Garis Wallace yang membelah Indonesia menjadi dua wilayah. Zona zoogeografis Asia yang dipengaruhi oleh fauna Asia dan zona zoogeografis Australia yang dipengaruhi oleh fauna Australia. (Zubi, 2017) Sebagai negara dengan keanekaragaman hayati yang tinggi di dunia, jika dipilah berdasarkan banyaknya spesies yang ada, Indonesia memiliki jenis hewan asli, yaitu hewan yang hanya ada di Indonesia atau hewan yang hidup secara alami di daerah tertentu dan tidak ada di daerah lain, yang disebut hewan endemik. Karena negara kita memiliki ribuan pulau dengan keanekaragaman hayati, hewan endemik di Indonesia juga memiliki jumlah yang sangat banyak. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap pulau di Indonesia memiliki spesies hewan endemik tersendiri dengan keunikan dan ciri khas tertentu yang asli Indonesia (Finaka, 2022).

Indonesia sendiri termasuk negara yang memiliki banyak kasus eksploitasi terhadap hewan karena kesadaran masyarakat masih sangat rendah akan pentingnya bentuk perlindungan fauna. Kerap kali hewan dianggap hama oleh manusia. Padahal sudah banyak dilakukan kampanye untuk mencegah terjadinya eksploitasi hewan, bahkan sudah banyak pula bermunculan kelompok penyelamat serta pecinta hewan, Arti dari Eksploitasi sendiri adalah tindakan memanfaatkan seseorang secara tidak etis demi keuntungan pribadi, Tindakan ini pada umumnya dapat merugikan banyak pihak, baik manusia maupun lingkungan. Kata “Eksploitasi”

berasal dari bahasa Inggris “*exploitation*” yang berarti politik untuk mengambil keuntungan secara sewenang-wenang dari objek tertentu, Sehingga definisi dari Eksploitasi hewan adalah pemanfaatan hewan oleh manusia dengan cara yang merugikan dan menyebabkan penderitaan hewan tersebut. Hal ini dapat meliputi pemanfaatan hewan untuk makanan, pakaian, hiburan, eksperimen sains, dan banyak aktivitas lain yang menggunakan hewan sebagai sumber daya.

Terdapat Lebih dari 42,100 spesies hewan yang terancam punah. Menurut daftar spesies terancam atau *Red List of Threatened Species*, laporan tahunan oleh IUCN (*International Union for Conservation of Nature and Natural Resources*) yang telah mengelompokkan spesies-spesies di muka bumi berdasarkan tingkat ancamannya. (IUCN, 2022) Dari daftar yang semakin meningkat setiap tahun ini menunjukkan bahwa upaya manusia hingga saat ini masih belum cukup untuk melindungi spesies-spesies tersebut. Perlu dilakukan suatu tindakan pencegahan untuk dapat mengurangi peningkatan dramatis dalam tingkat kepunahan spesies-spesies tersebut. Salah satu penyebab terjadinya angka spesies hewan yang terancam punah ini tidak lain adalah akibat manusia, Baik secara langsung maupun tidak langsung, Contoh tindakan tidak langsung dapat berupa penebangan liar yang dilakuan di habitat liar, dan Contoh tindakan secara langsung adalah perburuan atau eksploitasi pada hewan endemik, hewan yang terancam punah, dan perdagangan illegal.



Gambar 1.1 Red List of Threatened Species

Sumber : The IUCN Red List of Threatened Species. Version 2022-2. www.iucnredlist.org

Terdapat beberapa kasus eksploitasi satwa endemik asli Indonesia yang tidak diketahui keberadaan atau eksistensial satwa tersebut, sehingga persepsi masyarakat untuk tidak mengeksploitasi satwa endemik tertentu sangat rendah. Salah satu contoh eksploitasi hewan endemik yang keberadaan hewannya sendiri masih kurang diketahui oleh masyarakat di

Indonesia adalah Kelinci Belang Sumatera, yang ditawarkan untuk dijual pada salah satu platform media sosial di awal tahun 2018. Karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang satwa endemik yang tergolong satwa dilindungi, selama memperoleh keuntungan pribadi berupa uang atau lainnya, maka melakukan tindakan seperti perdagangan ilegal adalah salah satu cara yang terpikir oleh mereka. Oleh karena itu untuk memulai bentuk pencegahan akan terjadinya eksploitasi hewan kedepannya, perlu dilakukan pengenalan hewan endemik dan bentuk pencegahan sedini mungkin, dengan kata lain perlu dilakukan edukasi kepada anak-anak di Indonesia.

Pengenalan dan pencegahan eksploitasi hewan dalam bentuk pembelajaran bagi anak-anak di Indonesia sangat penting untuk menjamin kelestarian hewan dan mempromosikan kesejahteraan satwa-satwa di Indonesia. Anak-anak merupakan masa depan suatu negara, dan mereka mempunyai kekuatan untuk membentuk dunia yang akan mereka warisi nanti. Sangat penting untuk menanamkan dalam diri mereka nilai-nilai kasih sayang, rasa hormat, dan tanggung jawab terhadap hewan dan lingkungannya. Dengan memahami pentingnya hewan endemik, anak-anak dapat mengembangkan rasa tanggung jawab untuk melindungi sumber daya alam kita. Selain itu, mendidik anak-anak tentang hewan endemik dapat membantu mencegah kemungkinan terjadinya eksploitasi pada hewan. Anak-anak yang terpapar hewan sejak usia dini seringkali akan mengembangkan kasih sayang dan empati terhadap hewan-hewan tersebut. Empati ini dapat membantu mencegah kekejaman dan eksploitasi hewan. Dengan mengajarkan anak-anak pentingnya kesejahteraan hewan, kita dapat menciptakan generasi yang bertanggung jawab, individu yang peduli dan yang akan memperjuangkan kesejahteraan hewan.

Dengan mendidik anak-anak tentang karakteristik unik hewan endemik dan ancaman yang mereka hadapi, kita dapat menciptakan generasi yang bertanggung jawab dan yang peduli dengan perlindungan sumber daya alam kita. Melalui pengalaman belajar interaktif yang mendorong empati dan kasih sayang terhadap hewan, kita dapat mencegah penyalahgunaan dan eksploitasi hewan. Oleh karena itu, untuk mempelajari tentang eksploitasi hewan yang buruk, diperlukan suatu media berupa buku cerita bergambar interaktif guna menarik perhatian anak-anak untuk mau belajar tentang satwa endemik di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat media interaktif berbasis ilustrasi untuk memperkenalkan hewan-hewan endemik Indonesia sekaligus mengajarkan tentang buruknya eksploitasi hewan itu pada anak berusia 6-12 tahun.

1.3 Tujuan Perancangan

Merancang media interaktif berbasis Ilustrasi dalam bentuk Buku yang dapat mengajarkan anak-anak untuk ikut serta dalam merawat dan memelihara hewan-hewan dengan baik dan benar, dengan tujuan untuk mencegah terjadinya eksploitasi hewan di Indonesia, sekaligus untuk memperkenalkan hewan-hewan endemik Indonesia yang jarang diketahui kepada anak-anak.

1.4 Batasan Lingkup Perancangan

Untuk menjelaskan pengerjaan perancangan buku interaktif pencegahan potensi eksploitasi Hewan Endemik yang dilindungi untuk anak usia 6 sampai 12 tahun, maka berikut ini adalah batasan-batasan lingkup perancangan :

a. Objek Perancangan

Perancangan ini akan berfokus hanya pada cerita, visual dalam buku, elemen interaktif, dan Karakter-karakter yang ada di dalam buku.

b. Bentuk Media

Media yang akan dirancang adalah Buku Cerita bergambar Interaktif dengan tema Pengenalan hewan endemik sebagai pencegahan potensi eksploitasi hewan, dengan beberapa media promosi lainnya mulai dari gantungan kunci, sticker, dan poster.

c. Target Audience

Perancangan Buku ini ditargetkan untuk anak-anak dalam usia 6 hingga 12 tahun, yang senang dalam melakukan aktivitas seperti bermain puzzle/games dan mempelajari hal baru Bersama dengan orang tua dan guru.

- Target Audience dari perancangan ini adalah anak laki-laki dan perempuan dengan usia 6-12 tahun, yang tinggal di daerah perkotaan
- Target Audience berasal dari keluarga dengan tingkat SES B & C.
- Media ini bertujuan untuk mencegah terjadinya eksploitasi terhadap hewan-hewan terlebih khusus hewan endemik, sekaligus memperkenalkan hewan-hewan tersebut kepada seluruh anak-anak.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Mahasiswa

Media ini dirancang dengan harapan dapat melatih dan mengasah kemampuan Mahasiswa dalam menciptakan sebuah ilustrasi dengan bentuk media interaktif anak, dan sebagai penerapan ilmu pembelajaran yang telah didapatkan selama masa perkuliahan

1.5.2 Bagi Mahasiswa

Media ini dibuat dengan harapan dapat membantu dan mengajarkan kepada anak-anak betapa pentingnya kita untuk tidak melakukan kekerasan pada hewan sedari usia kecil, dengan begitu mereka bisa jadi lebih peduli dengan hewan-hewan di sekitar kita.

1.5.3 Bagi Institusi

Perancangan Media ini menunjukkan bentuk kepedulian Universitas Kristen Petra dalam pembentukan dan pendidikan karakter anak-anak generasi muda penerus bangsa, dan sebagai bukti fisik dalam hasil pembelajaran yang telah didapatkan selama masa perkuliahan.

1.6 Definisi Operasional

- Media Interaktif
Media Interaktif adalah metode komunikasi di mana output dari media berasal dari masukan pengguna, atau perlu adanya partisipasi dari pengguna.
- Hewan Endemik
Hewan endemik adalah hewan yang mendiami wilayah tertentu secara alami dan tidak ditemukan di wilayah lain.
- Eksploitasi Hewan
Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, eksploitasi sendiri adalah pemanfaatan untuk keuntungan sendiri, sehingga arti dari eksploitasi hewan adalah perbuatan memanfaatkan hewan untuk mendapatkan keuntungan pribadi tanpa mengerti dampaknya untuk hewan tersebut.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer Yang dibutuhkan adalah informasi tentang satwa endemik dan potensi eksploitasinya yang jarang diketahui oleh masyarakat umum dan dapat diperoleh melalui wawancara secara daring, dan buku tentang fauna. Survei juga dilakukan dalam bentuk kuisisioner *Google Form* untuk memperoleh data yang dibutuhkan *dari target market* seperti pengetahuan mereka tentang hewan-hewan endemik di Indonesia, dan Jenis Prefrensi media seperti apa yang mereka inginkan untuk *Target Audience*

b. Data Sekunder

Data sekunder yang dibutuhkan adalah referensi ilustrasi visual yang sesuai dengan target audience dan teori-teori yang berhubungan dengan media interaktif serta Hewan-hewan Endemik untuk mendukung proses perancangan hingga hasil akhir, yang mana dapat diperoleh dengan melakukakn obesrvasi dan pencarian informasi tentang design character, storyline, dan subjek yang akan dirancang melalui internet dan studi Pustaka, agar data yang diperoleh dapat lebih cepat dan akurat.

1.7.2 Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Melakukan wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian dan pemahaman yang mendalam mengenai hewan-hewan yang menjadi objek perancangan, bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas dan mendetail.

b. Studi Literatur

Hal ini dilakukan untuk

- Mempelajari informasi tentang hewan endemik yang akan diangkat dalam buku cerita bergambar, termasuk karakteristik, habitat, perilaku, dan nilai pentingnya dalam lingkungan.
- Melakukan penelitian dan analisis terhadap berbagai macam buku cerita bergambar yang serupa untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing buku tersebut, sehingga dapat mengevaluasi dan meningkatkan kualitas buku cerita bergambar interaktif yang akan dirancang.
- Menentukan metode kajian dokumen yang tepat dalam mengumpulkan data dan informasi tentang hewan endemik serta teknologi interaktif yang dapat digunakan dalam buku cerita bergambar interaktif tersebut.
-

c. Survei

jenis kuisisioner yang digunakan dalam penelitian kualitatif biasanya bersifat terbuka, fleksibel, dan mengarah pada diskusi yang lebih luas. Kuisisioner ini terdiri dari serangkaian pertanyaan terbuka yang dirancang untuk memungkinkan responden memberikan jawaban secara luas dan mendalam. Dengan menggunakan pertanyaan terbuka, peneliti dapat mendapatkan informasi yang kaya dan mendalam tentang pandangan dan pengalaman responden. Dengan mengumpulkan data atau informasi tambahan dari target market, seperti preferensi, style karakter, alur cerita, dan harapan, agar dapat merancang buku yang lebih sesuai dengan kebutuhan pasar.

1.7.3 Alat Pengumpulan Data

- a. Kertas dan alat tulis
- b. Dokumen-Dokumen seperti buku, artikel yang bersifat fisik maupun digital yang diperoleh melalui Internet

1.8 Metode Analisis Data

Metode Analisis Data yang akan digunakan adalah metode kualitatif karena topik Penelitian yang rumit, sensitif, dan susah untuk diukur dengan angka karena berhubungan erat dengan Interaksi Sosial dan Proses Sosial yang kemudian akan dianalisis dengan menggunakan 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*)

- *What* (Apa)
Apa saja informasi yang perlu disampaikan dalam buku cerita bergambar interaktif ini? Apa karakteristik hewan endemik yang perlu dijelaskan? Apa dampak eksploitasi hewan terhadap kehidupan mereka dan ekosistem?
- *Who* (Siapa)
Siapa yang menjadi *Target Audience* buku ini? Apakah buku ini ditujukan untuk anak-anak dengan rentang usia tertentu?
- *Where* (Di mana)
Dimana buku cerita bergambar interaktif ini akan didistribusikan? Apakah di sekolah, perpustakaan, toko buku, atau di tempat lain? Dimana daerah-daerah yang perlu diperhatikan sebagai habitat hewan endemik tersebut?
- *When* (Kapan)

Kapan waktu yang tepat untuk menyajikan informasi tentang hewan endemik dan potensi eksploitasi mereka dalam bentuk buku cerita bergambar interaktif? Apakah ada momen khusus seperti perayaan hari lingkungan hidup atau peringatan spesifik?

- *Why* (Kenapa)

Mengapa penting untuk mengenalkan hewan endemik dan bahaya eksploitasi mereka kepada anak-anak? Apa tujuan utama dari buku cerita bergambar interaktif ini?

- *How* (Bagaimana)

Bagaimana konten buku cerita bergambar interaktif akan disusun? Bagaimana visualisasi dan interaktivitas akan ditambahkan untuk membuat buku ini menarik bagi anak-anak? Bagaimana buku ini dapat disebarakan secara efektif kepada target audiensnya?

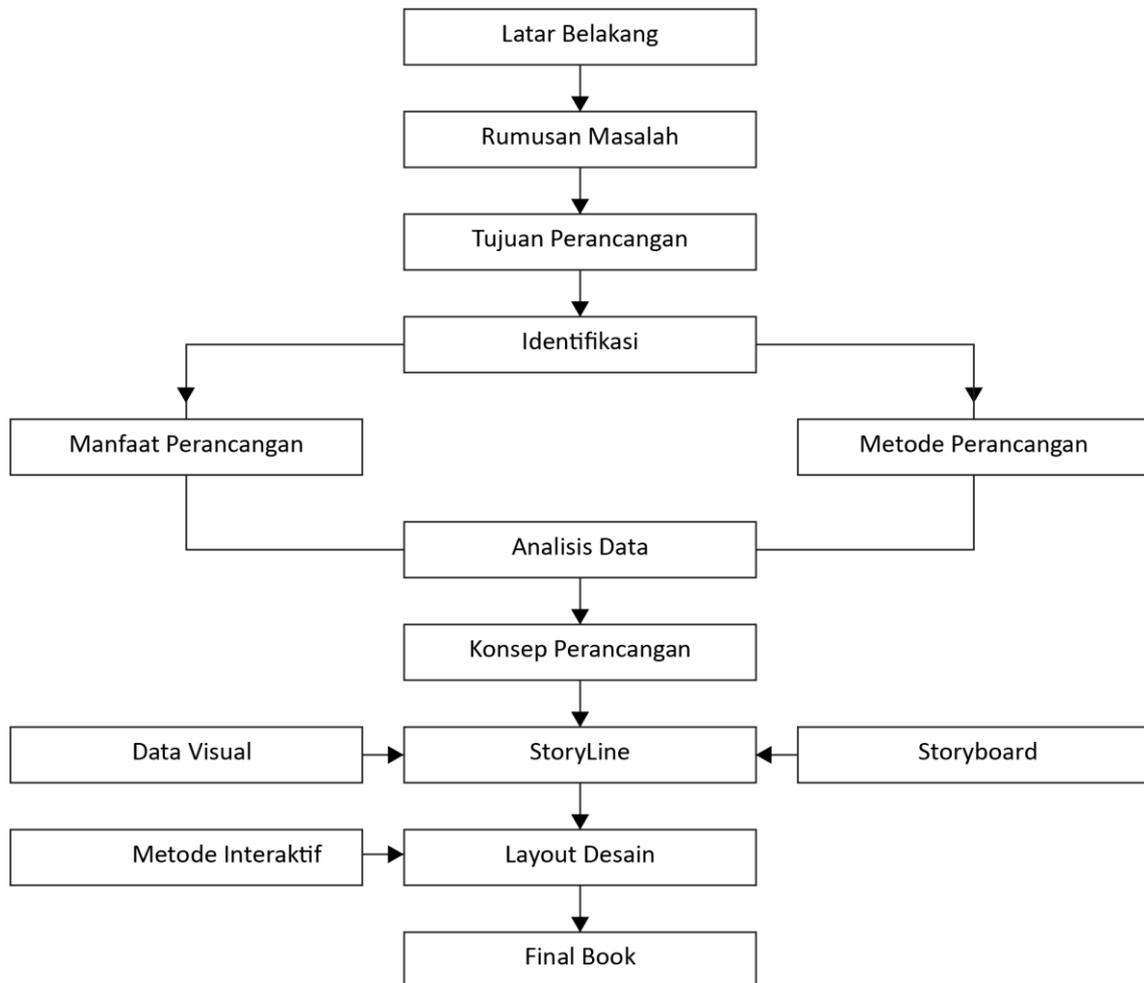
1.9 Konsep Perancangan

Perancangan ini merupakan buku interaktif bersifat panduan atau mengajar. Buku ini akan berisi elemen permainan interaktif, yang akan mencakup proses menggambar hewan asli Indonesia dan halaman Art Paper untuk digambar anak-anak. Tujuan dari buku cerita ini adalah untuk mengenalkan anak-anak tentang hewan endemik dan pentingnya melestarikan keberadaan mereka. Selain itu, buku ini juga bertujuan untuk memberikan pengajaran tentang bagaimana cara menggambar hewan endemik.

Ilustrasi dalam buku cerita ini akan menjadi fokus utama. Ilustrasi akan dirancang dengan cara yang menarik dan sesuai dengan target pembaca, yaitu anak-anak. Setiap hewan endemik akan diberikan ilustrasi yang menarik. Ilustrasi akan menjadi media yang tepat untuk membantu anak-anak memahami cerita tentang hewan endemik dan keunikan masing-masing hewan.

Buku cerita ini akan dilengkapi dengan unsur interaktif berupa panduan *Step By Step* tentang cara menggambar hewan endemik. Setiap langkah akan dijelaskan dengan gambar yang jelas dan mudah dipahami anak-anak. Anak-anak akan diajarkan cara menggambar hewan endemik dengan benar dan detail. Selain itu, anak-anak juga dapat mencoba menggambar hewan endemik dengan bantuan panduan tersebut. Dimensi Halaman kertas untuk Buku Interaktif ini adalah 20.5 x 14.5 cm.

1.10 Skema Perancangan



Gambar 1.2 Skema Perancangan

1.11 Penelitian / Perancangan sejenis yang sudah ada

Nama	Judul Perancangan	Target Audience	Bentuk Perancangan	Gaya Visual
Jemima Aileen Lee S.	Media Komunikasi Visual Hewan Berstatus Konservasi Terancam Punah	15-21 tahun	Interaktif Komunikasi Visual (<i>art toys, catalog, merchandise</i>)	Digital Illustration, Vector
Sharleen Sutjitra	Perancangan Buku Interaktif Tentang Hewan Mamalia Indonesia yang dilindungi untuk anak usia 6-12 tahun	Anak usia 6-12 tahun	Buku Interaktif	Digital Illustration, Digital painting
Calvin Christian Kang	Perancangan Permainan Edukatif Mengenai Hewan-hewan Langka di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak	Anak usia 7-11 tahun	Media Edukatif	Digital illustration
Arnold Hadi Purnomo	Perancangan Cerita Anak Bertajuk Keliling Indonesia Dengan Tokoh Utama Komodo, Sebagai Salah Satu Hewan Langka asli Indonesia	Anak usia 5-12 tahun	Komik/Ilustrasi/Cergam	Digital illustration cartoon style
Corinna Calista G	Perancangan Ensiklopedia Bergambar Seri Hewan-hewan Langka di Indonesia Untuk anak usia 6-12 tahun	Anak usia 6-12 tahun	Perancangan Grafis	Digital Imaging