

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara kepulauan yang terdiri dari ribuan pulau, memiliki banyak kekayaan alam di dalamnya. Salah satunya yaitu keanekaragaman hayati sehingga mendapat julukan sebagai negara “megabiodiversitas”. Hal ini didasari banyaknya jenis fauna di dunia tersebar di Indonesia, menurut (LIPI, 2014) hingga 10% dari keseluruhan fauna yang ada di dunia. Namun hal ini tidak menjamin bahwa Indonesia terbebas dari ancaman penurunan populasi fauna dari tahun ke tahun, ada banyak spesies fauna Indonesia yang terancam punah karena eksploitasi alam yang berlebihan serta laju deforestasi hutan primer Indonesia yang cepat menyebabkan berkurangnya habitat satwa Indonesia. Selain itu, kelangkaan fauna Indonesia juga dikarenakan perburuan dan perdagangan ilegal. Apalagi perkembangan teknologi digital membuat perdagangan satwa secara ilegal dapat dilakukan secara daring. Berdasarkan data dari *International Fund for Animal Welfare (IFAW)*, transaksi berbasis *online* yang memperjualbelikan satwa liar pada tahun 2014 tercatat hingga 33.006. Data tersebut diperoleh dari penyelidikan di 16 negara, termasuk Indonesia. (Wahyudi, 2014). Menurut pelansiran dari Kompas(2014), seiring meningkatnya populasi manusia hingga dua kali lipat, di saat bersamaan populasi satwa liar dalam 40 tahun terakhir menurun hingga 50 persen menurut *WWF (World Wide Fund for Nature)*. Beberapa fauna Indonesia yang sudah punah karena terdampak masalah ini adalah harimau bali, harimau jawa, tikus pohon paksasa verhoeven, tikus gua flores, dan burung kuu bergaris ganda. Adanya media pengenalan fauna diperlukan untuk meningkatkan kesadaran terhadap pelestarian kekayaan hayati Indonesia.



Gambar 1.1 Persebaran fauna Indonesia

(Sumber: <https://idschool.net/sma/persebaran-fauna-di-indonesia/>, diakses pada 1/8/2023)

Keanekaragaman fauna di tiap provinsi Indonesia juga memiliki peran tertentu bagi masyarakat provinsi tersebut. Menurut (Annisha, 2016), fauna pada suatu provinsi dapat berupa hewan endemik (hanya hidup di provinsi tersebut), ada juga yang bukan endemik. Hewan-hewan ini sudah biasa hidup berdampingan dengan masyarakat setempat sehingga masyarakat merasa hewan tersebut adalah bagian dari budaya mereka. Ada hewan-hewan yang menjadi status sosial masyarakat, ada hewan-hewan yang bulu-bulunya menjadi penghias dari baju adat, dan ada hewan-hewan yang menjadi tokoh fabel (cerita-cerita hewan) yang menggambarkan budaya setempat. Hewan khas di suatu provinsi ini menjadi fauna identitas atau fauna lambang/maskot provinsi tersebut.

Keunikan fauna di tiap-tiap provinsi ini membuat pemerintah kita merasa perlu melestarikannya. Pada tanggal 1 September 1989, pemerintah membuat Daftar Fauna Flora Identitas Provinsi di Indonesia berdasarkan Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 48 Tahun 1989 tentang Pedoman Penetapan Identitas Flora dan Fauna Daerah. Indonesia juga memiliki keanekaragaman seni dan budaya. Salah satu kekayaan budaya Indonesia adalah pakaian adat tradisional beragam suku yang berbeda dan tarian adat tiap provinsi yang memiliki daya tariknya masing-masing. Adanya perbedaan-perbedaan tersebut justru semakin menguatkan pendapat bahwa budaya bangsa Indonesia memang luar biasa kaya (Santoso, 2010:1). Dalam perancangan ini, keberagaman pakaian adat maupun pakaian tarian adat dapat menjadi unsur budaya sebagai referensi dalam mendesain karakter antropomorfisme fauna identitas Indonesia yang beragam dan menguatkan identitas fauna sesuai provinsi masing-masing.



Gambar 1.2 Pakaian tari tradisional

(Sumber: <https://rachnasandika.com/baju-tari-tradisional-menyediakan-perlengkapan-dan-properti-tari/>, diakses pada 1/8/2023)

Dari banyaknya kekayaan fauna Indonesia yang dibahas sebelumnya, maka banyak potensi media edukasi yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kesadaran dalam menjaga kelestarian fauna. Apalagi saat ini industri kreatif Indonesia sedang dikembangkan semaksimal mungkin oleh pemerintah Indonesia untuk menjadi salah satu media edukasi dan peningkatan ekonomi melalui hasil dari industri kreatif. Salah satu negara yang sukses mentransformasikan industri kreatif di sektor video, percetakan, game, dan musik adalah Jepang, hingga menghasilkan keuntungan lebih dari 1.000 triliun rupiah setiap tahun. Contohnya adalah Pokemon yang meluncurkan media *TCG (Trading Card Game)* pada tahun 1990-an yang kemudian menjadi sukses dengan pendapatan tinggi. Sayangnya Indonesia belum dapat mengembangkan media kreatif sebaik mungkin dan baru di 14 sektor, yaitu kerajinan, fashion, periklanan, dan lain-lain. Tapi menurut (Aditya, 2013: 2), Indonesia masih mempunyai banyak peluang luar biasa yang masih bisa digali dan diolah terutama pemanfaatannya dalam bidang edukasi.

Salah satu potensi pengembangan media edukasi yang dapat menarik minat siswa dalam belajar adalah media kartu bergambar. Seiring perkembangan teknologi yang serba digital, anak-anak dan remaja zaman sekarang cenderung kurang tertarik dengan media buku karena banyaknya hiburan melalui *smartphone* yang mengalihkan minat belajar dan stereotipe buku yang memiliki banyak tulisan sehingga membuat mereka malas membaca hanya dengan melihat sekilas. Isu ini dapat dikurangi dengan penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran visual yang ditujukan untuk menyampaikan informasi yang melalui kartu yang disajikan dengan ilustrasi yang menarik. Menurut (Wibowo, 2014:3), menggunakan media pembelajaran alternatif khususnya ensiklopedia kartu edukasi untuk siswa yang bertujuan untuk mengenalkan fauna identitas, diperkirakan media-media tersebut bisa lebih menarik perhatian siswa karena mereka menganggapnya sebagai sebuah permainan, meski di sisi lain secara tidak langsung dapat mempelajari wawasan fauna melalui metode ini. Dengan merancang kartu edukasi ini, diharapkan penyampaian informasi dan pengenalan karakter akan dirasakan lebih nyata dibandingkan dengan metode pengajaran sederhana pada sekolah umumnya. Selain itu, media edukatif dalam rupa kartu bergambar ini juga mengajak siswa untuk berinteraksi satu sama lain, dengan teman sekelas, guru, dan orang tua yang mendampingi. Media ini memiliki kelebihan yaitu mudah diingat karena adanya keterkaitan antara gambar dan informasi yang dipelajari, sehingga permainan ini juga bisa mengembangkan motorik anak saat memainkannya. Hal ini dikarenakan faktor siswa Sekolah

Menengah Pertama memiliki jiwa muda yang cenderung lebih suka bermain dan melihat visual menarik, seperti mengoleksi kartu bergambar. Media ini dirancang sedemikian rupa agar dapat berfungsi seperti ensiklopedia yang mengenalkan fauna identitas Indonesia, namun juga menyajikan ilustrasi yang menarik sebagai daya tarik visual, seperti *flashcards* berjudul “100 Fakta Dinosaurus” terbitan Erlangga yang telah dipublikasi sebelumnya.



Gambar 1.3 Kartu Ensiklopedia Dinosaurus

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner daya tarik utama dalam kartu bergambar berasal dari ilustrasinya. Ilustrasi merupakan wujud karya seni yang digunakan sebagai media komunikasi visual yang kuat karena unsur ilustrasi yang gambaran yang berkaitan dengan informasi yang disampaikan (Reza, 2019: 4). Sebagai media edukasi komunikatif, ilustrasi yang dicetak dalam kartu bergambar dibuat untuk memvisualisasikan karakter antropomorfisme fauna identitas, untuk menjadi sarana edukasi yang mengenalkan keberagaman fauna Indonesia bagi generasi muda. Dalam perancangan ini, adanya antropomorfisme yang merupakan penambahan atribut atau tingkah laku yang dimiliki oleh manusia pada hewan (Oxford English Dictionary, 1885), ide antropomorfisme karakter ini dominan terinspirasi dari permainan seluler bernama *Arknights* yang dimana karakter-karakter di dalamnya berisi antropomorfisme hewan dengan spesies dan pakaian yang menyesuaikan asal negara dalam permainan tersebut dalam versi fiksi. Serta permainan kartu karakter lainnya seperti *Animal Kingdom*, *Yugi-Oh*, *Vanguard*, *Pokemon*, dsb yang berisi ilustrasi karakter yang menarik sehingga siswa tertarik mengoleksi..



Gambar 1.4 Ling(naga china) mengenakan Hanfu

(Sumber: <https://ak.hypergryph.com/archive/dynamicCompile/202301647.htmls>, diakses pada 1/8/2023)

Berdasarkan jawaban responden dari survei yang dilakukan penulis, mayoritas siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) masih kurang mengenali keanekaragaman fauna identitas provinsi Indonesia dikarenakan berkurangnya populasi fauna yang bisa dijumpai, namun mayoritas responden berminat untuk mengetahui dan mempelajari lebih lanjut. Menurut Ibu Dian Rahmawati selaku guru di SMPN 19 Surabaya, media kartu bergambar sangat diminati karena visualnya yang menarik dengan desain karakter antropomorfisme dalam *pop-culture* yang populer di kalangan pelajar. Serta berdasarkan wawancara dengan Ibu Lintang Ratri S.Pd selaku Kasi Humas KBS (Kebun Binatang Surabaya) dapat disimpulkan bahwa visualisasi karakter antropomorfisme berdasarkan fauna identitas merupakan inovasi menarik dalam mengenalkan kekayaan hayati Indonesia. Untuk menanggapi isu tersebut, dapat dirancang kartu edukasi dengan ilustrasi desain karakter berdasarkan antropomorfisme hewan endemik maupun non endemik yang menjadi fauna identitas tiap provinsi Indonesia yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan umum kepada siswa Sekolah Menengah Pertama agar tertarik untuk mempelajari keanekaragaman fauna identitas provinsi Indonesia dengan visual menarik mengikuti perkembangan *pop-culture* yang populer pada zaman sekarang. Kebaruan(*novelty*) yang penulis berikan dalam perancangan adalah inovasi rangkuman informasi pengenalan fauna secara ringkas dalam media kartu bergambar, serta desain karakter antropomorfisme fauna identitas yang mengikuti perkembangan *pop-culture* agar menarik minat siswa sebagai media edukasi. Dengan adanya perancangan ini diharapkan bisa memunculkan kesan visual yang lebih menarik dan media yang tidak monoton dalam kartu karena

seperti hobi mengoleksi gambar yang diminati di kalangan siswa sehingga menumbuhkan minat belajar dari diri sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya wawasan siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) terkait fauna identitas Indonesia dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin modern sehingga siswa lebih tertarik dengan budaya luar dari globalisasi. Hal ini berdasarkan data dari 53,2% responden yang merasa kurang yakin telah mengetahui jenis-jenis hewan endemik maupun non endemik yang menjadi Fauna Identitas Indonesia.
2. Berdasarkan jawaban kuesioner yang dilakukan pada kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama, siswa cenderung lebih mengenal kartu hanya permainan saja. Menurut (Wibowo, 2014), kurangnya pemanfaatan kartu bergambar yang biasanya hanya digunakan untuk permainan umumnya diketahui menghambat proses pembelajaran pada siswa, meskipun sebenarnya dapat dijadikan media pembelajaran alternatif seperti ensiklopedia kartu.
3. Kurangnya penggunaan potensi dalam desain karakter antropomorfisme sebagai media pengenalan fauna identitas Indonesia mengikuti *pop-culture* yang diminati siswa Sekolah Menengah Pertama, berdasarkan jawaban beberapa narasumber terkait topik yang dibahas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas. Rumusan masalah yang dapat disimpulkan dalam perancangan ini adalah.

“Bagaimana merancang kartu edukasi dengan ilustrasi antropomorfisme fauna identitas provinsi Indonesia untuk siswa usia 13-15 tahun?”

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan kartu edukasi dengan ilustrasi ini berfokus pada pengenalan seputar fauna identitas tiap provinsi Indonesia dan tidak membahas hewan-hewan selain fauna identitas.
2. Materi yang dimuat dalam bagian penjelasan di kartu ini, ditulis dengan bahasa yang umum dan ringan agar mudah dipahami oleh siswa SMP kisaran usia 13-15 tahun yang membacanya tanpa kesulitan.
3. Teks di dalamnya hanya merangkum informasi dan wawasan dasar tentang fauna identitas Indonesia sesuai asal provinsinya secara ringkas.

4. Dalam perancangan ini media yang digunakan adalah kartu edukasi bergambar karena kemasan yang ekonomis, mudah didapat, dan ringkas untuk dibawa kemana-mana.
5. Ilustrasi yang dirancang berfokus pada desain karakter untuk menunjukkan ciri khas fauna identitas provinsi sebagai daya tarik visual.

1.5 Tujuan Perancangan

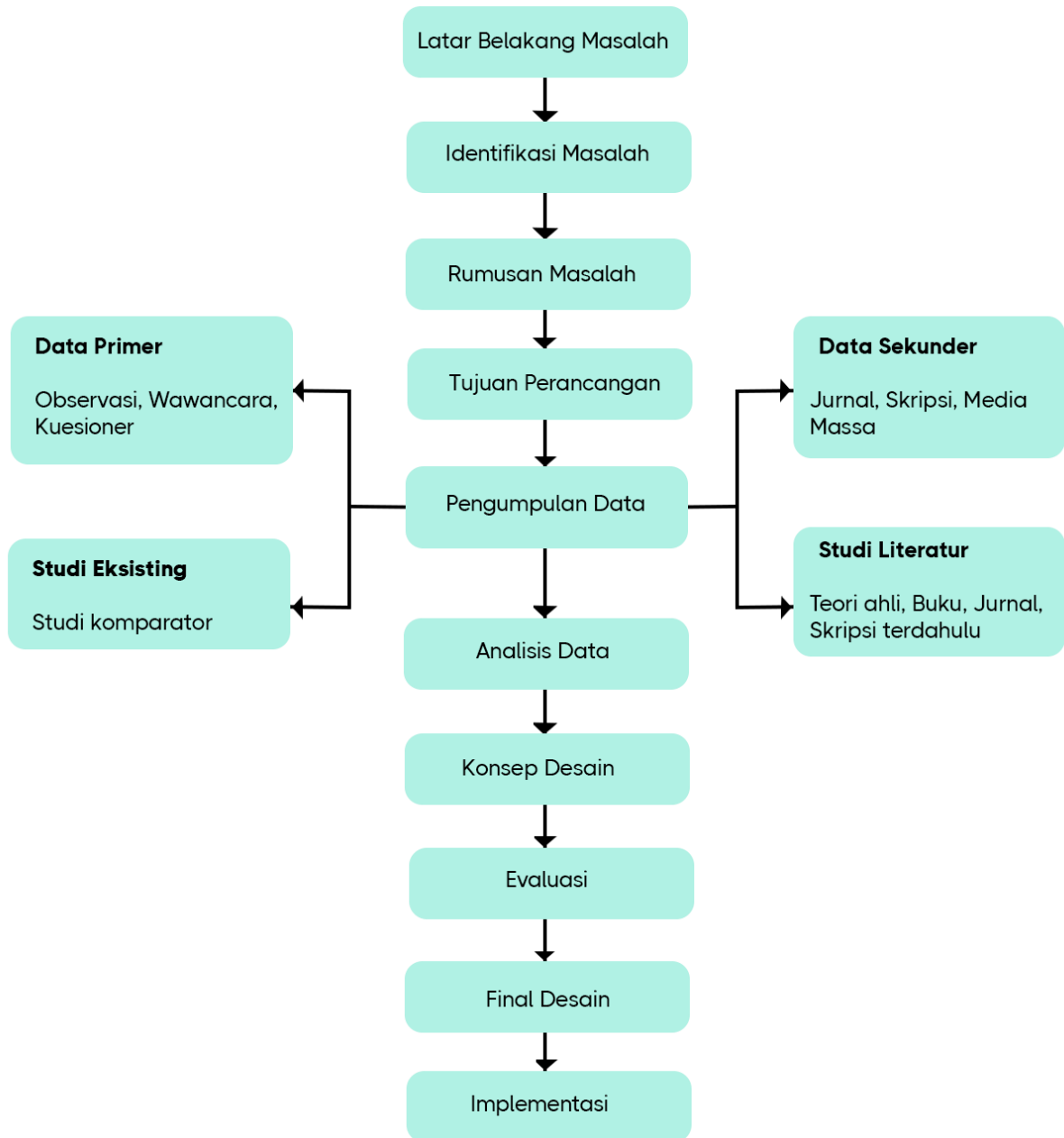
Berdasarkan pemaparan di atas, maka perancangan memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Dapat menarik minat siswa SMP untuk mengenalkan dan mempelajari tentang jenis-jenis fauna identitas Indonesia melalui ilustrasi desain karakter yang berdasarkan ciri khas fauna identitas sesuai asal provinsinya sehingga menambah wawasan pengetahuan lokal.
2. Menumbuhkan rasa cinta tanah air dalam menghargai kekayaan hayati dan meningkatkan kesadaran untuk melestarikan fauna Indonesia.
3. Menghasilkan beberapa ilustrasi desain karakter antropomorfisme yang terinspirasi dari fauna identitas provinsi di Indonesia.
4. Menciptakan media edukasi menarik seperti kartu ensiklopedia kepada siswa SMP agar tertarik dalam membaca informasi pada kartu tersebut dan memperbaiki stereotipe membaca yang umumnya hanya melalui media buku saja.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi penulis, sebagai evaluasi dalam meningkatkan kemampuan dan kreativitas dan penulis dalam bidang ilustrasi di kemudian hari, mendapatkan wawasan dalam merancang media cetak untuk sarana edukasi, dan mampu mengaplikasikan ilmu yang dipelajari.
2. Bagi para desainer/ilustrator, dapat menjadi sumber acuan dan referensi dalam perancangan kartu bergambar bagi masyarakat. Baik dalam rupa ide maupun visualisasi ilustrasi yang dirancang. Ilmu yang didapat bisa menjadi evaluasi dalam pengembangan kurikulum.
3. Bagi bidang keilmuan, karya ini diharapkan bisa menambah wawasan pelajar di bidang desain maupun seni dalam mengembangkan kemampuan dalam media dan ilustrasi dengan teknik digital.
4. Bagi pembaca, diharapkan perancangan kartu ini mampu mendukung upaya pengenalan fauna identitas tiap provinsi Indonesia serta melestarikan kekayaan hayati Indonesia.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.5 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)