

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan keragaman Flora dan Fauna melimpah yang tersebar di tiap kepulauannya. Namun, banyaknya faktor seperti perburuan, hilangnya habitat, eksploitasi alam, polusi serta faktor lainnya yang terjadi hingga saat ini menyebabkan semakin berkurangnya jumlah hewan dan tumbuhan di Nusantara. Hal ini mengakibatkan banyaknya spesies Flora dan Fauna Indonesia yang terancam mengalami kepunahan.

Untuk mencegah dan mengatasi ancaman kepunahan Flora dan Fauna tersebut, saat ini semakin banyak tempat konservasi dan perlindungan yang dibangun di Indonesia. Namun tidak hanya itu, dibutuhkan juga kesadaran masyarakat bahwa tindakan menjaga keragaman hayati serta ekosistemnya akan sangat berpengaruh bagi kelangsungan hidup terutama untuk jangka waktu yang panjang (World Resources Institute (WRI), 1998). Hal ini, dikarenakan saat ini sebagian besar faktor penyebab permasalahan lingkungan yang terjadi adalah akibat dari perbuatan manusia.

Untuk itu, pendidikan serta pengenalan keragaman hayati Indonesia merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan untuk memberikan pemahaman akan pentingnya keseimbangan alam serta kehidupan di dalamnya terutama sejak usia dini. Pengetahuan mengenai pengenalan Flora dan Fauna umumnya diberikan pada anak usia sekitar 10 tahun, yaitu saat mereka duduk di kelas 4 sekolah dasar. Namun, kenyataannya masih banyak generasi muda yang tidak tahu atau lebih mengenal hewan seperti penguin, singa atau jenis lain yang banyak ditampilkan di televisi serta media lain dibanding keragaman hayati yang ada di Indonesia sehingga menyebabkan kurangnya kepedulian terhadap keragaman tersebut

(Petungsewu Wildlife Education Center (P-WEC), 2011; Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung (TN. BABUL), 2011).

Di Indonesia, banyak beredar media bertemakan hewan atau tumbuhan yang memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terutama untuk golongan anak-anak terhadap keragaman hayati Nusantara. Namun, sayangnya hanya beberapa yang dibuat berdasarkan kekayaan alam Flora dan Fauna yang ada di Indonesia. Selain cenderung menggunakan hewan atau tumbuhan yang memang sudah banyak dikenal, kebanyakan hanya menggunakan jenis yang umum diketahui dan tidak begitu membahas keragaman yang dimiliki oleh hewan atau tumbuhan yang dimaksud.

Dalam hal ini, saat ini semakin banyak media dengan bentuk pengadaptasian yang berfokus pada keragaman yang dimiliki oleh suatu tema tertentu. Salah satu diantaranya yaitu media yang menggunakan karakter dengan konsep *Anthropomorphism*. *Anthropomorphism* adalah penambahan atribut atau tingkah laku yang dimiliki oleh manusia pada hewan, tumbuhan, benda mati atau pun berbagai hal yang bukan manusia (Oxford English Dictionary, 1885).

Anthropomorphism sendiri diyakini telah ada sejak 40.000 tahun yang lalu. Hal ini karena ditemukannya beberapa contoh peninggalan benda-benda bersejarah seperti patung dan ukiran manusia yang memiliki bagian tubuh hewan. Salah satu diantaranya yaitu patung dan ukiran dewa-dewa mesir. Wujud hewan yang terdapat pada peninggalan-peninggalan tersebut juga seringkali dianggap sebagai perlambangan sifat-sifat manusia.

Meskipun *Anthropomorphism* sudah dikenal sejak lama, tetapi bentuk perancangan karakter *Anthropomorphism* yang banyak ditemukan saat ini kebanyakan lebih menonjolkan keunikan serta keragaman dari sebuah tema tertentu. Beberapa contoh bahkan hanya mengambil sebuah tema tertentu yang memiliki banyak variasi. Salah satu diantaranya adalah *game* “Kantai Collection”, sebuah *game* dengan karakter berdasarkan

kapal perang yang dengan ciri khas seperti perlengkapan, senjata atau pun fungsi dan keistimewaan berbeda-beda yang dimiliki tiap kapal.

Media seperti cerita, film atau *game* dengan karakter-karakter *Anthropomorphism* dinilai sangat unik dan dapat lebih menarik perhatian banyak orang (Aggarwal; McGill, 2007). Hal ini terutama membuat masyarakat lebih mengenal objek yang menjadi dasar perancangan karakter *Anthropomorphism* tersebut. Karena itulah, saat ini semakin banyak juga yang memanfaatkan penggunaan karakter *Anthropomorphism* tersebut sebagai media promosi dan pengenalan suatu hal tertentu.

Sementara itu, industri *Board Game* di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang tidak terduga (Razi, 2016). Selain dikenal sebagai jenis permainan dengan berbagai kelebihan seperti melatih kemampuan sosial, konsentrasi, berhitung, berpikir, mengambil keputusan serta manfaat-manfaat lainnya, *Board Game* juga memiliki peraturan bermain yang cukup sederhana dan mudah dimengerti sehingga dapat dimainkan oleh hampir semua kalangan. Hal ini membuat *Board Game* banyak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang juga bisa dimanfaatkan untuk membantu memahami sebuah pembelajaran terutama untuk anak-anak yang cenderung lebih menikmati proses edukasi melalui permainan (Negara, 2016; Treher, 2011).

Board Game sendiri adalah bentuk permainan yang dimainkan di atas sebuah papan dimana terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion atau bidak (Manikmaya, 2014). Meningkatnya jumlah *Board Game* baik buatan lokal maupun interlokal yang beredar di Indonesia membuktikan bahwa jenis permainan tersebut tidak kalah bersaing dengan *game digital* yang dikenal sangat digemari oleh anak-anak hingga dewasa. Walau *Board Game* memiliki beberapa kendala tersendiri seperti harga yang cukup tinggi terutama untuk *game* populer dari luar negeri, tetapi komunitas *Board Game* lokal terus membesar dan pemain yang berminat semakin bertambah banyak (Razi, 2016).

Tidak hanya itu, *Board Game* pun memiliki beragam jenis pilihan yang berbeda-beda. Tidak hanya berdasarkan permainan dan peraturan, tapi juga berdasarkan konsep-konsep yang dimiliki. Dari sekian banyaknya *Board Game* yang ada, sebagian dibuat berdasarkan kebudayaan, permainan, cerita atau sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Salah satu contoh diantaranya yaitu *Board Game* “Mahardika”, sebuah *Board Game* berdasarkan sejarah Negara Indonesia.

Hal ini memberi peluang untuk mengadaptasi keragaman Flora dan Fauna Indonesia melalui media *Board Game* dengan bentuk karakter *Anthropomorphism* karena dapat memperkenalkan Flora dan Fauna Indonesia dengan tetap menonjolkan keunikan serta keragaman jenis yang dimiliki sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai menurut permasalahan yang disampaikan sebelumnya. Sehingga diharapkan Flora dan Fauna Indonesia akan lebih dikenal dalam bentuk karakter pada sebuah media yang dapat menarik perhatian anak usia 10-15 tahun, serta meningkatkan minat dan kesadaran untuk menjaga dan melestarikan kekayaan alam tersebut.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pengetahuan anak usia 10-15 tahun terhadap keragaman Flora dan Fauna Indonesia.
2. Kurangnya media yang menonjolkan keragaman Flora dan Fauna Indonesia

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana memperkenalkan keragaman Flora dan Fauna Indonesia melalui karakter *Anthropomorphism* dengan media *Board Game*?

1.3 Ruang Lingkup

1. Apa

Karakter *Anthropomorphism* berdasarkan keragaman Flora dan Fauna Indonesia untuk media *Board Game*.

2. Siapa

Target audiensnya adalah anak usia 10-15 tahun.

3. Dimana

Bandung.

4. Kapan

Penelitian dilaksanakan sejak bulan Januari 2017 hingga bulan.

5. Mengapa

Untuk memperkenalkan keragaman Flora dan Fauna Indonesia sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta kepedulian untuk menjaga dan melindungi keragaman Flora dan Fauna tersebut.

6. Bagaimana

Dengan mengadaptasi keragaman Flora dan Fauna Indonesia dalam bentuk karakter atraktif dengan media permainan edukatif.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Untuk menemukan penerapan keragaman Flora dan Fauna Indonesia yang tepat dalam perancangan karakter *Anthropomorphism*.

2. Untuk merancang karakter *Anthropomorphism* berdasarkan keragaman Flora dan Fauna Indonesia untuk *Board Game*.

1.5 Manfaat Perancangan

1. Dapat memperkenalkan keragaman Flora dan Fauna Indonesia yang merupakan kebanggaan dan kekayaan yang dimiliki oleh Negara Indonesia.

2. Dapat mendorong masyarakat khususnya anak usia 10-15 tahun untuk lebih tertarik pada keragaman Flora dan Fauna Indonesia.

3. Mendapatkan metode yang tepat dalam merancang karakter *Anthropomorphism* untuk media *Board Game*,

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

a. Pustaka/Dokumen

Berupa buku seputar Flora dan Fauna Indonesia, *Board Game*, *Anthropomorphism*, ensiklopedia, dokumen dan artikel yang berkaitan dengan tema dan judul.

b. Referensi

Media dengan konsep atau tema serupa, media yang mengadaptasi Flora dan Fauna, media dengan konsep *Anthropomorphism*, atau memiliki konsep yang serupa.

2. Kuesioner

Melakukan kuesioner untuk memperoleh data perbandingan pendapat antara masyarakat umum terhadap keragaman Flora dan Fauna Indonesia.

1.6.2 Analisis

Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis. Data referensi karakter *Anthropomorphism* dianalisis untuk menemukan pola perancangan karakter *Anthropomorphism*. Data Flora dan Fauna dikategorikan berdasarkan perbandingan karakteristik yang paling mendeskripsikan tiap jenis keragaman hayati serta pengelompokan jenis keragaman yang ada. Data Hasil analisis digunakan sebagai acuan dalam memulai perancangan karakter *Anthropomorphism* untuk *Board Game* yang mengangkat keragaman Flora dan Fauna Indonesia.

1.6.3 Sistematika Perancangan

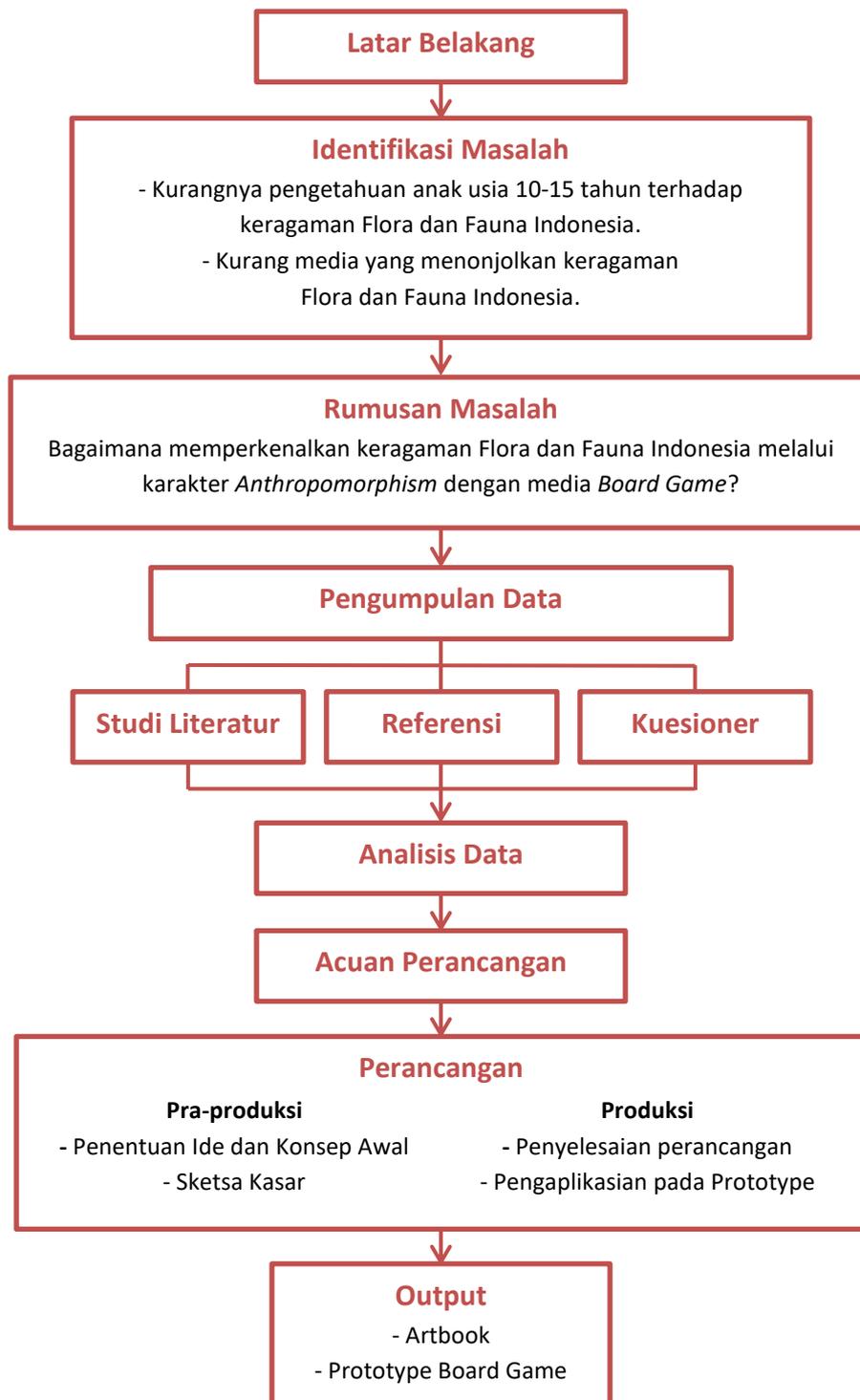
1. Pra-produksi

Tahap awal perancangan. Mencakup pemikiran dan penentuan ide awal, penentuan konsep dan penentuan jenis Flora dan Fauna yang akan digunakan, serta pembuatan sketsa kasar untuk perancangan karakter.

2. Produksi

Tahap akhir perancangan. Memproses lebih lanjut sketsa kasar hingga tahap penyelesaian. Hasil perancangan disusun dalam bentuk *Artbook*. Desain karakter yang dirancang selanjutnya diaplikasikan dalam bentuk *prototype Board Game*.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan mengenai Latar Belakang, Permasalahan, Identifikasi Masalah, Rumusan Permasalahan, Ruang Lingkup, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Metode Perancangan, Pengumpulan Data, Analisis, Sistematika Perancangan, Kerangka Perancangan dan Pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Berisikan dasar pemikiran dari teori-teori yang berkesinambungan dengan proses perancangan.

BAB III Data dan Analisis Masalah

- **Data**
Menjelaskan data-data yang berhubungan dengan perancangan.
- **Analisis**
Menjelaskan proses dan teknik pengolahan data yang digunakan untuk perancangan. Analisis ini dilakukan sesuai dengan tujuan perancangan agar tercipta strategi dan konsep perancangan yang efektif.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini dijelaskan konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual yang digunakan dalam proses perancangan. Di bab ini juga menjelaskan mengenai proses perancangan, mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama proses perancangan.