

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkenal dengan memiliki banyak keanekaragaman. Keragaman yang dimiliki oleh Indonesia berupa keragaman agama, suku, bahasa, budaya dan lain sebagainya. Salah satu bentuk keanekaragaman yang ada di Indonesia adalah Indonesia merupakan habitat dari beragam jenis flora dan fauna. Menurut Rara, (2014:158) keberagaman jenis fauna di Indonesia disebabkan oleh penyebaran makhluk hidup yang tidak merata karena dipengaruhi berbagai faktor, seperti faktor abiotik, faktor biotik dan faktor geografis. Manfaat yang ditimbulkan dari keberadaan flora dan fauna di Indonesia adalah sebagai sumber pangan bagi masyarakat Indonesia dan menciptakan ekosistem dengan menjadi agen penyebar biji tanaman.

Namun pada saat ini, banyak spesies flora dan fauna di Indonesia yang mengalami penurunan jumlah populasi sehingga dinyatakan sebagai jenis yang dilindungi oleh negara. Penurunan jumlah populasi flora dan fauna yang terjadi terus-menerus di Indonesia banyak memberikan dampak negatif bagi masyarakat dan lingkungan. Berdasarkan data pada tahun 2018, menunjukkan bahwa terdapat 921 spesies flora dan fauna Indonesia yang tercatat di dalam daftar flora dan fauna yang dilindungi negara, hal ini berdasarkan lampiran Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor P.20/MENLHK/SETJEN/KUM.1/6/2018 "Penetapan Jenis Tumbuhan dan Satwa yang Dilindungi". Dampak dari penurunan jumlah populasi flora dan fauna di Indonesia antara lain adalah rusaknya ekosistem alam. Kerusakan ekosistem terjadi diakibatkan oleh hilangnya salah satu komponen biotik maupun komponen abiotik yang menyebabkan penurunan sumber daya alam sehingga memberikan pengaruh pada kerugian jangka panjang.

Kukang jawa atau satwa yang memiliki nama latin *nycticebus javanicus* merupakan hewan *nocturnal* yang hidup pada habitat hutan beriklim subtropis yang tersebar di daerah sekitar pulau jawa. Termasuk kedalam kelas mamalia, Kukang Jawa merupakan hewan primata *arboreal* yang dimana kebanyakan aktifitas kesehariannya dilakukan diatas pohon. Kukang merupakan satu-satunya primata di dunia yang memiliki bisa atau racun di tubuhnya sebagai alat perlindungan diri dari musuh. Terdapat 5 jenis Kukang di dunia, dan Indonesia menjadi tempat hidup dari 3 jenis Kukang tersebut. Jenis kukang yang terdapat di Indonesia adalah Kukang Jawa (*nycticebus javanicus*), Kukang Sumatera (*Nycticebus coucang*) dan Kukang Kalimantan (*Nycticebus menagensis*). Hal ini menjadi kebanggaan tersendiri bagi Indonesia agar terus melestarikan flora dan fauna khas yang dimiliki oleh Indonesia, salah satunya adalah hewan Kukang Jawa.

Namun pada kenyataannya, jumlah Kukang Jawa yang diambil secara paksa dari habitatnya terus mengalami peningkatan. Berdasarkan data dari YIARI, pada periode 2015-2016 terdapat 800-900 Kukang yang diburu secara liar dan untuk periode 2016-2017 jumlah meningkat drastis sebanyak 2.094 Kukang. Kukang yang diburu secara liar akan diperdagangkan secara illegal. melalui pasar konvensional maupun media sosial. Berdasarkan data dari YAIRI, pada tahun 2016 sebanyak 503 Kukang diperdagangkan melalui media sosial dan pada tahun 2017 meningkat menjadi 567 Kukang. Perdagangan Kukang yang terus meningkat disebabkan oleh banyaknya permintaan akan hewan tersebut sebagai hewan peliharaan.

Berdasarkan data dari YIARI, sebanyak 59% spesies Kukang Jawa merupakan jenis Kukang yang paling banyak diburu dibandingkan dengan Kukang Sumatera dan Kukang Jawa. Hal ini disebabkan oleh corak Kukang Jawa yang menarik, unik serta lucu sehingga sangat menarik bila dijadikan sebagai hewan peliharaan. Menurut Ismail Agung sebagai penanggung jawab

dari komunitas Kukangku, dari hasil survey yang dilakukan oleh komunitas Kukangku pembeli potensial kukang berada dalam kisaran usia 18-35 tahun. Kisaran usia tersebut merupakan kisaran usia yang sesuai dengan pengguna sosial media, dimana saat ini aktifitas jual-beli Kukang paling banyak dilakukan melalui media sosial. Pemeliharaan Kukang Jawa sebagai hewan peliharaan dapat memberikan dampak negatif pada beberapa pihak. Dampak yang diakibatkan adalah seperti tertularnya penyakit yang berasal dari Kukang sehingga dapat menyebabkan infeksi hingga kematian, menyebabkan kematian pada kukang yang diakibatkan oleh luka akibat pemburuan liar dan menyebabkan kerusakan ekosistem yang di akibatkan oleh berubahnya komponen ekosistem itu sendiri.

Keterbatasan dana dan banyaknya jumlah Kukang Jawa yang terluka, menjadi salah satu hambatan dari proses rehabilitasi. Berdasarkan data dari YIARI, pemerintah mengeluarkan biaya sebesar 53 miliar untuk dana rehabilitasi satwa setiap tahunnya. Melihat status Kukang Jawa yang pada saat ini masuk kedalam kategori “hampir punah”, maka terbentuklah sebuah ide untuk merancang sebuah media informasi mengenai Kukang Jawa yang dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi penyampaian informasi mengenai Kukang Jawa dan dapat digunakan sebagai media kampanye untuk program penyelamatan Kukang Jawa. Perancangan ini ditulis ke dalam laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Kukang Jawa Di Kota Bandung”. Hal ini diharapkan agar masyarakat ikut memberikan aksinya dengan cara melakukan donasi, ikut melakukan kampanye maupun berperan menjadi pelapor atas penjualan dan pemeliharaan satwa liar di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang di dapat pada latar belakang, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Penurunan populasi Kukang Jawa diakibatkan oleh banyaknya pemburuan dan perdagangan secara ilegal yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan kepedulian masyarakat terhadap Kukang Jawa.
2. Keterbatasan dana dan luasnya lokasi perdagangan Kukang Jawa menjadi hambatan dalam proses rehabilitasi.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap Kukang Jawa melalui video motion graphic?
2. Bagaimana cara mengajak masyarakat untuk memberikan donasi untuk Kukang Jawa melalui video motion graphic?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi ruang lingkup penelitian dengan permasalahan yang akan di bahas yaitu:

1. Apa (What)

Penelitian ini mengenai kampanye aksi donasi untuk menyelamatkan Kukang Jawa dengan kondisinya yang telah berstatus sebagai hewan hampir punah dan dilindungi oleh negara.

2. Siapa (Who)

Sasaran target audience dari perancangan media informasi dan kampanye mengenai Kukang Jawa ini merupakan remaja yang berusia antara 18-25 tahun di daerah perkotaan, Bandung. Sasaran target audience merupakan remaja-remaja yang aktif menggunakan media sosial.

3. Tempat (Where)

Batasan wilayah pada penelitian ini dibatasi pada remaja yang berdomisili di daerah Kota Bandung. Pencarian dan pengumpulan data yang dilakukan diambil disekitar Kota Bandung.

4. Waktu (When)

Proses perancangan dan pembuatan media informasi mengenai Kukang Jawa dalam bentuk motion graphic ini dimulai pada Februari tahun 2019.

5. Bagaimana (How)

Perancangan motion graphic sebagai media informasi mengenai Kukang Jawa merupakan media yang efektif untuk memperkenalkan Kukang Jawa kepada masyarakat sebagai hewan yang terancam punah sehingga para remaja dapat ikut menjaga untuk melestarikan Kukang Jawa.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan kesimpulan yang di dapat pada latar belakang, maka tujuan dari perancangan sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan dan kepedulian masyarakat terhadap kondisi Kukang Jawa.
2. Meningkatnya jumlah donasi untuk menyelamatkan Kukang Jawa

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Data yang dikumpulkan dalam perancangan desain media informasi mengenai Kukang Jawa ini di dapat melalui data kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan data kualitatif dilakukan secara langsung dengan cara melakukan wawancara terhadap narasumber, yaitu tokoh ahli mengenai hewan Kukang Jawa. Untuk pengambilan data kuantitatif dilakukan dengan cara membuat dan menyebarkan kuesioner.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi-referensi yang bersumber dari buku, jurnal maupun desertasi. Sumber-sumber referensi tersebut memiliki keterkaitan terhadap penelitian sehingga dapat memperkuat perspektif dari penelitian yang dilakukan.

b. Metode Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan cara melakukan observasi mengenai informasi tentang Kukang Jawa secara langsung maupun melakukan observasi lapangan terhadap para remaja yang berada di Kota Bandung.

c. Metode Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan dengan menanyakan informasi lebih luas dan mendalam mengenai Kukang Jawa. Informasi didapatkan sesuai pengetahuan yang dimiliki oleh ahli yang terpercaya. Teknik wawancara akan membuat pertanyaan lebih terbuka dan mendalam sehingga informasi tentang Kukang Jawa yang di dapat akan lebih dalam dan terperinci.

d. Metode Kuesioner

Metode Kuesioner dibuat dengan mencantumkan beberapa pertanyaan terbatas mengenai pengetahuan para responden mengenai Kukang Jawa. Kuesioner akan disebar secara acak namun tetap dibatasi hanya untuk masyarakat di Kota Bandung yang sesuai dengan batas target audience yang dituju

1.6.2 Metode Analisis Data

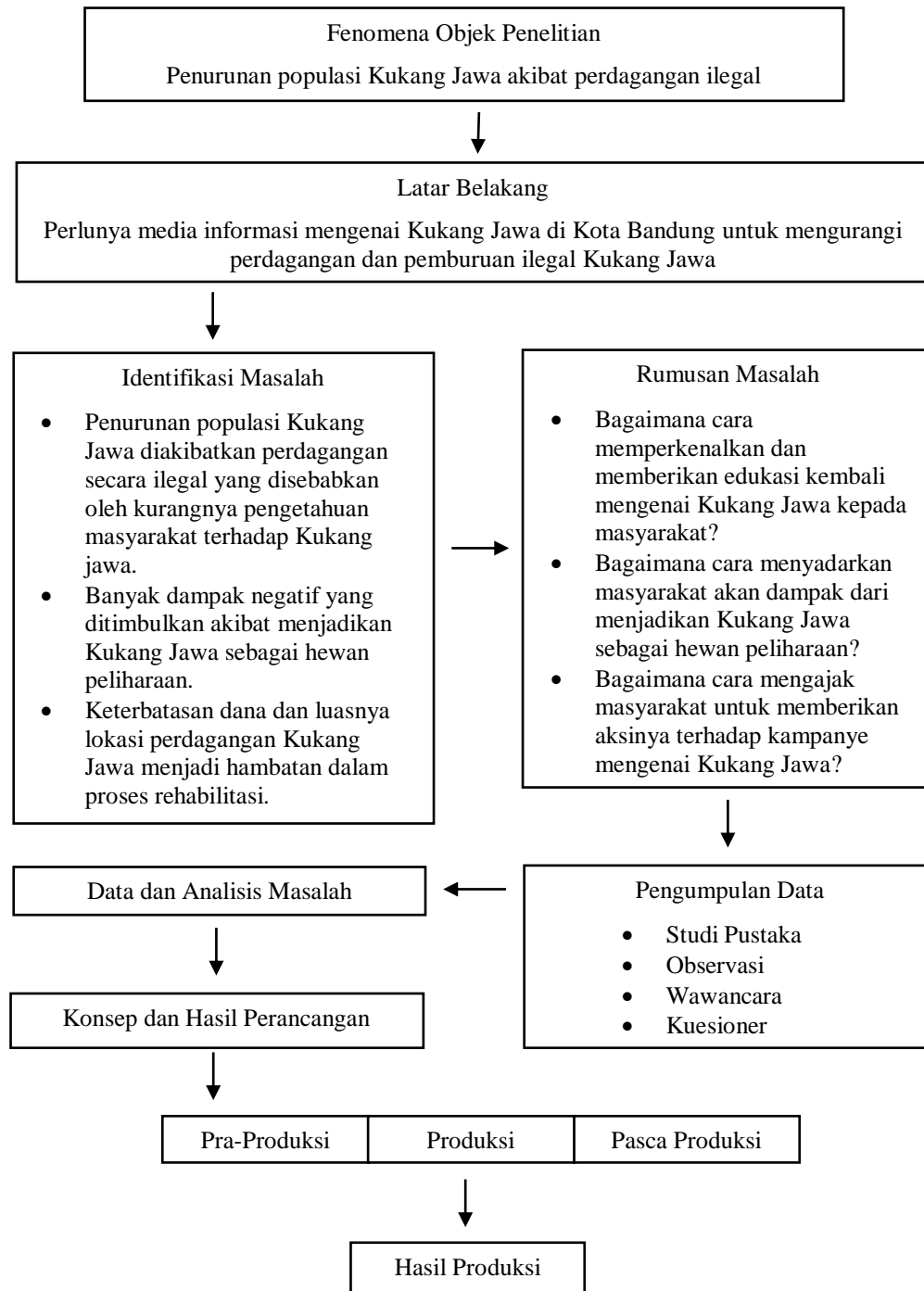
a. Metode Analisis Konten Visual

Analisis konten visual merupakan analisis yang dilakukan berupa penelitian untuk menggambarkan isi pesan yang tersurat secara objektif, sistematis dan kuantitatif.

b. Metode Analisis Matriks

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah proses penarikan kesimpulan dari aspek imaji (sample gambar), aspek pembuat (wawancara kepada ahli) dan aspek pemirsa (penyebaran kuesioner). Metode ini dilakukan sebagai media pembandingan antara karya yang telah dibuat sebelumnya sebagai referensi dalam proses penelitian dan perancangan karya.

1.7 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi Nafilah Arif Ghassani

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini menjelaskan tentang fenomena masalah dari penelitian yang dibuat kedalam bentuk latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan serta pembabakan dari laporan penelitian ini tentang permasalahan mengenai Kukang Jawa.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab 2 ini menjelaskan tentang dasar-dasar teori, kerangka teori dan asumsi yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “ Perancangan Media Informasi Kukang Jawa Di Kota Bandung”.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab 3 ini memuat data-data tentang penelitian, yaitu berupa data studi pustaka, data observasi, data wawancara, data kuesioner serta hasil asumsi dari penelitian mengenai media informasi tentang Kukang Jawa.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab 4 ini memuat mengenai konsep perancangan media informasi yang dibuat mulai dari kosep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, konsep marketting serta mencantumkan hasil dari proses pra-produksi, proses produksi, proses pasca produksi hingga menjadi media yang utuh.

BAB V PENUTUPAN

Pada bab 5 ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian perancangan media informasi mengenai Kukang Jawa dan berisi saran yang ditujukan sebagai perbaikan bagi penulis.