

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Populasi primata langka di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat terutama di alam liar kian menyusut. Ada enam primata endemik Sumatra yang terancam punah di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat. Primata ini mengalami kepunahan secara drastis akibat kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat sejak usia dini.

Pembakaran hutan secara liar sering terjadi di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat bertujuan untuk pembukaan lahan kelapa sawit ilegal, kegiatan ini mengakibatkan primata kehilangan tempat tinggal. Sebagian masyarakat memburu primata sebagai peliharaan atau untuk dijual, perburuan dilatar belakangi dengan anggapan primata adalah hama yang merugikan manusia.

Ironisnya, hobi perburuan primata ini memiliki kebanggaan tersendiri bagi kelompok tertentu terutama generasi muda, menurut Koordinator Profauna Indonesia (PFI) Jawa Barat, Nadya Andriani, masyarakat Indonesia banyak yang belum tahu peran primata bagi kehidupan manusia dalam melestarikan alam, primata berperan dalam menyebarkan benih yang ada di hutan.

Anak-anak usia 7-12 tahun membutuhkan edukasi tentang primata endemik Sumatra yang hampir punah sejak dini, sehingga dari kecil mereka sudah mengetahui primata endemik Sumatra yang langka di lingkungan mereka, dan mengajak mereka untuk memberi tahu masyarakat sekitar mengenai pentingnya menjaga ekosistem hutan.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang media informasi mengenai primata langka di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat, yang hampir punah. Semakin banyak primata langka yang punah, maka generasi ke depan tidak dapat melihat keberadaan primata langka.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Populasi primata endemik Sumatra di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat kian menyusut.
2. Pembakaran hutan secara liar, perburuan liar dan perdagangan satwa liar menyebabkan primata endemik Sumatra terancam punah.
3. Kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat sejak usia dini, mengakibatkan primata endemik Sumatra terancam punah.
4. Anak-anak usia 7-12 tahun perlu mengetahui informasi tentang primata langka.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana merancang media edukasi dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual untuk anak-anak usia 7-12 tahun di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat, tentang primata endemik Sumatra yang hampir punah?

1.3. Ruang Lingkup

Agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka perlu dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. *What* (Apa latar belakang dari peneliti?)
Primata endemik Sumatra di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat terancam punah.
2. *Why* (Mengapa penelitian ini dilakukan?)
Untuk mencari informasi mengenai media edukasi yang cocok kepada anak-anak usia 7-12 tahun di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat tentang primata endemik Sumatra yang hampir punah.

3. *Who* (Siapa target audiens dari perancangan ini?)
Anak-anak usia 7-12 tahun, agar saat tumbuh dewasa mereka menyadari primata endemik yang hidup di lingkungan mereka, dan mereka dapat mempengaruhi orang di lingkungan tersebut untuk mengenal dan melindungi primata endemik Sumatra yang hampir punah di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat.
4. *Where* (Dimana penelitian ini dilakukan?)
Penelitian dilakukan di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat, karena kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat sejak usia dini, tentang primata endemik Sumatra yang hampir punah.
5. *When*(Kapan penelitian ini akan dilakukan?)
Penelitian akan di lakukan pada tanggal 25 februari 2020 – 20 maret 2020.
6. *How* (Bagaimana merancang media informasi?)
Merancang buku cerita yang mudah dimengerti oleh anak-anak umur 7-12 tahun.

1.4 Tujuan Perancangan

Untuk memberikan edukasi kepada anak-anak usia 7-12 tahun, mengenai primata endemik Sumatra yang hapir punah di Bukittinggi, Kabupaten Agam.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini menggunakan beberapa teori pengumpulan data yang dimaksudkan untuk mempermudah penulis dalam pengerjakan laporan tugas akhir. Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Mengumpulkan Informasi mengenai primata langka di Balai Konservasi Sumber Daya Alam dan Taman Margasatwa Kinantan Bukittinggi. Mencari tahu media informasi yang tepat kepada masyarakat, mengenai primata Bukittinggi, Kabupaten Agam,

Sumatra Barat yang hampir punah dengan melakukan pengamatan langsung.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner berupa angket pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden, untuk dijawabnya sesuai dengan variabel yang akan diukur oleh peneliti (Sugiono, 2012 : 192).

3. Wawancara

Mengumpulkan data dengan melakukan wawancara yang dilakukan kepada narasumber, yaitu pendapat ahli tentang primata Bukittinggi, melakukan wawancara kepada masyarakat, untuk mencari tahu media informasi yang tepat untuk anak-anak usia 7-12 tahun di Bukittinggi, Kabupaten Agam, Sumatra Barat dan melakukan wawancara kepada ahli mengenai proses perancangan media informasi yang akan dibuat untuk anak-anak usia 7-12 tahun.

4. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dari berbagai sumber pustaka dan berbagai media, seperti buku dan internet yang berhubungan dengan penelitian.

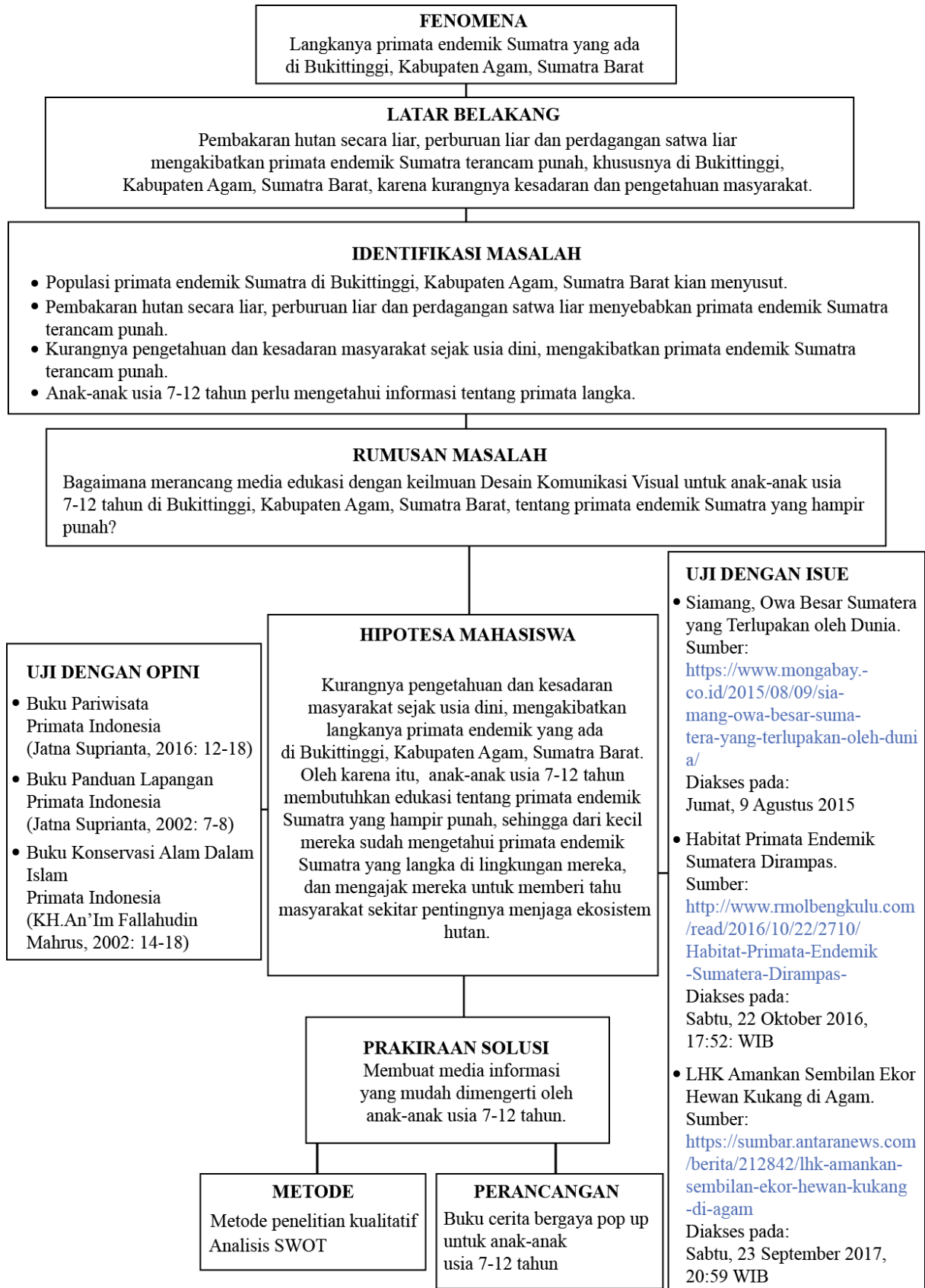
Data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, wawancara dan studi pustaka diolah menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah suatu cara untuk memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri (Imam Gunawan, 2013 : 2-3).

1.5.2 Metode Analisis SWOT

Cara analisis yang digunakan untuk penelitian ini adalah Analisis teknik SWOT, untuk mengembangkan konsep ide perancangan. Analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari Strength dan

Weakness, serta faktor luar yang terdiri dari Opportunity dan Threat (Soewardikoen, 2013:62).

1.6 Kerangka Pemikiran



1.7 Pembabakan

Perancangan ini terdiri dari lima bab dengan susunan penulisan sebagai berikut:

1.7.1 Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode penelitian, serta kerangka pemikiran.

1.7.2 Bab II Dasar Pemikiran

Pada bab ini Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang (contoh: pijakan teori IMC, branding, media promosi, untuk merancang rebranding dan promosi produk; contoh : Pijakan teori story telling, ilustrasi, komik untuk merancang komik).

1.7.3 Bab III Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini akan diuraikan hasil :

- Data institusi pemberi proyek (Misalnya : Dept Pendidikan Dasar, LSM anak, dll)
- Data produk : produk barang atau jasa, atau ide, yang akan digarap.
- Data khalayak sasaran : Demografis, Psikografis, Perilaku konsumen.
- Data proyek sejenis yang pernah dilakukan dan penilaiannya.
- Data hasil observasi, wawancara, kuesioner, dll.
- Analisis : Misalnya dengan matriks atau tabel, analisis SWOT, analisis sebab akibat, analisis perbandingan, atau cara yang lainnya untuk menghasilkan konsep perancangan.

1.7.4 Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan konsep dan hasil perancangan yang terdiri dari:

- Konsep : konsep pesan (Ide besar), konsep Kreatif (pendekatan), konsep Media (media apa saja yang digunakan, perencanaan media, biaya media, dll), konsep Visual (jenis-jenis huruf, bentuk, warna, gaya visual).
- Konsep Bisnis atau konsep Marketing Communication yang dipergunakan.
- Hasil Perancangan, mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

1.7.5 Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran penelitian.