

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang memiliki banyak suku dan kebudayaan yang beraneka ragam. Hingga pada tahun 2010, menurut data Badan Pusat Statistik menyebutkan suku di Indonesia berjumlah 1330 kelompok suku di Indonesia. Hingga disebutkan oleh Jokowi pada tahun 2019, Indonesia memiliki 714 suku dan 1.001 bahasa daerah.. Menurut Koetjaraningrat, suku merupakan sekelompok manusia yang menyatu dengan budaya setempat itu dan dilakukan secara sadar dan biasanya berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang sama. Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Kebudayaan yang dimaksud adalah dimulai dari adat-istiadat, kepercayaan, tingkah laku, makanan daerah, pakaian, dll. Di Sumatera sendiri, terdapat banyak sekali suku yang berkembang, seperti Suku Kluet (Aceh), Suku Nias (Sumatera Utara), Suku Minangkabau (Sumatera Barat), dan Suku Anak Dalam (Jambi).

Suku Anak Dalam atau Orang Rimba merupakan suku yang berasal dari Jambi. Selama ini Suku Anak Dalam hidup mengandalkan ekosistem yang ada didalam hutan. Bahkan, Suku Anak Dalam menganggap bahwa hutan merupakan hak milik mereka dan tidak ada orang luar yang boleh mengganggu hutan mereka. Segala hal yang berada di hutan berguna dalam keseharian mereka. Hutan dan Suku Anak Dalam tidak dapat dipisahkan. Suku Anak Dalam hidup bergantung dengan hasil dan ekosistem yang terdapat didalam hutan.

Ekosistem menurut Soemarwoto (1997:23) terbentuk oleh suatu kumpulan komponen makhluk hidup dan tak hidup disuatu tempat yang kemudian melakukan interaksi membentuk kesatuan yang teratur. Terdapat suatu hubungan timbal balik yang

disebabkan oleh ekosistem. Sedangkan, kunci keteraturan ekosistem berada ditangan manusia, sebagai makhluk yang memiliki akal sehat. Keberlangsungan ekosistem sangat dipengaruhi dengan bagaimana manusia memperlakukannya. Apabila manusia dapat merawat dan memanfaatkan ekosistem dengan baik, maka dapat tercipta suatu lingkungan ekosistem yang saling menguntungkan.

Hasil buruan hewan, tumbuhan obat, pepohonan, sungai, dedaunan, umbi-umbian liar dan sebagainya sangat diperlukan Suku Anak Dalam untuk mencukupi kehidupan mereka. Manurung (2013:63) mengatakan bahwa Bagi Orang Rimba, kenikmatan tertinggi hanyalah saat hutan memberi mereka hidup. Hal ini dapat dipahami karena keseharian Suku Anak Dalam berada dihutan, dengan memanfaatkan hasil kekayaan hutan. Mereka percaya hutan adalah milik mereka, dan adat mereka tak boleh diusik oleh orang luar. Dari kepercayaan Suku Anak Dalam, dapat dikatakan bahwa manusia tidak dapat bertahan hidup tanpa adanya ekosistem yang ada di hutan. Adapun beberapa contoh dari fungsi hutan adalah menjadi sumber oksigen bagi makhluk hidup dan menyerap karbon dioksida dari makhluk hidup, penyedia sumber obat-obatan dari tanaman obat, pencegah banjir karena menyerap air terutama pada daerah dataran rendah, sebagai habitat berbagai jenis keanekaragaman hayati. Maka dapat disimpulkan bahwa, manusia harus menjaga hutan dan ekosistemnya dengan baik.

Namun, telah banyak ancaman dan perubahan yang terjadi pada kehidupan Suku Anak Dalam. Perubahan ini berdampak pada kebudayaan dan keadaan ekosistem hutan Suku Anak Dalam. Perusakan hutan dan ekosistem yang dilakukan oleh oknum tak bertanggung jawab yang melanggar hukum, tentunya menjadi suatu masalah yang serius bagi Suku Anak Dalam. Padahal, bagi Suku Anak Dalam hutan bukan hanya tempat mereka mengandalkan kehidupan. Tetapi sebagai bagian dari identitas kebudayaan mereka. Apabila tidak ada hutan, maka tidak ada Suku Anak Dalam. Maka dari itu, demi menjaga kelestarian Suku Anak Dalam pemerintah dan oknum yang melanggar hukum harus dapat menjaga kelestarian budaya Suku Anak Dalam.

Perusakan ekosistem hutan mengakibatkan makhluk hidup yang ada didalam hutan terancam keberadaanya. Terutama dengan adanya kasus perusakan hutan secara besar-besaran seperti pembakaran hutan, penebangan pohon dan pemberian racun di air dapat memberikan dampak negatif yang sangat besar. Begitupula dengan kasus perburuan liar yang mengambil hewan-hewan hutan daerah.

Melalui fenomena dan kasus tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlunya edukasi mengenai kepentingan menjaga ekosistem hutan. Edukasi yang diajarkan, dapat dimulai dari sejak anak-anak, agar mengajarkan pentingnya menjaga serta mengenalkan ekosistem yang hidup didalam hutan. Berangkat dari penelitian, akan dibuat sebuah perancangan *interactive children's storybook*. Melalui buku cerita bergambar yang menarik, dapat membuat anak menjadi lebih aktif dan dapat mengidentifikasi perilaku dari karakter yang dapat ditiru dan ditinggalkan. Maka dari itu, penciptaan sebuah *interactive children's storybook* yang dapat mempresentasikan suatu tindakan yang baik ataupun buruk harus benar-benar dilakukan dengan mengerti unsur pembuatan *storybook* tersebut.

1.2 Permasalahan :

1.2.1 Identifikasi Masalah :

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut;

1. Suku Anak Dalam hidup didalam hutan jambi dengan mengandalkan ekosistem hutan sebagai sumber kehidupan mereka.
2. Keseimbangan ekosistem sangat berperan penting bagi Suku Anak Dalam, namun dengan adanya berbagai ancaman dan masalah dari pihak luar maka bisa mengakibatkan masalah yang besar bagi Suku Anak Dalam.
3. Perlunya perancangan *storybook* untuk mengedukasi anak mengenai pentingnya menjaga ekosistem hutan.

1.2.2 Rumusan Masalah :

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil menurut pernyataan identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk ekosistem hutan di Jambi serta cara pandang dan perilaku Suku Anak Dalam terhadap ekosistem hutan?
2. Bagaimana merancang *interactive children's storybook* yang meliputi *story*, *visual* dan *audio*?

1.3 Ruang Lingkup :

1. Apa : Mengangkat fenomena mengenai pentingnya hubungan antara Suku Anak Dalam Jambi dan ekosistem didalam hutan.
2. Siapa : Target audiensi dari perancangan ini adalah anak dari rentang usia empat sampai delapan tahun.
3. Bagaimana : Perancangan ini berfokus pada pembuatan *Storybook Interactive 2D* yang akan menyampaikan fenomena hubungan antara Suku Anak Dalam dan ekosistem didalam hutan
4. Tempat : Penelitian akan mengambil latar dan budaya dari Suku Anak Dalam di Jambi, begitu pula pada ekosistem hutan akan mengadaptasi bentuk ekosistem hutan Jambi dari bentuk biotik dan abiotik, yang meliputi tumbuhan hutan, satwa, dan bentuk lingkungan.
5. Waktu : Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian dan mencari data dimulai dari bulan Mei 2019 sampai bulan Desember 2019. Dan waktu yang digunakan untuk membuat perancangan akan dimulai dari bulan Oktober 2019 sampai Juni 2020

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan :

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui bentuk ekosistem hutan di Jambi serta cara pandang dan perilaku Suku Anak Dalam terhadap ekosistem hutan.
2. Untuk mengetahui hasil perancangan *Interactive children's storybook* yang meliputi *story*, *visual* dan *audio*.

1.4.2 Manfaat Perancangan :

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah :

1. Manfaat Teoretis :

Berdasarkan manfaat teoretis dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis serta hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat menjadi suatu kajian yang berguna sebagai referensi dan sebagai wadah sumbangan pemikiran yang dikembangkan oleh peneliti selanjutnya mengenai hubungan Suku Anak Dalam dengan ekosistem hutan di wilayahnya. Selain itu memberikan kontribusi untuk pengetahuan dan wawasan sebagai pengembangan ilmu mengenai perancangan *Storybook Digital* di Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat Praktis :

a. Bagi Penulis

- Menambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai hubungan Suku Anak Dalam dengan ekosistem hutan
- Menambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai perancangan *Interactive Storybook* yang baik sesuai dengan target khalayak sasaran

b. Bagi Masyarakat Umum

- Mengedukasi masyarakat mengenai keseimbangan ekosistem yang diperlukan oleh manusia terkhusus Suku Anak Dalam
- Memberitahu kepada masyarakat mengenai ancaman kehidupan ekosistem hutan dan Suku Anak Dalam yang datang dari pihak luar

c. Bagi Anak

- Mengedukasi anak mengenai kehidupan Suku Anak Dalam yang semakin terkikis dan tidak diketahui oleh anak kebanyakan
- Mengedukasi anak hewan-hewan satwa liar, fauna khas Jambi dan lingkungan biotik yang ada didalam hutan Jambi
- Sebagai sarana pengenalan kepada anak mengenai pentingnya menjaga ekosistem yang ada didalam hutan

1.5 Metode Perancangan

1.5.1 Metode Pendekatan

Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang meliputi :

1. Studi Kasus

Studi kasus yang digunakan membahas fenomena mengenai kepentingan dan keterkaitan ekosistem hutan dengan Suku Anak Dalam. Dengan menekankan bagaimana bentuk kebudayaan dan aktivitas keseharian Suku Anak Dalam di hutan, serta membahas bagaimana bentuk dari ekosistem hutan Jambi yang ditinggali.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian melalui pendekatan metode kualitatif yang meliputi :

1. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan mencari data-data yang diperlukan. Data tersebut dikategorikan berdasarkan pembahasan yang terkandung. Kumpulan data pertama mengenai kehidupan dan kebudayaan sampel yaitu Suku Anak Dalam, data yang dikumpulkan adalah keseharian dan sumber kehidupan sampel, hubungan erat antara sampel dengan ekosistem hutan, *etnozologi* sampel terhadap hewan. Kumpulan data kedua mengenai ilmu pengetahuan dan teori ekosistem yang berkembang di wilayah tinggal sampel. Yang dibahas pertama mengenai hewan endemik atau satwa liar yang

ada di daerah sampel tinggal. Yang dibahas kedua mengenai bentuk hutan, tumbuhan khas daerah. Data yang digunakan dalam penelitian berbentuk jurnal, *ebook* dan buku fisik.

2. Observasi

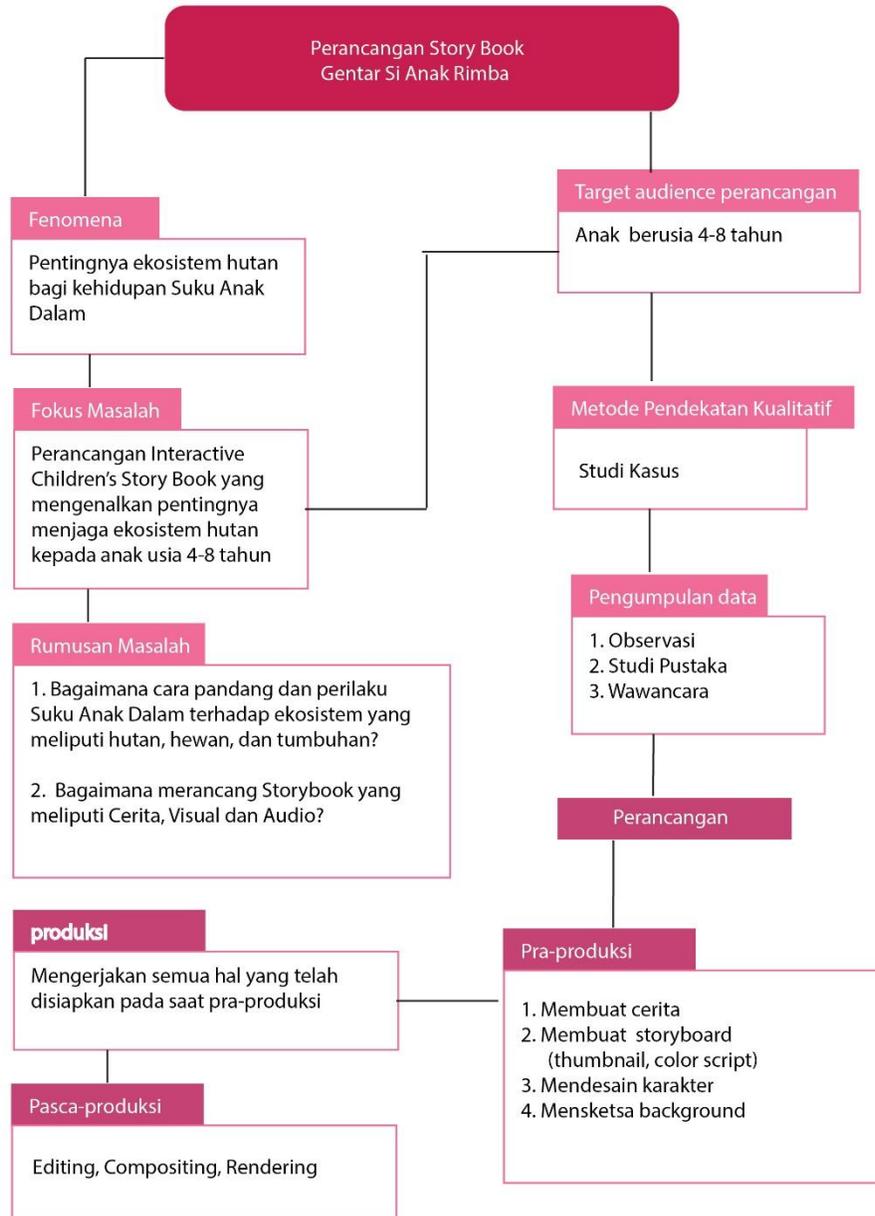
Penulis mengunjungi salah satu kebun binatang besar di Indonesia yaitu Ragunan, Jakarta Selatan. Berdasarkan data terdapat 295 spesies dan 4040 spesimen. Pada saat kunjungan, penulis mendapat informasi mengenai hewan-hewan khas daerah Indonesia. Pada beberapa kesempatan, penulis dapat melihat langsung interaksi hewan tersebut terhadap manusia. Penulis lebih sering mengobservasi primata, hasil pengamatan menunjukkan bagaimana tingkah laku spesies primata berbeda ketika berinteraksi dengan manusia, yang menimbulkan spekulasi.

Observasi kedua dilakukan di TK Telkom School Buah Batu, Bandung. Kegiatan yang dilakukan adalah mempelajari bagaimana cara anak TK belajar dan bagaimana tanggapan mereka ketika bermain aplikasi *interactive children's storybook*

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Ismi Despi Ariza, seorang alumni Desain Komunikasi Visual Telkom University Angkatan 2015. Beliau juga membahas mengenai Suku Anak Dalam, namun dengan topik penyaluran edukasi bagi Suku Anak Dalam. Beliau mendokumentasikan kehidupan sampel dan beberapa hari hidup dengan Suku Anak Dalam. Dalam sesi wawancara, beliau menceritakan bagaimana pengalamannya selama beradaptasi dengan Suku Anak Dalam.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

Dalam penulisan laporan perancangan ini, terdapat lima bab yang akan menjelaskan isi konten berbeda. Diharapkan penjelasan ringkas mengenai gambaran isi konten tiap bab dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Berikut adalah penjelasan dari tiap pembabakan :

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab pertama menjelaskan tentang permasalahan yang tercantum di latar belakang, yang kemudian diidentifikasi masalah yang ada menjadi rumusan masalah, dan membuat batasan masalah. Serta terdapat tujuan, manfaat, dan penjelasan metode penelitian yang digunakan. Lalu menyertakan kerangka penelitian agar memudahkan pembaca mengerti alur penelitian.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab kedua berisi mengenai teori yang digunakan untuk pengumpulan data serta teori yang digunakan untuk perancangan karya. Teori yang digunakan akan berhubungan dengan fenomena, topik dan ruang lingkup sebagai landasan utama perancangan *storybook*. Adapun teori yang penulis gunakan adalah teori keterkaitan antara ekosistem hutan dan Suku Anak Dalam, teori perburuan liar, teori pembuatan desain karakter 2D, teori metode kualitatif, teori mengenai perancangan *storybook* untuk anak.

3. BAB III Uraian Data dan Analisis

Pada bab ketiga berisi mengenai data-data yang telah penulis kumpulkan. Yang kemudia data tersebut dianalisis. Dalam analisis, penulis menggunakan metode kualitatif, meliputi data objek, data khalayak sasaran, analisis karya sejenis, dan hasil pengembangan data.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab keempat berisi penjelasan mengenai konsep perancangan yang memaparkan hal yang berkaitan dengan progress perancangan *interactive children's storybook*.

5. BAB V Penutup

Pada bab lima berisi kesimpulan yang berkaitan dengan hasil penelitian. Serta terdapat saran yang diharapkan mampu memberikan pelajaran baru tentang perancangan *interactive children's storybook* dan perusakan hutan di Indonesia yang berfokus pada keterkaitan Suku Anak Dalam terhadap ekosistem hutan bagi penelitian selanjutnya.