

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki keanekaragaman hayati yang tinggi terutama keberadaan akan kekayaan satwa primatanya. Menurut Tri Atmoko dalam bukunya yang berjudul *Bekantan Kuala Samboja Bertahan dalam Keterbatasan* (2012), tercatat sebanyak 233 jenis primata di seluruh dunia (Goodman et al., 1998), dan lebih dari 40 (17,17%) jenis berada di Indonesia dan 30% diantaranya adalah endemik (MCNeely et al., 1990). Faktor-faktor penyebab keaneragaman *flora* dan *fauna* sangat tinggi yaitu sejarah geologi, evolusi bumi serta iklim di Indonesia.

Sayangnya keberadaan beragam satwa primata di Indonesia tersebut terancam punah jumlah populasinya yang diakibatkan oleh beberapa faktor terutama yang disebabkan oleh kesengajaan manusia, mulai dari perubahan fungsi hutan yang dapat mengancam habitat satwa, pembakaran hutan, pemburuan liar, menjual satwa secara ilegal, pencemaran lingkungan dan lain-lain. Hal ini perlu mendapatkan perhatian lebih serius dimana satwa primata yang merupakan salah satu kekayaan alam dan identitas bangsa mulai terancam keberadaannya ditangan orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Dan salah satu satwa primata asli Indonesia yang mulai terancam punah keberadaannya yaitu Bekantan. (Berdasarkan data IUCN (*International Union for Concervation Nature*) *Redlist*. Tabel terdapat pada bab 3)

Bekantan atau nama ilmiahnya *Nasalis Larvatus* sedangkan dalam bahasa inggris disebut *Long-Nosed Monkey* atau *Proboscis Monkey* merupakan primata endemik yang pada habitat aslinya sering dijumpai di hutan bakau, rawa-rawa, dan hutan pantai di pulau Kalimantan. Satwa mamalia dari suku *cercophytecidae* ini merupakan sejenis kera yang memiliki rambut berwarna coklat kemerahan dan memiliki keunikan yang berbeda dari hewan lainnya yaitu pada bagian morfologi hidungnya. Selain itu, Bekantan juga merupakan maskot sebuah taman hiburan Dunia Fantasi Ancol, dan juga Bekantan dijadikan maskot (fauna identitas) provinsi Kalimantan Selatan berdasarkan SK Gubernur Kalsel No. 29 Tahun 1990

pada tanggal 16 Januari 1990.

Menurut Vincent Nijman dalam bukunya *Forest and Primates*, keunikan dan kekhasan morfologi dari Bekantan membuat primata ini paling kharismatik di Asia Tenggara. Selain itu, Bekantan merupakan salah satu satwa primata kebanggaan selain Orangutan karena penanganan Bekantan dalam *captive* cukup sulit dan memerlukan biaya besar dan perawat satwa yang berdedikasi tinggi dan Indonesia sangat beruntung memiliki bekantan liar yang hidup dan tinggal di habitat aslinya. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa satwa primata Bekantan yang diangkat sebagai tema utama.

Buku anak adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan baca dan minat anak dari kelompok usia tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai dari prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Buku anak dapat merangsang perkembangan pola pikir, imajinasi serta kreatifitas si anak. Buku untuk anak secara khusus dibuat dan diberi ilustrasi hingga anak berusia 12 sampai 13 tahun (wikipedia.org). Saat ini, buku anak tidak hanya berisikan informasi-informasi dengan gambar saja tetapi sudah mengalami perubahan menjadi buku yang mampu berinteraksi dan memberikan pengalaman bagi para pembacanya terutama anak-anak, buku ini biasa disebut dengan buku interaktif.

Buku interaktif adalah adalah buku yang dapat berinteraksi langsung dengan pembacanya dengan berbagai macam cara penyampaian serta pengalaman yang dapat membuat pembaca merasakan sensasi yang berbeda pada saat proses pemahaman dan pembelajaran isi buku. Perkembangan buku interaktif anak memunculkan banyak ide-ide kreatif dari para pembuat buku dalam penyampaian informasi yang terdapat pada buku yang dikemas secara lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat baca anak. Dalam prosesnya, pembuatan buku untuk anak perlu diperhatikan bentuk penyesuaiannya terhadap usia anak dengan psikologi anak agar isi dan pesan yang disampaikan melalui buku tersebut dapat diterima dengan baik.

Mengapa media yang dipakai adalah buku? Meskipun media digital sebagai sarana belajar dan bermain banyak digunakan saat ini, akan tetapi buku masih mempunyai keunggulan tersendiri dimata masyarakat. Keunggulan dari buku dibandingkan media pembelajaran digital yaitu buku dinilai lebih praktis

dan murah dibandingkan dengan *e-book* karena tanpa menggunakan media akses penunjang yang tidak semua orang memilikinya seperti misalnya *smartphone*, *tablet* dan laptop, buku cetak dapat membantu gerak motorik secara langsung terutama buku-buku yang memiliki permainan aktifitas didalamnya, dan lain-lain.

Seperti yang sering ditemukan di toko-toko buku, ada beragam buku anak dengan alat bantu bermain dan belajar seperti stiker, *puzzle*, boneka, *crayon* dan ada juga yang menerapkan teknologi didalamnya seperti *audio*. Selain itu penggunaan material-material unik dalam pembuatan buku anak yang dapat membuat buku lebih menarik hingga mampu memunculkan *image* dari buku tersebut sehingga buku terlihat lebih menonjol dibandingkan buku-buku yang sudah ada.

Kurangnya pengetahuan tentang satwa primata Bekantan yang didapatkan di sekolah, di media cetak dan di televisi menjadi salah satu alasan pembuatan media belajar melalui buku interaktif yang dapat membantu anak-anak Indonesia mana pada kenyataannya masih banyak yang belum mengetahui dan mengenal apa itu Bekantan. Selain itu, jumlah buku-buku yang membahas satwa Bekantan sangat sedikit bahkan sulit untuk ditemukan di pasaran. Ditambah lagi, Bekantan memiliki pesona keunikan visual yang mempunyai daya tarik tersendiri dan berbeda dengan satwa-satwa lainnya sehingga menarik untuk dipelajari.

Sebagai seorang DKV, penulis merasa tertarik untuk membuat perancangan buku interaktif anak, yang diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan terutama tentang satwa primata yaitu Bekantan dengan cara yang menyenangkan serta mendidik, dilengkapi dengan permainan sederhana untuk mengasah motorik, disertai dengan visualisasi yang mendukung proses pembelajaran dan pemahaman terutama bagi anak.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Keberadaan beragam satwa primata di Indonesia terancam punah, salah satunya adalah Bekantan.
- Buku pembelajaran tentang satwa primata Bekantan masih sangat kurang terutama untuk anak.

- Buku yang bagaimana yang dapat membantu mengembangkan kreatifitas anak dan pengenalan lingkungan sejak dini terutama satwa – satwa langka di Indonesia.
- Bagaimana merancang sebuah buku interaktif anak yang diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan terutama tentang satwa primata yaitu Bekantan dengan cara yang menyenangkan serta mendidik.

1.2.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas adalah bagaimana membuat perancangan buku interaktif untuk anak mengenai satwa langka terutama Bekantan?

1.3 Fokus

Untuk memberikan arah yang jelas mengenai masalah yang akan diteliti, maka dalam Tugas Akhir ini penulis membatasi masalah yaitu hanya membahas mengenai bagaimana merancang sebuah buku tentang satwa primata Bekantan untuk anak usia 6-8 tahun dengan menonjolkan segi desain dan interaktifnya.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang media pengetahuan melalui suatu buku interaktif untuk memberikan informasi, menunjang minat baca anak dan mengenalkan sedini mungkin satwa primata langka di Indonesia terutama Bekantan.

1.5 Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah :

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke toko buku dan perpustakaan di kota Bandung untuk mencari referensi berupa buku-buku yang berkaitan dengan buku anak, buku interaktif, buku tentang satwa primata Bekantan dan melakukan kunjungan ke Pusat Primata Schmutzer di kebun binatang Ragunan Jakarta untuk mengamati pergerakan serta postur satwa Bekantan secara langsung.

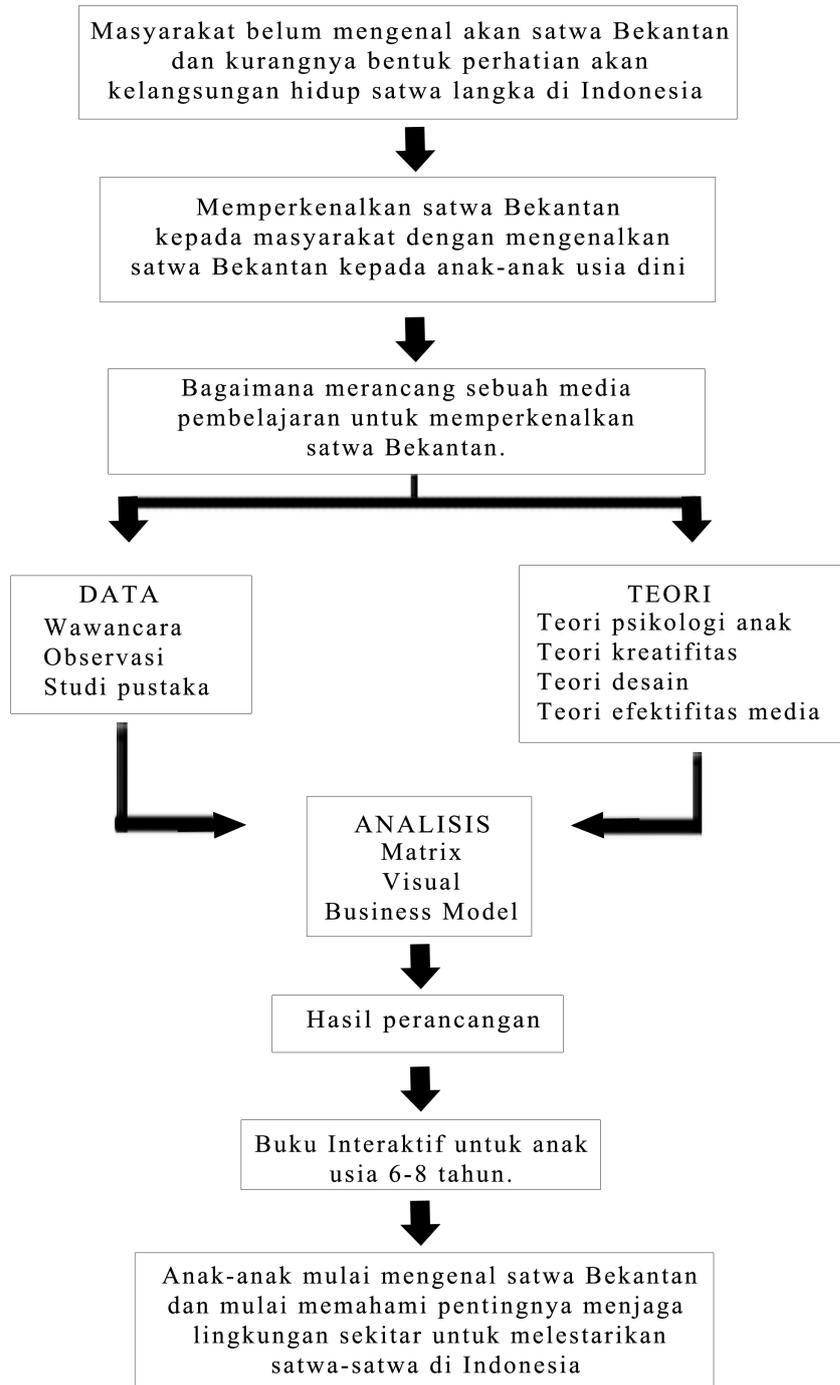
2. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku serta literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dan Pencarian bahan berupa artikel dan informasi melalui internet yang berkaitan dengan judul tugas akhir.

3. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pihak yang mengerti dengan objek permasalahan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1
Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

Untuk memudahkan memahami hasil penelitian, maka penulisan dibagi dalam pembabakan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, menguraikan secara garis besar tema utama dalam perancangan buku interaktif primata langka Bekantan yang meliputi latar belakang masalah, permasalahan, fokus, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

Bab II Dasar Pemikiran, berisi uraian tentang dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan sebagai pijakan untuk merancang.

Bab III Data dan Analisis Masalah, berisi uraian tentang data hasil survei dan analisis.

Bab IV Konsep & Hasil Perancangan, berisi uraian konsep-konsep, perancangan berupa sketsa, penerapan visualisasi dan interaktif pada media.

Bab V Penutup, berisi masukan dan saran pada waktu sidang.

