

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Banyaknya sumber daya alam di Indonesia merupakan anugerah Tuhan yang patut disyukuri dan dijaga. Kekayaan melimpah inilah menjadikan Indonesia memiliki keanekaragaman hayati yang banyak hingga dikenal dengan istilah *Mega Biodiversity Country* dan hal ini didukung oleh pernyataan dari peneliti. Dilansir dari *Media Indonesia* (<https://mediaindonesia.com/humaniora/361101/ri>, diakses Maret 2023), Indonesia merupakan negara *Mega Biodiversity* terbesar setelah Brazil. Menurut peneliti Pusat Penelitian Bioteknologi Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), Wulansih Dwi Astuti menyebutkan bahwa “Di antara seluruh negara-negara di dunia ada 17 negara yang dikategorikan dalam negara yang mempunyai *Mega Biodiversity*, termasuk Indonesia”. Keanekaragaman hayati tersebut ditandai dengan jumlah jenis flora dan fauna yang memiliki persentase tinggi apabila dibandingkan dengan banyaknya jenis yang dimiliki di dunia. Menurut LIPI (2022), flora di Indonesia mewakili sekitar 15,5% dari total flora di dunia, sedangkan keanekaragaman fauna diperkirakan sekitar 17% dari total yang ada di dunia atau sekitar 300.000 spesies fauna hidup di Indonesia. Menurut IUCN (2020) sekitar 680 spesies hewan endemik hidup di Indonesia (Setiawan, 2022). Keanekaragaman inilah yang patut kita jaga dan lestarikan, terutama hewan endemik yang memiliki keunikan daripada hewan lainnya.

Di samping itu, Indonesia pun menyandang status negara dengan daftar panjang hewan liar yang terancam punah. Dilansir dari *Good News from Indonesia* (<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/11/07/menilik-gambarankekayaan-flora-dan-fauna-endemik-indonesia>, diakses Maret 2023), menurut IUCN, saat ini terdapat hewan liar Indonesia terancam punah yang terdiri dari 184 spesies mamalia, 119 spesies burung, 32 spesies reptil, dan 32 spesies amfibi. Apabila dikategorikan berdasarkan tingkat status kepunahannya, maka terdiri dari 69 spesies dengan status kritis (*critically endangered*), 179 spesies dalam status terancam (*endangered*), dan 539 spesies dalam status rentan (*vulnerable*).

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa hewan yang paling banyak mengalami penurunan populasi adalah jenis mamalia. Ancaman terhadap hewan tersebut berupa perburuan, perdagangan liar, kebakaran hutan, perusakan hutan, dan sebagainya. Contoh kasus yang sering ditemukan adalah perburuan gajah. Dilansir dari *detiknews* (<https://news.detik.com/berita/d-5053545/700-gajah-sumatera-mati-karena-diburu-diracun-dalam-10-tahun-terakhir>, diakses Maret 2023) dalam 10 tahun terakhir, sudah tercatat sekitar 700 gajah sumatera yang mati diburu. Catatan tersebut diungkap oleh Forum Konservasi Gajah Indonesia, Dony Gunaryadi. Di perairan pun ditemukan kasus kematian hewan akibat ulah manusia, salah satunya pesut mahakam. Dilansir dari *tribunkaltim* (<https://kaltim.tribunnews.com/2022/09/12/pesut-mahakam-di-ambangkepunahan-peneliti-sebut-penyebab-kematian-tertabrak-tongkang-batubara>, diakses Maret 2023), salah satu penyebab kematian pesut mahakam tersebut dikarenakan tertabrak tongkang batubara yang banyak ditemukan di Sungai Mahakam.

Apabila kejadian buruk seperti di atas dibiarkan begitu saja dan tidak ada penanganan, dikhawatirkan hewan-hewan endemik tersebut akan mengalami kepunahan dan generasi penerus tidak akan pernah tahu tentang satwa endemik di Indonesia. Salah satu solusi dalam mencegah semakin menurunnya tingkat populasi hewan endemik, dapat dimulai dengan memperkenalkan kepada anak mengenai hewan endemik serta memberitahu betapa pentingnya menjaga keseimbangan alam.

Cara yang cukup mudah, yaitu memperkenalkan kepada anak lewat buku pengetahuan, salah satunya ialah ensiklopedia. Dilansir dari *Gramedia.com*, Senin, (01/02/2021), menyebutkan bahwa ensiklopedia memberikan manfaat kepada anak, yaitu menambah wawasan dan pengetahuan, mengetahui suatu hal secara rinci dan sesuai fakta, serta meningkatkan konsentrasi dan memori anak. Namun demikian, kendala yang sering ditemukan yaitu banyaknya tulisan pada buku ensiklopedia, membuat anak lebih mudah bosan dan kurang tertarik. Dalam menangani hal ini, diperlukan adanya tambahan ilustrasi untuk menarik perhatian anak. Hal tersebut sejalan dengan teori kerucut pengalaman (*cone of experiment*) Edgar Dale, 1969 (Hasan dkk, 2021, hlm 74) mengemukakan bahwa pengetahuan atau informasi yang

dapat diterima oleh anak, lebih besar kemungkinan untuk mengingat sebesar 30% dengan simbol visual daripada simbol verbal yang hanya sebesar 10%.

Berdasarkan observasi pada hari Sabtu, 22 Oktober 2022 di Gramedia Merdeka Bandung, penulis menemukan ensiklopedia yang cocok untuk anak dengan dilengkapi ilustrasi dan komik yaitu “Fun Encyclopedia” karya Fabianus Bayu, tahun 2021. Ensiklopedia ini memiliki dua tema, yaitu ensiklopedia pertama tentang fauna darat nusantara dan ensiklopedia kedua tentang fauna air nusantara. Selain judul buku di atas, penulis juga menemukan ensiklopedia yang berjudul “Ensiklopedia Pengetahuan Pertamaku: Laut” karya Polly Cheeseman, tahun 2022. Ensiklopedia tersebut dikemas seperti layaknya buku cerita yang penuh dengan ilustrasi. Adapun beberapa ensiklopedia lainnya yang penulis temukan ternyata isi dari ensiklopedia tersebut masih terlalu banyak teks yang tentu saja kurang cocok untuk anak, terutama anak sekolah dasar kelas bawah (kelas 1-3) atau anak berusia 7-9 tahun.

Adapun penciptaan terdahulu yang serupa dengan penulis dan pernah dilakukan sebelumnya oleh mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI, bernama Yola Nadian Camelia tahun 2021 dalam skripsi penciptaan yang berjudul “Perancangan Ensiklopedia Mini ‘Jelajah Palung Mariana’ Sebagai Upaya Edukasi Siswa SD Kelas Tinggi Hingga SMP”. Pada penciptaan ensiklopedia tersebut, membahas mengenai beberapa informasi palung mariana dengan dilengkapi ilustrasi untuk mendukung dan memudahkan penjelasan sebuah informasi. Kemudian, ditemukan juga skripsi penciptaan mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI, karya Muhammad Irfan Hilmi tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Desain Karakter Berdasarkan Hewan Terancam Punah dari Jawa Barat”. Pada penciptaan tersebut berisi desain karakter, informasi, dan ilustrasi hewan-hewan yang terancam punah dari Jawa Barat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis bertujuan membuat skripsi penciptaan buku ensiklopedia hewan mamalia endemik Indonesia dilindungi untuk anak usia 7-9 tahun. Buku ensiklopedia tersebut diberi judul “Ensiklopedia Hewan Mamalia Endemik Indonesia: Kenali dan Lindungi Aku”. Tema yang dipilih yaitu buku mengenai hewan mamalia endemik Indonesia yang

dilindungi. Target yang dipilih adalah anak usia 7-9 tahun sebagai pengenalan awal kepada anak-anak mengenai hewan mamalia endemik Indonesia yang dilindungi.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, penulis merumuskan beberapa masalah, di antaranya:

1. Bagaimana ide dan konsep ensiklopedia hewan mamalia endemik Indonesia dilindungi untuk anak usia 7-12 tahun?
2. Bagaimana visualisasi dan deskripsi estetis ensiklopedia hewan mamalia endemik Indonesia dilindungi untuk anak usia 7-12 tahun?

### **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan penciptaan ensiklopedia hewan mamalia endemik Indonesia dilindungi untuk anak usia 7-12 tahun adalah sebagai karya skripsi penciptaan yang merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi penciptaan ini juga memiliki tujuan, di antaranya:

1. Untuk mengetahui ide dan konsep ensiklopedia hewan mamalia endemik Indonesia dilindungi untuk anak usia 7-12 tahun.
2. Untuk mengetahui visualisasi dan deskripsi estetis ensiklopedia hewan mamalia endemik Indonesia dilindungi untuk anak usia 7-12 tahun.

### **D. Manfaat Penciptaan**

Manfaat dari penciptaan ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penciptaan ini memberikan manfaat teoretis terhadap pengetahuan tentang hewan mamalia endemik Indonesia yang dilindungi dan dapat menjadi media pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar usia 7-9 tahun dengan konsep ensiklopedia ilustrasi yang dapat membuat anak lebih tertarik terhadap buku dan isinya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Penulis

Penciptaan ensiklopedia ini menjadi sarana untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama menempuh studi, khususnya dalam bidang ilustrasi.

### b. Bagi Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI

Penciptaan karya ensiklopedia ini diharapkan dapat memperkaya kepustakaan dan dapat dijadikan referensi bagi penciptaan serupa berikutnya dengan metode yang lebih mendalam serta lebih baik lagi dari segi teknik maupun media yang digunakan dalam berkarya.

### c. Bagi Ilustrator

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menjadi bahan ide baru dalam berkarya, khususnya ensiklopedia anak dengan bahasan hewan yang lebih beragam untuk ke depannya.

### d. Bagi Penerbit atau Dunia Perbukuan

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan buku dengan bahan dan media yang lebih mendukung bagi anak-anak.

### e. Bagi Target Pembaca atau Masyarakat

Melalui penciptaan karya ini diharapkan target pembaca mendapatkan informasi mengenai hewan mamalia endemik Indonesia yang dilindungi, sehingga dapat meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan.

## **E. Sistematika Penciptaan**

**BAB I PENDAHULUAN**, membahas mengenai pokok bahasan yang mendorong penulis untuk mengangkat tema skripsi penciptaan mengenai ensiklopedia anak tentang hewan mamalia endemik Indonesia yang dilindungi untuk anak usia 7-9 tahun dilengkapi dengan ilustrasi berdasarkan permasalahan yang ditemui. Bab ini menguraikan latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan dan sistematika penciptaan.

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**, membahas mengenai landasan teori berdasarkan kajian teoretis, kajian faktual, dan kajian empiris. Kajian teoretis terdiri

dari teori desain komunikasi visual, ilustrasi, buku ensiklopedia, *layout*, kerucut pengalaman, dan perkembangan anak di usia 7-9 tahun. Kajian faktual membahas mengenai hewan mamalia, seperti status konservasi, penyebab penurunan populasi, dan hewan mamalia langka endemik yang ada di Indonesia. Kajian empiris membahas mengenai ilustrator panutan penulis, pengalaman, penelitian terdahulu, dan buku yang sejenis dengan karya yang dibuat.

BAB III METODE PENCIPTAAN, membahas mengenai metode penciptaan yang penulis gunakan, yaitu *design thinking* dengan terdiri dari beberapa tahap, di antaranya *empathize* (empati), *define* (penetapan), *ideate* (ide), *prototype* (prototipe), *testing* (tes).

BAB IV ANALISIS KARYA HASIL CIPTAAN, menguraikan deskripsi analisis karya secara visual terkonsep yang akan melatarbelakangi hasil karya penciptaan.

BAB V PENUTUP, menguraikan hasil karya penciptaan secara keseluruhan dan saran mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses penciptaan karya tersebut.