

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Terletak di daerah tropis, Indonesia memiliki kekayaan flora dan fauna yang melimpah. Indonesia tercatat memiliki kurang lebih 500 spesies mamalia, 1500 spesies burung, 600 spesies reptilia, 270 spesies amfibia, 120 spesies kupu-kupu dan 20.000 spesies tumbuhan berbunga yang menempati habitat darat dan laut di kepulauan ini (Badan Litbang Kehutanan, 2010). Jumlah yang tidak sedikit ini menuntut upaya pelestarian dan pemeliharaan yang tidak sembarangan. Menurut Badan Litbang Kehutanan, sejak jaman kolonisasi Belanda, pemerintah Indonesia telah menyadari masalah ini dan menetapkan status perlindungan kepada beberapa jenis satwa (2010). Sebagai upaya antisipasi, pemerintah Indonesia juga mengeluarkan berbagai peraturan yang mengatur tata cara pemanfaatan sumber daya untuk memelihara keseimbangan ekologis. Dalam tiga puluh tahun terakhir semakin banyak binatang asli Indonesia yang tergolong ke dalam daftar 'terancam punah' dari IUCN (*International Union for Conservation of Nature and Natural Resources*). Selain itu, Indonesia juga menjadi sorotan dunia akibat laju kerusakan hutan yang cepat serta tingginya tingkat keterancamannya beberapa satwa terhadap kepunahan.

Untuk mengatasi masalah ini, maka dibutuhkan usaha untuk meningkatkan kesadaran serta kepedulian masyarakat terhadap satwa langka yang ada di Indonesia sejak kecil. Di sinilah peran desain komunikasi visual diperlukan. Dalam buku "*Design: A Very Short Introduction*," John Heskett menyampaikan bahwa

istilah ‘komunikasi’ mencakup semua media dua dimensi yang memiliki dampak dalam menginformasikan, mengarahkan, mempengaruhi, menggerakkan, memperkacau hingga memicu amarah. Komunikasi memiliki efek untuk memicu berbagai macam reaksi (2002). Salah satu bidang desain komunikasi visual, yakni desain grafis dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman yang emosional sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini mendasari kebutuhan akan media komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan mudah dicerna bagi para pembaca.

Menurut Landa, ilustrasi adalah suatu visual yang memiliki tujuan untuk memperjelas, memperindah, mengiluminasi atau menunjukkan sebuah pesan, sebagai pendukung dari teks atau dapat berdiri sendiri (2011). Dalam buku bergambar untuk anak-anak, ilustrasi berfungsi sebagai sarana utama untuk membantu memahami dunia yang belum mereka kenal. Di masa ini, media komunikasi yang semakin berkembang mengekspos anak-anak terhadap ilustrasi yang sangat kaya dan beragam. Anak-anak cenderung menyukai ilustrasi naif (memiliki karakteristik seperti gambar anak-anak) yang penuh warna dibandingkan dengan ilustrasi yang sureal dan menyeramkan (Benic & Kalic, 2019).

Dalam buku cerita atau buku pengetahuan, relasi antara teks dan ilustrasi menjadi signifikan, teks narasi memiliki peran utama, dan ilustrasi sebagai pelengkap, menyediakan informasi tambahan secara visual. Fungsi ilustrasi adalah untuk meningkatkan pemahaman, apresiasi serta hiburan (Salisbury, 2004). Ilustrasi yang baik dievaluasi berdasarkan penilaian estetika, *taste*, penggunaan warna secara emosional, tekstur dan bentuk serta pemakaian simbol-simbol. Hal-

hal tersebut merujuk pada subjektivitas dan preferensi personal. Namun, ilustrasi juga dapat dinilai secara objektif. Secara kontekstual, untuk mengukur kualitas sebuah ilustrasi, seseorang harus mempertimbangkan seberapa sukses pesan dapat tersampaikan (Male, 2017).



Gambar 1.1 *E-book* Seri Binatang Langka Indonesia Harimau dan Orang utan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Koen Setyawan menulis *e-book*, “Seri Binatang Langka Indonesia: Harimau dan Orang Utan,” dengan tujuan untuk memperkenalkan dan menyediakan informasi mengenai satwa langka Indonesia kepada anak-anak. Buku digital ini berisi pengetahuan mengenai kehidupan, makanan, perkembangbiakan, bahaya dan ancaman hingga upaya pencegahan kepunahan satwa langka yang ada di Indonesia. *E-book* ini dilengkapi dengan ilustrasi cat air realistik yang berwarna dan beberapa fotografi untuk menjelaskan mengenai satwa-satwa langka yang berhabitat di Indonesia. Konten dalam *e-book*, “Seri Binatang Langka Indonesia: Harimau dan Orang Utan,” akan dikomunikasikan Penulis melalui ilustrasi naif dalam media *movable book*.

Menurut Dzuanda, *movable book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki elemen tiga dimensi, yang menyediakan visualisasi cerita yang menarik. Walau masih didominasi oleh karya impor, *pop-up* yang merupakan salah satu cabang dari *paper engineering*, terus berkembang dan semakin populer di Indonesia. Istilah *pop-up* sendiri pertama kali muncul pada tahun 1906, pada sebuah *cover movable books* yang diproduksi pada masa itu. Namun, *movable books* tidak sama dengan *pop-up*, pada dasarnya *pop-up* merupakan bagian dari *movable book*. Selain memiliki dimensi, *movable books* lebih mudah diingat, karena memiliki efek mengejutkan dari gerakan yang dihasilkan oleh mekanisme kertas di tiap halamannya.

*Movable books* memiliki sejumlah kelebihan bagi perkembangan anak yaitu, mengajarkan anak-anak untuk mengapresiasi dan menggunakan buku dengan hati-hati, meningkatkan interaksi orang tua dan anak, serta meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan minat baca anak (2011). Menurut Dyc dan Hewitt, terdapat beberapa manfaat dari *movable book* dalam pembelajaran, yaitu: 1) mempermudah menjelaskan suatu obyek, 2) membantu memvisualisasikan dunia di sekitar, 3) memfasilitasi pengajaran anak usia dasar, 4) menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, efektif dan bermakna (2011: 7-9). Pernyataan ini berhasil dibuktikan oleh sebuah penelitian oleh Klein, Gray, Zhanova & Rule (2015), yang menyatakan bahwa *movable book* mampu meningkatkan motivasi belajar anak, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak ketika mempelajari materi tengkorak binatang. Terdapat pula beberapa riset terkait

*movable books* yang membuktikan manfaat positifnya. Sebuah penelitian oleh Rahmawati, dan Rukiyati (2018) dengan judul, “*Developing Pop-Up Book Learning Media to Improve Cognitive Ability of Children Aged 4-5 Years,*” membuktikan bahwa media *pop-up book* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak umur 4-5 tahun secara efektif. Penelitian lain oleh Hidayah (2020) dengan judul, “*The Effect of Pop Up Book Activites on Group A’s Early Childhood Creativity,*” membuktikan bahwa aktivitas menggunakan media *movable books* mampu meningkatkan kreativitas anak-anak PAUD secara signifikan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap kondisi flora dan fauna Indonesia.
- 1.2.2 Dibutuhkan media komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan mudah dipahami oleh anak-anak.
- 1.2.3 Dibutuhkan ilustrasi yang berkualitas (dapat menyampaikan pesan dengan baik) dan sesuai dengan preferensi anak-anak sebagai pelengkap teks dalam buku.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimanakah merancang *movable book* dari konten *e-book*, “Seri Binatang Langka Indonesia: Harimau dan Orang utan” agar informasi dapat tersampaikan dengan efektif dan mudah dipahami oleh anak-anak?



## **1.4 Tujuan Perancangan**

Perancangan *movable book* pengetahuan ini memiliki tujuan yaitu memberikan desain konten *e-book* dalam bentuk *movable book* yang ditujukan kepada anak-anak untuk memaksimalkan penyampaian informasi mengenai satwa langka Indonesia.

## **1.5 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan *movable book* ini bagi masyarakat, dunia keilmuan desain dan Universitas Pelita Harapan, sebagai berikut:

### **1.5.1 Bagi Masyarakat**

Penulis berharap masyarakat dapat menikmati media edukasi *movable book* ini agar meningkatnya minat belajar dan rasa cinta akan satwa langka Indonesia.

### **1.5.2 Bagi Dunia Keilmuan**

Penulis berharap perancangan *movable book* ini dapat menjadi sumber inspirasi, referensi serta bahan pembelajaran di kemudian hari.

### **1.5.3 Bagi Universitas Pelita Harapan**

Penulis berharap agar karya perancangan *movable book* ini dapat bermanfaat sebagai referensi atau acuan pembelajaran dalam menghadirkan visual yang mendukung konten pengetahuan.