

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki tiga spesies orangutan, yakni orangutan Sumatera (*Pongo Abellii*), orangutan Kalimantan (*Pongo Pygmaeus*) dan orangutan Tapanuli (*Pongo Tapanuliensis*). Ketiganya berstatus kritis (*Critically Endangered/CR*) berdasarkan daftar merah IUCN (*International Union for Conservation of Nature and Natural Resources*). Ini diakibatkan karena hilangnya hutan yang menjadi habitat primata satu ini, padahal orangutan memiliki peran penting untuk menjaga regenerasi hutan, yakni sebagai penyebar biji .

Orangutan merupakan satwa yang dilindungi dalam hukum nasional, berdasarkan UU Nomor 5 Tahun 1990 tentang konservasi sumber daya alam hayati dan ekosistemnya. Dalam CITES (*Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora*) yang merupakan perjanjian internasional antarnegara, yang bertujuan untuk melindungi tumbuhan dan satwa liar terhadap perdagangan internasional, status ketiga spesies orangutan ini adalah *Appendix I* yang artinya spesies ini tidak boleh diperdagangkan. Sayangnya, primata ini banyak diburu karena dianggap hama oleh masyarakat di sekitar habitatnya. Tidak hanya itu, bayi orangutan juga banyak diperjualbelikan secara ilegal dan ini adalah sebuah tindak kejahatan. (WWF.2023)

Berdasarkan penelitian para ahli menyimpulkan bahwa primata ini memiliki sebaran yang terbatas pada saat ini, sebaran orangutan hanya di wilayah Sumatera dan Kalimantan. Akan tetapi, pembukaan lahan yang besar di kedua pulau ini

telah menyebabkan fragmentasi hutan terus meluas dan menjadi ancaman serius untuk konservasi orangutan. Akibat dari pembukaan lahan yang terjadi secara terus-menerus mengakibatkan menurunnya jumlah populasi orangutan. Selain itu, perburuan liar, alih fungsi lahan hutan menjadi perkebunan kelapa sawit dan kerusakan habitat akibat adanya pembalakan baik berizin ataupun tidak berizin juga menyebabkan populasi orangutan dari tahun ke tahun mengalami penurunan (Prayogo dkk, 2014). Hal tersebut terjadi karena hutan yang menjadi habitat orangutan telah rusak akibat penebangan liar, konversi lahan, kebakaran hutan, perburuan untuk penjualan daging orangutan serta perdagangan orangutan sebagai hewan peliharaan.

Yayasan Ekosistem Lestari (YEL) berusaha untuk melindungi apa yang tersisa dari ekosistem Leuser yang unik sebagai warisan dunia UNESCO (*The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*), yang menjadi habitat bagi beberapa kehidupan tanaman dan hewan yang paling melimpah dan beragam yang diketahui sains. Secara khusus, YEL adalah mitra pendiri program konservasi orangutan Sumatera, yang bertujuan untuk meningkatkan kelangsungan hidup spesies orangutan Sumatera yang terancam punah. Didirikan pada awal tahun 2000, YEL adalah organisasi nirlaba yang berfokus pada konservasi, pendidikan lingkungan dan pengembangan masyarakat, khususnya yang tinggal berdekatan dengan kawasan konservasi. Menanggapi munculnya berbagai masalah lingkungan di Sumatera terhadap kehidupan satwa endemik, YEL berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam hal ini salah satu hal yang dilakukan YEL dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan memberikan

edukasi kepada masyarakat mengenai orangutan, oleh karena itu dari sejak dini perlu dikenalkan dan diberi edukasi mengenai berbagai macam satwa endemik seperti halnya orangutan yang ada di sekitar mereka, agar dapat mengetahui betapa penting sebenarnya peran dari satwa yang kini terancam punah tersebut bagi kelangsungan ekosistem yang ada di hutan.

Di zaman serba digital seperti saat ini, tentu menjadi tantangan sendirinya yang di mana yang seharusnya anak masih harus belajar dengan lingkungan sekitarnya agar melatih tumbuh kembang anak tersebut, baik tumbuh kembang secara moral, sosial emosional, juga perkembangan motorik anak, yang di mana untuk meningkatkan kemampuan tersebut perlu adanya media yang dapat mendukung juga menarik bagi anak, salah satunya yaitu media yang dapat mengajak bermain sambil belajar mengenai satwa yang terancam punah ini, sehingga nantinya akan tumbuh nilai-nilai kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Setiap anak memiliki kepribadian yang berbeda dan memiliki pemikiran dan dunianya sendiri. Untuk mendidik anak perlu dibekali tentang pemahaman tentang dunia anak dan bagaimana proses perkembangannya. Anak yang lebih sering menghabiskan waktu dengan gawainya terkadang jauh dari sifat sosial dan anak yang demikian itu lebih bersifat individualis. terdapat tiga faktor yang menjadi penyebab kecanduan gawai, yaitu rendahnya kontrol diri, kesepian, dan *sensation seeking behavior* yaitu sifat di mana seseorang memiliki kebutuhan akan sensasi dan pengalaman yang bervariasi atau berulang-ulang. Secara statistik kontribusi ketiga variabel ini terhadap kecanduan smartphone sebesar 23.7% (Usni Dwi

Ambarwaty, 2018). Di sini tentu harus ada metode pembelajaran atau pengenalan mengenai satwa yang terancam punah ini dengan cara dikemas agar lebih menarik dan tidak membuat jenuh dalam memahaminya, oleh karena itu dalam hal ini media yang tepat untuk diterapkan dalam hal ini yaitu *popup*, yang di mana *popup* ini merupakan media yang memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik sehingga tidak membosankan dan dapat memberikan edukasi dengan baik, dalam hal ini yang dimaksud dapat memberikan edukasi dengan baik yaitu media ini memberikan ilustrasi atau desain yang dikemas dengan menggunakan gaya *flat design* yang mengacu pada sifat sederhana, mudah dimengerti dan informatif, disamping itu bentuknya yang unik ini akan menarik perhatian sehingga akan lebih antusias dalam memahami tentang sesuatu.

Popup adalah sebuah media berupa kartu atau buku yang ketika di buka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. *Popup* ini sangat cocok sebagai media pengenalan satwa endemik ini, yang di mana ketika media ini dibuka akan mengeluarkan gambar yang muncul kepermukaan, sehingga anak lebih tertarik dalam melihatnya, media ini juga dapat membuat anak lebih mudah memahami dan lebih fokus dalam melihat media tersebut, sehingga anak tersebut tidak mudah melupakan penyampaian apa yang ada di dalam media tersebut. Media ini juga dapat memberikan motivasi bagi anak-anak yang melihatnya sehingga dapat dengan mudah memahami apa dampak dari satwa yang terancam punah ini jika tidak ada lagi di habitatnya, ini akan membawa dampak positif bagi anak yang di mana akan tertanam rasa peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Menyadari masalah yang terjadi karena kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar terutama satwa yang terancam punah seperti orangutan ini, maka penulis menyajikan objek penelitian terhadap orangutan Sumatera yang diwadahi oleh YEL sebagai proposal skripsi dengan judul **“Perancangan *Popup* Tentang Habitat Orangutan Sebagai Sarana Edukasi Untuk Yayasan Ekosistem Lestari Bagi Anak-Anak”**. Media *Popup* ini diharapkan menjadi media yang dapat membantu meningkatkan kepedulian masyarakat dan sebagai media edukasi bagi anak serta meningkatkan dan memberikan wawasan yang lebih luas terhadap orangutan yang kini terancam punah.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka dapat ditarik perumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini bagaimana memberikan edukasi terhadap anak-anak dan juga masyarakat mengenai orangutan dan habitatnya dengan menggunakan *popup* yang dijadikan sebagai media untuk edukasi mengenai orangutan agar anak-anak dan masyarakat dapat lebih mudah mengerti dan tentunya lebih menyenangkan saat melihat media edukasi tersebut.

I.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang penulisan di atas, maka batasan masalah yang akan dikerjakan dalam perancangan *popup* adalah :

- a. Edukasi yang terkandung di dalam *popup* ini yaitu mengenal dan mengetahui apa itu orangutan dan konflik yang dialami orangutan di dalam masyarakat.
- b. *Popup* ini ditujukan untuk anak-anak usia 6-18 tahun.

- c. Di dalam *popup* ini hanya menjelaskan tentang orangutan, habitat, dan konfliknya terhadap masyarakat.
- d. Media *popup* ini berisikan cerita konflik orangutan terhadap masyarakat berdasarkan data YEL.
- e. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.
- f. *Popup* ini diproduksi hanya untuk keperluan edukasi YEL mengenai orangutan.
- g. Media *popup* ini berbentuk buku dan media digital berupa video *popup* buku tersebut.

I.4. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari perancangan ini yang disampaikan penulis adalah:

- a. Memberikan edukasi terhadap anak-anak dalam mengenal orangutan.
- b. Membantu dan memotivasi anak-anak dalam belajar mengenal orangutan dengan media *popup* tersebut.
- c. Mendapatkan pengetahuan baru melalui media edukasi *popup* yang berisikan mengenai orangutan.
- d. Menciptakan inovasi *popup* dengan interaktif sebagai media mengenal dan belajar untuk anak-anak.
- e. Meningkatkan proses kegiatan belajar anak.

I.5. Manfaat

Berdasarkan tujuan yang penulis sampaikan diatas, maka manfaat yang nantinya dari perancangan *popup* sebagai media edukasi tentang orangutan ini yaitu:

- a. Dalam hal ini manfaat yang pertama dalam pembuatan media *popup* ini untuk memberikan edukasi terhadap anak dalam mengenal lebih dekat tentang orangutan baik mengenai jenis orangutan itu sendiri dan juga mengenai habitat aslinya.
- b. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui kegiatan bermain anak belajar banyak hal, tentu bermain merupakan bagian yang penting dalam tumbuh kembang anak, sehingga media *popup* ini dapat membantu untuk membuat anak lebih mengenal tentang orangutan dengan cara belajar sambil bermain.
- c. Buku ini berisikan mengenai orangutan baik mengenai habitat dan juga kehidupan orangutan itu sendiri, *popup* ini dapat menjadi media edukasi yang lebih efisien dalam memberitahukan kepada masyarakat terkhususnya bagi anak-anak betapa pentingnya orangutan bagi kelangusungan kehidupan yang ada di hutan.
- d. Perkembangan media pembelajaran yang tidak membosankan merupakan kunci utama dalam menyampaikan sesuatu yang mudah dan tentunya akan lama untuk diingat karena media yang digunakan cukup menarik, *popup* ini bisa menjadi referensi inovasi baru mengenai pembuatan media edukasi pembelajaran bagi anak-anak, sehingga lebih memotivasi anak untuk mencari pengetahuan baru.

- e. Peningkatan pembelajaran dengan media edukasi *popup* ini tentunya meningkatkan pembelajaran anak, karena memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik yang membuat pembaca dari buku ini tidak cepat bosan dan dapat mengikuti tentang apa yang ingin disampaikan dari isi buku tersebut.
- f. Anak akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan media ini, sebab tidak hanya membaca dari media *popup* ini tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti bermain.