

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Kawasan Kepulauan Seribu merupakan bagian dari wilayah DKI Jakarta dengan posisi geografis berada pada antara 106°25'-106°40' BT dan 05°24'-05°45' LS, dengan luas daratan sekitar 843,65ha, dan luas perairan sekitar 7.000 km<sup>2</sup> dengan 106 pulau. Menurut data dari Pulau Seribu Traveling tahun 2021, kegiatan wisata bahari meliputi wahana permainan air, *diving & snorkling*, eksplorasi pulau dan memancing. Dalam kegiatan tersebut pengunjung dapat menyaksikan secara langsung berbagai ekosistem terumbu karang. *Diving* merupakan salah satu kegiatan wisata yang tidak langsung dapat mempengaruhi pada ekosistem terumbu karang secara langsung maupun tidak. Selain *diving* Adapun penyebab lain seperti kontak fisik dengan terumbu karang antara wisatawan. Kerusakan yang terjadi pada ekosistem terumbu karang diyakini terkait dengan keberadaan terumbu karang oleh wisatawan bahari, peran terumbu karang terhadap bioma laut lainnya, dan pemahaman sikap wisatawan bahari terhadap terumbu karang.

Tercatat data dari PSSDAL (Pusat Survei Sumber Daya Alam Laut) tahun 2019, sebanyak 60 persen terumbu karang yang berada di Kepulauan Seribu mengalami kerusakan. Persentase kerusakan terumbu karang mencapai 60 persen, yang mana mencapai 4.570 hektar terumbu karang yang mengalami kerusakan. Banyak faktor kerusakan pada terumbu karang yaitu dari jaring nelayan yang tidak sesuai, pembangunan sarana sampai dengan kegiatan wisata. Pada tahun 2018 lalu terjadi kecelakaan kapal Gandha Nusantara yaitu kapal karam yang mengakibatkan kerusakan ekosistem terumbu karang seluas 1.020 meter persegi di Kawasan Pulau Pari, Kepulauan Seribu.

Berdasarkan data dari CRITC COREMAP – LIPI (*Coral Reef Information and Training Centers*), ekosistem terumbu karang di Indonesia berada di bawah tekanan berat dari aktivitas penangkapan ikan yang

menggunakan bahan beracun dan bahan peledak, diperkirakan hampir 25% ekosistem terumbu karang mati.

Dampak dari kerusakan ekosistem terumbu karang dapat menyebabkan abrasi pantai dan berpengaruh pada ekosistem biota laut lainnya. Adapun fungsi terumbu karang yaitu untuk peredam tingginya gelombang laut sehingga dapat meminimalkan tingkat gelombang yang akan melewati lamun menuju ke hutan bakau. Bilamana ekosistem terumbu karang rusak oleh gelombang, maka dapat menyebabkan abrasi pantai. Abrasi adalah proses pengikisan pantai melalui gelombang dan arus laut yang sifatnya merusak.

Terumbu karang adalah salah satu struktur biologis yang seluruhnya tercipta dari aktivitas biologis, bila ekosistem terumbu karang rusak maka diperlukan waktu yang lama untuk menumbuhkan terumbu karang yang baru. Coordinator WWF Indonesia Seram Seas, Tutus Wijanarko mengatakan bahwa terumbu karang termasuk hewan purba dimana agar bisa pulih seperti keadaan semula dibutuhkan waktu sekitar ratusan tahun. Dalam satu tahun karang hanya dapat tumbuh sekitar 1cm. Masih banyak orang – orang di usia dewasa yang belum tahu apa saja manfaat dan dampak bila terjadinya kerusakan ekosistem terumbu karang. Apabila hanya memberi informasi kepada orang dewasa saat ekosistem sudah rusak maka akan diperlukan waktu yang lama untuk ekosistem terumbu karang kembali pulih. Namun jika diterapkan pada anak sejak usia dini informasi tersebut akan tertanam diingatan anak yang akan mereka terapkan diusia dewasa nanti. Usia dini adalah usia emas dimana akan menentukan masa depannya, pada usia tersebut anak akan menyerap informasi untuk kehidupannya di masa mendatang. Diharapkan anak akan menerapkan informasi di usia dewasa nanti.

Berdasarkan latar belakang diatas, banyak hal yang mengakibatkan rusaknya ekosistem terumbu karang salah satunya di karenakan kurangnya edukasi atau pengetahuan masyarakat maupun wisatawan terhadap manfaat serta peran dari adanya ekosistem terumbu karang. Pada penelitian ini penulis merancang media edukasi untuk anak – anak mengenai pelestarian ekosistem terumbu karang. Perancangan tersebut dipilih agar anak memiliki pengetahuan

pada ekosistem terumbu karang. Dikarenakan target audience pada perancangan ini adalah anak usia 5 – 10 tahun, untuk anak usia rentang 10 tahun dapat membaca sendiri namun untuk anak usia rentang 5 tahun diperlukannya peranan orang tua untuk membacanya sehingga informasi yang diberikan sampai kepada target audience maupun orang tuanya. Melalui perancangan ini diharapkan orang tua dapat membantu dalam penyampaian informasi kepada anak sehingga anak dapat tumbuh dengan bekal informasi dari buku dan dapat menerapkannya di usia dewasa nanti.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah :

1. Masih banyak wisatawan yang tidak tahu peran terumbu karang dan dampak rusaknya ekosistem terumbu karang bagi lingkungan.
2. Kurangnya kesadaran akan nilai penting sumber daya ekosistem terumbu karang.
3. Masih banyak ekosistem terumbu karang yang rusak.
4. Kurangnya media edukasi tentang ekosistem terumbu karang untuk anak – anak.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari perancangan ini yaitu sebagai berikut :

Bagaimana merancang sebuah media edukasi untuk anak usia 5 – 10 tahun dalam rangka mengenalkan pelestarian dan dampak dari rusaknya ekosistem terumbu karang di Kepulauan Seribu?

## **1.3 Ruang Lingkup**

1. Apa  
Perancangan media edukasi mengenai pelestarian dan dampak dari rusaknya ekosistem terumbu karang di Kepulauan Seribu.
2. Siapa

Target utama pada perancangan ini adalah anak dengan rentang umur 5 – 10 tahun. Adapun target kedua pada perancangan ini adalah orang dewasa dengan tujuan menemani anak dalam memberikan pemahaman mengenai alur dan narasi pada buku ilustrasi.

3. Kapan

Penelitian dan perancangan untuk perancangan buku ilustrasi ini akan dilakukan pada bulan Maret 2021 hingga Agustus 2021.

4. Dimana

Perancangan dan penelitian karya ini dilakukan di kota Jakarta.

5. Mengapa

Kurangnya media informasi mengenai pelestarian dan dampak dari rusaknya ekosistem terumbu karang di Kepulauan Seribu.

6. Bagaimana

Penulis merancang sebuah buku ilustrasi anak sebagai media informasi mengenai pelestarian dan dampak dari rusaknya ekosistem terumbu karang di Kepulauan Seribu.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini Adapun hal yang ingin penulis capai yaitu :

Menemukan solusi dalam bentuk rancangan buku ilustrasi anak guna meningkatkan pemahaman anak – anak mengenai pelestarian dan dampak dari rusaknya ekosistem terumbu karang di Kepulauan Seribu.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif berdasarkan filsafat enterpretive, digunakan saat meneliti kondisi objek yang alamiah, dan peneliti sebagai instrument kunci. menggunakan teknik triangulasi (gabungan) pada pengumpulan data, dengan analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian lebih menekankan makna pada generalisasi. (Sugiyono, 2013: 37).

### **1. Studi Pustaka**

Penulis menggunakan metode studi Pustaka dengan teknik mengumpulkan data dari buku – buku dan artikel yang berisikan informasi mengenai konsep ekosistem terumbu karang.

## **2. Observasi**

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data untuk mengetahui kondisi objek yang diteliti dengan cara memperhatikan dan meninjau langsung ke lokasi penelitian. (Supriyati, 2011:46).

## **3. Wawancara**

Jenis wawancara yang akan digunakan oleh penulis adalah wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam terhadap narasumber. Sehingga peneliti dapat menentukan masalahnya (Sugiono, 2006 :140)

## **4. Kuesioner**

Kuesioner merupakan teknik memperoleh data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden lalu jawaban responden dihitung (Soewardikoen, 2013 : 25)

### **1.6 Analisis Data**

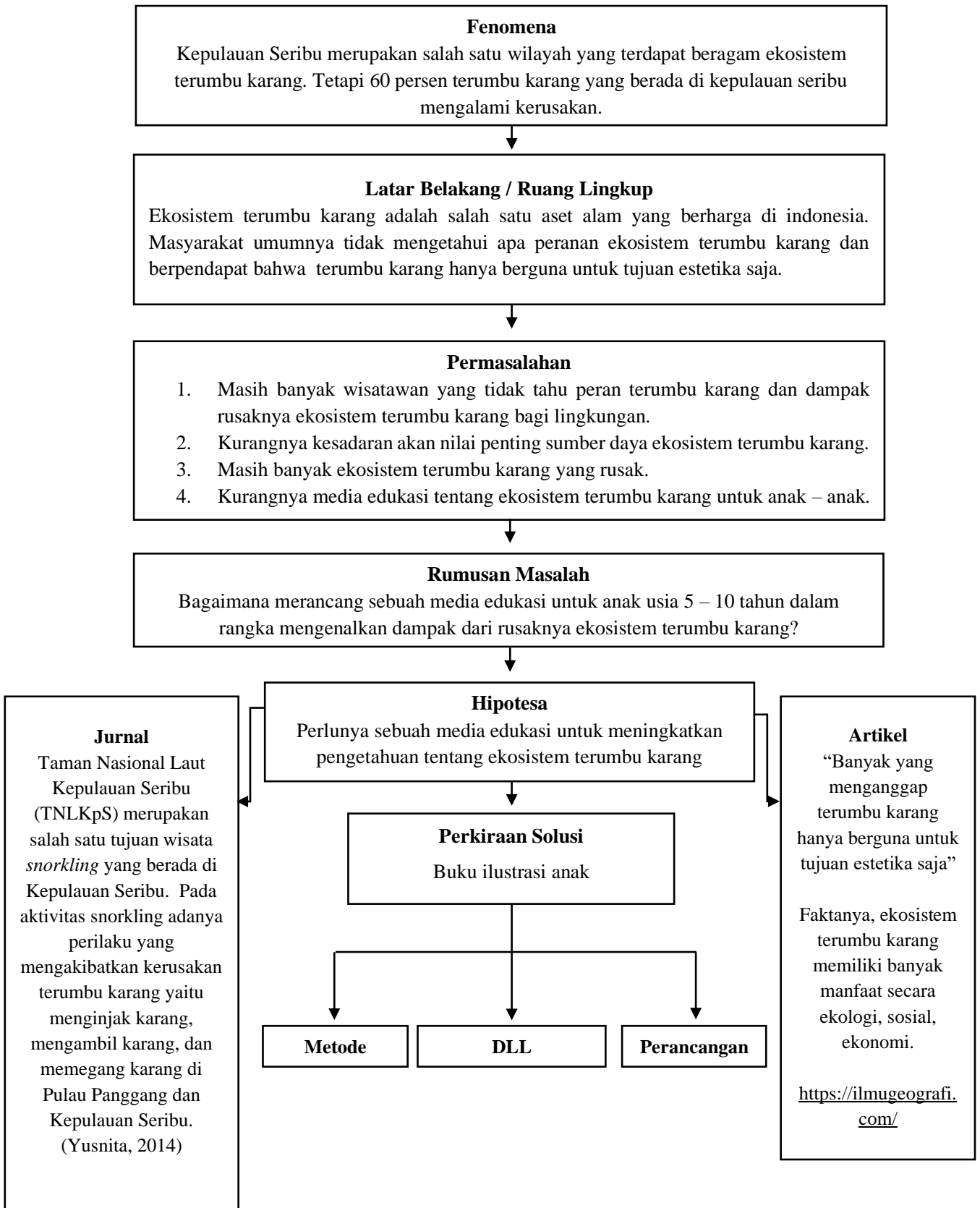
#### **1. Analisis visual**

Analisis visual adalah salah satu tahap analisis data yang didapat dengan menjelaskan dan menginterpretasi visual dengan cara mendeskripsikan, analisa dan nilai.

#### **2. Analisis matriks**

Analisis matriks adalah analisis data dengan membandingkan beberapa data visual yang ditemukan. Objek visual akan terlihat perbedaannya dengan membandingkan melalui sebuah tolok ukur yang sama.

## 1.7 Kerangka Perancangan



## **1.8 Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus permasalahan, tujuan dari perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis data, kerangka perancangan dan pembabakan dari tiap bab dalam tugas akhir ini.

### **BAB II Dasar Teori**

Bab ini berisikan dasar pemikiran relevan yang digunakan sebagai pijakan atau acuan dalam proses perancangan objek penelitian.

### **BAB III Data dan Analisis Data**

Berisikan data hasil survey dan analisis visual yang memuat analisis data, ringkasan wawancara, data hasil kuisisioner, analisis konten visual, analisis matriks visual, analisis data kuisisioner, dan penarikan kesimpulan.

### **BAB IV Kesimpulan**

Bab ini berisi kesimpulan atas rancangan yang telah dibuat, saran terhadap karya yang dihasilkan dan rekomendasi yang dapat diterapkan untuk perancangan selanjutnya.