

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya alam merupakan sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan dan kebutuhan hidup manusia agar hidup lebih sejahtera, yang terdapat di sekitar alam lingkungan hidup manusia.

Sumber daya alam hayati terdiri dari sumber daya alam hewani dan nabati yang tersebar didarat dan laut selain hutan yang luas. Terlebih, jumlah dan kualitas sumber daya alam sangat beraneka ragam dan tersebar di berbagai daerah, selain itu kualitasnya pun sangat baik sehingga dapat diekspor di berbagai negara di dunia untuk dapat memenuhi devisa negara. [http://intl.feedfury.com, 2008]

Indonesia merupakan negara pengekspor 75% sarang walet yang beredar di dunia, hal ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki prospek yang sangat besar dalam budi daya walet, karena kondisinya yang sesuai untuk perkembangbiakan walet, iklim tropis merupakan kunci utama walet menyukai berkembangbiak di Indonesia. [http://duniawalet.com, 2009]

Burung Walet [*aerodramus fusiphagus*] merupakan jenis burung pemakan serangga dengan kaki yang lemah sehingga tidak dapat bertengger di pohon, maka dari itu burung walet terbang dengan jarak puluhan kilometer setiap harinya. Secara morfologi, walet memiliki sepasang *glandula salivales* yang terletak di bawah lidah untuk memproduksi air liur yang digunakan untuk membuat sarang yang memiliki nilai gizi tinggi dan sangat berkhasiat seperti untuk menyerang kanker, AIDS, hingga sangat baik untuk kehamilan. Sarang walet mengandung asam amino esensial sangat lengkap yang mudah diserap tubuh manusia serta

dapat dikonsumsi, dan biasanya dibuat sup, karena sebagai makanan sarang walet mengandung gizi sangat lengkap dengan nilai tinggi, yakni kalori, protein, lemak, karbohidrat, kalsium, fosfor, vitamin, dan mineral, sehingga kadar asam amino yang dikandung dalam sarang walet terbilang sangat lengkap. [Tim Penulis PS, 2009:172]

Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi yang kreatif, teknik serta media yang tepat dalam menyampaikan isi pesan maupun gagasan secara visual berupa elemen grafis yang diungkapkan dalam bentuk tipografi, ilustrasi, photo, warna, *layout* yang dapat dipadukan dengan suara maupun visual 3 dimensi. Dalam bentuk visual yang inovatif serta mampu menarik target pasar secara efektif, efisien, komunikatif, serta atraktif.

Di zaman sekarang ini, pelajar atau siswa cenderung malas dan tidak mau mengetahui berita seputar ilmu pengetahuan umum, walau masih ada yang ingin mengetahui hanya sebagian kecil saja. Mereka lebih menyukai hal-hal yang praktis dan menyenangkan bagi mereka, mereka cenderung tidak senang membaca *text book* dengan bahasan yang berat, dan tulisan yang padat. Dalam menyikapi hal ini diperlukan suatu inovatif yang mampu menarik pelajar atau siswa untuk menoleh ilmu di luar pelajaran yang diajarkan di sekolah untuk menambah pengetahuan mereka akan dunia luar.

1.2 Ruang Lingkup

Kurang minatnya dan rasa ingin tahu yang belum dibangun dalam kehidupan pelajar membuat ilmu pengetahuan menjadi tidak efektif untuk disampaikan terutama dalam bentuk *text book* padat tulisan pada buku ensiklopedia, walaupun terdapat gambar.

Perancangan buku ensiklopedia atraktif ini diharapkan mampu mendongkrak pengetahuan anak-anak bangsa yang masih sangat minim dan terkesan kurang diperhatikan dalam hal

eksplorasi seiring perkembangan daya berpikir mereka, sehingga terkesan disia-siakan oleh banyak hal yang kurang berguna.

Segmentasi adalah kalangan pelajar Sekolah Dasar Akhir dan sekolah Menengah Pertama, usia antara 10 - 15 tahun, penghasilan orang tua menengah ke atas (B-A), hidup di perkotaan.

Permasalahan

Hal ini dapat dibahas dengan masalah-masalah sebagai berikut :

- Bagaimana sumber daya alam yang sangat berharga dimiliki Indonesia dapat dikenal sedini mungkin oleh para pelajar ?
- Bagaimana pengetahuan tentang kehidupan unggas dan perkembangannya dapat dimengerti baik oleh siswa?
- Bagaimana siswa mengerti serta mendapatkan ilmu baru secara “fun”, namun efisien ?

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari pembuatan buku ensiklopedia "Dunia Unggas" adalah :

- Mengungkapkan sumber daya alam Indonesia, yang selama ini masih kurang diperlihatkan dan diketahui umum.
- Untuk meningkatkan ketertarikan membaca buku ensiklopedia di kalangan pelajar, pengetahuan yang dapat menumbuhkan kemajuan bangsa.
- Menambah pengalaman dan wawasan pelajar dalam bidang ilmu pengetahuan umum khususnya tentang "Dunia Unggas".
- Pelajar mampu dengan mudah menangkap isi dari buku ensiklopedia karena dibuat

atraktif dan menimbulkan rasa senang saat membacanya.

- Membuat suatu ensiklopedia inovatif yang atraktif, mampu memberikan efek positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan di Indonesia.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam menyusun laporan ini adalah :

- Observasi atau wawancara dengan cara bertanya dan mencatat langsung kepada nara sumber yang dipercaya, mengenai informasi seputar Dunia Walet.
- Metode empirik, yaitu dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi (rumah walet) dalam usaha penyusunan laporan.
- Studi pustaka, dengan sumber membaca buku yang mendukung usaha pembuatan ensiklopedia agar tepat dan akurat.
- *Online*, yaitu *browsing* melalui internet untuk lebih mendalami wawasan mengenai informasi sarang walet opini, maupun pengalaman para pengelola sarang walet di Indonesia.
- Angket atau Kuesioner, dengan mengedarkan kuesioner kepada para anak-anak usia 10-15 tahun.

1.5 Skema Perancangan

