

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Indonesia adalah Negara dengan keanekaragaman hayati yang sangat banyak. Salah satunya adalah keanekaragaman jenis satwanya. Dari sekian banyak keanekaragaman jenis satwanya, banyak yang terancam punah atau bahkan telah mengalami kepunahan.

Usaha yang dilakukan untuk mencegah kepunahan semakin bertambah telah dilakukan oleh berbagai kalangan termasuk pemerintah dan lembaga pelestarian. Hukum telah dikeluarkan oleh pemerintah untuk menangani hal ini, tapi tetap saja terdapat celah untuk melakukan pengrusakan hutan dan perburuan gelap.

Kesadaran orang-orang tentang pelestarian lingkungan telah meningkat, tapi tidak sedikit yang tidak peduli. Orang-orang yang tinggal di kota besar dengan segala kebutuhannya menggunakan bahan-bahan yang berasal dari alam dan kurang mempedulikan bagaimana sumber daya alam tersebut tetap ada. Padahal sumber daya alam tersebut dapat dikatakan sebagai sumber dari kehidupan mereka juga yang tinggal di kota.

Selain itu, keberadaan hewan juga mengalami ancaman. Perusakan alam yang menyebabkan perusakan habitat hewan-hewan tinggal dan juga perburuan untuk mengambil bagian tubuh tertentu atau melakukan penangkapan untuk dijual ke pasar bagi para kolektor hewan-hewan langka.

Pendidikan menjadi jalan untuk meningkatkan kesadaran orang akan kepedulian lingkungan dan melestarikan keanekaragaman hayati. Penanaman nilai-nilai tentang pelestarian lingkungan kepada anak-anak dapat meningkatkan kesadaran pelestarian lingkungan. Anak-anak sebagai generasi penerus nantinya akan berperan dalam menentukan nasib dari bumi dan keberlangsungan hidup yang akan datang.

Maka penting untuk menyampaikan tentang pelestarian alam dan lingkungan kepada anak-anak sejak usia sekolah. Dalam ilmu desain dan komunikasi visual, hal tersebut dapat dilakukan dengan membuat desain sebuah buku yang memberikan informasi dan memberikan bagaimana cara untuk melestarikan lingkungan hidup

1.2. Rumusan Masalah dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah secara umum adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara untuk menanamkan pendidikan lingkungan hidup dan mengubah pandangan orang agar tidak hanya mementingkan keuntungan sendiri?

Rumusan masalah secara khusus adalah:

1. Bagaimana perancangan buku tentang lingkungan hidup untuk anak-anak sekolah dasar?
2. Bagaimana cara menyampaikan materi pendidikan lingkungan hidup untuk anak-anak sekolah dasar?

Agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas, maka penulis memberikan batasan permasalahan yakni:

1. Upaya pelestarian alam yakni pelestarian ekosistem hutan

2. Hewan yang dibahas dibatasi hanya hewan-hewan endemik Indonesia dan berstatus kritis dalam daftar merah IUCN
3. Upaya pelestarian yang dapat dilakukan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari

1.3. Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka rancangan diharapkan membawa hasil sebagai berikut:

1. Membentuk karakter anak agar menjadi seseorang yang peduli dan mencintai lingkungan alam
2. Memberikan informasi mengenai bagaimana cara memberikan pendidikan lingkungan hidup untuk para pelajar sekolah dasar
3. Membangun kesadaran agar orang-orang mau melestarikan keanekaragaman hayati yang ada di Indonesia

1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan ini, penulis akan melakukan pengumpulan data dengan cara :

- Observasi

Melakukan pengamatan mengenai hewan-hewan langka yang dapat diamati di tempat-tempat konservasi

- Wawancara

Melakukan wawancara kepada orang-orang yang terkait dalam dunia pendidikan anak, psikologi anak, dan pendidikan lingkungan hidup

- Studi Pustaka

Melakukan pengamatan dan pencarian data melalui referensi buku serta data melalui internet

- Dokumentasi

Membuat dokumentasi tentang hewan-hewan langka yang berada di dalam konservasi.

- Kwesioner

Menyebarkan kwesioner kepada orang tua untuk lebih mengetahui pandangan orang tua terhadap kampanye pendidikan lingkungan hidup.

1.5. Skema Perancangan

Berikut ini adalah skema perancangan dari desain yang dimaksudkan:



Tabel 1.1. Skema Perancangan