

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki potensi luar biasa berupa kekayaan alam yang sangat banyak (Puslit Biologi LIPI). Keadaan ini menempatkan Indonesia sebagai satu di antara tujuh negara *mega biodiversity*. Salah satu kekayaan alam yang dimiliki Indonesia adalah keragaman fauna yang tersebar di seluruh Indonesia mulai dari pulau Sumatera sampai Papua. Dari sekian banyak fauna yang tersebar tersebut ada diantaranya tercatat sebagai fauna endemis Indonesia. Fauna endemis/endemik berarti hewan ini hanya dapat ditemukan di Indonesia.

Kita sebagai warga negara Indonesia sudah sepatutnya mensyukuri keragaman yang dimiliki oleh Negara ini. Salah satunya adalah keberadaan fauna endemik di Indonesia yang banyak menjadi ikon dari propinsi dimana hewan tersebut berasal. Sosialisasi tentang keragaman fauna ini sangat penting supaya kita dapat turut melindungi kelestariannya. Ada baiknya sosialisasi ini dilakukan melalui pendidikan yang dimulai sedini mungkin untuk memberikan pengenalan tentang negeri ini kepada anak-anak kita. Untuk anak-anak Sekolah Dasar khususnya, pendidikan dapat dikemas dalam cara-cara yang menarik dan tidak membebani anak-anak, caranya adalah dengan menggunakan permainan.

Berdasarkan pemikiran inilah kiranya perlu dilakukan perancangan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai guna memperkenalkan kepada anak-anak tentang jenis fauna endemik khas Indonesia dan wilayahnya. Fauna Endemik yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia ini nantinya akan dikenalkan kepada anak-anak berupa sebuah permainan dengan visual yang sesuai dan menarik.

Permainan yang banyak dimainkan oleh anak usia sekolah dasar salah satunya adalah *board game*. Dengan visual yang tepat dan menarik dapat juga berfungsi untuk meningkatkan imajinasi anak. Permainan yang menggunakan papan (*board games*) seperti contohnya ular tangga, monopoli dll. dapat mempertajam kemampuan visualisasi dan memorinya, karena membutuhkan imajinasi atau perhitungan mental.

Dengan metode bermain sambil belajar melalui permainan *board game* ini, anak-anak diharapkan akan mengenal jenis-jenis hewan langka khas Indonesia melalui cara yang menyenangkan. Bukan hanya untuk anak-anak namun para orang tua yang mendampingi anaknya bermain juga dapat memperoleh pengetahuan.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian yang dijelaskan dalam latar belakang maka menjadi fokus penelitian adalah merancang *board game* sebagai media pembelajaran untuk anak sekaligus memperkenalkan tentang hewan-hewan langka yang dimiliki negeri Indonesia. Berikut beberapa rumusan masalah guna pembahasan sebagai batasan penelitian, :

1. Bagaimana menyampaikan pengetahuan tentang Keragaman Fauna Endemik Indonesia pada anak-anak sekolah dasar?
2. Bagaimana merancang media pembelajaran dalam bentuk *Board Game* yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar guna mengenalkan Fauna Endemik di Indonesia?

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang hendak dicapai melalui perancangan ini adalah :

1. Mengenalkan kepada siswa-siswi sekolah dasar tentang beragam jenis fauna endemik khas daerah di Indonesia.
2. Merancang sebuah permainan (*board game*) untuk anak-anak usia minimum sekolah dasar yang sekaligus berfungsi sebagai media pembelajaran guna memberikan pengetahuan tentang jenis-jenis fauna endemic yang ada di Indonesia.

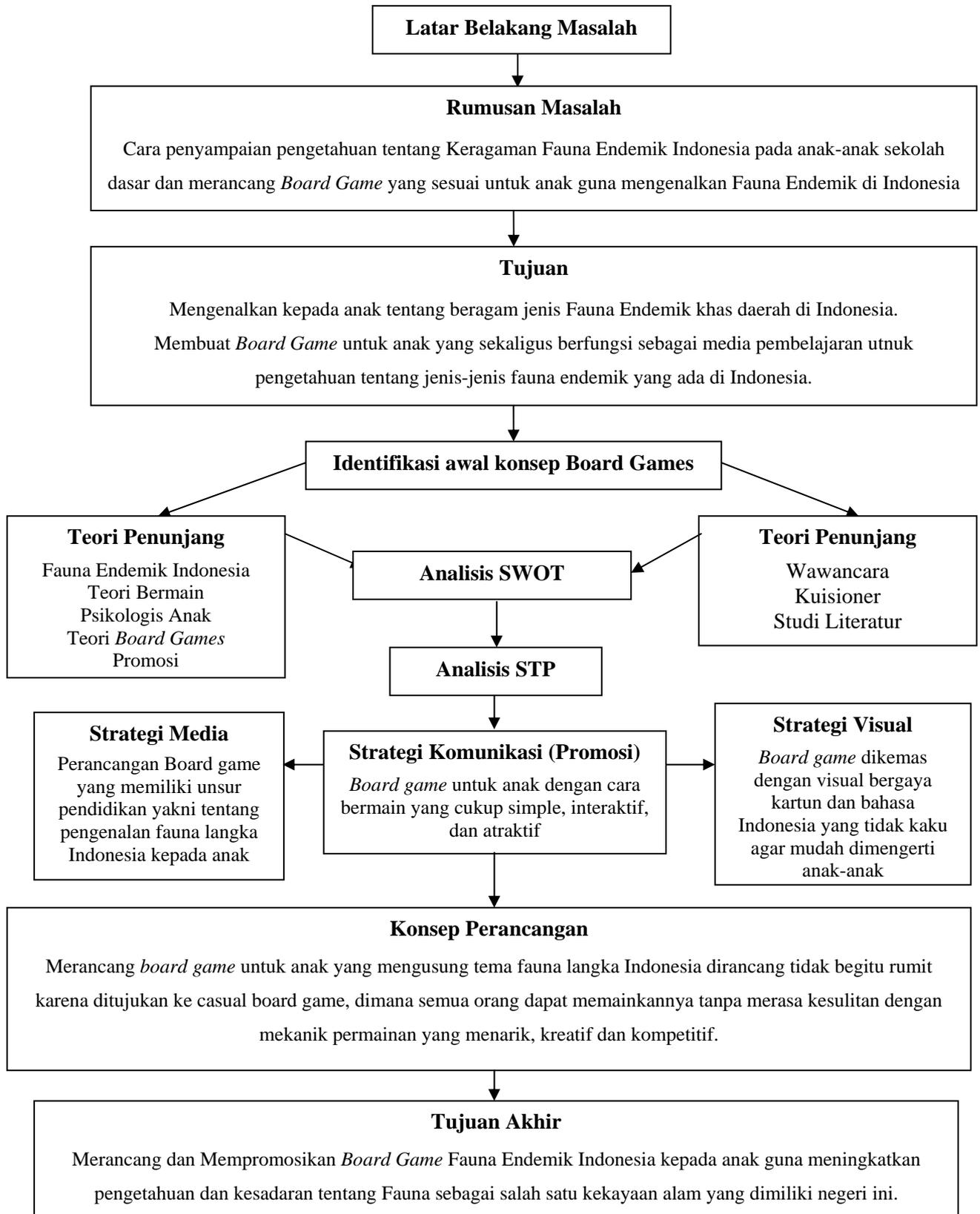
1.4 Sumber data dan Teknik pengumpulan

Adalah sebagai berikut :

1. Wawancara yaitu metode pengumpulan data berupa pertanyaan secara langsung diajukan kepada sumber informasi atau pihak-pihak yang terkait untuk mendapatkan data yang diperlukan sesuai dengan topik penelitian,
2. Metode Kuisisioner yang adalah suatu teknik untuk memperoleh data dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang dibagikan kepada responden berusia 6-12 tahun (usia Sekolah Dasar).

- Hasil studi literature tentang keragaman fauna Indonesia, serta *research* dari berbagai media informasi.

1.5 Kerangka Penelitian



Proposal penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang permasalahan mengenai fauna endemik (langka) Indonesia yang sangat penting untuk diketahui dan dilestarikan oleh masyarakat Indonesia. Namun masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui jenis-jenis dari hewan langka ini, sehingga dirancanglah media pembelajaran yang bertema pengetahuan tentang fauna endemik Indonesia. Bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang kekayaan alam Indonesia ini kepada masyarakat di usia sedini mungkin, yakni usia sekolah dasar.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dituliskan landasan-landasan teori yang digunakan sebagai pedoman selama pembuatan tugas akhir ini. Teori yang digunakan ialah teori mengenai fauna Indonesia, teori bermain, teori perkembangan psikologis anak, teori *board games*, dan teori promosi.

BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini disusun berdasarkan pengumpulan seluruh data hasil wawancara, kuesioner, observasi seputar fauna Indonesia dan *board games*. Selain itu, dicantumkan pula tinjauan proyek sejenis berupa contoh *board games* yang telah beredar di pasaran, dan juga mandatori dari lembaga-lembaga terkait, yakni Taman Safari Indonesia dan Animart Dueling Ground. Terdapat juga analisis data menggunakan metode SWOT dan STP.

BAB IV. PEMECAHAN MASALAH

Dalam bab ini, hasil akhir dari pemecahan masalah dikemukakan melalui sebuah rancangan konsep media berupa *board game* yang mengusung tema fauna endemik/langka yang dimiliki Indonesia, dengan konsep komunikasi dan bahasa yang simple dan visual menggunakan warna-warna cerah yang sesuai untuk anak-anak. Didukung dengan media promosi untuk mempromosikan board game ini kepada masyarakat.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan akhir dan saran-saran yang diberikan penyidang kepada penulis mengenai *board game* yang dirancang, disertai dengan kata penutup dari penulis.