

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jenis-jenis hewan saat ini makin beragam dan menarik, bahkan dalam satu species, terdapat beraneka macam bentuk. Perbedaan jenis atau spesies itu disebabkan oleh kehidupan nenek moyang hewan-hewan tersebut, yaitu para hewan purbakala atau dinosaurus. Dinosaurs merupakan hewan reptilian yang telah ada berjuta-juta tahun yang lalu. Kemudian setelah dinosaurus yang berdarah dingin dinyatakan punah karena perubahan suhu udara yang drastis, hewan purbakala yang berdarah panas melanjutkan hidupnya dan terus berevolusi hingga sekarang (Willy Koen (ed.), 1991).

Nama fosil merupakan asal kata dari bahasa Latin "*fossilis*" yang berarti "ditemukan dengan menggali". Hewan-hewan purbakala yang memfosil dicari dan diteliti oleh para arkeolog. Fosil-fosil yang ditemukan mulai dimuseumkan dan dimasukkan ke dalam buku sejarah untuk menambah pengetahuan masyarakat serta dijadikan atraksi pariwisata. Salah satu yang tercatat, fosil pertama ditemukan oleh Leonardo da Vinci pada periode *Renaissance* (Wawancara dengan Lutfi Yondri, Balai Arkeologi Bandung, 2016).

Pelajaran sejarah pada anak kelas 10 mengajarkan tentang zaman-zaman pada masa purbakala beberapa puluh juta tahun yang lalu, meliputi zaman Arkaekum, Paleozoikum, Mesozoikum dan Neozoikum, namun yang dipelajari adalah tentang kehidupan manusia awal, informasi mengenai hewan purbakala di Indonesia sangat minim (Sumardianta, 2007).

Menurut riset yang telah penulis lakukan, media informasi yang mengangkat tentang hewan purbakala masih belum lengkap, seperti contohnya buku informasi hewan purbakala yang ada pada tempat-tempat penjualan buku. Buku informasi hewan purbakala di Indonesia belum banyak yang menjelaskan secara detil. Guna memberikan ilmu pengetahuan dan mengangkat minat masyarakat tentang hewan

purbakala maka diperlukan sarana informasi yang detail, sehingga masyarakat tertarik untuk membeli ataupun mempelajari lebih dalam tentang hewan purbakala.

1.2 Permasalahan dan ruang lingkup

Berdasarkan uraian yang dijelaskan dalam latar belakang maka yang menjadi fokus penelitian adalah merancang *artbook* sebagai media yang mengedukasi secara detail dan menarik untuk masyarakat dengan target kalangan dewasa muda di Kota Bandung. Berikut permasalahan guna pembahasan sebagai batasan penelitian :

1. Bagaimana cara menginformasikan hewan purbakala di Jawa Barat kepada masyarakat Kota Bandung?
2. Bagaimana cara merancang media DKV mengenai hewan purbakala agar diterima masyarakat, terutama remaja di Kota Bandung?

1.3 Tujuan perancangan

1. Membuat media DKV yang dapat memberikan informasi secara detail mengenai hewan purbakala beserta fosil yang dapat ditemukan di Jawa Barat kepada masyarakat Kota Bandung.
2. Merancang media DKV dengan memberikan ilustrasi yang cocok dengan masyarakat, terutama remaja di Kota Bandung.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah :

a) Wawancara

Tatap muka dan tanya jawab terstruktur antara penulis terhadap narasumber menggunakan daftar pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya. Wawancara dilakukan kepada ilmuwan, peneliti, arkeolog, dan badan-badan yang mengerti tentang hewan purbakala, seperti Museum Geologi Bandung dan Balai Arkeologi Bandung.

b) Studi Pustaka

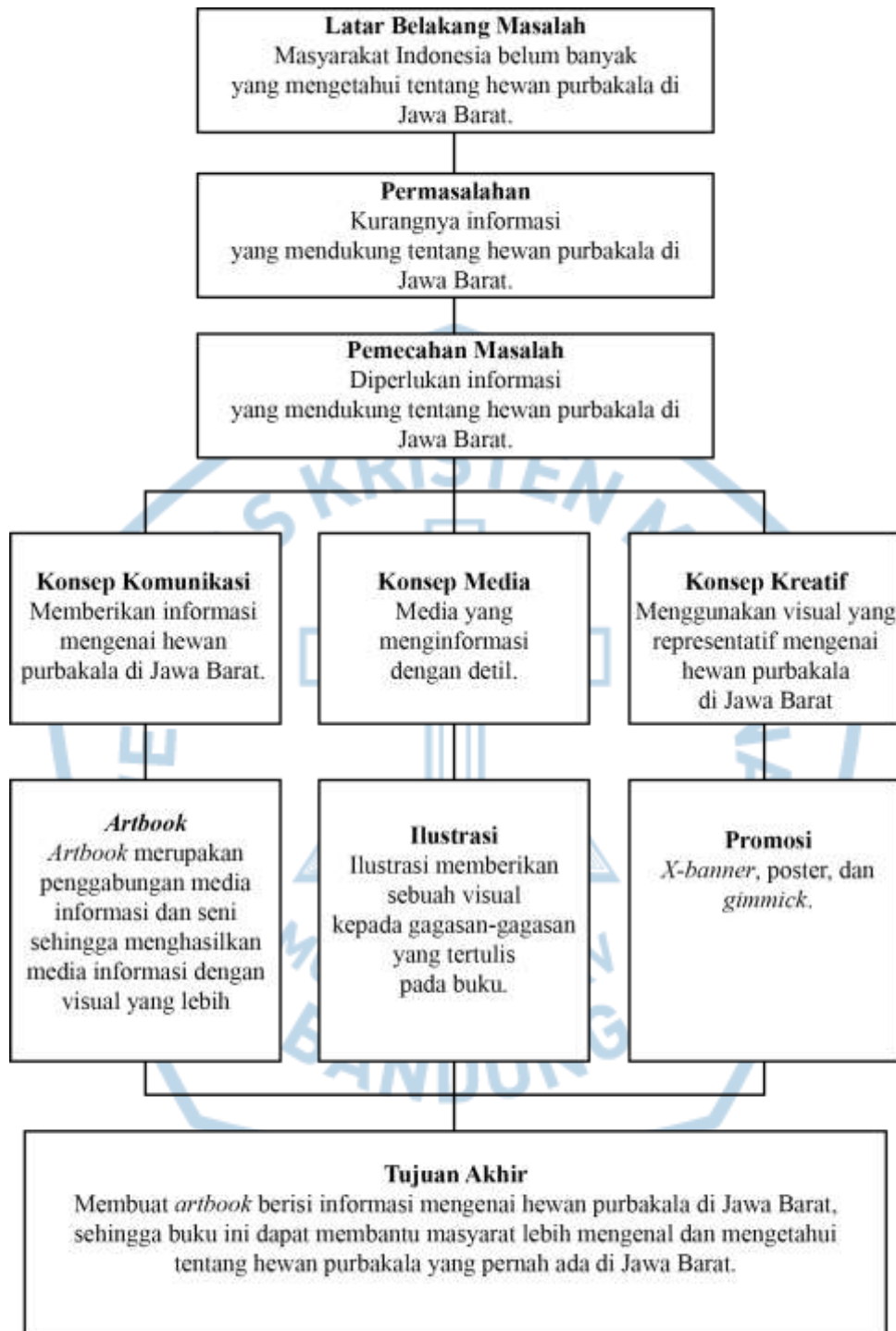
Studi pustaka meliputi buku-buku, literatur, dan situs internet yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

c) Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada 100 orang responden yang merupakan kalangan dewasa muda di Kota Bandung. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan minat masyarakat terhadap Hewan Purbakala di Jawa Barat.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber : Dokumentasi penulis, 2016)