

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki luas wilayah yang sangat besar. Selain daratan yang luas, Indonesia juga memiliki luas wilayah laut yang sangat besar. Karena itu, Indonesia memiliki kekayaan biota laut yang sangat beragam dan menarik. Namun, sayangnya, meskipun memiliki banyak jenis biota laut, kita masih belum mengenal mereka dengan baik. Banyak biota laut yang sebenarnya langka dan terancam punah karena kurangnya perhatian kita terhadap keberlangsungan hidup mereka.

Data terbaru dari *IUCN (International Union for Conservation of Nature)* menunjukkan bahwa banyak spesies biota laut di Indonesia dan seluruh dunia berada dalam potensi kepunahan yang serius pada tahun 2024. Beberapa diantaranya antara lain hiu, ikan pari, mamalia, karang, dan penyu. Topik biota laut memiliki kedekatan tersendiri karena kesukaan serta pengalaman perupa memelihara ikan hias. Berdasarkan pengalaman perupa selama beberapa kali mengunjungi aquarium, seaworld, pantai serta mengikuti aktivitas menanam mangrove, perupa sering kali menemukan sampah baik di pantai, bakau, maupun di dalam lautnya sendiri. Hal ini tentunya disebabkan karena kurangnya perhatian masyarakat tentang pentingnya menjaga alam.

Melihat masalah yang terjadi, perupa mencoba membuat karya buku interaktif untuk mengenalkan biota laut di Indonesia. Buku ini diharapkan dapat memperkenalkan kepada remaja mengenai pentingnya biota laut yang ada sehingga dapat menumbuhkan kesadaran remaja terhadap keadaan perairan laut yang ada di Indonesia. Memperkenalkan kepada anak-anak tentang keadaan di sekitarnya sejak usia dini diharapkan dapat menumbuhkan rasa peduli anak terhadap lingkungan sekitarnya. Karya ini dimaksudkan sebagai sebuah inisiasi awal yang diharapkan mampu menggerakkan atau menjadi ide bagi pihak lain

untuk memulai kepedulian terhadap lingkungan khususnya biota laut yang hidup di perairan Indonesia.

Dengan karya buku interaktif ini, perupa mengharapkan karya yang dihasilkan menjadi alternatif pilihan produk baru. Selain itu, dapat meningkatkan pemahaman anak-anak khususnya usia 12–15 tahun. Tentang pentingnya menjaga lingkungan, khususnya pada lingkungan biota laut. Berdasarkan *website publishdrive.com*, Buku interaktif adalah buku yang mengandung elemen dan fitur yang dirancang untuk melibatkan pembaca secara aktif dalam pengalaman membaca yang partisipatif. Buku-buku ini berupa teks cetak dan ilustrasi tradisional dengan menggabungkan komponen multimedia, elemen taktil, teka-teki interaktif, permainan, realitas tertambah, dan fitur lainnya.

Dalam konteks pendidikan, buku interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, misalnya dengan melakukan eksperimen virtual, menjawab kuis, atau menstimulasikan situasi tertentu. Ini dapat meningkatkan pemahaman informasi dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. (*Smart Learning Environments, 2024*) (*SpringerOpen*).

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Topik biota laut dimulai dari mata kuliah studio desain dan desain produk. Ide awal dari produk yang ingin dibuat yaitu sebuah ilustrasi yang menggambarkan mengenai terancamnya biota laut di Indonesia. Salah satu penyebab punahnya biota laut tersebut adalah kurangnya kesadaran masyarakat terhadap menjaga lingkungan.

Saat ini masih marak terjadi perburuan terhadap biota laut secara ilegal terhadap binatang yang terancam punah. Selain itu, banyak pula pencemaran yang terjadi karena limbah pabrik maupun limbah rumah tangga yang ikut membahayakan ekologi biota laut. Pada awalnya penulis ingin membuat karya

dalam bentuk *totebag*, dan *pouch*. Namun, setelah beberapa pertimbangan perupa memutuskan untuk memilih buku interaktif sebagai media untuk menyampaikan pesan tersebut.

C. Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan konsep buku interaktif untuk meningkatkan pemahaman remaja usia 12 – 15 tentang biota laut yang dilindungi penuh ?
2. Bagaimana memvisualkan biota laut yang dilindungi penuh dengan menggunakan media berupa buku interaktif ?
3. Bagaimana proses operasional penciptaan buku interaktif biota laut dilindungi penuh mulai dari persiapan, proses, hingga tahap akhir pembuatan karya ?

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu :

1. Mengembangkan konsep buku interaktif tahun tentang biota laut untuk meningkatkan pemahaman remaja usia 12 – 15 yang dilindungi penuh.
2. Mewujudkan karakteristik visual biota laut yang dilindungi penuh dengan menggunakan media berupa buku interaktif.
3. Menjalankan proses operasional buku interaktif biota laut dilindungi penuh mulai dari persiapan, proses, hingga tahap akhir pembuatan karya.

E. Fokus Penciptaan

1. Konseptual

Secara konseptual, perupa mencoba merespon fenomena kurangnya perhatian masyarakat terhadap ancaman kepunahan biota laut dengan membuat buku interaktif. Buku ini bertujuan untuk membantu remaja mengenal kekayaan biota laut Indonesia, khususnya yang terancam punah. Buku ini ditujukan untuk remaja usia 12-15 tahun guna menanamkan kecintaan terhadap biota laut sejak usia remaja. Buku ini akan mengangkat tema biota laut Indonesia, terutama yang terancam punah seperti penyu hijau, ikan pari manta, hiu paus, dan Penyu.

2. Visual

Perupa menggunakan *digital illustration* dengan gaya *semi realist* untuk bentuk visual buku interaktif ini. Gaya yang digunakan cenderung menggunakan warna yang mirip dengan objek aslinya untuk memberikan kesan yang nyata dan mendekati kondisi sebenarnya dari biota laut yang dijelaskan.

3. Operasional

Segi operasional dalam pembuatan karya terdiri atas tahap persiapan, tahap proses, dan tahap dan tahap akhir.

a. Tahap Persiapan

Perupa mulai mencari berbagai referensi praktik dalam pembuatan karya, lalu mencari berbagai referensi karakter, membuat *moodboard* karakter, serta *background* yang akan digunakan dalam buku interaktif. Perupa juga mempersiapkan aplikasi yang akan dipakai antara lain *Ibis Paint*, dan *Canva*.

b. Tahap Proses

Tahap proses terdiri atas tahap pembuatan ilustrasi karakter, penyusunan layout, dan pembuatan background.

Pada tahap pembuatan ilustrasi karakter terdiri atas tahap sketsa, pembuatan line art, dan pewarnaan. Pada tahap ini perupa juga menguji pendapat dari calon pengguna untuk memilih jenis ilustrasi yang sesuai untuk digunakan.

Pada tahap *layout* perupa membuat beberapa variasi *layout* berdasarkan karakter yang terpilih. Pada tahap ini perupa mengambil pendapat dari calon pengguna untuk *layout* yang paling sesuai.

Pada tahap pembuatan *background* perupa mencoba berbagai variasi *background* yang lebih sesuai saat diterapkan kepada buku nantinya. hal ini meliputi warna, bentuk yang dipakai, serta ikon-ikon yang digunakan.

c. Tahap akhir

Pada tahap akhir perupa mencoba membuat *prototype* dari buku yang telah dibuat. pada tahap ini perupa mencoba menyesuaikan kembali *layout* pada buku interaktif melalui percobaan mencetak secara langsung

F. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang bisa di dapat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Perupa

Manfaat yang didapatkan bagi perupa adalah sebagai media kesenian dari dalam diri untuk mengekspresikan ilmu pengetahuan

dan keresahan perupa. Pembuatan karya ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan produk serta pengajaran yang akan dilakukan kedepannya.

2. Bagi Target Pasar

Perupa membuat karya ini untuk menambah pengetahuan masyarakat Indonesia yang berusia 12-15 tahun terhadap keberadaan biota laut Indonesia.

3. Bagi Publik Seni

Diharapkan karya yang dibuat dapat menambah referensi produk yang ada serta mampu meningkatkan pengetahuan dan kepedulian publik terhadap pentingnya menjaga alam khususnya dilingkungan biota laut.

4. Bagi Dunia Pendidikan

Penciptaan karya ini diharapkan dapat memperkaya/memperluas wawasan dibidang pendidikan tentang pentingnya menjaga alam. Sehingga kedepannya kita sudah lebih sadar tentang masalah alam yang sedang terjadi.

Intelligentia - Dignitas