

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

(NABABAN, 2021) Selain berfungsi untuk menjaga keseimbangan ekosistem, reptil juga memiliki peran sebagai indikator penyeimbang ekosistem dan penanda perubahan lingkungan.

Ular adalah reptil yang memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap lingkungannya, sehingga populasi dan penyebarannya jauh lebih banyak dibandingkan dengan reptil dan hewan lainnya. Berbagai jenis ular dapat ditemukan hidup di beragam habitat seperti hutan, gunung, sungai, semak belukar, gorong-gorong, dan bahkan di perairan laut. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika seringkali ular masuk ke dalam pemukiman penduduk.

Di habitat aslinya, ular memiliki peran penting sebagai predator yang efektif dalam mengontrol populasi hama pertanian, seperti tikus atau hewan pengerat lainnya. Mereka juga menjadi mangsa bagi jenis hewan lain yang berada pada tingkat trofik yang lebih tinggi. (I Gusti Putu Ayunda Pratiska<sup>1</sup>, 2017).

Dengan mempertimbangkan informasi yang disebutkan di atas, menjadi penting dalam pendidikan untuk turut meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu yang berkaitan dengan reptil. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah melalui produksi buku ilustrasi.

Dengan memperkenalkan hewan reptil yang dikemas dengan gaya visual ilustrasi dekoratif melalui buku ilustrasi yang menarik, masyarakat bisa lebih tertarik. Pembelajaran tentang reptil akan terasa menyenangkan tidak terkesan kaku.

Ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya.

Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (Siti Sarah Nur Aurellia, 2021)

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang diberikan sebelumnya, penulis dapat mengenali beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media edukasi pengenalan reptil jenis ular untuk masyarakat dan para penghobi
2. Belum adanya buku ilustrasi yang dapat menunjang edukasi reptil ular.

## **1.3 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan paparan latar belakang sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi edukasi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang jenis ular yang ada di pemukiman?
2. Bagaimana membuat media informasi untuk edukasi reptil jenis ular dari buku ilustrasi?

## **1.4 Tujuan Perancangan**

1. Mengedukasi masyarakat supaya dapat menangani dan mengerti reptil jenis ular yang sering ada di sekitar pemukiman
2. Menginformasikan reptil jenis ular yang sering ada di pemukiman dengan media buku ilustrasi

## **1.5 Manfaat untuk Masyarakat**

Masyarakat mendapat edukasi seputar reptil jenis ular dengan informasi atau pengetahuan bisa lebih peduli terhadap ular tidak takut dan lebih tenang bisa menanganinya. Buku ilustrasi ini dibuat agar masyarakat bisa lebih mudah memahami dan menarik pembaca.

### **1.5.2 Manfaat untuk Penghobi Reptil Jenis Ular**

Buku ilustrasi ini dapat sebagai informasi untuk yang ingin memelihara ular dari jenis-jenisnya dan cara memeliharanya

### **1.5.3 Manfaat untuk Komunitas Reptil Tangerang**

Buku Ilustrasi ini dapat digunakan sebagai panduan atau pegangan untuk anggota-anggotanya ataupun untuk penelitian.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Sistematika penulisan terbagi dari enam bagian, yaitu: latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat dan sistematika penulisan

### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka merupakan rangkuman dari penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik yang sedang diteliti, dalam hal ini adalah reptil. Tinjauan pustaka juga mencakup pentingnya peran reptil dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Selain itu, tinjauan pustaka juga dapat membahas tentang layout, warna, tipografi, dan ilustrasi yang relevan dalam konteks buku ilustrasi. Dengan mempertimbangkan elemen-elemen tersebut, penelitian ini akan mengeksplorasi penggunaan buku ilustrasi sebagai sarana edukasi tentang reptil.

### **BAB III: METODOLOGI DESAIN**

Metodologi adalah metode-metode yang akan digunakan sebagai pedoman selama pengembangan desain. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan studi literatur. Pengumpulan sumber data yang saya lakukan mencari melalui jurnal, buku, dan artikel. Setelah pencarian data selesai, tahapan lain yaitu melakukan proses desain.

### **BAB IV: ANALISIS, KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bagian ini akan menguraikan gambaran secara umum mengenai perancangan media kampanye seperti bagaimana solusi dari permasalahan, konsep komunikasi, konsep visual serta hasil perancangan yang diimplementasikan pada media dalam merancang Tugas Akhir ini.

### **BAB V: PENUTUP**

Bagian ini akan berisi kesimpulan akhir, saran serta masukan yang berkenaan dengan hasil dari perancangan Tugas Akhir yang telah dilakukan.