

Perancangan Media Komunikasi Visual Tentang Hewan Berstatus Konservasi Terancam Punah Untuk Remaja Usia 15-21 Tahun

Jemima Aileen Lee S¹., Bing Bedjo T²., Daniel Kurniawan S.³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 Email: jemima.lee18@gmail.com

Abstrak

Indonesia memiliki berbagai jenis hewan yang merupakan salah satu keunikan dan kekayaan negara yang tak ternilai harganya. Selain itu, berbagai hewan di Indonesia bisa menjadi daya tarik wisatawan mancanegara. Namun sayangnya, beberapa hewan semakin terancam punah karena diperlakukan dengan seenaknya sendiri. Remaja pun menjadi salah satu pelaku dari tindakan tersebut. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kepedulian remaja usia 15-21 tahun terhadap hewan berstatus konservasi terancam punah. Kepedulian yang dimaksud adalah rasa menjaga dan melestarikan.

Kata kunci: *Art Toys, Media Komunikasi Visual, Hewan, Konservasi, Remaja*

Abstract

Title: *Visual Communication Media Design About Critically Endangered Conservation Animal For Early Adolescent Aged 15-21 Years*

Indonesia has various types of animals which is one of this country's uniqueness and wealth. In addition, various animals in Indonesia could become a potential tourist attraction. Unfortunately, some types of animals are increasingly threatened with extinction because they are being treated poorly. Early adolescent also become one of the perpetrators of these actions. This design aims to raise awareness of early adolescents aged 15-21 years about critically endangered conservation animals. The meaning of awareness that was mentioned before is the desire to maintain and preserve.

Kata kunci: *Art Toys, Visual Communication Media, Animal, Conservation, Early Adolescent*

Pendahuluan

Indonesia memiliki berbagai jenis hewan yang merupakan salah satu keunikan dan kekayaan negara yang tak ternilai harganya. Selain itu, berbagai hewan di Indonesia bisa menjadi daya tarik wisatawan mancanegara. Namun sayangnya, beberapa hewan semakin terancam punah karena diperlakukan dengan seenaknya sendiri. Remaja pun menjadi salah satu pelaku dari tindakan tersebut.

Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kepedulian remaja usia 15-21 tahun terhadap hewan berstatus konservasi terancam punah. Kepedulian yang dimaksud adalah rasa ingin menjaga dan melestarikan.

Metode Pengumpulan Data

Data primer yang dibutuhkan adalah data hewan di Indonesia yang memiliki status konservasi terancam punah (*critically endangered*). Metode pengumpulan data untuk data primer adalah observasi dan wawancara. Observasi mengenai data hewan di Indonesia yang memiliki status konservasi terancam punah (*critically endangered*). Data sekunder yang dibutuhkan adalah teori-teori yang berhubungan dengan media komunikasi visual dan referensi untuk visual akhir. Metode pengumpulan data untuk data sekunder adalah referensi dan kepustakaan.

Media yang akan dirancang berupa visualisasi pada berbagai macam media beberapa hewan yang memiliki

status konservasi terancam punah. Melalui perancangan pesan yang disampaikan adalah harus meningkatkan kepedulian terhadap hewan yang memiliki status konservasi terancam punah (*critically endangered*) di Indonesia.

Identifikasi & Analisis Data

Critically Endangered (CR)

Sebuah takson dikategorikan terancam punah bila bukti terbaik yang tersedia menunjukkan bahwa memenuhi kriteria terancam punah dari A sampai E. Oleh karena itu dianggap menghadapi resiko kepunahan yang paling tinggi di alam liar.

Kriteria A sampai E untuk kategori terancam punah sebagai berikut:

- A. Berkurangnya populasi berdasarkan salah satu di bawah ini:
 1. Berkurangnya populasi yang sudah diamati, diperkirakan, disimpulkan atau diduga sebanyak $\geq 90\%$ selama 10 tahun terakhir atau tiga generasi, dimana penyebabnya dengan jelas dapat diulangi, dan dipahami dan telah dihentikan, berdasarkan (dan ditentukan) hal-hal berikut:
 - a. Observasi langsung
 - b. An index of abundance appropriate to the taxon
 - c. Penurunan luas hunian, kejadian, dan atau kualitas habitat
 - d. Tingkat potensi eksploitasi
 - e. Efek taksiran tak berwujud, hibridisasi, patogen, polutan, pesaing atau parasit.
 2. Berkurangnya populasi yang sudah diamati, diperkirakan, disimpulkan atau diduga sebanyak $\geq 80\%$ selama 10 tahun terakhir atau tiga generasi, dimana penyebabnya dapat tidak diakhiri atau dapat tidak dipahami atau dapat tidak berulang, berdasarkan (dan ditentukan) di dalam poin a sampai e dalam A1.
 3. Pengurangan populasi sebanyak $\geq 80\%$ diperkirakan dapat terpenuhi dalam 10 tahun ke depan atau tiga generasi ke depan (sampai maksimum 100 tahun), berdasarkan (dan ditentukan) dalam poin dua sampai empat dalam poin A1.
 4. Berkurangnya populasi yang sudah diamati, diperkirakan, disimpulkan atau diduga sebanyak $\geq 80\%$ selama 10 tahun terakhir atau tiga generasi (sampai maksimum 100 tahun ke depan), di mana jangka waktu harus mencakup masa lalu dan masa depan, dan dimana penyebabnya dapat tidak diakhiri atau dapat tidak dipahami atau dapat tidak

berulang, berdasarkan (dan ditentukan) di dalam poin a sampai e dalam A1.

- B. Rentang geografis dari B1 (tingkat kejadian) atau B2 (luas hunian) atau keduanya:
 1. Luas kejadian diperkirakan kurang dari 100 km², dan perkiraan menunjukkan paling sedikit dua dari a sampai c:
 - a. Terfragmentasi atau diketahui ada hanya di satu lokasi.
 - b. Penurunan terus menerus yang sudah diamati dan disimpulkan dalam hal-hal berikut:
 - Tingkat kejadian
 - Luas hunian
 - Area, tingkat dan atau kualitas habitat
 - Jumlah lokasi atau subpopulasi
 - Jumlah individu dewasa.
 - c. Fluktuasi yang ekstrem dalam hal-hal berikut:
 - Tingkat kejadian
 - Luas hunian
 - Jumlah lokasi atau subpopulasi
 - Jumlah individu dewasa.
 2. Luas hunian diperkirakan kurang dari 100 km², dan perkiraan menunjukkan paling sedikit dua dari a sampai c:
 - a. Terfragmentasi atau diketahui ada hanya di satu lokasi.
 - b. Penurunan terus menerus berlanjut yang sudah diamati dan disimpulkan dalam hal-hal berikut:
 - Tingkat kejadian
 - Luas hunian
 - Area, tingkat dan atau kualitas habitat
 - Jumlah lokasi atau subpopulasi
 - Jumlah individu dewasa.
 - c. Fluktuasi yang ekstrem dalam hal-hal berikut:
 - Tingkat kejadian
 - Luas hunian
 - Jumlah lokasi atau subpopulasi
 - Jumlah individu dewasa.
- C. Populasi diperkirakan berjumlah kurang dari 250 individu dewasa:
 1. Diperkirakan penurunan yang terus berlanjut setidaknya 25% dalam tiga tahun atau satu generasi (maksimum 100 tahun) atau
 2. Penurunan terus menerus yang sudah diamati dan disimpulkan dalam jumlah individu dewasa dan setidaknya menunjukkan salah satu dari hal-hal berikut:
 - a. Struktur populasi dari salah satu di bawah ini:

- Diperkirakan tidak ada subpopulasi yang berisikan lebih dari 50 individu dewasa, atau
 - Setidaknya 90% individu dewasa dalam satu subpopulasi.
- b. Fluktuasi yang ekstrem dalam jumlah individu dewasa.
- D. Diperkirakan populasi berjumlah lebih sedikit dari 50 individu dewasa.
- E. Analisis kuantitatif yang menunjukkan probabilitas kepunahan di alam liar setidaknya 50% dalam waktu 10 tahun atau tiga generasi (maksimum 100 tahun) (International Union for Conservation of Nature, 2012).

Tinjauan Fakta Lapangan

Fakta 1

Sebuah video seekor monyet yang dikerjai oleh seseorang dengan menggunakan petasan. Video tersebut diunggah ke Facebook dan menjadi viral. Di dalam video tersebut seekor monyet diberi sebuah bungkus makanan oleh seseorang yang tidak terlihat wajahnya. Monyet langsung membuka bungkus tersebut yang ternyata di dalamnya ada petasan dan seketika meledak di tangannya hingga lari ketakutan. Seseorang yang memberi bungkus tersebut sambil merekam kejadian tersebut juga tertawa terbahak-bahak. Akibat dari ledakan petasan tangan monyet terluka dan sobek (Hantoro, 2017).

Fakta 2

Sejumlah pemuda-pemudi pengunjung Taman Safari Indonesia, Bogor, melakukan tindakan tidak pantas terhadap hewan. Mereka memberi minuman keras pada sejumlah hewan yang ada di sana dan merekamnya lalu diunggah ke akun Instagram hingga menjadi viral. Dalam video tersebut, terlihat seorang lelaki sedang meminum anggur di dalam mobil kemudian ia menyemprotkan anggur dari mulutnya ke seekor kuda nil yang sedang membuka mulut. Mereka juga menuangkan anggur tersebut ke mulut rusa yang awalnya “diiming-imingi” wortel. Selain itu mereka juga hendak memberikan kepada seekor zebra (Setiawan, 2017).

Fakta 3

Video berdurasi satu menit yang diunggah akun Marison Guciano di Facebook, seekor orangutan Sumatera terlihat tengah memungut dan mengisap rokok yang dibuang sengaja oleh seorang pengunjung ke kandang primate endemic Sumatera dan Kalimantan tersebut. Video itu awalnya memperlihatkan para pengunjung di sekitar kandang orangutan. Salah satu pria yang memakai baju hitam kemudian membuang rokok yang sudah menyala ke kandang satwa dilindungi itu yang langsung dipungut

orangutan itu untuk kemudian diisapnya persis seperti manusia mengisap rokok (“Setelah satwa dicekoki miras, kini ada orangutan merokok, 2018, Maret).

Berdasarkan fakta lapangan yang ditemukan dapat ditarik kesimpulan bahwa masih kurangnya kepedulian remaja terhadap hewan. Jika salah satu populasi hewan punah maka akan terjadi ketidakseimbangan dalam ekosistem. Maka dari itu perlu adanya perancangan media komunikasi visual untuk meningkatkan kepedulian remaja terhadap hewan.

Strategi Kreatif

Pemilihan topik bahasan yang dipakai untuk perancangan ini adalah media komunikasi visual untuk meningkatkan kepedulian remaja terhadap hewan berstatus konservasi terancam punah. Media ini dikeluarkan secara bertahap atau *seasonal*, dimana bisa menambahkan *awareness* yang lebih. Media ini akan terdiri dari media pembelajaran dan dilengkapi dengan media lainnya.

Target Audience

Remaja usia 15-21 tahun, jenis kelamin laki-laki dan perempuan, SES B-A. Geografisnya adalah kota Surabaya. Kemudian memiliki psikografis merasa ketinggalan zaman jika tidak mengikuti tren dan *behavior* aktif sosial media.

Konsep Perancangan

Jenis media yang akan dirancang adalah media komunikasi visual yang media utamanya adalah *art toys* berbentuk delapan hewan berstatus terancam punah (*critically endangered*) yaitu badak Jawa, badak Sumatera, harimau Sumatera, jalak Bali, macan tutul Jawa, orangutan Sumatera, owa Kalimantan, tarsius Siau. *Art toys* ditampilkan dengan memiliki wajah yang sedih, tetapi disamping itu juga ditampilkan sisi imut dan lucu. *Art toys* ini juga merupakan representasi dari hewan tersebut. Kemudian juga akan didukung oleh media lainnya.

Jenis Media yang Akan Dirancang

Media utamanya adalah *art toys* yang terdiri dari delapan hewan. Kemudian akan didukung dengan media lainnya yaitu katalog, kartu, dan stiker. Selain itu juga terdapat *merchandise* pendukung yaitu *card holder*, *passport cover*, tas serut *pouch*, dan gantungan kunci.

Art Toys

Media utama dari perancangan ini adalah *art toys*. Media ini dapat memberikan *experience* secara langsung menjaga hewan berstatus terancam punah tersebut yang merupakan representasi dari hewan asli. Kemudian media ini dikeluarkan secara bertahap atau *seasonal*, dimana bisa menambahkan *awareness* yang lebih.

Katalog

Katalog ini akan berisi *checklist* dari *art toys* yang keluar secara *seasonal*. Selain itu juga terdapat info dan pengetahuan mengenai hewan-hewan tersebut seperti nama hewan, penyebaran, jumlah di alam liar, dan penyebab terancam punah. Melalui katalog ini *target audience* dapat mengikuti terus *update* dari *art toys*. Kemudian juga akan terdapat info *merchandise* apa saja yang tersedia.

Kartu

Kartu ini tergabung dalam *art toys*. Kemudian di dalamnya terdapat info dan pengetahuan mengenai hewan yang dipilih. Kartu ini juga dapat menjadi bersifat *collectible* sama seperti *art toys*.

Stiker

Stiker ini akan menjadi satu paket dengan *art toys* sama seperti kartu. Kemudian stiker ini juga akan berkaitan dengan katalog dimana yang nantinya akan ditempel di katalog sebagai tanda telah “mengadopsi” hewan tersebut.

Card Holder

Card holder kini sedang banyak digunakan oleh sebagian besar remaja saat ini. Kemudian juga selalu dibawa kemana-mana dan terkadang juga sebagai pengganti dompet. Maka dari itu, *card holder* sesuai untuk menjadi salah satu *merchandise* karena sering dibawa kemana-mana oleh remaja sehingga dengan melihatnya dapat lebih meningkatkan *awareness*.

Passport Cover

Passport cover ini saat ini juga sering digunakan oleh sebagian besar remaja. Biasanya mereka suka memfoto *passport* dan memasukkan di media sosial untuk menunjukkan mereka akan pergi kemana. Dengan adanya kebiasaan ini bisa membantu untuk meningkatkan *awareness* kepada dirinya langsung dan juga orang-orang yang melihat foto tersebut.

Tas Serut Pouch

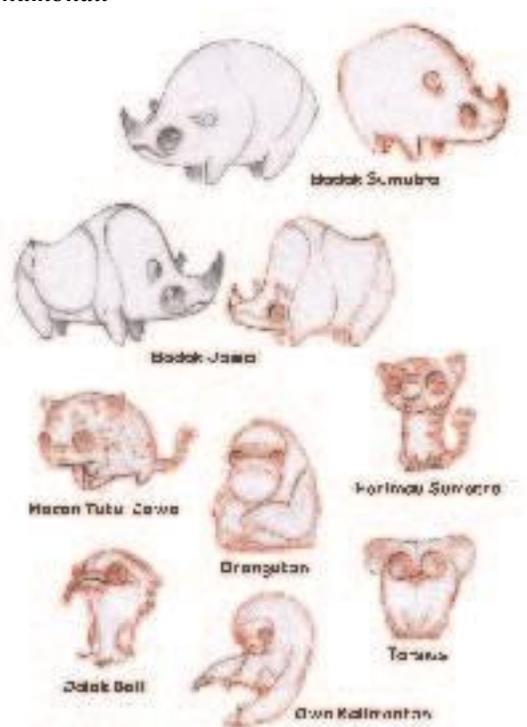
Tas serut *pouch* ini adalah salah satu model tas yang sedang banyak digemari oleh sebagian besar remaja. Tas ini sering digunakan saat bepergian atau berkumpul bersama teman. Oleh karena itu dapat meningkatkan *awareness* yang lebih karena sering digunakan.

Gantungan Kunci

Gantungan kunci adalah benda yang sangat sering digunakan oleh remaja hingga saat ini. Selain itu juga selalu dibawa oleh remaja. Gantungan kunci juga merupakan *merchandise* yang dekat *card holder*, *passport cover*, serta tas serut *pouch*.

Visualisasi

Thumbnail

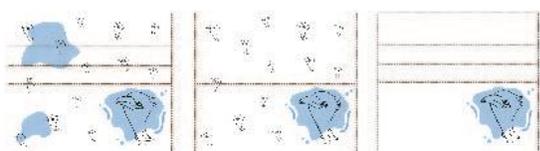


Gambar 1. Thumbnail art toys

Tight Tissue



Gambar 2. Tight tissue art toys



Gambar 3. *Tight tissue card holder*



Gambar 4. *Tight tissue tas serut pouch*

Final



Gambar 5. *Final art toys*



Gambar 6. *Final katalog*



Gambar 7. *Final kartu*



Gambar 8. *Final stiker*



Gambar 9. *Final card holder*



Gambar 10. Final passport cover



Gambar 11. Final tas serut pouch



Gambar 12. Final gantungan kunci

Kesimpulan

Dalam proses perancangan ini dapat disimpulkan bahwa media komunikasi visual adalah salah satu cara untuk meningkatkan kepedulian remaja terhadap hewan berstatus konservasi terancam punah. Karena dengan media yang sesuai dan dapat mengomunikasikan dengan baik bisa meningkatkan *awareness* dari *target audience*. Media ini dipilih juga karena sesuai dengan apa yang sedang digemari dan disukai oleh remaja, baik media utama ataupun media pendukungnya. Selain itu juga dapat memperkenalkan mengenai hewan-hewan tersebut dan menceritakan mengenai peran hewan tersebut di alam sehingga pihak

lain pun juga ikut tertarik dan ingin untuk menjaga dan melindungi hewan tersebut. Dengan dirancangnya media komunikasi visual ini dengan desain yang sesuai dan memiliki informasi yang memberikan pembelajaran serta dikeluarkan dalam waktu yang tepat dapat meningkatkan kepedulian yang di dalamnya ada menjaga dan melestarikan.

Daftar Referensi

- IUCN. (2012). *IUCN Red List Categories and Criteria: Version 3.1. Second edition*. Gland, Switzerland and Cambridge, UK
- Setelah Satwa Dicekoki Miras, Kini Ada Orangutan Merokok. (2018, March 08). Retrieved March 18, 2018, from <http://regional.liputan6.com/read/3348381/setelah-satwa-dicekoki-miras-kini-ada-orangutan-merokok>
- Setiawan, A. (2017, November 17). *Hewan Taman Safari Diberi Miras, Pelaku Akan Ditindak Tegas*. Retrieved March 18, 2018, from <http://news.liputan6.com/read/3163712/hewan-taman-safari-diberi-miras-pelaku-akan-ditindak-tegas>
- T.H. (Ed.). (2017, May 5). *Biadab! Seorang Pria Mengerjai Monyet Pakai Petasan Hingga Terluka, Netizen Murka*. Retrieved from <http://video.tribunnews.com/view/24902/biadab-seorang-pria-mengerjai-monyet-pakai-petasan-hingga-terluka-netizen-murka>