

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berawal dari pernyataan resmi Bapak Presiden Indonesia, Ir.H.Joko Widodo pada tanggal 26 Agustus 2019, yang menyampaikan perihal Pemindahan Ibukota Indonesia yang baru.¹ Daerah Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara telah terpilih menjadi calon Ibukota Pemerintahan Indonesia yang baru dikarenakan oleh berbagai faktor. Faktor pendorong yang ada diantaranya ialah, segi budaya, segi geologis, segi pertahanan, strategis, segi sosial dan minim resiko bencana alam, serta beberapa hal lainnya.

Dari pernyataan pemindahan akan ibukota pemerintahan Indonesia yang baru terdapat fakta bahwa sebagian besar masyarakat terutama anak-anak masih belum mengenal dan bahkan menolak daerah yang akan menjadi pusat pemerintahan negara yang baru.² Sejatinya, dengan pengetahuan akan potensi dan informasi disampaikan secara komprehensif dapat meningkatkan wawasan masyarakat dan menghindari berita hoaks terhadap Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara.

Penting untuk masyarakat dalam negeri terutama anak-anak generasi penerus untuk mengetahui segala wawasan menyangkut daerah yang akan menjadi tombak kemajuan negara dimasadepan. Apabila anak tidak mengetahui anak dapat mudah termakan berita salah ataupun hoaks. Jika anak bangsa tidak mengenal potensi alam maupun sosial daerah yang ada, tentu akan mempersulit pengembangan kualitas negeri.

Dari hal tersebut, diperlukan media penyampaian akan potensi di kedua kabupaten yang berletak di Kalimantan Timur untuk mengenalkan anak lebih dekat dengan kawasan calon ibukota Indonesia yang baru nanti. Media rancangan yang diperlukan memuat informasi secara ringkas yang dibutuhkan oleh anak untuk mengenal kedua daerah Kalimantan Timur. Media yang mengandung unsur visual pengenalan informatif nan menghibur untuk mudah dipahami.

¹ CNBC Indonesia, 2019. Pemindahan Ibukota Baru Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20190925173229-4-102224/terungkap-alasan-jokowi-pilih-daerah-kaltim-jadi-ibu-kota> Diakses pada tanggal 21 Januari 2020, pukul 19:08 WIB.

² Kompas, 2019. 45% Tolak Pemindahan Ibukota . <https://nasional.kompas.com/read/2019/09/03/14515641/453-persen-responden-survei-tolak-pemindahan-ibu-kota-ini-alasannya>. Diakses pada tanggal 5 Februari 2020, pukul 10:03 WIB

Buku interaktif merupakan sebuah alternatif untuk mengenalkan pada anak akan potensi alam maupun sosial yang ada melalui informasi ilustratif dan interaktif (baik fauna, flora, adat istiadat, budaya hingga kondisi geografis) Mengingat bahwa anak di bangku sekolah dasar memiliki rasa keingintahuan akan dunia yang tinggi serta kegemaran bermain gawai jejaring dibutuhkan *digitalized media* untuk mengimbangi kebutuhan pasaran target dalam mengakses informasi.

Pada perancangan ini idealnya mencakup aspek, fauna-flora, geografis, adat-istiadat, budaya dan sosial dari Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara. Namun, dalam kesempatan ini, akan dihadirkan secara edisional melalui fokus per topik. Penyampaian topik fauna yang berada di Kalimantan Timur merupakan salah satu terobosan awal untuk mengenalkan anak tentang daerah calon ibukota tersebut, agar anak-anak dapat mengingat hewan yang ada dan mampu menjaga keberlangsungan lewat mengenal sejak kecil.

Oleh maka itu, pemindahan ibukota perlu disertai atas penyampaian informasi yang benar agar terhindar dari hoaks, sehingga dibutuhkan perancangan media informatif yang mampu menarik minat anak khususnya usia 7 hingga 10 tahun, agar mereka mengenal, mengetahui serta memahami lebih baik lagi tentang suatu daerah berpengaruh di Indonesia. Buku informasi digital yang terdiri atas visual ilustratif mendukung peningkatan pengetahuan dan wawasan untuk anak sejak usia tujuh tahun, serta pemberian info secara digital akan meningkatkan peluang target untuk mencari tahu dan mengenal Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang timbul dari rencana pemindahan lokasi ibukota negara ini adalah,

- Belum terdapatnya media edukasi untuk anak mengenal kedua kab Kalimantan Timur
- Belum memadainya media di Indonesia yang memberikan ruang dalam pengenalan fauna di calon ibukota baru Indonesia.
- Media buku interaktif seperti permainan daring ataupun aplikasi telah banyak memberikan dampak negatif bagi anak dari pada pemanfaatan media tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini meliputi:

1. Konten tertampil pada perancangan hanya berkaitan dengan fauna yang ada di Kalimantan Timur
2. Pada perancangan ini dibatasi dengan membuat media digital sebagai media pengenalan delapan Fauna langka di Kalimantan Timur pada anak usia 7 hingga 10 tahun

3. Perancangan ini tidak akan membahas mengenai teknik pembuatan aplikasi.
4. Perancangan berikut tidak membahas mengenai meningkatkan minat baca anak.

1.4 Perumusan Masalah

- Bagaimana merancang sebuah buku digital interaktif untuk mengenalkan anak akan fauna Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara?

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

1. Memberikan pengetahuan secara fokus seputar Fauna daerah pada anak
2. Meningkatkan ilmu dan wawasan anak SD usia 7-10 tahun tentang Fauna melalui media ilustrasi nan informatif.
3. Mewujudkan kepedulian anak mengenali Fauna di Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara secara ringkas dan ringan

1.5.2 Manfaat Teoritis

Bagi dunia desain komunikasi visual akan berguna untuk menambah referensi yang meningkatkan perkembangan penelitian ataupun perancangan mendatang melalui tema, konten ataupun pemilihan media generasi selanjutnya.

1.5.3 Manfaat Praktis

1.5.3.1 Manfaat bagi Masyarakat

- a. Mengetahui secara ringkas tentang Fauna Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara, di Kalimantan Timur
- b. Memahami kekayaan Fauna di kedua kabupaten di Kalimantan Timur
- c. Meningkatkan kepedulian anak terhadap fauna di suatu daerah

1.5.3.2 Manfaat bagi Institusi

- a. Mendapat tambahan potensi mahasiswa/i yang ikut berpartisipasi terhadap kemajuan negara
- b. Meningkatkan kualitas institusi dengan hadirnya perancangan yang bermanfaat untuk membangun anak bangsa
- c. Menambah referensi pengetahuan melalui perancangan yang dibuat penulis

1.5.3.3 Manfaat bagi Individu

- a. Mengetahui informasi Fauna Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara berdasar fakta
- b. Mengetahui lebih baik tentang kedua kabupaten secara ringkas
- c. Menambah wawasan dengan menghasilkan perancangan yang edukatif dan bermanfaat

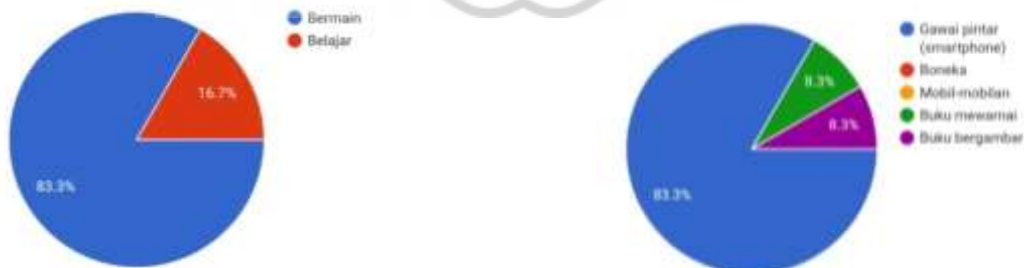
1.6 Background Research

Ruang lingkup studi penelitian dilakukan melalui observasi lapangan bertemu dengan para target, kemudian tahapan wawancara bersama khalayak sasaran, serta melakukan penyebaran angket melalui kuesioner untuk menentukan seberapa jauh pengetahuan anak mengenai kekayaan alam di Kalimantan Timur, tepatnya Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara sebagai lokasi calon ibukota pemerintahan Indonesia yang baru nanti (2025). Kemudian studi literatur pada surat kabar Kompas, TribunNews, riset daring pencarian CNN Indonesia, CNBC Indonesia, Mongabay dan lainnya.

Riset pendukung perancangan diantaranya adalah data hasil observasi terlaksana, wawancara dan penyebaran angket pada target terpapar pada data Grafik 1.1 hingga bagan 1.10. Terlampir data yang menunjukkan perilaku dan kebiasaan target dalam keseharian, serta pemilihan gawai pintar sebagai media yang paling sering digunakan.

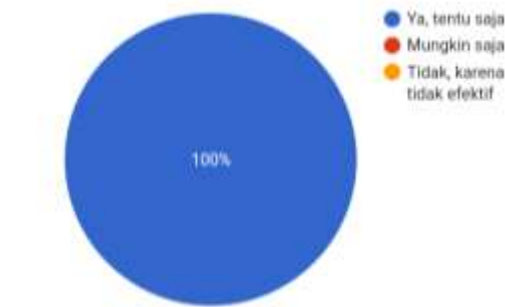


Grafik 1.6.2 Keingintahuan anak tentang kedua kabupaten



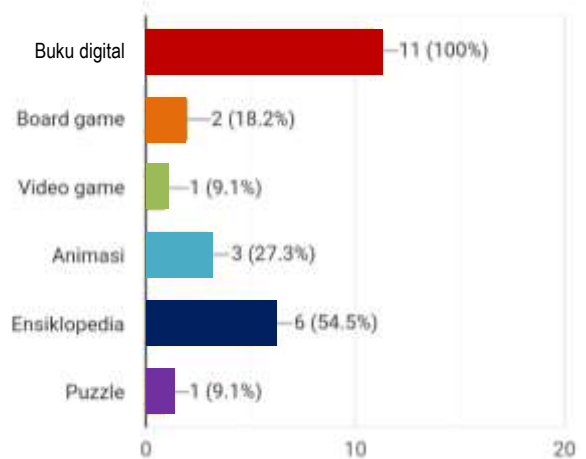
Grafik 1.6.3 Kegiatan anak di waktu luang

Grafik 1.6.4 Media yang sering dimainkan target



Grafik 1.6.5

Media digital efektif sebagai media mengenalkan fauna sebuah wilayah



Grafik 1.6.6

Media efektif untuk menyampaikan pentingnya menjaga lingkungan pada anak



Grafik 1.6.7

Grafik 1.6.8

Konten Informasi yang diminati anak Apakah pengenalan wilayah ibukota penting?

Grafik 1 Riset Target Sasaran

Tanggapan target terhadap pesan yang akan disampaikan pada perancangan tergolong berminat untuk mengetahui lebih lanjut tentang wilayah yang akan menjadi Ibukota pemerintahan Indonesia. Anak-anak 7-10 tahun tertarik dengan pengenalan wilayah melalui penyampaian secara digital dengan tema fauna. Tidak hanya tertarik tetapi juga mereka merasa sangat penting untuk mengetahui informasi seputar lokasi yang akan menjadi pusat pemerintahan.

Perancangan ini menjadi penting karena mendapatkan informasi yang baik, benar dan sesuai

untuk anak dalam mengenal calon ibukota akan sulit dengan semakin besarnya jumlah berita bohong(hoaks) yang ada diduniamaya. Sehingga dengan hadirnya perancangan ini dapat mengenalkan anak tentang Kalimantan Timur secara ringan, menarik serta benar. Karena didukung oleh sumber data terpercaya inventaris data *redlist* fauna dunia yaitu *International Union for Conservation Nature and Resource (IUCN)*³ yang telah bertanggung jawab sejak tahun 1948 untuk menjadi sumber penyedia serta penampung data fauna yang tergolong pada daftar merah (*Red List*).

1.7 Studi Pustaka

Salah satu hasil penelitian diamati penulis yaitu mengenai perancangan sebuah media visual informatif dengan judul *Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Media Penunjang Pendidikan Multikultural untuk Anak-Anak Usia 7-10 Tahun*.⁴ Memaparkan tentang pembuatan media untuk anak agar memahami pembelajaran akan keberagaman budaya. Media yang disajikan ialah buku digital interaktif, dimana dalam buku digital disampaikan seputar pengetahuan informatif akan keberagaman budaya yang patut dikembangkan. Berkaitan dengan media yang dirancang penulis ialah Buku Digital untuk mengenalkan anak pada fauna yang berada di Kalimantan Timur khususnya Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara, penulis mengamati dengan sudut pandang media yang serupa serta menganalisis dari khalayak sasaran penelitian terdahulu.

Tugas akhir perancangan berjudul *Perancangan Aplikasi Buku Cerita Anak Interaktif Mengenai Etika Terima Kasih, Tolong, Maaf, dalam Kehidupan Sehari-Hari untuk Anak Usia 7-8 Tahun*⁵ oleh Silviana yang menyampaikan etika berbudaya pada anak melalui Buku Cerita digital interaktif juga menjadi salah satu pendekatan penelitian yang digunakan penulis dalam mengembangkan perancangan media untuk anak mengenal fauna.

1.8 Initial Concept

Perancangan mediabuku digital interaktif yang memiliki rumusan masalah “Bagaimana merancang sebuah buku digital interaktif untuk mengenalkan anak padafauna yang ada diKabupatenPenajam dan KabupatenKutai Kalimantan Timur?” akan membahas verbal

³ IUCN. 2011. *The Red List of Threatened Species*. International Union for Conservation of Nature and Natural Resources. 2020-1. <https://www.iucnredlist.org>

⁴ Nindita, K., Raditya E. 2017. Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Media Penunjang Pendidikan Multikultural untuk Anak-Anak Usia 7-10 Tahun. Institut Teknologi Sepuluh Nopember. <http://iptek.its.ac.id/index.php/idea/article/view/3589>.

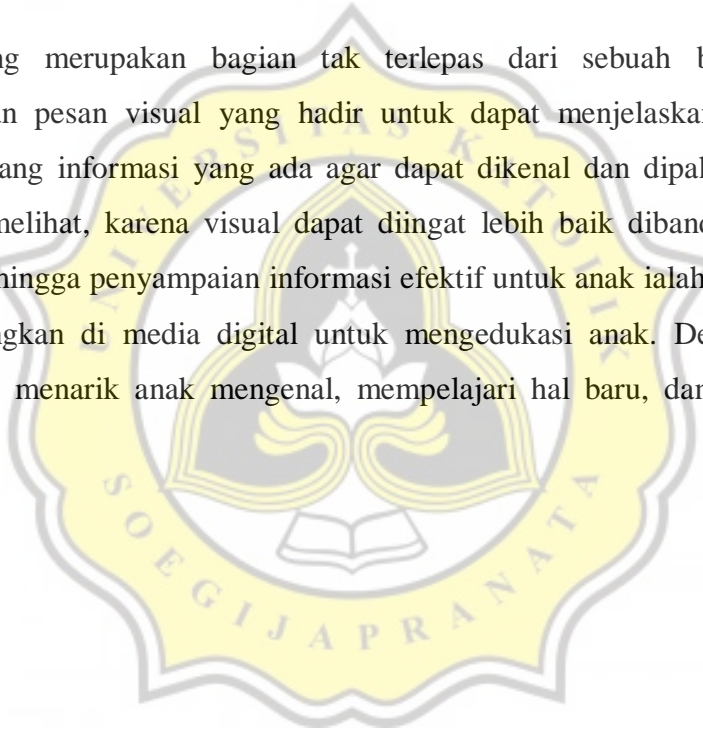
⁵ Anggraini, S. 2017. Perancangan Aplikasi Buku Cerita Anak Interaktif Mengenai Etika Terima Kasih, Tolong, Maaf, dalam Kehidupan Sehari-Hari untuk Anak Usia 7-8 Tahun. *Skripsi*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. <http://repository.its.ac.id/41173/>.

dan visual naratif dari proses awal perancangan pada bagian sub bab Konsep Inisial. Penjelasan nya adalah sebagai berikut.

1.7.1 Verbal Narratives

Buku digital yang memuat tentang informasi pengenalan fauna yang berada di kedua kabupaten di Kalimantan Timur. Dirancang secara komprehensif dan ringkas serta gaya bahasa yang ringan, untuk meningkatkan wawasan pembaca. Dengan menghadirkan visual ilustratif maka penyampaian pesan informatif dapat dengan mudah tersampaikan kepada target sasaran yaitu anak berusia tujuh hingga sepuluh tahun,. Memuat data berbasis fakta seputar Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara.

Ilustrasi, yang merupakan bagian tak terlepas dari sebuah buku cerita melalui menyampaikan pesan visual yang hadir untuk dapat menjelaskan secara cepat pada pembaca tentang informasi yang ada agar dapat dikenal dan dipahami maknanya oleh orang yang melihat, karena visual dapat diingat lebih baik dibandingkan dengan teks informasi. Sehingga penyampaian informasi efektif untuk anak ialah pesan ilustratif yang dapat ditayangkan di media digital untuk mengedukasi anak. Dengan informasi dan ilustrasi yang menarik anak mengenal, mempelajari hal baru, dan memahami sesuatu lebih baik.



1.7.2 Visual Narratives

Dari observasi awal yang dilakukan pada anak-anak di Tegalsari, Candisari, diperoleh data dokumentasi di lapangan, bahwa target sasaran yaitu anak-anak berusia 7 hingga 10 tahun memiliki perilaku ataupun kebiasaan menggunakan gawai pintar untuk bermain dan mengisi waktu luang mereka, baik permainan jejaring, maupun *offline*. Dokumentasi yang terlaksana meliputi dokumentasi foto, video dan *vlog*.

1.7.3 Riset Pengguna

Berdasarkan dari riset awal diperoleh data sebagai berikut,



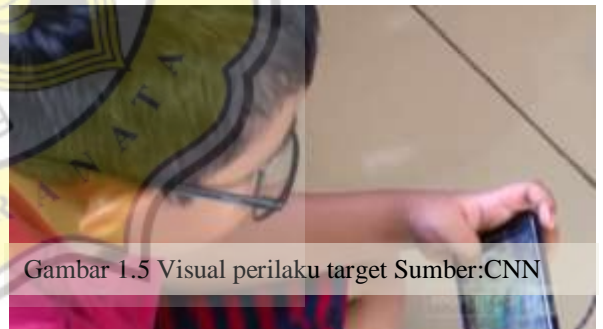
Gambar 1.1 dan 1.2 Anak bermain gawai, *Dokumentasi Penulis, 2020*



Gambar 1.3 Dokumentasi



Gambar 1.4 Target sebagai responden



Gambar 1.5 Visual perilaku target Sumber:CNN

Sumber gambar : Dokumentasi Penulis, 2020.

Gambar 1 Riset Khalayak Sasaran

1.7.3.1 Khalayak Sasaran

Dalam perancangan buku digital interaktif untuk anak, diperoleh data lapangan dari hasil observasi serta wawancara pada khalayaksasaran.

No.	Nama	Demografis	Geografis	Psikografis
1.	Yemima	10 tahun, Perempuan, Murid kelas 5 SD	Semarang, Jawa Tengah, Indonesia	Gemar bermain gawai, permainan interaktif yang informatif
2.	Arya	8 tahun, Laki-laki, murid kelas 3 SD	Boja, Jawa Tengah, Indonesia	Menyukai permainan jejaring, menghabiskan waktu bermain gawai, dan mengakses internet
3.	Novel	10 tahun, Laki-laki, murid kelas 5 SD	Tegalsari, Jawa Tengah, Indonesia	Hobi bermain sepakbola, gemar bermain permainan jejaring di gawai
4.	Rahma	7 tahun, murid kelas 2 SD	Tegalsari, Jawa Tengah, Indonesia	Menyukai kartun, suka membaca buku
5.	Afifah	9 tahun, murid kelas 4 SD	Tegalsari, Jawa Tengah, Indonesia	Menyukai permainan gawai, dan membaca buku bergambar

Tabel 1 Data Hasil Wawancara Target

Diperoleh kesimpulan dari observasi dan wawancara tersebut bahwa anak-anak di usia 7 hingga 10 tahun menyukai permainan gawai terutama dalam hal menghabiskan waktu untuk mengakses permainan yang ada. Disamping hal tersebut anak-anak usia dibawah sembilan tahun menggemari buku sebagai bacaan sampingan selain permainan gawai. Berikut hasil Data Angket melalui Pembagian Kuesioner pada anak-anak SD Tegalsari, Semarang.

Data Hasil Pembagian Angket pada Responden 7-11 tahun

No.	Nama	Usia (Tahun)	Hobi	Mengetahui tentang Pindahan Ibukota ke Kalimantan Timur (tahu/tidak tahu)	Mengetahui Informasi tentang Kalimantan Timur (Ya/ Tidak)	Keinginan untuk mengetahui lebih lanjut Potensi calon ibukota
1.	Putri	9 th	Berenang	Tahu	Tidak	Sangat ingin
2.	David	8 th	Badminton	Tidak tahu	Tidak	Ingin tahu
3.	Zahra	7 th	Menonton TV	Tidak tahu	Tidak	Sangat ingin
4.	Chantika	8 th	Menonton dan bermain gawai	Tahu	Tidak	Sangat ingin

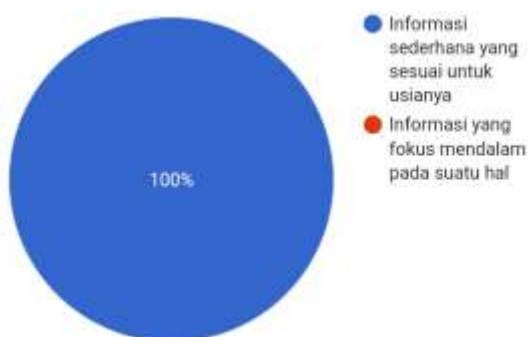
5.	Nia	10 th	Menyanyi	Tahu	Tidak	Sangat ingin
6.	Novel	10 th	Main <i>game</i>	Tahu	Tidak	Sangat ingin
7.	Fiendra	11 th	Sepakbola	Tidak Tahu	Tidak	Ingin tahu
8.	Ichsan	9 th	Main gawai	Tidak Tahu	Tidak	Ingin tahu
9.	Rafi	7 th	Sepakbola	Tidak Tahu	Tidak	Ingin tahu
10.	Yoga	10 th	Bermain permainan gawai dan jejaring	Tahu	Ya	Sangat ingin

Tabel 2 Data Hasil Pembagian Angket

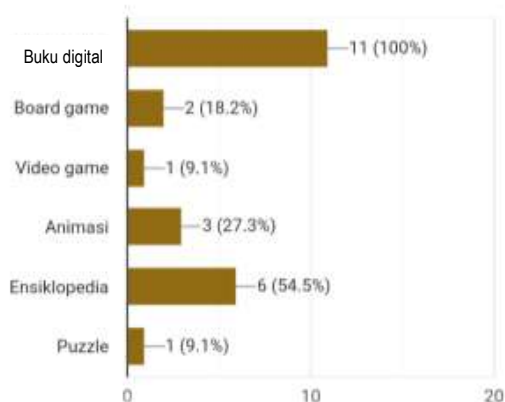
Pemerolehan data kuesioner dari responden menunjukkan bahwa 50% responden belum tahu mengenai pemindahan ibukota pemerintahan Indonesia ke Kalimantan Timur. Sebanyak 90% responden belum atau tidak mengetahui informasi akan daerah yang terpilih menjadi calon ibukota yaitu Kalimantan Timur lebih tepatnya Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kertanegara. Serta seluruh responden ingin mengetahui lebih lanjut informasi mengenai potensi dari daerah terpilih tersebut. Didapati pula kegemaran para target yang dominan menyukai permainan gawai.



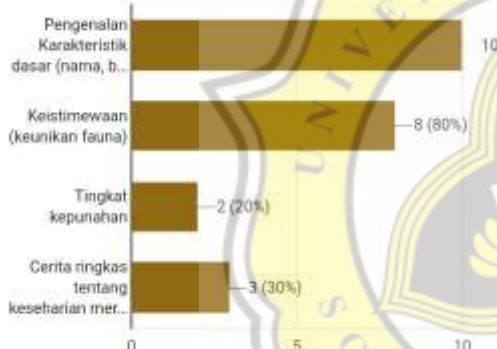
1.8 Hasil Pemerolehan Data Melalui Narasumber



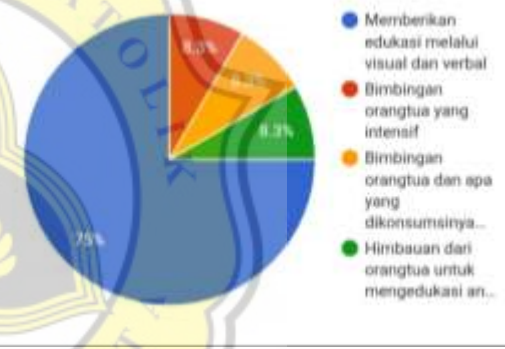
Gambar Grafik 1.7.1
Informasi yang sesuai untuk anak



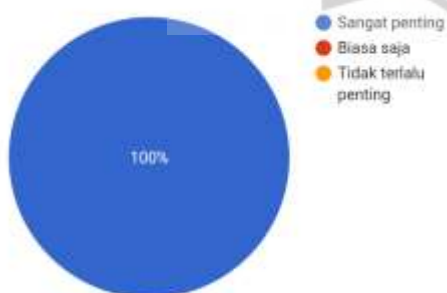
Gambar Grafik 1.7.2
Data Media pilihan dalam menyampaikan pentingnya menjaga lingkungan pada anak



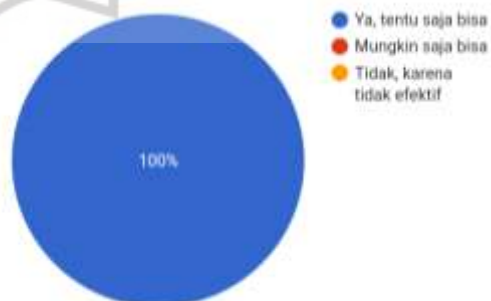
Gambar Grafik 1.7.3
Isi penyampaian fauna untuk anak



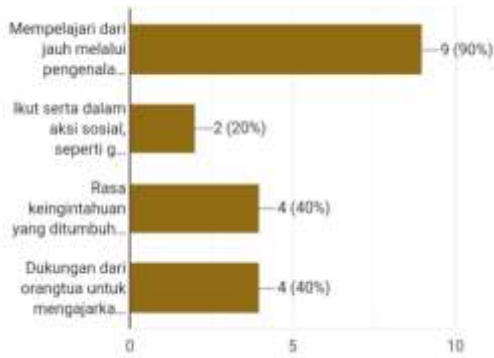
Gambar Grafik 1.7.4
Cara agar anak bisa sampai pada tahap melindungi suatu hal



Gambar Grafik 1.7.5
Seberapa penting anak perlu mengenal fauna di daerah?

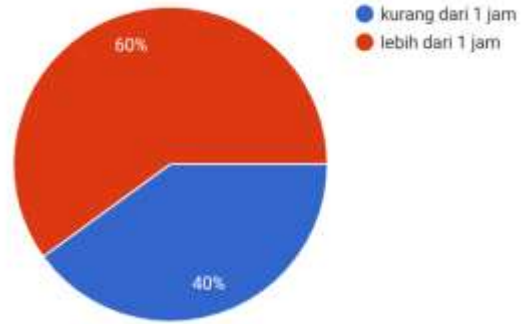


Gambar Grafik 1.7.6
Apakah buku digital interaktif dapat membantu anak mengenal dan melestarikan fauna?



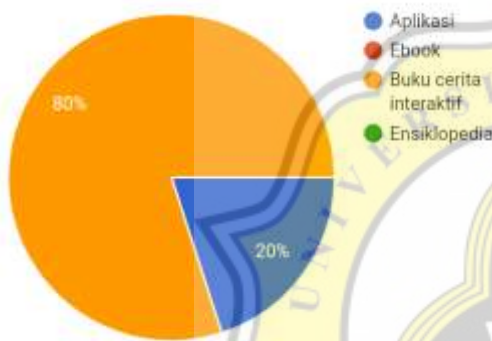
Gambar Grafik 1.7.7

Apa yang dapat dilakukan anak-anak diluar Pulau Kalimantan untuk dapat ikut melestarikan Fauna?



Gambar Grafik 1.7.8

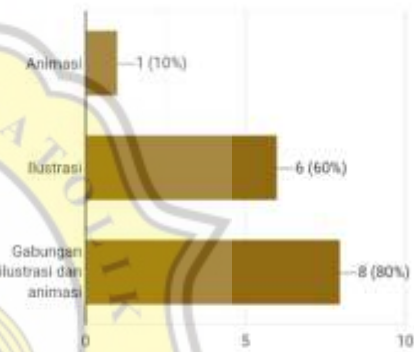
Durasi anak bermain gawai pintar



Gambar Grafik 1.7.9

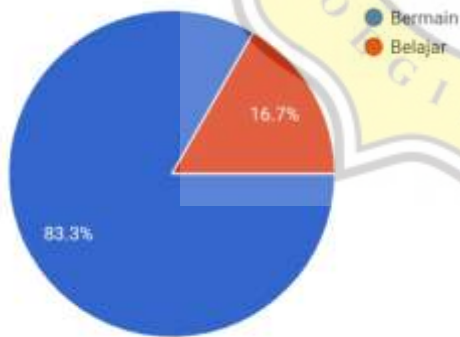
Media yang efektif untuk anak (7-10th) jaman sekarang

- Aplikasi
- Ebook
- Buku cerita interaktif
- Ensiklopedia



Gambar Grafik 1.7.10

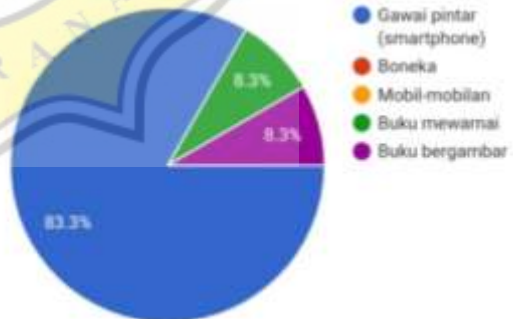
Informasi Visual yang dapat mendorong anak meniru suatu hal



Gambar Grafik 1.7.11

Kegiatan anak di waktu luang

- Bermain
- Belajar



Gambar Grafik 1.7.12

Media yang sering dimainkan anak

- Gawai pintar (smartphone)
- Boneka
- Mobil-mobilan
- Buku mewarnai
- Buku bergambar

Grafik 2 Pemerolehan Data Narasumber

1.8.1 Protokol Pemerolehan Data

Terdapat beberapa tahap sebelum mencapai pemerolehan data khalayak, berikut tahapan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis.

1.8.1.1.1 Observasi

Tujuan adalah untuk mengetahui kegiatan khalayak sasaran dilapangan yang sedang melakukan keseharian, dimana anak-anak SD yang seusai pulang sekolah kembali kerumah terlebih dahulu, adapula yang mengikuti bimbingan belajar, hingga kemudian berkumpul bersama teman, baik bermain sepakbola hingga bermain dengan gawai, untuk memainkan permainan daring (*gameonline*).

Serta disaat akhir pekan seperti Sabtu sore, sekitar pukul 15.00 hingga 20:00 yang mereka habiskan untuk bermain bersama teman, dan tak lupa disaatpukul 18:00 WIB mereka melakukan sholat ke masjid terdekat yaitu Masjid At-Taubah. Lalu mereka melanjutkan permainan gawai mereka kembali.

Lokasi 1# RT 01/ RW 09, Tegalsari, Candisari, Semarang, Jawa Tengah

Subyek Target sasaran, yaitu anak usia 7-15 tahun

Peralatan Alat dokumentasi

Tanggal Pelaksanaan 17 Januari 2020

Tabel 3 Observasi Khalayak di Tegalsari

Kemudian observasi berikutnya dilaksanakan penulis untuk menemukan data tambahan berupa kebiasaan target melalui pengamatan dan tanya jawab , seperti kegiatan apa yang digemari saat luang, permainan apa yang diminati, hingga berapa lama memainkan gawai hanya untuk bermain.

Lokasi 2# Area Gajah Raya dan Area Pedurungan, Semarang, Jawa Tengah

Subyek Target sasaran, yaitu anak usia 7-10 tahun

Peralatan Alat dokumentasi

Tanggal Pelaksanaan 7 Maret 2020

Tabel 4 Observasi Khalayak di Area Gajah dan Pedurungan

1.8.1.1.2 Kuesioner dan Wawancara

Tujuan adalah untuk mengetahui seberapa tingkat pengetahuan anak tentang

informasi seputar Kalimantan Timur yang menjadi calon lokasi ibukota pemerintahan Indonesia yang baru nanti di tahun 2025.

Lokasi Anak SD Tegalsari dan SD Theresiana 01

Narasumber 20 siswa kelas 2-6 SD

Peralatan ATK

Tanggal 17 Januari-25 Januari 2020

Tabel 5 Observasi dan Pembagian Kuesioner pada siswa Sekolah Dasar

Hasil kuesioner yang disebarkan kepada para responden, adalah sebagai berikut;

Jumlah responden : 20 anak

Jenis Kelamin : Laki-laki (65%) dan Perempuan (35%)

Usia : 7-12 tahun

Pendidikan : Kelas 2 SD hingga 6 SD

Kesimpulan dari data “Hobi” atau “Kegiatan Favorit” ialah, (grafik terlampir):

1. Anak-anak masih menggemari kegiatan diluar ruangan
2. Dominan anak memilih untuk bermain bersama melalui permainan kelompok, baik secara langsung maupun tidak (*online*).
3. Membaca bukan hal yang diminati

Kesimpulan untuk data “Pengetahuan anak tentang Pemindahan Ibukota ke Kalimantan” ialah, (grafik terlampir):

1. Semua anak mendengar tentang pemindahan ibukota, tetapi tidak mengetahui alasannya.
2. Hanya 40% anak yang mengetahui letak lokasi calon ibukota baru Indonesia
3. 60% Responden tidak atau belum mengetahui dikarenakan belum mendengar
4. 100% responden menjawab ingin mengetahui lebih tentang informasi yang \ada di Kabupaten Penajam Paser dan Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur.

Kesimpulan untuk tahapan wawancara bersama Anak-anak (7 Maret 2020) ;

1. Kegiatan yang dilakukan saat luang ialah bermain dengan gawai.
2. Permainan yang diminati adalah permainan jejaring di gawai pintar.
3. Durasi yang rerata anak untuk bermain ialah 1-3 jam.

Kesimpulan Wawancara bersama salah satu dari Orangtua anak (7 Maret 2020) ;

1. Kegiatan yang dilakukan sang anak disaat luang: bermain dengan gawai.
2. Permainan jejaring di gawai pintar adalah hal yang digemari anak.
3. Sebaiknya anak diberi jadwal waktu saat bermain dengan gawainya.
4. Kesepakatan untuk bergawai perlu dibuat antar anak dan orangtua agar saling nyaman.
5. Waktu yang biasa digunakan anak dalam bermain adalah selama kurang lebih 1 jam.

1.8.1.1.3 Wawancara bersama Narasumber Ahli

Tujuannya adalah untuk mengetahui informasi atas metode yang tepat untuk menyampaikan media kepada anak usia 7-10 tahun untuk mengenal dan mempelajari fauna di Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kertanegara, di Kalimantan Timur dengan lebih baik.

1.8.1.1.3.1 Narasumber dari bidang Psikolog 1#.

Lokasi	Wawancara ini dilaksanakan melalui email dan Whatsapp dengan narasumber ahli di bidangnya.
Narasumber	Yessika Sola Gratia, S.Psi
Peralatan	Alat percakapan dan Dokumentasi via gawai pintar
Tanggal	20 Maret 2020

Tabel 6 Wawancara Narasumber 1

Tahapan ini dilaksanakan penulis ketika terjadi wabah corona yang melanda sehingga narasumber memilih untuk menjawab via media sosial, yaitu *Whatsapp*. Berikut kesimpulan dari hasil pertanyaan yang diberikan penulis kepada narasumber,

Kesimpulan dari Jawaban terperoleh ;

Informasi yang dibutuhkan anak pada masa tumbuh kembang usia 7-10 tahun adalah ilmu pengetahuan yang dapat mengisi wawasan anak seusia mereka, informasi yang ringkas padat dan jelas serta visual yang menghibur.

Media yang sesuai dan juga efektif untuk perkembangan industry 4.0 adalah media digital, seperti aplikasi, video, buku cerita digital, *Youtube for kids* dan lainnya. Serta lebih baik terdapat fitur *digital spy* agar dapat mengawasi pembelajaran anak.

Aspek visual yang dapat mengajak anak memahami sesuatu dan juga disukai anak-anak serta bermanfaat adalah animasi yang bersifat persuasif.

Tidak hanya melalui media perancangan untuk dapat mengenalkan anak pada suatu wilayah, tetapi dibutuhkan dukungan dari orangtua yang dapat berperan aktif mengedukasi anak mereka karena orangtua sebagai lingkungan sosial tempat anak belajar akan suatu hal.

1.8.1.1.3.2 Kesimpulan Narasumber dari bidang Psikolog 2#.

Lokasi	Wawancara ini dilaksanakan melalui email dan Whatsapp dengan narasumber ahli di bidangnya.
Narasumber	Lorencia Setiawan, M.Psi.
Peralatan	Alat percakapan dan Dokumentasi via gawai pintar
Tanggal	23 Maret 2020

Tabel 7 Wawancara Narasumber 2

Tahapan ini dilaksanakan penulis ketika terjadi wabah corona yang melanda sehingga narasumber memilih untuk menjawab via media sosial berikut **kesimpulan dari hasil wawancara**;

Informasi yang disampaikan pada anak harus mudah dimengerti, butuh terkemas secara ringkas-jelas, tetapi tidak monoton. Pemberian informasi ke anak tidak bisa disamakan dengan informasi yang disampaikan ke orang dewasa, jadi yang harus dilakukan adalah mencari media yang tepat untuk penyampaian infonya.

Untuk usia 7-10 media terhadir bisa merupakan ilustrasi gambar dan bukan melulu tulisan, karena anak-anak usia 7-10 di jaman sekarang juga sudah mengenal teknologi (paham cara menggunakan ponsel, laptop, dll) mungkin bisa menggunakan media video, *slideshow*, aplikasi dan sejenisnya.

Buku digital maupun manual, *Role play*, atau dengan media mainan yang mendukung pemberian informasi. Banyak buku cerita interaktif yang menggabungkan keduanya (digital manual), jadi anak tidak selalu terpapar teknologi canggih dan masih memahami pentingnya buku. Contohnya itu buku interaktif terbitan Hippo yang bentuknya buku dan dikombinasikan dengan aplikasi di ponsel.

1.8.1.1.3.3 Narasumber dari bidang Aktivist Fauna 1#.

Lokasi	Wawancara ini dilaksanakan melalui email dengan narasumber ahli di bidangnya.
Narasumber	Aktivist Fauna dari <i>Jakarta Animal Aid Network (JAAN)</i>
Peralatan	Alat Dokumentasi via gawai pintar dan surel
Tanggal	23 Maret 2020

Tabel 8 Wawancara Narasumber 3

Pertanyaan

Kepada Karina Jane Augustina
Jakarta Animal Aid Protection Staff

Sumber: <https://jakartaanimalaid.com>

Kesimpulan dari data diperoleh ;

Untuk menjangkau dan mempermudah penyampaian ke anak, memerlukan alat peraga yang bersifat interaktif dan menarik (misalnya buku cerita, *boardgame* / *video game*) dengan informasi yang telah terangkum sederhana, agar mudah dipahami, dan menimbulkan rasa ingin tahu.

Pengenalan karakteristik dasar diperlukan untuk anak mengetahui suatu hal baru terutama mengenal Fauna (nama, bentuk, makan apa), keistimewaan (endemik/tidak, uniknya apa), tingkat kepunahan, untuk menunjukkan pada mereka kenyataan yang ada.

Pemahaman tentang pelestarian sangat penting untuk dilakukan, karena akhir-akhir ini kurang adanya media yang memberikan edukasi seperti ini (fauna wilayah) kepada anak-anak.

Media digital / Manual seperti Aplikasi, buku cerita, *boardgame*, *videogame* bisa efektif menjangkau anak mengetahui fauna, selama mampu menyampaikan informasi dengan tepat dan bermakna.



1.8.1.1.3.4 Narasumber dari bidang Aktivistis Fauna 2#.

Lokasi	Wawancara ini dilaksanakan melalui email dengan narasumber ahli di bidangnya.
Narasumber	Aktivistis Fauna dari <i>Orangutan Foundation</i>
Peralatan	Alat Dokumentasi via gawai pintar, dan surel
Tanggal	24 Maret 2020

Tabel 9 9 Wawancara Narasumber 4

Sumber Logo: orangutan.org.uk

Pertanyaan
Kepada Ms.Susan Miles
Orangutan Foundation's Staff



Kesimpulan dari Jawaban diperoleh ;

Informasi yang mengajak anak untuk ikut serta mendukung perlindungan fauna adalah informasi yang sangat diperlukan anak agar lingkungan tetap lestari.

**ORANGUTAN
FOUNDATION**
A FUTURE FOR ORANGUTANS, FORESTS & PEOPLE

Cara mengetahui fauna setiap usia sangat berbeda, untuk anak diperlukan penjelasan dan himbauan yang bersifat menghibur dengan dihadirkan permainan ataupun visual menghibur

Karena pengetahuan akan fauna sangatlah penting untuk penanaman wawasan tiap anak. Agar mereka dapat tumbuh dengan rasa kepedulian yang tinggi terhadap makhluk lain, untuk bisa saling menjaga dibutuhkan Pengetahuan. Media yang bisa menyalurkan pentingnya wawasan akan fauna pada mereka adalah buku interaktif, animasi, *games*.

1.7.4 Analisis Data Riset

Dari pemerolehan data dari para responden, hingga sasaran target yang telah diwawancara dan diobservasi langsung saat di lapangan, didapatkan data berupa,

responden yang berusia 7 tahun hingga usia 10 tahun, belum sehingga tidak mengetahui informasi mengenai potensi sumber daya alam di Kalimantan Timur.

Meningkatkan pengetahuan melalui informasi dari sekolah maupun lembaga sangatlah penting untuk meningkatkan ilmu dan wawasan anak agar bisa mengenal daerah yang dijadikan calon ibukota pemerintahan negara ini di masa depan.

Sebuah potensi daerah dapat mulai dipelajari dan dipahami di usia 7 hingga 10 tahun keatas, karena sesuai dengan teori Perkembangan Anak menurut Jean Piagett (1896-1980) mengatakan bahwa anak-anak dibawah usia 6 tahun belum dapat mengenali ataupun memahami pola permasalahan yang diberikan, sedangkan usia 7-10 tahun adalah usia dimana anak dapat mulai memahami sebuah permasalahan beserta penyelesaiannya secara aktif. (Dikutip dari “*The Construction of Reality in The Child*” oleh Jean Piagett, 2007. Oxon: Rootledge)

Dalam hal itu diperlukan alternatif sumber ilmu untuk anak agar dapat mengetahui potensi Kalimantan Timur khususnya daerah Kabupaten Panajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara, dari pengamatan dan dokumentasi didapati bahwa hal yang digemari anak-anak usia 7 hingga 10 tahun saat ini ialah bermain dengan gawai pintar nya. Dominan responden menggunakan waktu luang untuk bergawai. Sehingga alternatif yang dihadirkan berupa aplikasi untuk memenuhi standar kegemaran serta kebiasaan target sasaran dalam mempelajari dan mengetahui sesuatu yaitu aplikasi gawai.

Lokasi

Melalui hasil survey dan wawancara bersama beberapa anak-anak di jenjang sekolah dasar yang ada di Kota Semarang seperti Anak SD di Tegalsari dan Theresiana 01 (Lihat tabel Tabel 3. 1 *Observasi dan Pembagian Kuesioner pada siswa Sekolah Dasar*), dominan tidak mengetahui tentang informasi ataupun potensi alam dari daerah yang menjadi calon ibukota baru Indonesia.

Diperlukan penyebarluasan pengetahuan akan potensi kedua kabupaten di Kalimantan Timur untuk membantu meningkatkan wawasan anak penerus bangsa agar mengenal dan dapat menjaga kelestarian potensi daerah yang akan sangat berpengaruh terhadap kemajuan negara di masa depan.

Dibutuhkan penanaman informasi akan kekayaan potensi yang ada di daerah agar generasi penerus bangsa dapat memahami faktor, sebab dan akibat yang terjadi di tanah air.

1.8 Insight

Ditemukan bahwa sebagian besar masyarakat khususnya anak-anak di usia 7-10 tahun belum mengetahui informasi seputar pemindahan ibukota dan yang paling utama ialah Pengetahuan akan daerah terpilih yaitu Kalimantan Timur tepatnya Kabupaten Panajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara sebagai lokasi calon ibukota pemerintahan Indonesia mendatang yaitu tahun

2025.⁶ (Lihat Tabel 3.2) Melalui penyampaian informasi yang benar anak dapat mengetahui dengan baik sebuah kebenaran dan tidak termakan informasi hoaks. Sehingga dibutuhkan media penyampaian pesan yang sesuai dengan kebutuhan informasi untuk anak terima dalam mempelajari atau mengenali fauna daerah lokasi calon ibukota, melalui seperti yang disampaikan oleh narasumber psikolog dalam menyampaikan pesan ke anak dibutuhkan media yang informatif dan memiliki visual menarik seperti ilustrasi atau animasi, yang disampaikan secara ringan dan ringkas contoh mediana yaitu Buku interaktif. (Gambar Bagan 1.9)

1.9 Creative Brief

1.9.1 5W+1H

What (apa yang ingin dikenalkan): Fauna di Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara, yang terletak di Kalimantan Timur.

Who (kepada siapa) : kepada para anak penerus bangsa, fokus usia 7-10 tahun

Why : Pengetahuan sangat diperlukan menyangkut kemajuan negara melalui wawasan simbol negara pada anak. Sesuai teori oleh Jean Piagett, yang dipaparkan Susan Pass, anak memiliki rasa keingintahuan yang besar, dan mampu mencerna berbagai informasi umum akan sebuah ilmu dengan baik, sehingga dengan demikian anak bisa belajar mengenal daerah dengan dan diharapkan mampu melestarikannya.

When : Pengenalan wilayah diperlukan sebelum pemindahan telah terjadi, agar anak-anak mengetahui dan mengenal terlebih dahulu kekayaan alam maupun sosial budaya yang ada disana.

Where : Indonesia. Pelaksanaan awal di Semarang, Jawa Tengah, yang dominan belum mengetahui informasi seputar daerah di Kalimantan Timur.

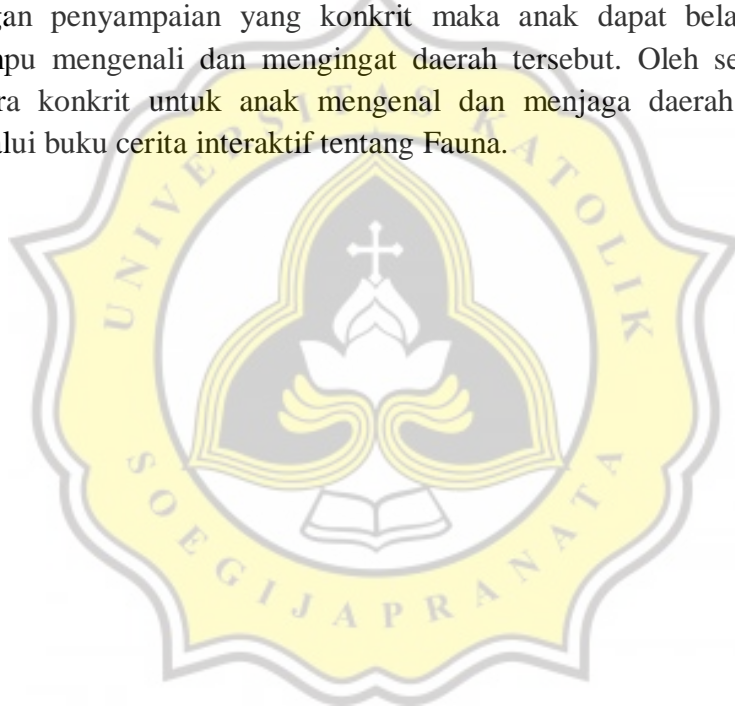
How: Penyampaian melalui media informatif yang menarik anak untuk pelajari secara ringan namun mendalam melalui penyampaian cerita interaktif pada gawai.

⁶ Tabel 3.1 Data Hasil Pembagian Angket

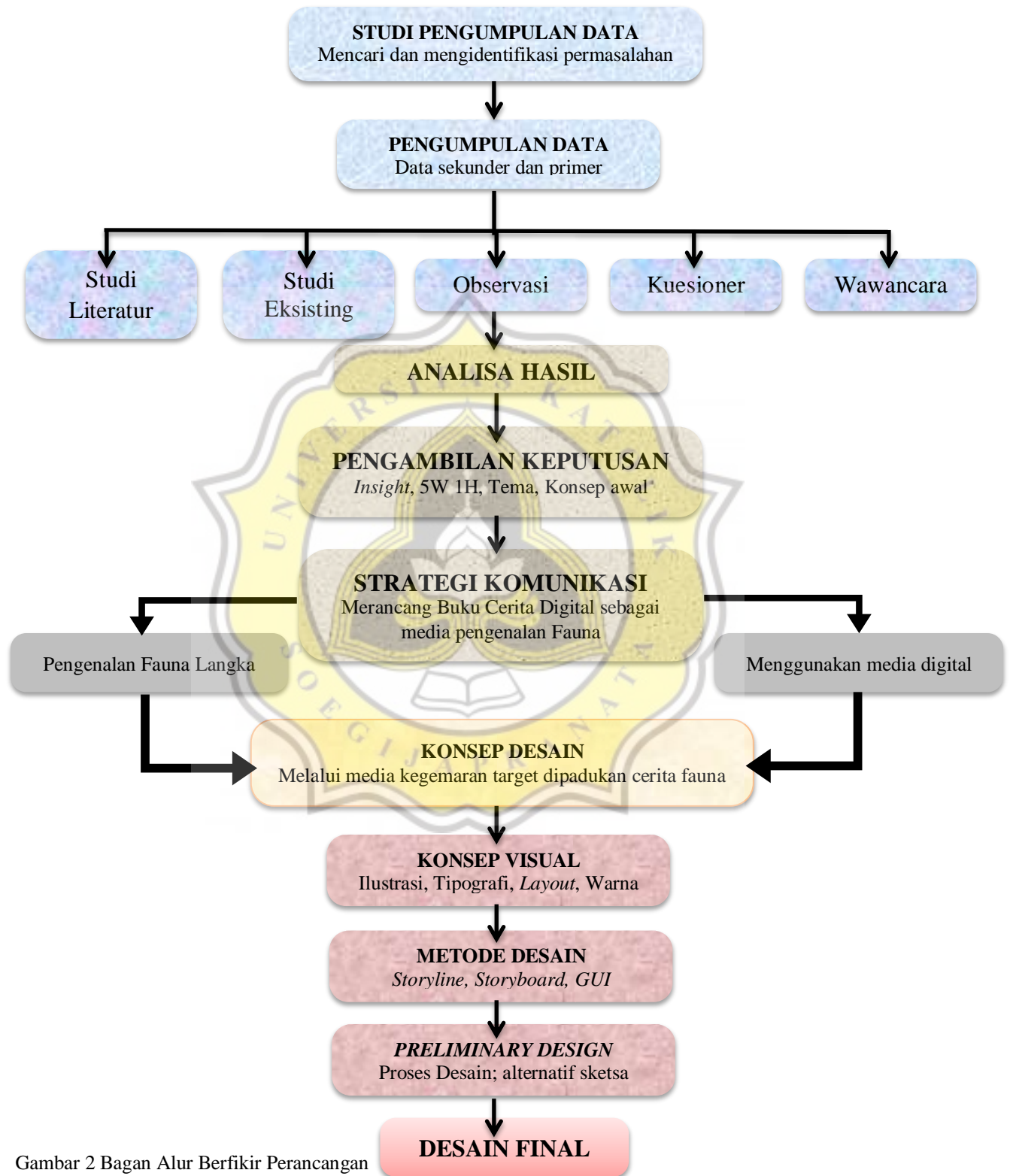
1.9.2 Tema

Pengenalan Fauna yang ada di Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara di Kalimantan Timur untuk Anak diangkat sebagai langkah untuk mengedukasi anak dengan cara mengenal hingga memahami pentingnya melestarikan fauna ataupun satwa langka yang ada di Pulau Kalimantan yang telah terpilih menjadi calon ibukota pemerintahan Indonesia yang baru mendatang. Mengingat Kalimantan adalah paru-paru dunia dan rumah bagi beragam satwa, diperlukan media untuk menjaga kelestarian tidak hanya melalui pesan untuk orang dewasa tetapi juga untuk anak-anak penerus bangsa.

Pengenalan suatu daerah dapat melalui kekayaan alam daerah tersebut, dengan penyampaian yang konkrit maka anak dapat belajar lebih tepat dan mampu mengenali dan mengingat daerah tersebut. Oleh sebab itu dikenalkan, secara konkrit untuk anak mengenal dan menjaga daerah Kalimantan Timur melalui buku cerita interaktif tentang Fauna.



1.9.3 Alur Berfikir Perancangan



Gambar 2 Bagan Alur Berfikir Perancangan