

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman fauna, dengan berbagai spesies unik yang hidup di habitatnya yang beragam. Tingginya keanekaragaman hayati ini terlihat dari berbagai macam ekosistem yang ada di Indonesia. Ini merupakan hasil dari wilayah Indonesia yang sangat luas dengan beragamnya kondisi alam di Indonesia (Paradiba, 2021). Kekayaan alam di Indonesia membuat banyak orang memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan hidup, Perburuan terhadap satwa yang dilindungi merupakan tindakan kriminal yang mengabaikan ketentuan hukum yang berlaku. Aktivitas ini menjadi ancaman besar terhadap upaya pelestarian spesies langka dan dilindungi di Indonesia. (Muhammad Fadil & Chepi Ali Firman, 2022). Selain itu, perburuan liar juga dapat menyebabkan perubahan struktur populasi satwa menjadi langka, sehingga dapat mengganggu keseimbangan ekosistem (Yurisman, 2024). Hal tersebut berakibat fatal pada keseimbangan ekosistem yang ada pada hutan tropis di Indonesia, karena setiap satwa memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga ekosistem di hutan (Pradana & Masnuna, 2021).

Salah satu satwa yang marak diburu adalah Burung Rangkong Badak yang ada di kawasan Gunung Tilu Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Sebagian besar kawasan Hutan Lindung Gunung Tilu di Kuningan masih mempertahankan ekosistem hutan alami. Vegetasi yang mendominasi area ini adalah berbagai spesies dari genus *Ficus*, yang menjadi sumber pakan utama bagi burung rangkong badak (Syahban & Hendrayana, 2021). Burung Rangkong badak merupakan satwa dilindungi yang hidup di hutan Gunung Tilu. Rangkong Badak atau sering disebut enggang cula, dalam bahasa latin disebut *Buceros bhinoceros*, merupakan burung berukuran besar mencapai 110 cm dengan bulu didominasi warna hitam. Species ini memiliki ciri khas berupa

paruh melengkung dan balung yang meliuk ke atas menyerupai cula berwarna kuning kemerahan (Ratnaningsih, 2023). Meski termasuk burung berukuran besar dan memiliki paruh tajam, tetapi mereka pemakan buah. Burung Rangkong punya peran penting bagi hutan di Indonesia. Burung ini berjasa besar terhadap regenerasi hutan gunung tilu. Mereka kerap dijuluki “Petani Hutan” karena kemampuan menyebar biji tanaman hutan (Ratnaningsih, 2023).

Habitat asli satwa ini kian berkurang, dan keberadaan rangkong badak di alam semakin terancam akibat meningkatnya perburuan serta perdagangan ilegal satwa liar.. Menurut (Syahban & Hendrayana, 2021) Aktivitas masyarakat di dalam kawasan, seperti perburuan satwa liar, penebangan pohon secara ilegal, pengambilan madu, dan aktivitas serupa lainnya, telah menyebabkan perubahan fisik pada lingkungan yang berdampak negatif terhadap kelestarian tumbuhan dan satwa liar di Hutan Lindung Gunung Tilu.. Umumnya Burung Rangkong Badak diburu untuk diambil bulu dan paruhnya sebagai perhiasan dan menjadi sumber makanan (Pradana & Masnuna, 2021). Burung Rangkong dari famili Bucerotidae termasuk dalam jenis satwa yang dilindungi, sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya, serta Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1999 mengenai Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa (Susilowati, 2022). Burung Rangkong Badak di Gunung Tilu Kuningan kini sudah terancam punah. Populasi burung rangkong badak di gunung tilu ini belum diketahui dengan pasti, kini burung Rangkong Badak di Gunung Tilu Kuningan diketahui hanya tersisa kurang lebih 19 ekor (Fahrul, 2025).

Untuk menangani masalah ini, diperlukan peran media dalam menyampaikan informasi mengenai pentingnya satwa dalam keseimbangan ekosistem, kelestarian dan kesadaran masyarakat terhadap lingkungan. Media memiliki peranan penting dalam memberikan informasi dan wawasan, termasuk kelestarian satwa langka dan kesadaran masyarakat terhadap lingkungan. Hal tersebut menjadi ketertarikan penulis melakukan upaya

dengan merancang kampanye sosial dalam mengenai pengenalan Burung Rangkong Badak di Gunung Tilu Kuningan. Kampanye sosial ini bertujuan dalam upaya pelestarian satwa langka Burung Rangkong Badak yang sudah terancam punah dan serta mengajak kepedulian masyarakat tentang pentingnya keberadaan Burung Rangkong Badak bagi ekosistem di Gunung Tilu Kuningan. Bentuk dari kampanye sosial dapat beragam bentuknya, salah satunya melalui infografis dengan menggunakan teknik ilustrasi digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis memiliki ketertarikan untuk diangkat kedalam sebuah kampanye melalui perancangan infografis digital dengan judul “KAMPANYE PENGENALAN BURUNG RANGKONG BADAK DI GUNUNG TILU KUNINGAN MELALUI ILUSTRASI DIGITAL”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, mengidentifikasi masalah yaitu:

1. Minimnya pengetahuan mengenai keberadaan Burung Rangkong Badak akibat maraknya pemburuan liar dan perdagangan ilegal.
2. Belum adanya media informasi mengenai Burung Rangkong Badak di Gunung Tilu Kabupaten Kuningan.
3. Belum adanya visualisasi melalui ilustrasi digital mengenai konservasi Burung Rangkong Badak di Gunung Tilu Kuningan

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, rumusan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana merancang media informasi untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai Burung Rangkong Badak di Gunung Tilu Kuningan?
2. Bagaimana visualisasi Kampanye Burung Rangkong Badak melalui ilustrasi digital?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Merancang media informasi untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai Burung Rangkong Badak di Gunung Tilu Kuningan
2. Memvisualisasikan Kampanye Burung Rangkong Badak melalui Ilustrasi Digital.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Untuk menjaga fokus dan arah penelitian sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, batasan lingkup masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Batasan Target Audiens

- a. Geografis

Target audiens berdasarkan letak geografis pada perancangan ini adalah seluruh Indonesia khususnya di wilayah Kabupaten Kuningan.

- b. Demografis

Target audiens berdasarkan demografis usia akan berada di antara 17 – 30 tahun yang di definisikan sebagai awal dewasa dengan berlatar mahasiswa. Pada usia tersebut merupakan usia produktif untuk dapat turut serta mendukung dalam gerakan konservasi burung rangkong badak.

2. Batasan Media Penerapan

- a. Jenis media yang digunakan dalam kampanye Burung Rangkong Badak Di Gunung Tilu Kuningan, yaitu ilustrasi digital yang diterapkan dalam bentuk digital.

- b. Konten yang ditampilkan dalam kampanye dibatasi hanya berfokus bentuk/ciri fisik, ancaman, populasi serta peran penting pada Burung Rangkong Badak pada ekosistem.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui perancangan ini di harapkan menjadi referensi juga bagi penelitian selanjutnya dan juga menjadi sumber informasi bagi semua kalangan untuk mengetahui tentang rangkong badak yang ada di gunung tilu kabupaten kuningan, serta sebagai salah satu upaya melestarikan Burung Rangkong Badak sebagai satwa yang terancam punah.

1.6.2 Manfaat Praktis

Perancangan kampanye ini diharapkan memberikan dampak langsung baik dari segi pengetahuan dan bentuk kesadaran langsung dalam upaya pelestarian Rangkong Badak, serta mendukung gerakan konservasi yang dilakukan di gunung tilu agar Rangkong Badak sebagai satwa yang dilindungi.

1.7 Metode Perancangan

Perancangan ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Creswel J.W, penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan manusia dan kehidupan sosial. Dalam pendekatan ini, peneliti mengumpulkan data langsung dari lapangan, kemudian menganalisis serta menyajikannya secara mendalam dalam bentuk uraian yang terperinci dalam laporan penelitian.

Dalam pelaksanaanya, dapat dilakukan dalam beberapa metode diantaranya metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyelesaian masalah.

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung di lokasi Desa Cimara daerah yang berada di kaki Gunung Tilu untuk mengumpulkan data yang relevan terkait keberadaan serta populasi Burung Rangkong Badak.

b. Wawancara

Kegiatan wawancara kepada salah satu pihak pengelola konservasi untuk mendapatkan data dan informasi yang dianggap relevan dengan topik perancangan.

c. Dokumensi

Melakukan dokumentasi untuk foto tempat konservasi, arsip data, serta kebutuhan bahan-bahan yang berhubungan dengan perancangan infografis digital.

d. Studi Literatur

Pengumpulan data tertulis mencakup literatur yang berhubungan dengan teori Burung Rangkong, kampanye, metode serta berbagai dokumen lain dari berita, jurnal, dan artikel yang membahas topik dan masalah sejenis.

1.7.2 Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan digunakan Analisis Tematik. Menurut (Braun dan Clarke, 2006) dalam (Adelliani, 2023) analisis tematik merupakan proses bagi peneliti untuk mengidentifikasi, menganalisis, melaporkan data dalam bentuk tema atau pola berbentuk kesimpulan dan interpretasi.

Dengan menggunakan pendekatan induktif, peneliti meyakini bahwa metode Analisis Tematik tetap relevan karena mampu menggali informasi mendasar yang menjadi dasar kampanye pengenalan burung rangkong badak, selaras dengan tahap analisis dalam model *Design Thinking*.

Berikut langkah-langkah dalam analisis tematik menurut Braun dan Clarke, (2006).

a. Familiarisasi Data

Familiarisasi data dilakukan dengan wawancara atau rekaman dengan tujuan untuk memberikan pemahaman secara mendalam.

b. Pembentukan kode awal

Setelah memahami hasil penelitian baik berupa wawancara ataupun rekaman, tahapan selanjutnya adalah membentuk kode. Tahapan ini dilakukan untuk menentukan tema-tema awal atau utama dari hasil penelitian. Menyeleksi data sehingga temuan ide yang menarik dan relevan.

c. Mencari Tema

Mencari tema tema yang sesuai dengan tujuan penelitian, yang menggambarkan pola dari fenomena yang diteliti.

d. Peninjauan Tema

Setelah melewati tiga tahapan sebelumnya, langkah berikutnya adalah memeriksa kembali tema dengan meninjau kutipan atau data secara keseluruhan.

e. Pendefinisian Dan Penanaman Tema

Hasil dari analisis terhadap keseluruhan narasi menghasilkan definisi serta penamaan yang jelas untuk masing-masing tema yang diidentifikasi.

f. Pelaporan hasil

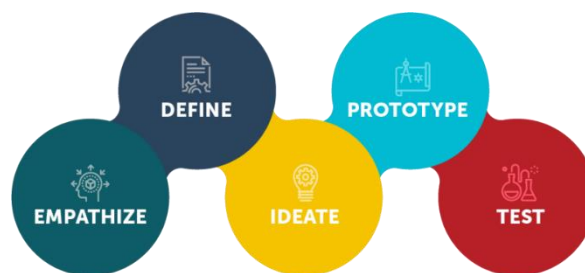
Tema secara keseluruhan telah dirancang dan dianalisis hingga tahap akhir, kemudian disusun dalam bentuk laporan. Penyusunan laporan bertujuan untuk menyampaikan hasil penelitian dengan cara yang lebih mudah dipahami dan dapat meyakinkan pembaca.

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan untuk memecahkan permasalahan, dengan tujuan utama mencari serta merumuskan solusi yang inovatif dan tepat sasaran.. *Design Thinking* adalah fakta bahwa proses kerja desainer dapat membantu kita secara sistematis mengekstrak, mengajar, mempelajari, dan menerapkan teknik yang berpusat pada manusia untuk memecahkan

masalah dengan cara yang kreatif dan inovatif di dalam desain kita (Yulius, 2022).

Design thinking meliputi proses-proses seperti analisis konteks, penemuan dan pembingkai masalah, pembuatan ide dan solusi, berpikir kreatif, membuat sketsa dan menggambar, membuat model dan membuat prototipe, menguji dan mengevaluasi (Nandy, n.d.). Adapun tahapan- tahapan dari metode *Design thinking*.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

Sumber: (Telaumbanua, 2019)

1. *Emphatize*

Emphatize adalah proses memahami masalah pengguna secara mendalam. Tujuannya untuk memahami apa yang dirasakan dipikirkan, dan dibutuhkan oleh pengguna.

2. *Define*

Define adalah tahap di mana permasalahan yang telah ditemukan dianalisis dan didefinisikan secara mendalam, dengan tujuan untuk merumuskan inti permasalahan secara jelas. Pemahaman ini menjadi dasar penting untuk menentukan arah pemecahan masalah pada tahap berikutnya.

3. *Ideate*

Pada tahap ini, perancang atau desainer dituntut untuk merumuskan solusi kreatif guna menyelesaikan permasalahan yang

telah diidentifikasi, melalui proses perancangan yang terarah dan terencana.

4. *Prototype*

Tahap ini dapat diartikan sebagai bentuk implementasi dari ide – ide pada tahap sebelumnya.

5. *Test*

Tahap *test* yaitu pengujian *prototype* untuk melihat reaksi dari pengguna.

1.7.4 Kerangka Perancangan



1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan
- 1.8 Sistematika Penelitian

BAB II LANDASAN TEORETIS

- 2.1 Kampanye
- 2.2 Satwa Dilindungi
- 2.3. Rangkong Badak
- 2.4 Gunung Tilu
- 2.5 Infografis
- 2.6 Media Informasi
- 2.7 Desain Komunikasi Visual
- 2.8 Ilustrasi
- 2.9 Tifografi
- 2.10 Warna
- 2.11 Layout
- 2.12 Dewasa Awal
- 2.13 Kualitatif
- 2.14 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.15 Kerangka Teoretis

BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

- 3.1 Data dan Objek Perancangan
- 3.2 Hasil Analisis Data

3.3 Konsep Kreatif

3.4 Konsep Visual

3.5 Konsep Media

3.6 Program Kreatif

BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN

4.1 Pengolahan Ide

4.2 Eksekusi Visual

4.3 Penerapan pada Media

4.4 Pengujian dan Hasil

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

5.2 Saran