

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gembira Loka atau yang sekarang ini lebih dikenal dengan nama Gembira Loka Zoo (GLZoo) beralamat di Jalan Kebun Raya Nomor 2, Kelurahan Rejowinangun, Kecamatan Kotagede, Kota Yogyakarta, menjadi satu-satunya destinasi wisata dengan konsep Kebun Raya Kebun Binatang (KRKB) di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Ide Sri Sultan Hamengku Buwono VIII menjadi cikal bakal berdirinya GLZoo. Gagasan tersebut direalisasikan oleh penerusnya, yakni Sri Sultan Hamengku Buwono IX dengan bantuan arsitek Hindia Belanda bernama Herman Thomas Karsten. Pada tahun 1953, Sri Paduka Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Arya (KGPAA) Paku Alam VIII membentuk Yayasan Gembira Loka (YGL), dengan menetapkan Tirtowinoto untuk dapat meneruskan proses pengembangan GLZoo pada masa itu. Saat ini GLZoo dikelola oleh generasi ketiga, PT Buana Alam Tirta (Gembira Loka Zoo, 2010: 1a). Sejarah panjang yang dimiliki GLZoo membuatnya lebih dari sekedar tempat wisata seperti pada umumnya. Karena nilai yang dimiliki GLZoo, menjadikannya tempat wisata berwawasan lingkungan yang menyenangkan dan edukatif bagi para pengunjung yang datang.

Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi di GLZoo pada bulan Oktober 2020, ditemukan beberapa permasalahan antara lain: 1) walaupun GLZoo sudah memiliki program konservasi, salah satunya adalah edukasi satwa untuk siswa dan guru, namun, hanya berdasarkan permintaan dari pihak sekolah; 2) masih kurangnya upaya GLZoo untuk mengedukasi dan menginformasikan kepada masyarakat tentang pentingnya pengenalan dan pelestarian satwa untuk generasi muda, yang dapat dilakukan dengan berbagai cara dan media; 3) GLZoo belum memiliki buku edukasi terbaru yang dapat digunakan oleh generasi muda, tentang pengenalan dan pelestarian satwa. Informasi yang terdapat di berbagai media resmi GLZoo hanya terfokus membahas sarana prasarana yang ada, sedangkan informasi satwa hanya sedikit dan tidak pernah diperbarui.

Sebagai calon penerus bangsa, remaja perlu memiliki sikap dan pemikiran tentang pentingnya menjaga keseimbangan alam. Kepekaan remaja merupakan salah satu bentuk sikap yang dapat ditumbuhkan melalui belajar dengan cara memanfaatkan lingkungan sekitar. Hal ini selaras dengan konsep GLZoo yang dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar tentang pentingnya pengenalan dan pelestarian satwa. Upaya ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya menggunakan media cetak berupa buku edukasi.

Pemilihan buku menimbang dari fungsi, karakter, manfaat, dan kelebihan media tersebut dalam kaitan edukasi. Buku dapat menampilkan secara detail dan terperinci mengenai informasi satwa yang hanya ada di GLZoo. Pemilihan buku juga berdasarkan keadaan di lapangan yang menunjukkan tidak semua remaja dapat dengan mudah mengakses sumber informasi yang terpercaya dan spesifik untuk belajar lebih dalam mengenal satwa. Buku dapat digunakan pada kondisi tersebut karena pemanfaatan dan fungsinya tidak tergantung pada perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*) tertentu.

Buku sampai sekarang ini masih menjadi benda yang sangat berguna bagi umat manusia. Kelebihan buku yang tidak dimiliki media lainnya, antara lain: 1) buku sebagai media yang dapat berdiri sendiri, tanpa harus memerlukan tambahan perangkat lain; 2) terkenal memiliki rentan usia yang panjang serta daya tahan yang kuat, buku bisa diwariskan hingga beberapa turunan sebagai investasi ilmu, yaitu buku dapat disimpan atau diarsipkan hingga bertahun-tahun lamanya sehingga ilmu yang ada di dalam sebuah buku dapat dipelajari kembali oleh orang-orang pada generasi yang berbeda; 3) buku memiliki nilai edukasi yang lebih tinggi, karena muatannya konkret, terperinci, dan dapat dipertanggungjawabkan; 4) Bagian penting pada sebuah buku adalah membuat penggunaanya kaya akan informasi, literasi, dan imajinasi.

Patiung (2016: 362-365) memaparkan bahwa, agar bisa bekerja secara maksimal sesuai fungsinya, otak manusia harus tetap aktif. Hal itu dapat diperoleh dari membaca buku. Selain itu, juga berdampak pada stimulasi otak dalam meningkatkan kualitas memori. Bertambahnya pengetahuan dan wawasan karena informasi yang didapat, berguna untuk menghadapi tantangan kehidupan. Di samping itu, membaca buku melatih keterampilan untuk berpikir kritis dan

menganalisis hal-hal yang ada. Terlatihnya dua keterampilan tersebut, dapat mendorong hidup manusia untuk lebih baik, mampu menjawab permasalahan yang ada, hingga menemukan inovasi baru.

Dengan adanya buku edukasi yang dihasilkan dari perancangan ini, para remaja akan mendapatkan informasi bersifat edukasi yang menarik dan unik mengenai beberapa satwa yang ada di GLZoo. Di sisi lain bagi GLZoo, buku edukasi yang dihasilkan menjadi sarana promosi tidak langsung karena akan menumbuhkan minat para remaja untuk datang secara langsung ke GLZoo. Selain minat, menumbuhkan sikap remaja akan kepekaan serta kepedulian dalam melestarikan lingkungan alam, khususnya satwa, dapat mempengaruhi orang-orang di sekitarnya sehingga calon bakal pengunjung yang akan datang ke GLZoo semakin banyak dan luas jangkauannya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana menghasilkan buku edukasi untuk dapat memberikan informasi tentang pentingnya pengenalan dan pelestarian satwa di GLZoo, yang sesuai fakta dan realita, terperinci dan informatif, namun, dibuat secara menarik dan tepat bagi para remaja?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam sebuah perancangan, yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan ini hanya dilakukan di GLZoo, Jalan Kebun Raya Nomor 2, Kelurahan Rejowinangun, Kecamatan Kotagede, Kota Yogyakarta.
2. Hasil berupa media cetak dan elektronik, dengan teknik ilustrasi dan fotografi pada bagian konten yang disajikan.
3. Isi buku mengulas fakta unik dan menarik beberapa satwa yang ada di GLZoo, serta menampilkan profil GLZoo secara singkat.
4. Penyajian konten satwa yang dipilih, dibagi berdasarkan kelasnya (amfibi, aves, mamalia, pisces, reptilia) dengan menampilkan ilustrasi wujud objek, disertai teks penjelas, yang memuat informasi menarik, serta memiliki korelasi dengan *target audience*.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan buku edukasi tentang satwa di GLZoo yang dibuat secara menarik, khusus untuk remaja usia 16 hingga 18 tahun.
2. Menghasilkan buku edukasi yang tepat bagi para remaja dalam memberikan informasi mengenai fakta unik dan menarik, serta pentingnya pengenalan dan pelestarian satwa yang ada di GLZoo.

E. Manfaat Perancangan

1. Lembaga (STSRD VISI)

Melengkapi kajian penulisan skripsi, terkait perancangan yang mengulas tema kebun raya dan kebun binatang, meliputi satwa yang ada di dalam GLZoo Yogyakarta.

2. Gembira Loka Zoo

- a. Membantu mewujudkan impian dan cita-cita para pendiri GLZoo untuk terus berjuang melestarikan keseimbangan alam.
- b. Memberikan promosi secara tidak langsung kepada masyarakat dari buku yang dihasilkan.

3. Bidang keilmuan

Dapat menjadi sumber acuan dan referensi dalam pengembangan sebuah tempat, spesifik kebun raya atau kebun binatang, yang membahas tentang pengenalan dan pelestarian satwa kepada remaja, melalui bidang keilmuan desain komunikasi visual (DKV).

4. Masyarakat

- a. Para remaja dapat mengenal akan keanekaragaman satwa yang ada di GLZoo sehingga mampu mengerti untuk menjaga keseimbangan alam dan ekosistem yang ada.
- b. Dengan menumbuhkan pondasi kepekaan, rasa peduli, serta rasa mencintai di benak remaja, akan memberikan dampak jangka panjang yang dapat dirasakan baik masa kini hingga masa depan nanti.
- c. Terjaganya keseimbangan antara manusia dengan makhluk hidup lainnya, mampu menghasilkan lingkungan yang selama ini diimpikan bersama.

F. Skema Perancangan

