

# **STRATEGI KAMPANYE KONSERVASI PENYU LAUT INDONESIA MELALUI OFFLINE INTERACTIVE MEDIA UNTUK KELOMPOK PELESTARI BIOTA LAUT (KPBL) BATU HIU, KABUPATEN PANGANDARAN, JAWA BARAT**

Christophera R. Lucius<sup>1</sup>, M. Fahrul Hardy<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta  
Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk Jakarta 11510  
christophera.lucius@esaunggul.ac.id

## **Abstract**

*Sea turtles are the "Indonesian Ocean Ambassadors" because six of the seven turtle species recorded in the world stop at beaches along Indonesian waters. The International Union for Conservation of Nature (IUCN) has incorporated sea turtles into The IUCN Red List of Threatened Species. Kelompok Pelestari Biota Laut (KPBL) Batu Hiu is one of Indonesia sea turtle conservation place located in Batu Hiu Tourism Area, Desa Ciliang, Kecamatan Parigi, Kabupaten Pangandaran. The purpose of this program is supporting KPBL Batu Hiu, so that the Indonesian sea turtle conservation program can be accessed openly by the public. The method of 4D Methodology of Design wird implemented in this program to determine the strategy of the campaign, which is divided into phases of Discover Phase, Define Phase, Design Phase and Develop Phase. The results from the method of implementation is using the main media in the form of offline interactive media and other supporting media in the form of media printing and merchandise. It is expected that Indonesia marine turtle conservation campaign can be accessed openly without any limited area.*

**Keywords:** *Indonesian Sea Turtle, Kelompok Pelestari Biota Laut Batu Hiu, Offline Interactive Media.*

## **Abstrak**

Penyu laut merupakan "Ambassador Laut Indonesia" karena enam dari tujuh spesies penyu yang tercatat di dunia singgah di pantai-pantai di sepanjang perairan Indonesia. *International Union for Conservation of Nature (IUCN)* telah memasukan penyu laut ke dalam *The IUCN Red List of Threatened Species*. Kelompok Pelestari Biota Laut (KPBL) Batu Hiu merupakan salah satu tempat konservasi penyu laut Indonesia yang terletak di Kawasan Wisata Batu Hiu, Desa Ciliang, Kecamatan Parigi, Kabupaten Pangandaran. Tujuan program Pengabdian kepada Masyarakat ini untuk menunjang kampanye konservasi penyu laut yang dikelola oleh KPBL Batu Hiu, sehingga program pelestarian penyu laut Indonesia ini dapat diakses secara terbuka oleh masyarakat luas. Untuk menentukan strategi kampanye tersebut, dalam program ini dilaksanakan metode dari *4D Methodology of Design*, yang terbagi atas tahap-tahap *Discover Phase, Define Phase, Design Phase dan Develop Phase*. Hasil yang diperoleh dari metode pelaksanaan ini adalah menggunakan strategi kampanye konservasi penyu laut Indonesia melalui media utama yang berupa *offline interactive media* serta media-media pendukung lainnya berupa *printing media* dan *merchandise*. Melalui strategi tersebut diharapkan kampanye konservasi penyu laut Indonesia dapat diakses secara terbuka tanpa dibatasi area tertentu.

**Kata kunci:** Penyu Laut Indonesia, Kelompok Pelestari Biota Laut Batu Hiu, Offline Interactive Media.

## **Pendahuluan**

Penyu laut menjadi "Ambassador Laut Indonesia" karena enam dari tujuh spesies penyu yang saat ini tercatat di dunia singgah di pantai-pantai Indonesia, bahkan empat spesies diantaranya bertelur di sepanjang perairan Indonesia yaitu Penyu Hijau, Penyu Belimbing, Penyu Sisik, dan Penyu Lekang (<http://www.wwf.or.id>). Siklus bertelur ini dapat terjadi karena lokasi perairan Indonesia menjadi rute migrasi penyu yang terpenting di

persimpangan Samudera Pasifik dan Samudera Hindia. Menurut data dari *World Wide Fund for Nature (WWF)*, di Indonesia sendiri terdapat pantai peneluran Penyu Belimbing terbesar di wilayah Pasifik, yaitu Pantai Abun di Papua Barat, dan pantai peneluran Penyu Hijau terbesar di Asia Tenggara, yaitu di Kepulauan Berau di Kalimantan Timur.

Keenam spesies penyu laut yang terdapat di Indonesia tersebut ditunjukkan pada gambar-gambar di bawah ini:



Gambar 1

Penyu Hijau (*Chelonia mydas*)

(Sumber: <http://www.iucnredlist.org/details/4615>)



Gambar 2

Penyu Sisik (*Eretmochelys imbricate*)

(Sumber: <http://www.iucnredlist.org/details/8005>)



Gambar 3

Penyu Lekang (*Lepidochelys olivacea*)

(Sumber: <http://www.iucnredlist.org/details/11534>)



Gambar 4

Penyu Belimbing (*Dermochelys coriacea*)

(Sumber: <http://www.iucnredlist.org/details/6494>)



Gambar 5

Penyu Pipih (*Natator depressus*)

(Sumber: <http://www.iucnredlist.org/details/14363>)



Gambar 6

Penyu Tempayan (*Caretta caretta*).

(Sumber: [http://de.wikipedia.org/wiki/File:Caretta\\_caretta\\_060417w2.jpg](http://de.wikipedia.org/wiki/File:Caretta_caretta_060417w2.jpg))

Sebagai bagian dari ekosistem pantai dan laut, penyu laut mempunyai peran antara lain: a). Mengontrol populasi ubur-ubur dan alga agar tidak terlalu banyak, b). Mengontrol populasi kerang dan kepiting, c). Memangkas helai-helai lamu agar tidak terlalu panjang, sehingga ikan-ikan dan organisme laut lainnya dapat berkembang biak dengan baik, dan d). Kandungan yang terdapat pada telur-telur penyu yang terbenam di pantai membantu menyuburkan tumbuhan di pesisir laut (<http://www.wwf.or.id>).

Ada banyak ancaman dalam kehidupan penyu laut yang menyebabkan hanya 1 dari 1000 tukik (anak penyu) yang dapat selamat hingga dewasa. *International Union for Conservation of Nature* (IUCN) telah memasukan penyu laut ke dalam *The IUCN Red List of Threatened Species*, karena disamping memiliki daur hidup yang rentan secara alamiah tersebut, kelangsungan populasi penyu laut juga terancam akibat dari aktivitas manusia yang merusak, seperti perburuan telur penyu atau perdagangan ilegal produk berbahan dasar penyu.

Dari uraian dalam analisis situasi tersebut, sangat jelas terlihat bahwa penyu laut berperan penting dalam menjaga ekosistem dan keanekaragaman hayati bawah laut milik Indonesia. Oleh karena itu, informasi tentang penyu laut sebagai “Ambassador Laut Indonesia” yang dapat diakses secara terbuka sangat diperlukan, sehingga informasi tersebut dapat membantu masyarakat dalam memahami pentingnya menjaga penyu laut Indonesia. Dengan memadukan seluruh data tentang penyu-penyu laut yang ada di Indonesia, maka informasi ini dapat menunjang dalam kegiatan pelestarian penyu laut yang ada di konservasi-konservasi penyu laut Indonesia. Hal inilah yang menjadi latar belakang pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Kabupaten Pangandaran.

Kelompok Pelestari Biota Laut (KPBL) Batu Hiu merupakan salah satu tempat konservasi penyu laut Indonesia yang terletak di Kawasan Wisata Batu Hiu, Desa Ciliang, Kecamatan Parigi, Kabupaten Pangandaran. KPBL Batu Hiu ini didirikan oleh Bapak Didin Syaefudin pada tahun 2003. Di lokasi konservasi tersebut saat ini terdapat penangkaran lima jenis penyu, yaitu Penyu Hijau, Penyu Sisik, Penyu Lekang, Penyu Belimbing dan Penyu Tempayan.



Gambar 7

Survey Lokasi KPBL Batu Hiu di Kabupaten Pangandaran

Hasil akhir yang diharapkan dari program Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah menemukan strategi yang dapat menunjang kampanye konservasi penyu laut yang dikelola oleh KPBL Batu Hiu di Kabupaten

Pangandaran, sehingga program pelestarian penyu laut Indonesia ini dapat diakses secara terbuka oleh masyarakat luas. Untuk mencapai tujuan strategi kampanye tersebut, maka dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

1. Mengadakan wawancara dan diskusi dengan Bapak Didin Syaefudin sebagai pemilik KPBL Batu Hiu beserta para stafnya untuk mendapatkan data-data tentang permasalahan kampanye penyu laut dengan lebih jelas.
2. Menganalisa dan menentukan strategi kampanye konservasi penyu laut oleh KPBL Batu Hiu yang efektif dan komunikatif dari sudut pandang bidang Desain Komunikasi Visual.
3. Membuat konsep dan aplikasi dari media desain visual yang baru yang dapat menunjang kampanye konservasi penyu laut oleh KPBL Batu Hiu di Kabupaten Pangandaran ini.

#### Metode Pelaksanaan

Proses dalam “Strategi Kampanye Konservasi Penyu Laut oleh KPBL Batu Hiu” dilaksanakan mulai 6 Maret 2017 hingga 25 Juni 2017, yaitu selama enam belas minggu, dengan menggunakan *4D Methodology of Design*.

Adapun cara kerja *4D Methodology of Design* terbagi atas tahap-tahap dibawah ini:

##### 1. Discover Phase

*Discover* adalah tahap *gathering data and becoming familiar with the situation through observation and analysis*. Waktu pelaksanaan tahap ini adalah selama empat minggu yaitu mulai 6 Maret hingga 2 April 2017. Proses *brainstorming* sebagai pengenalan proyek ini dilaksanakan pada minggu pertama dan kedua guna memahami permasalahan dalam kampanye konservasi penyu laut di Indonesia umumnya. Survey lokasi di KPBL Batu Hiu dilaksanakan pada minggu ketiga dimana pada kesempatan ini dilakukan wawancara dengan Bapak Didien Syaefudin dan beberapa pengelola konservasi KPBL Batu Hiu. Selain itu juga dikumpulkan data-data dan informasi tentang penyu laut dari KPBL Batu Hiu yang diperlukan bagi pengerjaan proyek ini. Pada minggu keempat dilakukan evaluasi atas data-data survey yang terkumpul yang akan digunakan untuk menentukan strategi yang tepat bagi kampanye

konservasi penyu laut Indonesia. Alat dan bahan yang dipergunakan pada tahap ini antara lain berupa kamera dan hasil fotonya, brosur dan media cetak lainnya.

## 2. Define Phase

*Define* adalah tahap *identifying key needs and issues, and developing a strategy and actionable plan to address these concerns*. Waktu pelaksanaan tahap ini adalah selama empat minggu yaitu mulai 3 April hingga 30 April 2017. Dalam tahap ini dilakukan perencanaan desain guna menentukan strategi yang tepat bagi kampanye konservasi penyu laut Indonesia. Strategi kampanye dalam program Pengabdian pada Masyarakat ini difokuskan pada bidang Desain Komunikasi Visual, dan ditentukan melalui *Digital Media Communication* yang berbentuk *offline*. Alat dan bahan yang dipergunakan pada tahap ini antara lain berupa sketsa di atas kertas gambar dan referensi dari berbagai website.

## 3. Design Phase

*Design* adalah tahap *exploring conceptual options and potential design directions, and organizing these possibilities into a clear vision*. Waktu pelaksanaan tahap ini adalah selama empat minggu yaitu mulai 1 Mei hingga 28 Mei 2017. Selama tahap ini dilaksanakan berbagai proses perancangan kampanye konservasi penyu laut Indonesia yang dapat dimanfaatkan oleh KPBL Batu Hiu. Proses desain tersebut mencakup penentuan prinsip-prinsip dan elemen-elemen desain. Hasil yang dicapai terdiri dari desain visual media digital sebagai media utama dan desain visual media cetak sebagai media pendukung. Alat dan bahan yang dipergunakan pada tahap ini antara lain berupa laptop, software dari Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign, Flash) dan draft desain yang dicetak hitam putih dan berwarna.

## 4. Develop Phase

*Develop* adalah tahap *implementing the approach and building out design elements along with testing, measurement, evaluation, and refinement*. Waktu pelaksanaan tahap ini adalah selama empat minggu yaitu mulai 29 Mei hingga 25 Juni 2016. Pada tahap ini dilaksanakan proses produksi semua media visual untuk kampanye konservasi penyu laut Indonesia dari KPBL Batu Hiu. Alat dan bahan

yang dipergunakan pada tahap ini antara lain berupa laptop, software dari Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign, Flash) dan draft hasil desain yang dicetak hitam putih dan berwarna.

## Hasil dan Pembahasan

### Discover Phase

Berbagai aktivitas yang ada di konservasi penyu laut KPBL Batu Hiu di Kabupaten Pangandaran sangat menarik minat pengunjung, sehingga dimasukan menjadi program wisata daerah, oleh sebab itu KPBL Batu Hiu sendiri telah mendapatkan pengakuan dari pemerintah sebagai salah satu tempat konservasi penyu laut Indonesia.



Gambar 8

*Discover Phase*

Dari pertemuan dengan para pengelola KPBL Batu Hiu dapat diidentifikasi salah satu permasalahan konservasi penyu laut Indonesia yang mereka hadapi, yaitu kurangnya pengetahuan dan informasi dari masyarakat umum tentang pentingnya konservasi penyu laut Indonesia bagi kelangsungan ekosistem dan keanekaragaman hayati bawah laut milik Indonesia.

Maka dari hasil diskusi dengan para pengelola KPBL Batu Hiu tersebut telah diusulkan sebuah media visual yang dapat digunakan untuk mendukung kampanye konservasi penyu laut Indonesia, yaitu berupa *offline interactive media*. Dijelaskan juga materi-materi yang dapat dikomunikasikan secara visual melalui teks dan *image*. Kesempatan ini juga digunakan oleh para pengelola KPBL Batu Hiu untuk menyampaikan beberapa *output* yang diinginkannya.

Pada tahap *discover* ini telah dapat dipetakan strategi perancangan yang efektif dan komunikatif untuk mendukung kampanye konservasi penyu laut Indonesia oleh KPBL Batu Hiu di Kabupaten Pangandaran.



## Define Phase

Data yang telah dikumpulkan dari hasil pengamatan lapangan, wawancara dan diskusi dengan para pengelola KPBL Batu Hiu tersebut kemudian dianalisa kembali dengan tujuan untuk menentukan media-media visual yang akan digunakan bagi komunikasi visual kampanye konservasi penyu laut Indonesia. Media visual utama adalah *offline interactive media*, sedangkan media pendukung adalah *DVD-Cover*, katalog, kartu nama, stiker, *totebag*, dan kalender.

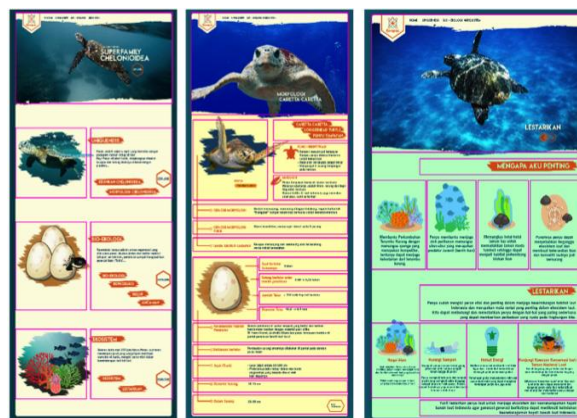


Gambar 9  
Define Phase

Langkah berikutnya adalah memilih dan menentukan *image* yang akan ditampilkan dalam berbagai media visual untuk kampanye konservasi penyu laut Indonesia tersebut. Selain itu ditentukan juga bermacam-macam kata dan teks yang akan digunakan dalam penyusunan layout semua media visual. Elemen desain visual yang juga ditentukan dalam tahap *define* ini adalah penentuan *color scheme*, tipografi dan elemen-elemen grafis tambahan yang akan memaksimalkan tampilan dalam kampanye konservasi penyu laut Indonesia oleh KPBL Batu Hiu.

## Design Phase

Proses perancangan visual bagi kampanye konservasi penyu laut Indonesia dikerjakan pada tahap *design* ini, yaitu desain untuk media utama berupa *offline interactive media* serta media-media pendukung lainnya, yaitu *DVD-Cover*, katalog, kartu nama, stiker, *totebag*, dan kalender. Target pemakai media-media kampanye di atas juga ditentukan dalam tahap ini, dimana *offline interactive media* dapat diakses oleh peminat tanpa batasan area, sedangkan media pendukung dapat diperoleh di lokasi KPBL Batu Hiu di Kabupaten Pangandaran.



Gambar 10

*Design Phase: Color Scheme, Image, Layout*

Dari hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, maka diperoleh tampilan visual media-media yang mengikuti konsep desain komunikasi visual yang telah ditentukan yang ditampilkan dalam *color scheme*, *image* dan *layout*.

## Develop Phase

Tahap *develop* ini merupakan tahap produksi atas semua hasil perancangan media visual untuk kampanye konservasi penyu laut Indonesia dari KPBL Batu Hiu, yang terdiri atas media-media berikut ini:

*Digital Media: Offline Interactive.*

*Offline Interactive Media* untuk kampanye konservasi penyu laut Indonesia di KPBL Batu Hiu ini diberi judul *SUPER-FAMILY CHELONIOIDEA* dengan *keyword* KARAPAS.



Gambar 11

*Offline Interactive: Title*

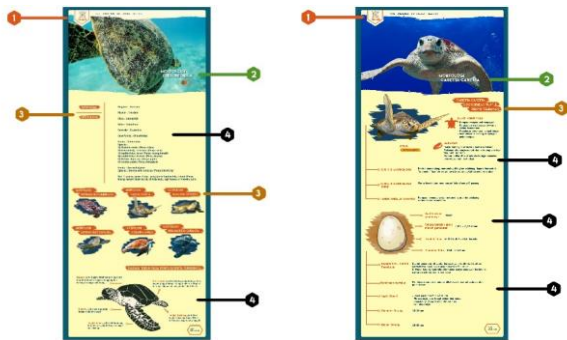
*Offline Interactive Media* KARAPAS ini memiliki tiga Menu Utama dalam *site*-nya, yaitu: Uniqueness, Bio-Ekologi dan Ekosistem.



Gambar 12

Offline Interactive: Menu

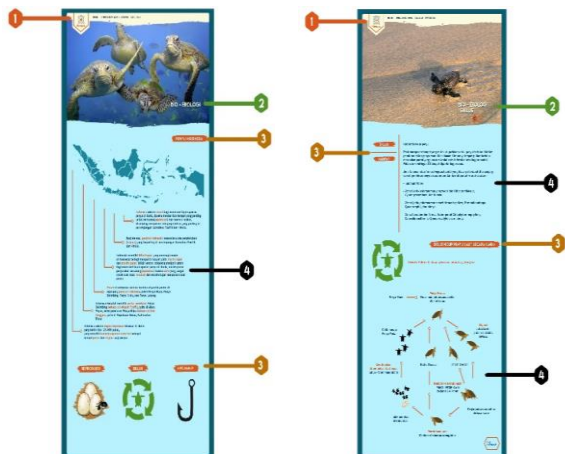
Menu-Site *Uniqueness* menjelaskan tentang Keunikan *Chelonioidea* dan Morfologi *Chelonioidea*, yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 13

Offline Interactive: Uniqueness

Menu-Site *Bio-Ekologi* menjelaskan tentang Bio-Ekologi, Reproduksi, Siklus dan Ancaman, yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 14

Offline Interactive: Bio-Ekologi

Menu-Site *Ekosistem* menjelaskan tentang Ekosistem dan Lestarian, yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



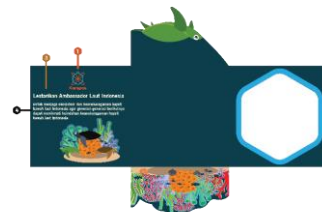
Gambar 15

Offline Interactive: Ekosistem

Support Media: *Printing dan Merchandise*.

Support Media untuk kampanye konservasi penyu laut Indonesia di KPBL Batu Hiu ini terbagi atas *printing media* dan *merchandise*.

*Printing media* terdiri dari *DVD-Cover* yang digunakan sebagai *packaging* dari *offline interactive media* tersebut. *Packaging* berwarna biru sesuai dengan *color scheme* yang telah ditentukan. Pada bagian luar *packaging* dicantumkan penjelasan umum tentang KARAPAS.



Gambar 16

DVD-Cover

*Printing media* yang berupa kartu nama ditujukan untuk para pengelola KPBL Batu Hiu di Kabupaten Pangandaran.



Gambar 17

Kartu Nama

*Printing media* dalam bentuk katalog berisikan informasi singkat tentang kampanye konservasi penyu laut Indonesia yang dikelola oleh KPBL Batu Hiu. Katalog dapat diperoleh secara cuma-cuma bagi para pengunjung KPBL Batu Hiu.



Gambar 18  
Katalog

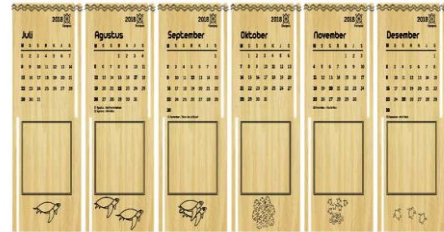
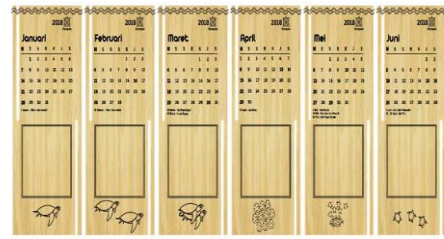
*Merchandise* terdiri dari stiker, *totebag* dan kalender yang dapat diperoleh para pengunjung dengan memberikan donasi tertentu untuk konservasi penyu laut Indonesia di KPBL Batu Hiu, Kabupaten Pangandaran. Bentuk *merchandise* tersebut ditunjukkan pada gambar-gambar berikut:



Gambar 19  
Stiker Kampanye



Gambar 20  
Totebag



Gambar 21  
Kalender Tahun 2018

### Kesimpulan

Dengan adanya hasil desain visual yang berupa *offline interactive media* dengan judul KARAPAS, maka diharapkan strategi kampanye konservasi penyu laut Indonesia yang dilakukan oleh KPBL Batu Hiu di Kabupaten Pangandaran ini lebih dapat diakses oleh seluruh masyarakat Indonesia tanpa dibatasi area.

Sedangkan hasil desain visual yang berupa berbagai media dalam *printing media* dan *merchandise* diharapkan dapat menarik pengunjung untuk datang kembali ke lokasi konservasi penyu laut Indonesia yang dilakukan oleh KPBL Batu Hiu di Kabupaten Pangandaran ini.

### Daftar Pustaka

- Dikti. (2015). *Panduan Pelaksanaan Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Di Perguruan Tinggi Edisi IX*, DP2M, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Karjaluoto, Eric. (2013). *Design Method, The: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication (Voices that Matter)*. New Riders, Peachpit.
- Lucius, Christophera R. (2016). *Strategi Perancangan Promosi Pariwisata Usaha Kecil Menengah (UKM) Warung Go-Sip di Pulau Untung Jawa, Kepulauan Seribu, Jakarta*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Abdimas, Vol. 3, No. 1, September 2016.