

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *LIFT THE FLAP* SEBAGAI MEDIA EDUKASI FAUNA ENDEMIK DI INDONESIA UNTUK ANAK USIA 6-9 TAHUN

Sicilia Anita Dewi E.P¹, Sultan Arif Rahmadianto², Bintang Pramudya P.P³

Universitas Ma Chung, Universitas Ma Chung, Universitas Ma Chung

Email korespondensi: 331810016@student.machung.ac.id, sultan.arif@machung.ac.id, bintang.pramudya@machung.ac.id

Abstrak

Indonesia dikenal negara yang kaya akan keanekaragaman hayati tertinggi di dunia selain itu juga termasuk dalam tingkat endemisme yang tinggi menurut IUCN. Untuk itu perlu adanya tingkat kesadaran tinggi untuk mengetahui dan melestarikan fauna-fauna yang tergolong langka dalam menjaga keseimbangan ekosistem Indonesia, khususnya bagi anak-anak. Maka dari itu, perlu dibuat buku ilustrasi interaktif sebagai edukasi mengenai fauna endemik di Indonesia. Tujuannya adalah untuk memberi pengetahuan kepada anak usia 6-9 tahun mengenai fauna endemik di Indonesia yang terancam punah. Buku ini dibuat interaktif dengan lift the flap agar anak-anak aktif ikut serta sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data secara observasi dan studi pustaka. Media pendukung dalam perancangan ini adalah gantungan kunci, totebag, kaos, sticker dan tumbler.

Kata kunci: Fauna Indonesia, buku interaktif, ilustrasi, fauna endemik.

Abstract

Indonesia is known as a country that is rich in the highest biodiversity in the world and is also included in the high level of endemism according to the IUCN. For this reason, it is necessary to have a high level of awareness to identify and preserve fauna that are classified as rare in maintaining the balance of the Indonesian ecosystem, especially for children. Therefore, it is necessary to make an interactive illustration book as an education about endemic fauna in Indonesia. The purpose of designing this illustration book is to provide knowledge to children aged 6-9 years about endemic fauna in Indonesia that are threatened with extinction. This book is made interactive with lift the flap so that children actively participate so that information can be conveyed properly. In this study the method used is a qualitative method with data collection by observation and literature study. Supporting media in this design are key chains, tote bags, t-shirts, stickers and tumblers. As for suggestions for this design, it is hoped that more people will look for references and think about the design more carefully, so that the results obtained can be maximized.

Keywords: Fauna Indonesia, interactive books, illustrations, endemic fauna.

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang terkenal kaya akan keanekaragaman hayatinya, baik itu flora maupun fauna yang sangat eksotik dan endemik. Berdasarkan data yang ada, diperkirakan jenis satwa liar yang ada di Indonesia sebanyak 300.000 jenis dan dapat dikatakan bahwa 17% hewan di dunia terdapat di Indonesia. Berbagai jenis satwa

tersebut tersebar di Indonesia pada setiap pulau-pulau ataupun daerah-daerah (Profauna, 2014).

Seperti yang terjadi di beberapa provinsi di Indonesia, sedikitnya ada 15 satwa yang terancam punah berdasarkan data yang dicatat oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia telah mengalami peningkatan populasi. Salah satunya Orang Utan yang sebagian besar ditemukan di provinsi Sumatra dan Kalimantan. Pada tahun 2015, BPS mencatat sebanyak 143 ekor Orang Utan yang terancam punah, namun angka tersebut naik lebih dari 13 kali lipat pada tahun 2017 yakni populasinya sebanyak 1.890 ekor, meskipun meningkat angka tersebut belum dapat dibanggakan karena mengingat populasi Orang Utan di Indonesia masih sedikit. Selain itu, di tahun 2017 ada hewan lainnya seperti, Harimau Sumatra sebanyak 68 ekor dan Gajah Sumatra sebanyak 362 ekor di provinsi Sumatra. Dan di provinsi Nusa Tenggara Timur Komodo sebanyak 5.954 ekor, dan masih banyak lainnya seperti Burung Jalak Bali di Bali, Badak bercula satu di Jawa dan Anoa di Sulawesi (Good News From Indonesia, 2021).

Banyak hal yang menyebabkan tingginya angka kepunahan satwa-satwa di Indonesia. Mulai dari adanya hutan dikonversi menjadi pemukiman, lahan pertanian dan perkebunan yang membuat rusaknya habitat asli hewan serta diperparah dengan adanya perdagangan satwa secara ilegal. Salah satunya adalah seperti kasus terungkapnya oknum Camat Kramajati pada 13 Oktober yang memelihara dan memiliki satwa langka yang masih hidup serta yang sudah dalam bentuk awetan (Sasongko, 2015).

Dengan adanya ancaman kepunahan hewan khas Indonesia, perlu adanya tingkat kesadaran yang tinggi untuk mengetahui dan melindungi serta melestarikan satwa-satwa yang tergolong spesies jarang ditemukan serta hampir punah dalam menjaga keseimbangan ekosistem terlebih keanekaragaman hayati Indonesia.

Dengan ini, perlu pembelajaran sejak dini yang baik untuk anak misalnya tentang perlindungan hewan langka, namun dalam memberi pengetahuan mereka lebih mudah untuk menangkap kata-kata dengan gambar. Dengan itu perlu halnya untuk memperkenalkan fauna khas Indonesia yang perlu dilestarikan kepada anak-anak diperlukan media pembelajaran yang efisien. Salah satunya buku ilustrasi yang berisikan pengetahuan tentang hewan khas Indonesia diwujudkan kedalam bentuk karakter desain. Gambar ilustrasi adalah gambar yang bersifat menerangkan atau visualisasi dari sesuatu baik cerita, karangan, maupun naskah (Swandawidharma et al., 2016).

Namun dalam praktiknya buku jarang diminati oleh anak-anak akibatnya masih rendahnya budaya membaca buku di Indonesia sejak tradisi nenek moyang yang merupakan

tradisi menyimak dan mendengarkan (Kasiyun, 2015) serta adanya kemajuan teknologi yang memperkenalkan begitu banyak multimedia seperti internet, gadget dan sebagainya yang memuat informasi dengan cepat daripada membaca buku (Bakar, 2014).

Dalam mengatasi hal-hal tersebut diperlukan sebuah solusi yang menjadi sebuah alternatif dalam menarik minat baca anak. Salah satunya membangun motivasi dari lingkungan keluarga yang mampu menciptakan minat baca pada anak. Namun di samping itu perlu didukung dengan memunculkan ide untuk perancangan buku ilustrasi fauna khas Indonesia. Maka dari itu, penulis membuat perancangan dalam bentuk buku ilustrasi interaktif yang dikemas menarik secara visual. Tujuan dibuatnya buku ini agar dapat meningkatkan pengetahuan dan mengajak anak-anak untuk ikut aktif selama proses pembelajaran. Serta buku ini bisa mengedukasi anak-anak mengenai 10 fauna asli Indonesia yang saat ini mulai terancam kepunahan. Pembuatan buku ilustrasi dengan menggunakan teknik interaktif *lift the flap* karena merupakan buku yang memiliki manfaat bagi anak yaitu secara tidak langsung akan melihat, membuka dan menutup gambar yang dapat melatih perkembangan motorik mereka (Wardhani, 2015).

Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

1. Jurnal Ilmiah

- a. Artikel ilmiah dari Swandawidharma, dkk (2016) yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan Tradisional Vektor Guna Meningkatkan Minat Anak Pada Produk Lokal”, didapatkan informasi mengenai ketika membuat perancangan buku ilustrasi ini menggunakan teknik vektor dengan gaya kartun western dengan mengusung konsep *colorful* namun tidak dihilangkan bentuk aslinya sehingga mampu menarik minat baca anak-anak dengan membuat penasaran. Penggunaan ilustrasi digital vektor inilah dikarenakan bentuk vektor mudah untuk diubah-ubah dalam berbagai bentuk dan ukuran tanpa kehilangan ketajaman gambar dan detail.
- b. Artikel ilmiah “Perancangan Buku Ilustrasi Flora Dan Fauna Endemik Bandung” karya Hermawathi, dkk (2019) memberikan informasi mengenai penyajian konten berupa bentuk ilustrasi digital painting dengan gaya desain visual yang berkarakter deskriptif dan dekoratif, tidak hanya itu bentuk layout yang menarik, informasi yang disajikan sangat endemik mulai dari nama latinnya tempat tinggal (habitat) hingga status konservasinya. Sehingga mampu menyesuaikan dengan target audiensnya yaitu remaja hingga dewasa muda dengan penyajian buku yang tidak terlalu kaku ataupun membosankan.
- c. Artikel ilmiah “Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka di Indonesia dengan Teknik Digital Watercolor sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12” karya Pratiwi, dkk (2019) yang memberikan informasi mengenai penggunaan teknik *semi abstract art* yang merupakan sebuah kreasi dengan menggunakan distorsi pada objek nyata dan juga menggunakan layout jenis *mondaria* yang

merupakan penataan dalam bentuk kotak dengan ini mampu menarik minat baca anak-anak serta mudah dipahami. Selain itu terdapat pula informasi mengenai buku bacaan yang tepat adalah buku ilustrasi sebab buku ilustrasi mengajarkan tentang sebab akibat, paduan moral bagi emosi anak dan membedakan mana yang baik maupun buruk. Buku ilustrasi dalam bentuk cetak mampu dijadikan sebagai koleksi fisik yang dapat dibuka maupun ditutup kapan saja.

- d. Artikel ilmiah “Perlindungan Satwa Langka Di Indonesia Dari Perspektif Convention On International Trade In Endangered Species Of Flora And Fauna (CITES)” karya Aristide, dkk (2016) diperoleh hasil bahwa keanekaragaman satwa endemik di Indonesia perlu dilindungi agar tidak terjadi perdagangan liar dengan perlindungan undang-undang yang diberlakukan oleh pemerintah. Selain itu, adanya pengesahan perjanjian internasional yang mengatur perlindungan terhadap sumber daya alam hayati khususnya satwa langka. Dengan hal tersebut, mampu menanggulangi kegiatan jual beli satwa langka. Hal inilah mampu dapat menarik audiens tentang pengetahuan satwa endemik di Indonesia yang dilindungi.
- e. Artikel ilmiah “Reintroduksi Spesies Fauna Ke Hidupan Alami Liar” karya Prasetyo (2017) diperoleh hasil bahwa karena masih banyaknya terjadi eksploitasi fauna yang secara berlebihan yang mengancam jumlah sepertiga mamalia dan burung hingga akhirnya status konservasi dalam keadaan genting dan rentan terhadap kepunahan maka perlu adanya program reintroduksi fauna menciptakan populasi baru di lingkungan asal dilakukan dengan cara melepas individu baru ke suatu populasi yang nantinya mampu meningkatkan ukuran populasi maupun kumpulan gennya. Selain itu perlu dilakukan pemindahan satwa yang lokasi habitatnya mengalami kerusakan sehingga spesies itu mengalami kesulitan bertahan hidup.

2. Landasan Teori

a. Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Dalam bahasa Belanda disebut dengan *Illustratie* yang berarti sebagai hiasan dengan menggunakan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas (Qudwatunna, 2019).

Menurut Pujiriyanto (2005), proses kreatif dalam pembuatan media visual khususnya grafis atau ilustrasi dibutuhkan pemahaman terhadap karakter khusus dari elemen-elemen grafis diantaranya adalah titik, garis, bentuk, tekstur, ruang, warna.

b. Prinsip Ilustrasi

Dalam menghasilkan sebuah ilustrasi adalah menggabungkan atau mengkombinasikan elemen-elemen ilustrasi dengan memperhatikan prinsip ilustrasi menurut

Mukmin (2014, cit. Oktafina, 2016) sebagai berikut:

- 1) Komposisi
- 2) Proporsi
- 3) Keseimbangan
- 4) Kesatuan

c. Jenis Ilustrasi

Jenis-jenis Ilustrasi menurut Soedarsono (2014, cit. Setiawan, 2016) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis:

- 1) Gambar ilustrasi naturalis
- 2) Gambar ilustrasi dekoratif
- 3) Gambar kartun
- 4) Gambar karikatur

d. Perancangan Ilustrasi

Dalam perancangan sebuah ilustrasi terdapat tahapan yang akan menentukan keberhasilan dalam karya ilustrasi yang dihasilkan. Tahapan dalam pembuatan ilustrasi adalah sebagai berikut (Maharsi, 2016):

- 1) *Briefklien*
- 2) Memahami *Brief*
- 3) Memahami materi subjek
- 4) Riset
- 5) *Brainstorming*
- 6) Medium
- 7) Bentuk (*form*)
- 8) Visualisasi

e. Buku Ilustrasi

Menurut Rothlein dan Meinbach dalam Sugihartono (2015) buku ilustrasi adalah buku yang didalamnya disajikan menggunakan gambar atau ilustrasi dan teks, buku ilustrasi biasanya ditujukan kepada anak-anak.

f. Buku Interaktif

Dalam pengertiannya buku interaktif adalah lembaran kertas yang dijilid menjadi satu buku yang isinya secara tidak langsung menuntut pembaca untuk ikut aktif melakukan interaksi dengan buku tersebut ketika mereka membacanya (Liulianto, 2017). Jenis buku interaktif diantaranya:

- 1) *Lift the Flap*
- 2) *Pull tab book*
- 3) *Pop Up*
- 4) *Games Book*
- 5) *Play a Song Book*

Metode Penelitian dan Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Hewan Endemik Di Indonesia Untuk Anak Usia 6-9 Tahun” yaitu dengan metode kualitatif. Menurut Siyoto dan Sodik (2015) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Dalam hal ini penelitian tersebut lebih menggunakan teknik analisis yang mendalam dengan mengkaji permasalahan kasus perkasus.

Dalam perancangan ini, maka penelitian yang dimaksud yakni hubungan antara pengetahuan mengenai

hewan endemik di Indonesia yang dikembangkan melalui bentuk buku ilustrasi yang interaktif. Untuk mendukung perancangan ini diperlukan proses menggumpulkan data seperti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Metode yang sesuai dalam mengumpulkan data-data kualitatif pada “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Hewan Endemik Di Indonesia Untuk Anak Usia 6-9 Tahun” yaitu terdiri atas dua kategori yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara, sedangkan untuk data sekunder diperoleh melalui penelitian terdahulu yaitu dokumen atau studi pustaka.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan dan dicatat secara sistematis serta dapat dikontrol reliabilitas dan kevaliditasnya (Hardani dkk., 2020). Dalam perancangan ini penulis melakukan observasi yang tidak berstruktur yaitu observasi yang fokus penelitiannya akan berkembang selama proses kegiatan observasi (Sugiyono, 2015). Observasi yang dilakukan dalam perancangan ini seperti mengamati model buku ilustrasi interaktif seperti apakah yang menarik dan disukai oleh anak serta mencari informasi mengenai hewan endemik yang ada di Indonesia.

2. Wawancara

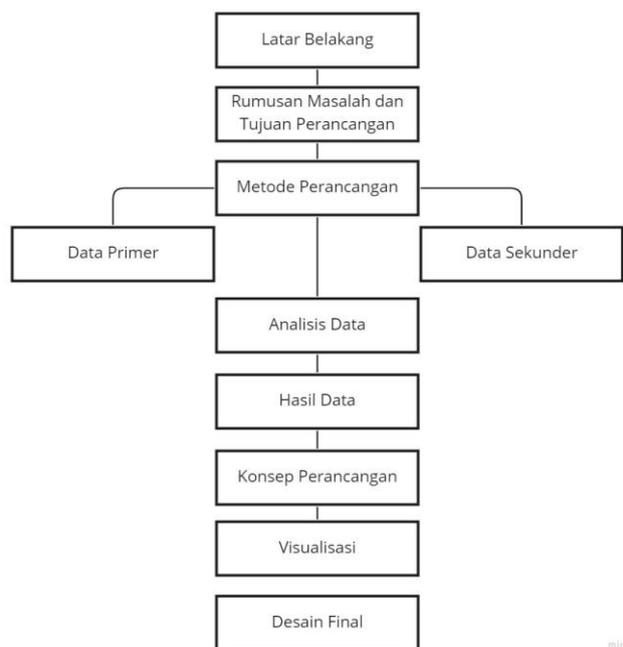
Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, selain itu peneliti juga ingin mengetahui hal-hal yang lebih dalam dari responden (Sugiyono, 2015). Wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah wawancara terstruktur yang dimana penulis telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis berserta dengan alternatif jawabannya. Dengan metode ini, penulis akan mengumpulkan data melalui wawancara secara tidak langsung dengan membagikan angket. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang aktual terkait minat dan pengetahuan anak terhadap buku ilustrasi tentang pengetahuan fauna endemik yang ada di Indonesia.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka atau dokumentasi merupakan sebuah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang bisa berbentuk gambar, tulisan serta karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2015). Instrumen dokumentasi dapat dikembangkan untuk penelitian dengan menggunakan pendekatan analisis isi selain itu dapat digunakan untuk mencari bukti-bukti sejarah, landasan hukum dan peraturan yang pernah berlaku (Siyoto dan Sodik, 2015). Maka dalam perancangan penulis akan menggunakan beberapa sumber ilmiah seperti penelitian terdahulu dan artikel ilmiah yang mendukung konten yang akan disusun dalam buku ini.

Berdasarkan metode pengumpulan data, metode analisis yang sesuai untuk perancangan ini adalah 5W+1H. Metode ini bertujuan untuk menjawab permasalahan kurangnya minat serta pengetahuan anak-anak mengenai fauna endemik yang ada di

Indonesia. Hasil analisis dan sintesis konsep ini bermanfaat. Analisis pertanyaan what (apa), membahas mengenai apa anak-anak sudah mengetahui fauna langka yang ada di Indonesia. Analisis pertanyaan who (siapa), membahas mengenai target audiens yang efektif dalam perancangan ini. Analisis pertanyaan when (kapan), membahas mengenai waktu efektif untuk anak-anak mengenal mengenai fauna langka Indonesia. Analisis pertanyaan where (dimana), membahas mengenai dari mana saja anak-anak mengetahui fauna khas Indonesia yang mengalami kepunahan. Analisis pertanyaan why (mengapa), membahas mengenai alasan mengapa anak-anak perlu untuk mengetahui fauna asli khas Indonesia dan analisis pertanyaan How (bagaimana), membahas mengenai bagaimana cara yang tepat untuk merancang buku ilustrasi interaktif sebagai media edukasi fauna endemik Indonesia. Dari hasil analisis data maka diperoleh sintesis konsep sebagai panduan dalam “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Hewan Endemik Di Indonesia Untuk Anak Usia 6-9 Tahun” dengan data-data pendukung yang akan diuraikan lebih lanjut melalui bagan alir perancangan.



Gambar 1 Bagan Alir Perancangan

Berikut merupakan segmentasi target audiens pada dalam “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Hewan Endemik Di Indonesia Untuk Anak Usia 6-9 Tahun” yang dikelompokkan berdasarkan aspek demografis dan geografis:

1. Segmentasi Demografis
 - a. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
 - b. Usia: 6-9 tahun
 - c. Pendidikan: Sekolah Dasar
2. Segmentasi Geografis
 - a. Segmentasi primer: masyarakat Kota Malang
 - b. Segmentasi sekunder: masyarakat seluruh Indonesia

Analisis dan Pembahasan

1. Studi Pustaka

Jenis-Jenis Fauna Endemik Di Indonesia

 - a. Anoa

Anoa merupakan satwa liar endemik Sulawesi yang memang mirip dengan sapi atau kerbau namun dengan ukuran yang lebih kecil (Rimbakita, 2022).
 - b. Badak Jawa

Badak Jawa (Bercula Satu) atau dengan nama latin *Rhinoceros sondaicus* yang mempunyai arti merujuk pada ciri fisik satwa ini. Kata ‘rhino’ artinya ‘hidung’ dan ‘ceros’ artinya tanduk, sehingga ‘Rhinoceros’ berarti hidung bertanduk. Sementara kata ‘sondaicus’ berarti Sunda sebagai tempat hidup satwa ini (Rimbakita, 2022).
 - c. Komodo

Komodo merupakan hewan langka yang dilindungi, populasi dari komodo menurut BPS (Badan Pusat Statistik) pada tahun 2017 sebanyak 5.954 ekor, sehingga tidak heran apabila Komodo hewan yang memiliki status terancam punah. Komodo atau nama latinnya yang bernama *Varanus Komodoensis* adalah hewan yang berasal dari Asia atau Australia. Hewan ini banyak ditemukan di Pulau Komodo, Nusa Tenggara Timur.
 - d. Harimau Sumatra

Harimau Sumatra yang dengan nama latin *Panthera Tigris Sumatrae* terancam akibat adanya deforestasi habitatnya, pemburuan liar hingga perdagangan illegal (Rimbakita, 2022).
 - e. Gajah Sumatra

Gajah Sumatra yang memiliki nama latin *Elephas maximus-sumatranus* adalah gajah yang mempunyai tubuh yang relative kecil dibandingkan spesies gajah Asia yang lain (Rimbakita, 2022).
 - f. Orang Utan

Orangutan adalah salah satu jenis kera besar yang termasuk dalam kelompok primata. Hewan ini termasuk dua subspecies yang dikenal sebagai orangutan kalimantan dan orangutan sumatera.
 - g. Jalak Bali

- Jalak Bali dengan nama latin *Leucopsar rothschildi* adalah satu-satunya burung endemik yang berasal dari Bali.
- h. Babi Rusa
Babi Rusa atau nama latinnya *Babyrousa babyrussa* adalah jenis babi liar yang hidup di hutan hutan tropis.
 - i. Bekantan
Bekantan merupakan salah satu dari dua spesies anggota genus *Nasalis* yang terdiri dari dua subspecies, yakni *Nasalis larvatus larvatus* dan *Nasalis larvatus orientalis*.
 - j. Maleo
Maleo Senkawor atau lebih dikenal dengan nama Burung Maleo adalah salah satu jenis burung endemik langka dari Sulawesi.
 - k. Paus Biru
Paus Biru atau lebih dikenal dengan nama *Balaenoptera musculus* adalah mamalia laut, yang diyakini sebagai hewan terbesar yang pernah hidup (Hewanpedia, 2022).
 - l. Dugong
Dugong atau lebih dikenal dengan nama Dugong Dugon adalah mamalia laut yang mempesona dan langka (Hewanpedia, 2022).
 - m. Hiu Martil
Hiu Martil atau *Sphyrnidae* merupakan jenis hiu martil yang paling menarik karena bentuk kepalanya yang seperti palu. (Greeners, 2022).
 - n. Pari Mobula
Pari Mobula atau *Mobula mobular* merupakan ikan yang bisa terbang seperti burung menggunakan sayapnya.
 - o. Penyu Tempayan
Penyu Tempayan atau *Caretta caretta* merupakan jenis penyu yang ditemukan hidup di perairan Indonesia.
2. Wawancara
Dalam mengetahui minat anak terhadap buku ilustrasi khususnya tentang fauna endemik yang ada di Indonesia, maka penulis memakai metode kuisisioner menggunakan google form yang ditujukan kepada guru Sekolah Dasar (SD) dan anak-anak Sekolah Dasar usia 6-9 tahun di Indonesia dengan jumlah responden sebanyak 41 orang yakni 8 orang guru Sekolah Dasar dan 33 orang anak-anak. Hasil kuisisioner terhadap guru Sekolah Dasar (SD) tercatat 8 dari 8 orang responden menyatakan bahwa murid-murid mereka sudah diajarkan materi mengenai fauna langka Indonesia di jenjang Sekolah Dasar (SD), selanjutnya hasil untuk mata pelajaran yang mengenalkan mengenai fauna langka Indonesia adalah sekitar 75% Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), 12,5% Bahasa Indonesia dan sisanya masih belum ada mata pelajaran yang diajarkan. Hasil kuisisioner berikutnya yakni membahas tentang mulainya pengajaran materi mengenai fauna kepada anak-anak sekolah dasar. Sebanyak 50% diajarkan di kelas 3, 25% diajarkan di kelas 4, 12,5% diajarkan di kelas 1 dan 12,5% diajarkan di kelas 5. Lalu

untuk buku ajar yang digunakan oleh guru Sekolah Dasar tercatat buku Tematik Terpadu IPA sebanyak 75%, buku Flora dan Fauna Indonesia sebanyak 12,5% dan Buku PKLH (Pendidikan Lingkungan dan Hidup) 12,5%.

Selanjutnya tentang kesulitan yang seringkali dihadapi para guru SD ketika mengajarkan materi fauna endemik kepada anak-anak, sebagian besar yaitu 6 dari 8 orang menjawab bahwa anak-anak seringkali kesulitan memahami dan mengenal fauna endemik Indonesia ketika disuruh menjelaskan atau memberikan contoh. Untuk mengatasi kesulitan tersebut guru-guru SD sebagian besar menjawab menggunakan media visual berupa gambar maupun video agar anak-anak lebih paham terhadap materi yang diajarkan. Hasil kuisisioner berikutnya terhadap anak-anak SD yakni tentang pengetahuan mereka tentang fauna-fauna langka di Indonesia, sebanyak 97% menjawab sudah mengetahui berbagai fauna langka di Indonesia dan 3% nya belum mengetahui. Dari kuisisioner ini juga diketahui bahwa anak-anak mengetahui berbagai fauna langka Indonesia melalui 70,6% internet, 66,7% pelajaran di sekolah, 51,5% buku dan 3% televisi.

Buku tentang fauna langka yang sering dibaca oleh anak-anak usia 6-9 tahun tercatat 63% Buku Pelajaran, 48% Buku Cerita, Buku Ensiklopedia 9,1%. Dari buku-buku tersebut 22 orang dari 33 menjawab tertarik dengan buku pengetahuan fauna langka yang didalamnya bergambar menarik dan sisanya tidak tertarik karena bukunya membosankan serta terlalu banyak teks.

Selanjutnya adalah tentang contoh buku ilustrasi yang disukai, 33 anak menjawab sebanyak 81,8% menyukai buku yang ada ilustrasi karakter yang unik dan lucu, 54,5% menyukai buku yang ada permainannya serta 54,5% menyukai buku dengan warna yang menarik.

3. Observasi

Penulis dalam melakukan perancangan buku ilustrasi lift the flap ini terlebih dahulu melakukan observasi terhadap buku-buku ilustrasi yang telah ada baik melalui internet maupun secara langsung melalui toko buku Gramedia. Dalam pengamatan penulis, buku-buku ilustrasi anak-anak memiliki kesamaan tone warna, bentuk ilustrasinya yang simpel dan lucu namun tidak menghilangkan bentuk asli dari fauna-fauna tersebut. Bentuk simpel dan lucu pada ilustrasi yakni dengan ciri-ciri mata bulat, bentuk badan yang dibuat sederhana, dan ekspresi yang bervariasi. Penulis juga mengamati beberapa buku ilustrasi interaktif dengan teknik lift the flap, buku dengan teknik tersebut cukup unik dengan dibalik ilustrasi terdapat teks sebagai penjelas dan adapula yang terdapat ilustrasi lagi yang lain. Selain itu, buku-buku yang telah ada menggunakan gaya bahasa sederhana yang mudah dipahami anak-anak dan untuk teks ada dalam buku tersebut juga tidak

terlalu banyak sehingga anak-anak cenderung tidak cepat bosan.

Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini yakni menggunakan metode 5W + 1H. Pengumpulan data melalui observasi, kuisioner dan studi pustaka maka informasi yang didapatkan sebagai dasar perancangan buku ilustrasi interaktif adalah yang pertama hasil pertanyaan what, pengetahuan anak-anak terhadap fauna-fauna khas Indonesia yang mengalami kelangkaan terbilang anak-anak SD sudah memiliki pengetahuan dasar, namun dari hasil kuisioner menyatakan bahwa anak-anak terkadang masih kesulitan mengingat dan memahami materi mengenai fauna endemik Indonesia. Dari data tersebut anak-anak usia 6-9 masih memerlukan media visual sebagai pendukung pemahaman anak. Untuk hasil pertanyaan who, didapatkan bahwa target demografis perancangan ini adalah anak-anak Sekolah Dasar yang menyukai pengetahuan tentang fauna-fauna dan ilustrasi kartun. Selanjutnya hasil pertanyaan when, waktu efektif untuk anak-anak diberikan pembelajaran mengenai fauna-fauna langka adalah saat pelajaran sekolah, karena dari hasil kuisioner buku yang sering dibaca oleh anak-anak adalah buku pelajaran, sehingga apabila buku dikemas dalam bentuk buku ilustrasi anak-anak akan lebih tertarik untuk mempelajari. Untuk hasil pertanyaan where, anak-anak mengetahui fauna-fauna langka sebagian besar adalah melalui internet, namun dari hasil kuisioner anak-anak masih susah untuk memahami dan mengenal fauna langka Indonesia, sehingga dibutuhkan media pendukung berupa buku yang meringkas khusus fauna langka Indonesia. Dan hasil pertanyaan how, menyatakan bahwa perancangan buku ilustrasi lift the flap sebagai edukasi fauna langka Indonesia akan melalui beberapa tahapan mulai dari mencari materi, pembuatan naskah, sketsa dan kemudian tahap digitalisasi.

Sintesis dan Konsep Perancangan

1. Konsep Perancangan Buku Ilustrasi
Konsep buku ilustrasi yang akan dirancang oleh penulis yaitu konsep buku pengetahuan atau buku materi sebagai konten utama sebagai penambah pengetahuan pada anak-anak. Buku ilustrasi yang akan dirancang dimulai dengan naskah yang didalamnya memuat informasi mengenai ciri-ciri, makanan, habitat, cara berkembang biak dari 10 jenis fauna langka. Untuk penyampaiannya nanti dikemas dalam bentuk ilustrasi dengan teks sebagai pendukung, selain itu penulis akan memberikan beberapa bagian ilustrasi yang interaktif dengan teknik lift the flap, sehingga bisa memunculkan interaksi langsung antara pembaca dengan buku.
2. Konsep Visual
Tampilan visual desain karakter yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan style flat illustration yang dibuat sederhana namun tidak menghilangkan ciri khas dari bentuk fauna yang

asli. Hal ini memiliki tujuan agar lebih mudah dikenali oleh anak-anak. Dengan penggunaan desain karakter dapat mempermudah penyampaian pesan kepada audiens, maka dari itu karakter harus didesain secara baik dari bentuk visual maupun segi karakternya agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan (Riyadi, 2016 cit Abednego, 2019).. Sedangkan untuk background pada perancangan ini menampilkan suasana habitat asli dari masing-masing fauna dengan menggunakan teknik digital painting.

Tipografi yang digunakan sebagai perancangan buku ilustrasi ini menggunakan font Lets Coffee dan font Caveat Brush. Font ini Lets coffee digunakan sebagai judul dan headline dari buku ilustrasi ini. Font ini yang memiliki kesan fun yang cocok untuk anak. Sedangkan untuk font Caveat Brush digunakan untuk isi teks naskah dan subheadline karena memiliki kesan simpel dan unik.

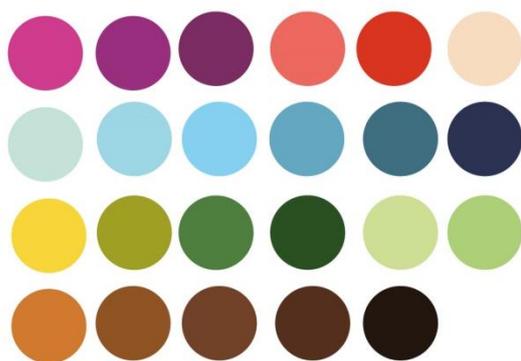
LET'S COFFEE
A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
.,?!:"

Caveat Brush

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z
a b c d e f g h i j
k l m n o p q r s t
u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
.,?!:"

Gambar 2 Font Let's Coffee dan Caveat Brush

Color pallete yang digunakan dalam buku ilustrasi ini menggunakan kebanyakan warna-warna warm tone atau warna-warna yang cerah yang bisa lebih menarik audiens terutama anak-anak.



Gambar 3 Color pallete

Tata Visual Desain

1. Konten Naskah

	ENDEMIC FAUNA OF INDONESIA – Land Fauna Series
1.	ANOVA
	<p>[Teks di luar] Anoa atau <i>Bubalus depressicornis</i> merupakan fauna liar asal Sulawesi yang mirip dengan sapi atau kerbau tetapi berukuran lebih kecil.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri-ciri tubuh hewan Anoa dengan warna kulit kecokelatan dengan tinggi 80 hingga 100 cm dan berat 300 kg. - Anoa adalah hewan herbivora makanannya seperti daun-daun, buah tunas pohon serta umbi-umbian. - Habitat Anoa adalah di padang rumput, hutan hujan tropis serta lembah-lembah hingga ketinggian 1.000 mdpl. - Anoa berkembangbiak dengan cara melahirkan dengan masa kehamilannya 275-315 hari dan rata-rata hanya melahirkan satu anak.
2.	BADAK JAWA
	<p>[Teks di luar] Badak Jawa (Badak Bercula Satu) atau <i>Rhinoceros sondaicus</i> merupakan spesies fauna terlangka di dunia yang kurang lebih 60 ekor terletak di Taman Nasional Ujung Kulon.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri-ciri dari Badak Jawa beratnya antara 900 hingga 2.300 kilogram, memiliki cula dengan panjang sekitar 25 cm dan dengan tinggi 1,7 m. - Badak Jawa adalah hewan herbivora, makanannya seperti daun-daun, buah, ranting dan tunas.

	<ul style="list-style-type: none"> - Habitat Badak Jawa adalah di kawasan hutan hujan tropis dengan pohon yang lebat dan terdapat pasokan air. - Badak Jawa merupakan hewan mamalia berkembangbiak dengan cara melahirkan. Badak Jawa memiliki masa kehamilan 14-18 bulan dan sekali hamil badak hanya akan hamil 1 bayi badak saja.
3.	KOMODO
	<p>[Teks di luar] Komodo atau <i>Varanus Komodoensis</i> merupakan kadal terbesar yang hanya terdapat di Nusa Tenggara di Pulau Komodo.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri-ciri dari Komodo kulitnya berwarna coklat kuning kehitaman dan bersisik memiliki panjang hingga 3 meter dengan berat lebih dari 100 kilogram - Komodo adalah hewan karnivora makanannya seperti bangkai, kerbau dan rusa. - Habitat Komodo adalah di padang rumput kering terbuka, sabana yang panas dan kering. - Komodo berkembangbiak dengan cara bertelur dimana betina akan bertelur di sarangnya sebanyak 15-30 telur dan masa inkubasi telur-telur 8-9 bulan.
4.	HARIMAU SUMATRA
	<p>[Teks di luar] Harimau Sumatra atau <i>Panthera Tigris Sumatrae</i> adalah subspecies harimau yang langka di Indonesia akibat pemburuan liar.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri dari Harimau Sumatra warnanya paling gelap dan tubuhnya cenderung lebih kecil daripada harimau yang lain. Beratnya mencapai 300 kg. - Harimau Sumatra adalah hewan karnivora, makanannya antara lain babi hutan, kijang, tapir dan rusa - Habitat Harimau Sumatra adalah di hutan dengan pasokan makanan yang cukup. - Harimau Sumatra berkembangbiak dengan cara melahirkan dan masa kehamilannya 104-106 hari dengan jumlah anak 3 hingga 5 ekor.
5.	GAJAH SUMATERA
	<p>[Teks di luar] Gajah Sumatra atau <i>Elephant Maximus</i></p>

	<p><i>Sumatranus</i> adalah subspecies gajah yang hanya hidup di Sumatra.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri dari Gajah Sumatra memiliki telinga berukuran besar dan lebar, tinggi badan gajah sekitar 3,2 meter dengan bobot tubuh paling berat 5 ton. - Gajah Sumatra adalah hewan herbivora, makanannya antara lain rumput, daun-daunan, ranting dan akar. - Habitat Gajah Sumatra adalah di hutan hujan pegunungan rendah. - Gajah Sumatra berkembangbiak dengan cara melahirkan dan masa kehamilannya sangat lama yakni sekitar 18-22 bulan.
6.	ORANG UTAN
	<p>[Teks di luar] Orangutan atau <i>Pongo Abellii</i> adalah salah satu jenis kera besar yang termasuk dalam kelompok primata.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri dari Orangutan memiliki warna bulu antara coklat dan oranye, bentuk wajahnya lebih bulat dan dagu sedikit panjang. - Orang Utan adalah hewan herbivora, makanannya antara lain buah-buahan, daun-daunan dan kulit pohon. - Habitat Orang Utan adalah di hutan hujan tropik dataran rendah dan suka diatas pepohonan tinggi. - Orang Utan berkembangbiak dengan cara melahirkan dan masa kehamilannya 8,5 sampai 9 bulan, bayi yang dilahirkan biasanya hanya satu ekor.
7.	JALAK BALI
	<p>[Teks di luar] Jalak Bali atau <i>Leucopsar Rothschildi</i> adalah burung langka asal Bali yang tubuhnya dan kicauannya indah.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri dari Jalak Bali bentuk tubuhnya yang menawan serta kicauannya yang indah. Ukuran tubuh burung ini relatif kecil dengan panjang tubuh sekitar 21 cm sampai 25 cm dan berat 107,75 gr. - Jalak Bali adalah hewan herbivora, makanannya antara lain buah papaya, pisang kroto dan jangkrik - Habitat Jalak Bali adalah di hutan pantai atau hutan mangrove

	<ul style="list-style-type: none"> - Jalak Bali berkembangbiak dengan cara bertelur, dengan Jalak Bali Betina akan menghasilkan telur sebanyak tiga butir dan akan dierami kurang lebih 16 hari.
8.	BABI RUSA
	<p>[Teks di luar] Babi Rusa atau nama latinnya <i>Babyrousa babyrussa</i> adalah jenis babi liar yang hidup di hutan hutan tropis.</p> <p>[Isi]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ciri-ciri dari Babi Rusa memiliki tubuh yang panjang sekitar 1 meter dan berat tubuh sekitar 90-100 kg, ia memiliki kulit yang kasar warna keabu-abuan dan hampir tidak berbulu dan taring melengkung yang tumbuh di moncongnya. 2) Makanan Babi Rusa adalah umbi-umbian dan buah-buahan. 3) Habitat dari Babi Rusa, menyukai kawasan hutan dataran rendah yang terdapat aliran sungai. 4) Babi Rusa berkembangbiak dengan cara melahirkan dengan masa kehamilan sekitar 125-150 hari dan setahun sekali hanya melahirkan 1 sampai 2 anak saja.
9.	BEKANTAN
	<p>[Teks di luar] Bekantan atau <i>Nasalis Larvatus</i> adalah kera berhidung panjang dengan rambut berwarna coklat kemerahan. Bekantan berasal dari Kalimantan.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri Bekantan memiliki hidung menonjol atau panjang sekitar 10 cm, wajah kera ini berwarna kemerahan dan ukuran tubuhnya tinggi 75 cm dengan berat 24 kg. - Bekantan adalah hewan herbivora, makanannya antara lain buah pisang, papaya dan daun-daunan. - Habitat Bekantan banyak menghabiskan waktunya di atas pohon dan jarang turun ke dasar lantai hutan. - Bekantan berkembangbiak dengan cara melahirkan dengan masa kehamilan sekitar 5-6 bulan dan hanya melahirkan 1 anak saja.
10.	BURUNG MALEO
	<p>[Teks di luar] Burung Maleo atau <i>Macrocephalon Maleo</i> adalah salah satu jenis burung endemik langka dari Sulawesi</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri dari Burung Maleo memiliki

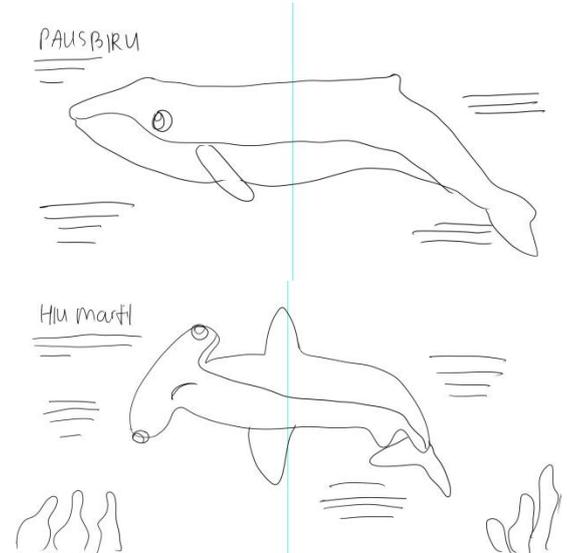
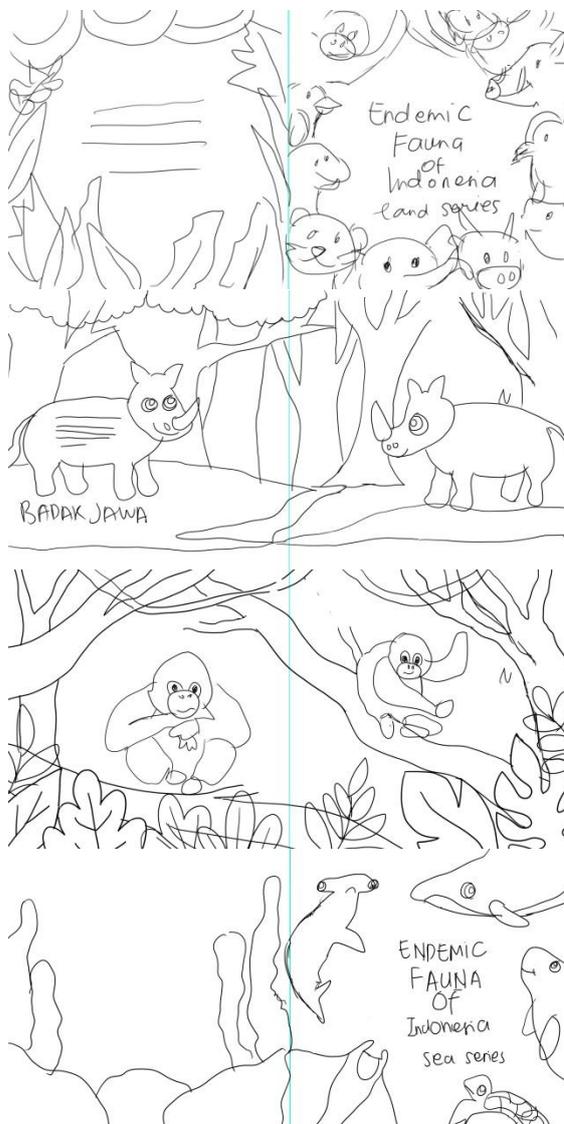
	<p>bulu luarnya berwarna hitam, sedangkan bulu bagian dalam berwarna merah muda keputihan, area mata berwarna kuning dan paruhnya jingga serta dikepala Maleo terdapat jambul keras yang berbentuk benjolan warna hitam.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Burung Maleo adalah hewan herbivora, makanannya aneka biji-bijian, buah dan serangga kecil. - Habitat Burung Maleo adalah di sekitar pantai gunung berapi dan daerah hangat yang bersumber dari panas bumi. - Burung Maleo berkembangbiak dengan cara dengan cara bertelur, ukuran telur burung Maleo 5-8 kali lebih besar dari telur ayam. Maleo membuat gundukan tanah untuk mengubur telurnya dan menetas sekitar 62-82 hari.
	ENDEMIC FAUNA OF INDONESIA – Sea Series
1.	PAUS BIRU
	<p>[Teks di luar] Paus biru atau <i>Balaenoptera musculus</i> adalah salah satu jenis burung endemik langka dari Sulawesi.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri dari Paus Biru memiliki panjangnya lebih dari 30 meter dan berbobot lebih dari 180 ton, berwarna biru pada bagian atas dan berwarna abu-abu dengan garis kerutan pada bagian bawahnya. - Makanan Paus Biru krill dan capepoda dalam jumlah kecil. - Habitat Paus Biru adalah di Samudra Hindia dan Pasifik Selatan. - Paus berkembang biak dengan beranak. Biasanya, paus melahirkan satu anak setelah mengandung 11 – 16 bulan.
2.	DUGONG ATAU DUGONG DUGON
	<p>[Teks di luar] Dugong biru atau <i>Dugong Dugon</i> adalah mamalia laut langka yang hidup diperairan tropis.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri dari Dugong Panjang tubuhnya bisa mencapai 3 meter dengan berat 450 kg dan tubuhnya berwarna abu-abu. - Makanan Dugong adalah Lamun - Habitat Dugong adalah di sepanjang cekungan Samudra hindia dan Pasifik. - Dugong berkembang biak dengan vivipar atau melahirkan. Dugong betina memiliki masa kehamilan sekitar 14 bulan dan melahirkan satu anak untuk

	<p>tiap 2,5 hingga 5 tahun.</p>
3.	HIU MARTIL
	<p>[Teks di luar] Hiu Martil atau <i>Sphyrnidae</i> merupakan jenis hiu martil yang paling menarik karena bentuk kepalanya yang seperti palu.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri dari Hiu Martil memiliki iu martil memiliki Mata dan lubang hidung ada di ujung kepala. Bentuk kepalanya yang seperti martil menyebabkan mereka mampu berbelok dengan benar. - Makanan Hiu Martil adalah invertebrata seperti kepiting, lobster, dan cumi-cumi, ikan seperti tarpon, sarden, selar, kerapu hingga ikan buntal. - Habitat Hiu Martil adalah di tersebar di perairan tropis. - Reproduksi hiu martil terjadi secara fertilisasi internal di mana membuat lingkungan aman agar sperma bisa melebur dengan sel telur.
4.	PARI MOBULA
	<p>[Teks di luar] Pari Mobula atau <i>Mobula mobular</i> merupakan ikan yang bisa terbang seperti burung menggunakan sayapnya.</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri dari Pari Mobula dapat melompat sangat tinggi dan terlihat seperti terbang keluar dari air. lebar sayap antara 1 – 3,7 meter. - Makanan Pari Mobula adalah krustasea kecil yang sejenis udang, ikan kecil - Habitat Pari Mobula dijumpai berenang bebas di di perairan dengan dasar berlumpur, berpasir, karang sampai berbatu. - Pari Mobula termasuk kelompok hewan ovovivipar yang habitatnya di laut. Embrio ikan pari nantinya akan tumbuh dan berkembang di dalam telur dengan bantuan nutrisi yang terkandung didalamnya.
5.	PENYU TEMPAYAN
	<p>[Teks di luar] Penyu Tempayan atau <i>Caretta caretta</i> merupakan jenis penyu yang ditemukan hidup di perairan Indonesia .</p> <p>[Isi]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ciri ciri dari Penyu Tempayan memiliki panjang rata rata 90 cm memiliki warna cangkang atas coklat kemerahan - Penyu Tempayan termasuk karnivora, mereka memakan kerang, kepiting, bulu babi, siput, dan ubur-ubur. - Habitat Penyu Tempayan adalah di

	Samudera Hindia dan Samudera Pasifik.
-	Penyu Tempayan berkembang biak bertelur dan kira-kira 45-60 hari, telur-telur penyu menetas.

2. *Rough Sketch dan Layout*

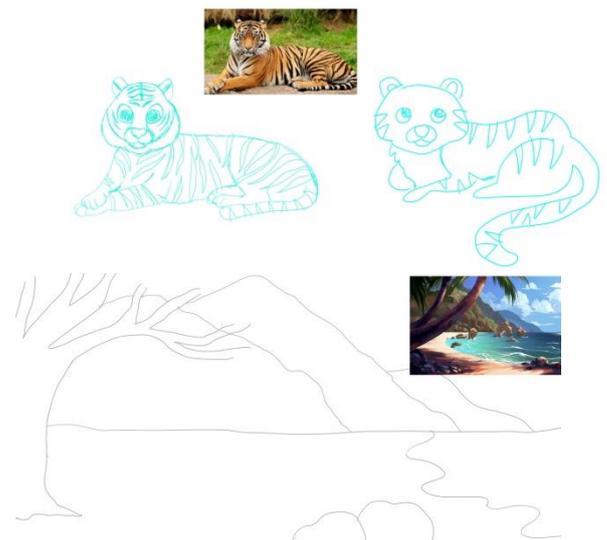
Rough sketch dan layout merupakan tahap perancangan yang dimulai dari segi sketsa hingga ke penempatannya, seperti pada sketsa gambar pendukung dan teks materinya. Hal ini bertujuan untuk mempermudah perancangan pada tahap yang selanjutnya yakni proses pewarnaan dasar hingga ke pewarnaan akhir. Berikut ini merupakan beberapa contoh pengerjaan rough sketch dan layout dari beberapa halaman pada buku ilustrasi interaktif.



Gambar 4 Rough sketch dan layout

3. *Karakter Desain Fauna dan Background*

Berikut ini merupakan hasil dari proses pembuatan karakter desain beserta dengan background. Pembuatan karakter desain menggunakan referensi menggunakan foto fauna yang asli lalu diubah menjadi karakter desain style kartun, hal ini juga diterapkan kedalam background yakni pertama mencari referensi pada habitat fauna yang asli lalu diubah menjadi background style kartun.



Gambar 5 Sketch karakter desain fauna dan background

4. *Proses Pewarnaan*

Dalam proses pewarnaan penulis menggunakan 2 macam brush yaitu brush marker dan brush crayon. Kedua brush yang digunakan merupakan brush bawaan dari aplikasi Clip Studio Paint. Brush yang pertama adalah brush marker sebagai pewarnaan dasar, selanjutnya untuk shading yang merupakan

warna gelap dan highlight yang merupakan warna terang dengan menggunakan brush crayon agar terlihat lebih bertekstur dan menjadi ciri khas. Sedangkan untuk karakter desain menggunakan vektor agar tidak bersatu dengan background dan mudah ditempatkan dimana saja pada background.



Gambar 6 Proses pewarnaan *background* dan fauna

5. Desain Final

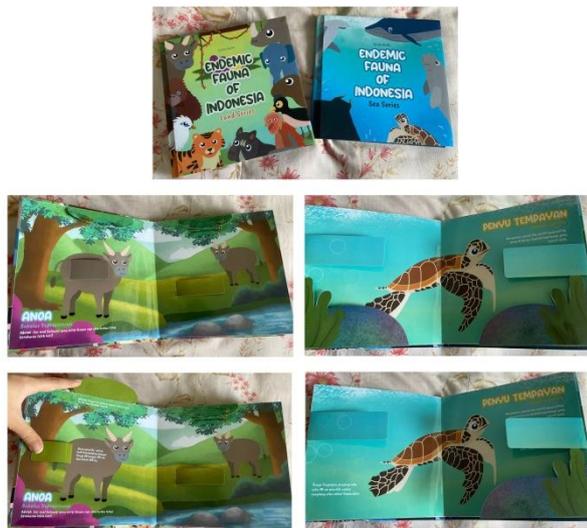
Desain final adalah tahap atau hasil akhir desain dari proses visualisasi yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil final desain berupa tatanan layout yang telah dilengkapi dengan gambar ilustrasi berserta dengan teks pendukung pada setiap halamannya. Hasil final terdapat 2 seri buku yakni versi fauna darat dengan versi fauna laut.



Gambar 7 Desain Final buku ilustrasi fauna darat



Gambar 8 Desain Final buku ilustrasi fauna laut



Gambar 9 Hasil final buku ilustrasi fauna darat dan air

6. Desain Media Pendukung

Desain media pendukung adalah desain luaran dari media utama atau buku cetak yang mampu menunjang kebutuhan pada pembaca untuk lebih tertarik terhadap media utama.

a. Sticker

Sticker merupakan media pendukung fisik yang digunakan sebagai media interaktif yang menarik target audiens. Sticker yang dicetak 10,5 cm x 7,5 cm dan dicetak menggunakan kertas stiker vinyl matte dan terdapat cutting sticker.



Gambar 10 Sticker

b. Totebag

Totebag merupakan media pendukung yang dapat digunakan sebagai kemasan maupun sebagai media untuk membawa suatu benda. Totebag yang digunakan memiliki warna dasar putih dan di atasnya terdapat desain berupa karakter fauna endemik Indonesia



Gambar 11 Totebag

c. Gantungan kunci

Gantungan kunci digunakan sebagai media pendukung yang bisa digunakan sebagai hiasan gantungan kunci maupun tas selain itu berfungsi untuk menarik audiens.



Gambar 12 Gantungan Kunci

d. Tumbler

Tumbler merupakan media pendukung yang bisa digunakan tempat minum atau pembawa air serta digunakan juga untuk menarik audiens dan mendukung promosi media utama.



Gambar 13 Tumbler

e. Kaos

Kaos T-shirt digunakan sebagai media fisik pendukung yang menampilkan karakter fauna endemik serta untuk menarik audiens agar lebih tertarik dengan media utama.



Gambar 14 Kaos

Penutup

1. Kesimpulan

Fauna Endemik Indonesia merupakan fauna asli Indonesia yang saat ini kondisinya cukup memperhatikan akibat ulah manusia yang tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu penting halnya untuk edukasi kepada anak-anak terutama pada usia 6-9 tahun. Buku ini dibuat dengan tujuan untuk media edukasi serta menarik minat baca pada anak-anak terutama untuk mengenal lebih dalam mengenai fauna endemik yang ada di Indonesia sejak dini agar anak dapat mengenal dan mudah memahami. Selain itu perancangan ini dibuat untuk melestarikan fauna asli Indonesia. Dalam Perancangan buku ilustrasi lift the flap penulis menggunakan metode kualitatif sebagai metode pengumpulan data. Pengumpulan data yang dilakukan yakni dengan observasi, kuisioner dan studi pustaka.

Setelah melakukan pengumpulan data maka data-data tersebut akan diidentifikasi dan dianalisis hingga mendapatkan sebuah sintesis dan konsep perancangan, konsep perancangan berupa perancangan naskah, pemilihan warna, perancangan buku ilustrasi dan juga media pendukung. Dalam proses tata visual desain dimulai dengan menjabarkan konten naskah materi, perancangan sketch dan layout, perancangan karakter desain dan background, desain final serta media pendukung.

Hasil perancangan terbagai menjadi dua yakni media utama dan media pendukung. Media utamanya berupa buku ilustrasi lift the flap yang berisikan tentang berbagai fauna endemik yang ada di Indonesia. Sedangkan untuk media pendukungnya terdapat 5 hasil perancangan yakni sticker, totebag, kaos, tumbler dan gantungan kunci.

2. Saran

Pada proses perancangan yang telah dilakukan, maka penulis merumuskan beberapa saran yang membangun agar perancangan selanjutnya dengan tema yang serupa dapat dilakukan lebih baik lagi dan lebih sempurna. Dalam perancangan penulis menemukan hambatan dalam melakukan

perancangan terutama ketika membuat buku ilustrasi yang membutuhkan waktu yang cukup lama karena proses pencairan ide serta pembuatannya yang lama. Untuk itu bagi pembaca diharapkan lebih banyak lagi mencari referensi dan memikirkan perancangan lebih matang, sehingga hasil yang didapatkan bisa lebih maksimal.

Daftar Pustaka

- Profauna. (2014). 'Fakta Satwa Liar di Indonesia', Profauna Indonesia, diakses pada 27 Maret 2020, <https://www.profauna.net/id/fakta-satwa-liar-di-indonesia>
- Sasongko Y.D., Rofikah, Wihowo J. (2015). Penegakan Hukum Perdagangan Ilegal Satwa Liar Dilindungi Non-Endemik Di Indonesia, *Jurnal Pasca Sarjana*, 3(2):116-131.
- Swandawidharma, Y.E., Bahruddin, M., Yosep, S.P. (2016). 'Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan Tradisional Khas Surabaya dengan Teknik Vektor Guna Meningkatkan Minat Anak pada Produk Lokal', *Art Nouveau*, 5(2):206-215.
- Kasiyun, S. (2015). 'Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa', *Jurnal Pena Indonesia*, 1(1):80-95.
- Bakar, S.A. (2014). 'Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Masyarakat Di Taman Baca Masyarakat', Disertasi, Dr., Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu.
- Hermawathi, D. A., & Kadarisman, A. (2019). 'Perancangan Buku Ilustrasi Flora Dan Fauna Endemik Bandung', *eProceedings of Art & Design*, 6(2):874-880.
- Aristides, Y., Purnomo, A., Samekto, F.A. (2016). 'Perlindungan Satwa Langka Di Indonesia Dari Perspektif Convention On International Trade In Endangered Species Of Flora And Fauna (CITES)', *Diponegoro Law Journal*, 5(4):1-17.
- Prasetyo, B. (2017). Reintroduksi Spesies Fauna ke Hidupan Alami Liar. In: *Optimalisasi Peran Sains dan Teknologi untuk Mewujudkan Smart City*. Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, pp 35-60.
- Pratiwi, N. 2019. 'Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka di Indonesia dengan Teknik Digital Watercolor sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12', Tesis, M.Ds., Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika, Surabaya.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain grafis computer*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Qudwatunna, A. H. (2019). Perancangan Ilustrasi Untuk Buku Ensiklopedia Tentang Gunung Meletus. Bandung: Universitas Pasundan.

Liulianto, F. A., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2017). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Camilan dan Jajanan Lokal Khas Samarinda untuk Anak Usia 6 - 12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*.

Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.

Siyoto, & Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sugihartono, R. P. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah dan Sayur Untuk Anak-Anak. e-proceeding of art and design.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.