

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI HEWAN TERANCAM PUNAH DAN HEWAN PUNAH ENDEMIK INDONESIA UNTUK PELAJAR KELAS 4 SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BANDUNG

Banon Gilang¹, Sheila Mei Santi²

Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email : banongilang@unibi.ac.id seseii.mei12@gmail.com

Abstrak

Hewan endemik Indonesia merupakan hewan asli Indonesia yang tidak dapat ditemukan di negara lain, maka dari itu keberadaannya haruslah dilindungi dan dipelajari anak terutama pada hewan berstatus terancam punah. Namun populasi hewan-hewan tersebut kian menurun bahkan mengalami kepunahan. Tidak banyak yang tahu mengenai hewan terancam punah khususnya endemik Indonesia dan hewan punah di Indonesia terutama pada anak kelas 4 Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung yang sudah mulai mempelajari hewan tersebut. Pembelajaran mengenai hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia di sekolah masihlah kurang efektif dan membosankan karena media yang digunakan yaitu buku pelajaran sekolah yang didominasi dengan tulisan. Maka dari itu buku ilustrasi anak merupakan solusi untuk anak Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dan angket. Media utama buku ilustrasi “Ayo!! Mengenal Dunia Hewan” dengan media pendukung : pembatas buku, stiker, gantungan kunci, puzzle, dan poster. Perancangan dibuat untuk meningkatkan wawasan anak kelas 4 SD tentang hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Hewan Terancam Punah, Hewan Punah, Hewan Endemik Indonesia, Media Edukasi

Abstract

ndemic Indonesian animals are native Indonesian animals that cannot be found in other countries, that's why their existence must be protected and studied by children, especially those with endangered status. However, the population of these animals is decreasing and even extinct. Not many people know about endangered animals that are endemic in Indonesia and extinct animals in Indonesia, especially in grade 4 elementary school in Bandung who have started to studying these animals. The knowledge about endangered animals and Indonesian endemic animals in schools is still ineffective and boring because the media to used is school textbooks which are dominated by text. Children's illustration books are a solution for elementary school. Data collection techniques used are interviews and questionnaires. The main media for the illustration book is "Ayo!! Mengenal Dunia Hewan" with supporting media : bookmarks, stickers, key chains, puzzles, and posters. The design was made to increase the knowledge of 4th graders elementary school about endangered animals and Indonesian endemic animals.

Keywords: *Illustration books, Endangered Animals, Extinct Animals, Endemic Indonesian Animals, Educational Media*

1. PENDAHULUAN

Promosi menjadi salah satu bagian Indonesia terletak di kawasan Asia Tenggara yang terdiri dari banyaknya pulau dengan 5 pulau besar yaitu Sumatera, Kalimantan, Jawa, Sulawesi, dan Papua. Oleh karena itu, Indonesia disebut salah satu negara yang kaya akan flora dan faunanya karena memiliki alam dan laut yang luas serta kekayaan alam yang melimpah dari mulai hasil pertanian, hasil tambang, hasil laut, hingga tumbuhan dan hewan, termasuk hewan endemik atau hewan khas yang berasal dari Indonesia.

Berdasarkan IUCN (*International Union for Conservation of Nature*), jumlah hewan endemik Indonesia ada 259 jenis mamalia, 384 jenis burung, dan 173 jenis amfibi dan untuk hewan terancam punah terdapat 282 jenis hewan di Indonesia. Sementara menurut Namin Asimah Asizun selaku Pegawai Negeri di Departemen Pendidikan Nasional dalam buku *Ensiklopedia Hewan Asli Indonesia Yang Telah Punah* (2014) untuk hewan yang sudah punah terdapat tujuh hewan di Indonesia. Populasi hewan tersebut semakin hari semakin berkurang hingga mengalami krisis kepunahan. Secara umum penyebab utama penurunan populasi spesies adalah aktivitas manusia. Lahan yang ditempati, makanan, pakaian, bahan bakar, dan barang-barang, serta sampah yang dihasilkan ikut andil dalam penyebab punah atau berkurangnya populasi spesies tersebut.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, anak SD kelas 4 membutuhkan suatu media penyampaian informasi hewan terancam punah dan punah dengan lebih inovatif dan menarik untuk dipelajari. Hal tersebut dapat dilakukan melalui suatu media Edukasi yang disertai ilustrasi, pembahasan yang lebih menarik sehingga diharapkan dapat menyadarkan anak mengenai pentingnya pengetahuan hewan punah yang seharusnya dilindungi bukan diburu dan juga hewan punah. Media Edukasi tersebut berisikan data-data dan penyebab cepatnya kepunahan hewan.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka perancang membuat suatu perancangan berjudul "Perancangan Media Edukasi Hewan Terancam Punah dan Hewan Punah Endemik

Indonesia Untuk Pelajar Kelas 4 Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung". Perancangan ini dilakukan karena melihat peluang yang ada baik dari target audiens maupun Balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam Jawa Barat yang belum memiliki media mengenai hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia. Perancangan ini diharapkan dapat menyadarkan anak bahwa banyak hewan yang harus dilindungi dan dijaga kelestarian tempat tinggal khususnya pada hewan yang terancam punah. Hal tersebut dapat disampaikan melalui media ilustrasi dengan menyampaikan informasi mengenai permasalahan tersebut pada anak SD kelas 4 usia 10 tahun.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Edukasi

2.1.1 Pengertian Edukasi

Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo, 2003).

Menurut M.J.Langeveld (1995) seorang ahli pendidikan, ada tiga pengertian dari pendidikan yaitu :

- Pendidikan merupakan upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan.
- Pendidikan ialah usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas – tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akil – balik, dan bertanggung jawab secara susila.
- Pendidikan adalah usaha mencapai penentuan diri dan tanggungjawab.

Menurut Syah, seorang ahli pendidikan yaitu pendidikan berasal dari kata didik yang memiliki arti memberi latihan dan memelihara. Hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok orang dalam proses menjadi dewasa melalui pengajaran dan pelatihan (Chandra,

2009:33). Beberapa definisi lain menurut para ahli antara lain sebagai berikut :

- Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intellect) dan tubuh anak (Dewantara, 1962).
- Ki Hadjar Dewantara juga menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan

kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Tuntunan mengisyaratkan bahwa perkembangan anak berada di luar kecakapan dan kehendak pendidik karena anak memiliki kodrat tersendiri (Dewantara, 1962).

- Sularto berpendapat Dalam Kongres I Taman Siswa yang berlangsung pada tahun 1930, beliau dengan lugas menyatakan bahwa pendidikan harus berdasarkan garis hidup bangsanya (kultural nasional) yang ditujukan untuk keperluan prikehidupan (*maatschappelijk*) yang dapat mengangkat derajat negara dan rakyatnya agar dapat bersama-sama dengan bangsa lain untuk kemuliaan segenap manusia di seluruh dunia (Sularto, 2016).
- Gagasan kurikulum Ki Hadjar diterapkan di Taman Siswa dengan memiliki pandangan yang sejalan dengan perspektif terbaru yang memaknai kurikulum sebagai representasi simbolik filosofi, budaya, politik, dan ekspresi satu komunitas atau suatu bangsa mengenai hal-hal yang dinilai penting untuk dikuasai peserta didik (Sparapani, dkk., 2014; Asher, 2009).

Berdasarkan beberapa gagasan menurut ahli di atas, maka perancang menyimpulkan bahwa edukasi merupakan informasi atau pengetahuan yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Edukasi memiliki peran penting dalam memberikan informasi seputar topik yang telah diangkat untuk dapat mencerdaskan pengetahuan anak-anak Indonesia. Pengetahuan mengenai apa saja yang dapat diperbuat anak terhadap hewan terancam punah maupun hewan punah sangat dibutuhkan. Media edukasi juga diharapkan dapat menyadarkan anak-anak akan

pentingnya menjaga dan merawat ekosistem hewan melalui informasi yang disampaikan dalam bentuk ilustrasi.

2.1.2 Pengertian Media Edukasi

Penggunaan media dalam pengajaran di sekolah merupakan kebutuhan yang haruslah terpenuhi. Menurut Arsyad (2007 : 3) media berasal dari kata latin bentuk jamak dari *medius* secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat grafis, Fotografi, atau elektronis untuk memproses informasi visual maupun verbal.

Menurut istilah dari Schramm, Akhmad Sudrajat dalam makalah pendidikannya mengemukakan bahwa media edukasi atau yang disebut juga sebagai media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran berupa buku, film, video, dan sebagainya.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dalam hal proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam proses belajar, sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sudjipto, 2013 : 8).

Dalam hal ini media edukasi merupakan salah satu pendukung yang penting untuk menunjang kebutuhan anak dalam proses belajar. Danim menegaskan bahwa hasil penelitian membuktikan keefektifitasan penggunaan media dalam proses belajar anak terutama dalam meningkatkan prestasi siswa. Terbatasnya media yang digunakan menjadi salah satu penyebab lemahnya tingkat belajar anak.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Edukasi

Media edukasi banyak jenis maupun macamnya dari mulai yang sederhana dan murah hingga yang modern dan mahal. Media dapat bersifat non-elektronik maupun elektronik. Berikut merupakan jenis-jenis media edukasi untuk anak Sekolah Dasar.

1. Media Non-elektronik

a. Media Cetak

Pesan mengenai hewan terancam punah dan hewan punah untuk anak SD dalam media cetak dapat disampaikan melalui buku teks, buku ilustrasi, modul, buku petunjuk, grafik, foto, dan sebagainya.

b. Media Pajang

Media pajang digunakan untuk menyampaikan informasi dihadapan beberapa orang yang meliputi papan tulis, papan buletin, maupun pameran.

c. Media Praktek

Media praktek atau eksperimen berbentuk model yang terdapat di laboratorium atau mengamati secara langsung keadaan yang akan dipelajari baik berupa turun langsung ke alam maupun melalui alat tiruan.

2. Media Elektronik

a. Slide Presentasi

Teknik ini merupakan media yang ditampilkan melalui layar proyeksi maupun monitor yang dapat dilihat oleh presentator (guru) maupun audiens (murid) di kelas.

b. Film

Film merupakan gambaran hidup yang diambil menggunakan kamera film. Contoh film dokumentasi mengenai hewan terancam punah maupun hewan punah endemik Indonesia yang diambil secara langsung di alam.

c. Animasi

Animasi merupakan media untuk anak yang menampilkan visual atau gambar ilustrasi yang bergerak dan dibuat melalui perangkat lunak oleh animator.

d. Televisi

Televisi merupakan sistem elektronik yang dapat mengirimkan gambar diam maupun bergerak bersamaan dengan suara melalui kabel atau ruang yang dapat dilihat maupun didengar.

e. Internet

Internet memberikan perubahan pada cara seorang guru berkomunikasi atau berinteraksi dengan metode jarak jauh terhadap muridnya.

Sementara menurut Djamarah dan Zain (2010 : 124), penggolongan media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Media Auditif, media yang mengandalkan kemampuan audio atau suara.
2. Media Visual, media yang mengandalkan indera pengelihatannya karena menampilkan gambar diam.
3. Media Audio Visual, media yang memiliki unsur suara dan gambar.

2.1.4 Fungsi Media Edukasi

Menurut Levie dan Lentz (Arsyad, 2007 : 16-17), ada empat fungsi dari media edukasi atau media pembelajaran dalam bidang visual, yaitu :

- a. Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi pada pelajaran dengan makna visual yang ditampilkan.
- b. Fungsi Afektif media visual, dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c. Fungsi Kognitif media visual, penelitian mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar proses dalam memahami dan mengingat suatu informasi dalam gambar.
- d. Fungsi Kompensatoris media pembelajaran, membantu siswa yang lemah akan membaca dalam memahami isi pelajaran melalui visual.

2.2 Buku Ilustrasi

Media yang digunakan bertujuan agar pesan yang ingin dikomunikasikan dapat tersampaikan dengan jelas, khususnya pada target sasaran. Dalam perancangan ini penggunaan media sangat penting agar upaya peningkatan edukasi mengenai hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia dapat dengan mudah dipahami oleh anak sekolah dasar kelas Empat. Media utama yang digunakan

pada perancangan ini yaitu berupa buku ilustrasi. Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visual dari suatu teks dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik lainnya. Ilustrasi pada sebuah buku memiliki tujuan untuk menjelaskan atau menerangkan cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya (Antonius Natali Putra, 2012 : 1)

Ilustrasi merupakan salah satu cara yang paling tepat dan efektif dalam menyampaikan sebuah informasi kepada anak SD. Buku ilustrasi merupakan buku yang berisi kumpulan gambar bercerita berdasarkan pesan yang ingin disampaikan. Anak SD cenderung lebih menyukai media buku pembelajaran yang memasukan gambar ilustrasi dibandingkan media yang berisi teks saja. Ada beberapa fungsi umum ilustrasi dalam pembuatan perancangan media edukasi hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia ini, diantaranya yaitu :

- a. Memvisualisasikan informasi dan data berupa teks dan visual.
- b. Memberikan visual terhadap hewan-hewan serta cirinya.
- c. Memberikan informasi mengenai penyebab kepunahan hewan berupa ilustrasi.
- d. Menambah elemen-elemen visual menyesuaikan tulisan yang ada.
- e. Menghindari rasa bosan saat membaca teks.
- f. Mempermudah penyampaian informasi dan pesan kepada anak sekolah dasar.

Dalam buku ilustrasi, ada beberapa unsur desain yang digunakan pada buku ilustrasi menurut Lia Anggraeni S dan Kirana Nathalia dalam buku *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Pemula*, diantaranya :

- a. Garis, penggunaan unsur garis dalam perancangan dapat digunakan dalam pembuatan bentuk dasar objek visual seperti simbol, ikon, ilustrasi visual, bentuk, dan lain-lain dengan menggunakan jenis garis lengkung dan lurus.
- b. Bentuk, penggunaan bentuk visual dapat berupa bentuk dua dimensi seperti kotak, lingkaran, segitiga, dan lain-lain.
- c. Ukuran, penggunaan ukuran dibuat secara berbeda untuk menunjukkan unsur visual dalam desain sehingga dapat fokus terbaca dan dipahami dengan baik oleh anak.

d. Warna, penggunaan warna yang sesuai dengan target audiens agar dapat menarik perhatian sesuai hasil analisa data yang telah dilakukan.

e. Layout, penggunaan layout bertujuan agar tata letak antara elemen visual atau ilustrasi dan teks dapat terbaca dengan jelas.

f. Tipografi, penggunaan tipografi bertujuan agar dapat mengenali dan memastikan informasi yang akan disampaikan melalui suatu karya dapat tersampaikan dengan tepat.

2.2.1 Media Pendukung

Media pendukung diperlukan untuk mendukung tujuan dari media utama. Pilihan media pendukung yang sesuai untuk anak SD antara lain :

a. Pembatas Buku

Pembatas buku atau markah buku merupakan media pendukung yang menjadi bagian dari buku yang dihasilkan. Fungsi pembatas buku itu sendiri digunakan untuk membatasi atau menandai lokasi pada suatu karya cetak tanpa perlu melipat ujung halaman buku. Jenis pembatas buku yang sering digunakan berupa kertas ataupun seuntai tali.

b. Stiker

Stiker bisa dikatakan sebagai media promosi untuk memperkenalkan isi dari media utama. Stiker merupakan sejenis label yang dicetak pada kertas, plastik, atau bahan lainnya yang terdapat perekat atau lem disalah satu sisinya. Stiker umumnya digunakan sebagai hiasan, penanda, identitas, atau tujuan lainnya. Ada berbagai macam bahan stiker, pada umumnya jenis bahan stiker tersebut adalah :

- Stiker Kertas

Stiker ini terdiri dari kromo dan hvs yang terbuat dari bahan kertas yang mudah sobek, rusak, dan tidak tahan air. Namun stiker jenis ini umumnya digunakan sebagai mainan atau hiasan untuk anak.

- Stiker Plastik (Vinyl)

Stiker ini terbuat dari jenis plastik sehingga tidak mudah sobek atau rusak dan tahan terhadap air.

- **Stiker Perforasi**

Stiker jenis ini merupakan stiker yang hanya dapat dilihat pada satu sisi, sementara sisi lainnya transparan. Umumnya stiker ini digunakan pada media kaca seperti pintu etalase, kaca belakang mobil, jendela kaca di perkantoran, dan lain-lain.

- **Stiker Transparan**

Stiker ini terbuat dari bahan plastik transparan sehingga bersifat tembus pandang secara samar. Umumnya stiker jenis ini dipakai pada jendela untuk mensamarkan apa yang ada dibalik jendela tersebut.

c. **Gantungan Kunci**

Gantungan kunci merupakan aksesoris berbentuk bulat yang mudah dipakai dan dibawa kemana saja, biasa digunakan sebagai aksesoris pada tas. Gantungan kunci juga dapat digunakan sebagai media promosi dari buku ilustrasi hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia. Gantungan kunci yang umum digunakan terbuat dari bahan aluminium atau plastik.

d. **Puzzle**

Puzzle merupakan salah satu permainan interaktif untuk mengasah otak. Selain itu, puzzle juga dapat menarik minat anak dalam hal belajar dan bermain. Menurut Nisak (2011 : 110), puzzle memiliki tujuan sebagai berikut :

- Membentuk rasa kerjasama antar anak.
- Konsisten dengan apa yang dikerjakan.
- Melatih kecerdasan logis matematis.
- Menumbuhkan rasa solidaritas.
- Melatih strategi dalam bekerjasama.
- Menghibur anak saat belajar di kelas ataupun dirumah.

e. **Poster**

Poster merupakan media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan singkat, padat, dan impresif (Kustandi dan Sutjipto (2011 : 50). Sebagai media pendukung, poster diharapkan dapat menarik pembaca sehingga memotivasi pembaca untuk melihat media utama

yang disediakan. Menurut Daryanto (2016 : 148-149), poster memiliki kegunaan antara lain :

- Memotivasi siswa dalam hal pembelajaran. Poster berisi ajakan agar siswa memiliki dorongan untuk belajar.
- Peringatan, poster berisi peringatan terhadap suatu aturan.
- Pengalaman kreatif, siswa lebih kreatif dan pembelajaran tidak membosankan dengan membuat ide, cerita, atau karangan mengenai suatu poster.

2.3 **Desain Editorial**

Desain editorial merupakan bagian dari desain grafis. Pada umumnya desain editorial digunakan untuk mendesain koran, majalah, buku, ataupun media online lainnya. Pada desain editorial ini elemen yang digunakan meliputi layout dan tipografi yang dibuat menarik agar pembaca menikmati berita atau informasi yang disampaikan.

Editorial merupakan pernyataan mengenai fakta dan opini secara singkat, logis, menarik ditinjau dari segi penulisan dan bertujuan untuk mempengaruhi pendapat terhadap suatu berita sehingga pembaca akan memperhatikan pentingnya berita yang disampaikan. (Dja'far H. Assegaff : 1991)

Menurut Syarifudin (2010), teks editorial adalah opini resmi suatu media terhadap topik fenomenal atau kontroversial yang menjadi perhatian masyarakat. Editorial ini dapat menjadi simbol visi dan karakter dari suatu lembaga atau instansi yang menyampaikan editorial tersebut.

Ada beberapa fungsi dari teks editorial dalam perancangan ini, yaitu :

- Menjelaskan berita atau penyebab dan akibatnya pada target audiens
- Memberi latar belakang dari kaitan masalah yang dianalisis dengan kenyataan sosial dan faktor yang mempengaruhi secara menyeluruh
- Analisis yang berfungsi untuk mempersiapkan akan kemungkinan yang bisa terjadi di lingkungan

Adapun beberapa tujuan teks editorial dari perancangan ini yaitu :

- Mengajarkan dan menjelaskan kepada target audiens mengenai hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia dengan kejelasan ketepatan penyajian fakta dan gagasan.
- Menawarkan solusi untuk menyelesaikan masalah terhadap kurangnya pengetahuan anak mengenai hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia sehingga diharapkan dapat menambah wawasan anak dan kepedulian anak terhadap hewan.
- Memberikan penilaian terhadap peristiwa dan memberikan solusi dengan menyajikan fakta-fakta yang telah dianalisis.

2.4 Punah

Kepunahan adalah hilangnya seluruh spesies. Hampir semua spesies hewan maupun tumbuhan yang hidup di Bumi akan mengalami kepunahan. Kepunahan ini telah berlangsung terus sepanjang sejarah kehidupan baik secara kepunahan masal karena kejadian alam atau kepunahan yang disebabkan manusia itu sendiri. Namun saat ini aktivitas manusialah yang menjadi penyebab utama kepunahan yang berjalan dan pemanasan global yang akan mempercepat kepunahan di masa mendatang. Menurut tim duta grafika dalam buku Keanekaragaman Hayati (2010), Punah atau kepunahan adalah hilangnya seluruh spesies dan tidak dapat ditemukan kembali. Menurut Betty, S.Si dalam buku Ensiklopedia Mini Hewan Indonesia (2015), Punah atau spesies yang dinyatakan punah ketika survei secara terus menerus pada habitat yang diketahui pada rentang waktu tertentu gagal untuk menemukan satu individu.

Berdasarkan gagasan diatas, disimpulkan bahwa punah merupakan hilangnya spesies di masa depan akibat kegiatan manusia yang dapat mengancam kelestarian ekosistem hewan sehingga dapat menyebabkan hewan kehilangan tempat tinggalnya dan berakhir dengan kematian.

Punah memiliki peran penting dalam memberikan status terhadap hewan- hewan yang termasuk dalam kategorinya. Status punah

tersendiri merupakan peringatan untuk tidak berbuat seenaknya terhadap alam agar tidak ada lagi hewan- hewan lain yang masuk dalam kategori punah.

2.5 Endemik

Endemik dalam dunia satwa atau endemisme sendiri adalah gejala yang dialami oleh organisme untuk menjadi unik pada satu lokasi geografi tertentu, seperti pulau, lungkang (niche), negara, atau zona ekologi tertentu (Kurniawan, Donny Utman :2016).

Menurut Zein Sakti hewan endemik adalah spesies hewan alami yang mendiami suatu wilayah atau daerah tertentu yang menjadikan wilayah tersebut memiliki ciri khas karena tidak ditemukan di daerah lain. Sebuah spesies bisa disebut endemik jika spesies tersebut merupakan spesies asli yang hanya bisa ditemukan di sebuah tempat tertentu dan tidak ditemukan di wilayah lain. Wilayah di sini dapat berupa pulau, negara, atau zona tertentu.

Berdasarkan gagasan diatas, Endemik merupakan hewan asli dari suatu daerah, pulau, atau negara yang hanya bisa ditemui dikawasan tersebut dan tidak dapat ditemukan ditempat lain.

Endemik memiliki peranan penting dalam mengelompokkan hewan sehingga informasi yang disampaikan terpusat pada hewan asli Indonesia. Informasi tersebut sangat penting untuk menjadi bahan edukasi terhadap masyarakat atau anak-anak Sekolah Dasar yang kurang mengetahui hewan asal Indonesia yang tidak dapat ditemui di negara lain.

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1 Strategi Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan mengenai media edukasi hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia, kurangnya media yang sesuai untuk kalangan pelajar SD dimana informasi berupa teks lebih mendominasi dibandingkan ilustrasi atau gambar hewan maka dari itu media yang akan dibuat pada perancangan ini adalah buku ilustrasi. Informasi yang disampaikan mengenai 14 hewan terancam punah endemik Indonesia dan 7 hewan punah Indonesia yaitu antara lain

mengenai nama ilmiah, kelas hewan, penyebaran hewan, ciri fisik, penyebab hewan tersebut dikatakan terancam punah atau punah, dan perkiraan jumlah hewan itu sendiri di Indonesia. Target audiens merupakan anak Sekolah Dasar kelas 4 yang dimana pada kelas tersebut hewan terancam punah maupun hewan punah dipelajari dari buku sekolah.

Strategi perancangan dalam proses pembuatan media perancangan ini terdiri dari beberapa strategi, yaitu strategi komunikasi, strategi pesan, strategi kreatif, strategi desain, dan strategi media yang terdiri dari media utama dan media pendukung.

3.2 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang digunakan bersifat konvensional atau umum dengan menggunakan metode AIDA. Menurut Kotler dan Keller (2009 : 186) AIDA singkatan dari Attention, Interest, Desire, dan Action merupakan metode yang paling sering digunakan untuk membantu perencanaan suatu iklan secara menyeluruh. Metode AIDA digunakan untuk melihat efek dari promosi produk terhadap target. Berikut merupakan penjabaran dari AIDA :

3.2.1 Attention

Promosi dilakukan di sekolah melalui poster dengan visual yang menarik sesuai target audiens. Poster berisi informasi berupa gambar ilustrasi mengenai buku ilustrasi yang merupakan media utama sehingga dapat menimbulkan perhatian terhadap target.

3.2.2 Interest

Target mulai tertarik berarti pesan yang disampaikan dalam poster menimbulkan perasaan ingin tahu. Setelah melihat poster, target akan memperhatikan media utama yang berisi visual ilustrasi yang menarik untuk anak serta beberapa aksesoris media pendukung seperti pin, stiker, ataupun puzzle untuk menarik perhatian yang lebih terkesan.

3.2.3 Desire

Muncul keinginan untuk membaca buku ilustrasi, memiliki pin, dan stiker yang merupakan media pendukung. Sebagai nilai tambah, disediakan permainan puzzle sebagai

media interaktif untuk melatih kecerdasan otak dan kerjasama antar anak.

3.2.4 Action

Target merasa tertarik dan mulai membaca buku ilustrasi sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan anak mengenai hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia.

3.3 Strategi Pesan

Strategi pesan yang akan disampaikan pada perancangan media edukasi hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia menggunakan Pendekatan Visual.

Pendekatan Visual merupakan pendekatan yang dilakukan dengan menggunakan daya tarik secara visual melalui gaya ilustrasi yang menarik disesuaikan dengan kesukaan anak berdasarkan hasil kuisioner yang diperoleh.

Pada visual ini digunakan ilustrasi kartun general yaitu penyederhanaan dari hewan asli dan biasanya tidak mengacu pada suatu gaya tertentu. Penggunaan nuansa ceria dan gembira pada latar belakang gambar untuk mendukung kesesuaian dengan hewan. Bahasa yang digunakan yakni bahasa Indonesia non-formal namun tetap disesuaikan dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar mengingat targetnya adalah anak sekolah dasar.

3.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif pada perancangan ini yakni membuat media edukasi mengenai Hewan Terancam Punah dan Hewan Punah Endemik Indonesia yang di spesifikasikan pada hewan dengan status kritis. Perancangan tersebut dikemas dalam bentuk buku ilustrasi dengan gaya visual yang sesuai untuk anak Sekolah Dasar berdasarkan hasil kuisioner yang didapat. Ilustrasi yang dipakai adalah gaya visual kartun general yang biasa digunakan pada buku anak dengan penggunaan warna cerah dan warna kesukaan anak.

Penggambaran hewan sebagai poin yang ditonjolkan dalam buku ilustrasi ini sehingga layout yang digunakan didominasi oleh gambar ilustrasi tidak seperti buku pelajaran di sekolah

yang lebih banyak teks, sehingga diharap anak tidak mudah bosan dan menimbulkan rasa keingintahuan pada anak. Penggunaan media pendukung seperti pin, stiker, dan puzzle diharapkan untuk dapat lebih menarik minat anak.

3.5 Strategi Desain

Ada tiga (3) strategi desain yang digunakan, yaitu :

3.5.1 Layout

Pada perancangan ini layout yang digunakan adalah Picture Window Layout atau gambar yang lebih besar dan dominan dibandingkan dengan teks yang ditampilkan pada buku. Pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau sehalaman penuh bergambar disertai beberapa petunjuk yang jelas. Seth Spaulding (Sudjana, 2001 : 12).

3.5.2 Tipografi

Menurut Ilene Strizver (Pendiri Type Studio), Teks yang diberikan kepada anak-anak harus terlihat menarik dan mudah di baca dengan format termudah. Tipografi untuk anak harus yang terlihat sederhana dan mudah dibaca, dengan bentuk karakter bulat dengan sudut tumpul, tidak lancip maupun kotak.

Pada perancangan ini ada tiga jenis ketebalan font yang digunakan yaitu :

1. Font tebal – menjadi fokus utama dalam teks
2. Font semi tebal – keterangan nama inggris hewan
3. Font tipis & kecil – keterangan informasi yang panjang agar tidak terkesan penuh



Gambar 3.1 Jenis Huruf
Sumber : Olah Data Perancang

Jenis huruf yang digunakan yaitu Bakso Sapi sebagai font utama untuk judul nama hewan, Gosrokan untuk nama Inggris hewan, dan Stanberry Regular untuk keterangan informasi.

3.5.3 Warna

Menurut Cimbalo, Beck, dan Sendziak (1978), anak-anak cenderung menggunakan warna biru, hijau, dan kuning untuk menggambarkan suasana gembira atau senang. Sementara kesedihan digambarkan dengan warna coklat, merah, dan hitam.

Warna yang dipilih berdasarkan hasil kuisioner warna kesukaan anak, didapat palet warna tersebut adalah :



Gambar 3.2 Palet Warna
Sumber : Olah Data Perancang

3.6 Produksi Media

Dalam pembuatan suatu media perancangan diperlukan rincian biaya yang dikeluarkan selama pembuatan produksi media untuk mengetahui total biaya produksi.

3.7 Strategi Media

Media yang akan digunakan terbagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung yang dibuat sesuai dengan target audiens yaitu anak Sekolah Dasar khususnya pada anak kelas 4. Media tersebut antara lain :

3.7.1 Media Utama

Pada perancangan ini berdasarkan hasil analisis, media utama yang akan dihasilkan adalah buku ilustrasi dengan ukuran 18cm x 24cm yang disesuaikan dengan target audiens. Buku ini kurang lebih memiliki 56 halaman bolak balik, berisikan tulisan dan gambar ilustrasi. Jilid yang digunakan yaitu jilid lem serta menggunakan soft cover yang dilaminasi dengan laminasi doff agar lebih tahan lama. Pemilihan media buku ilustrasi ini berdasarkan hasil kuisioner yang dibagikan kepada 40 pelajar SD Permata Biru kelas 4. Proses pembuatan media buku ilustrasi ini diawali dengan pembuatan sketsa kasar yang kemudian diberi warna dan sedikit garis tepi pada tiap objek gambar lalu dilayout. Proses tersebut adalah sebagai berikut :

3.7.1.1 Proses Sketsa

Sketsa yang dibuat merupakan sketsa kasar yang menampilkan dunia hewan atau hutan dan beberapa hewab yang akan dijelaskan dalam isi buku.

1. Sampul Buku



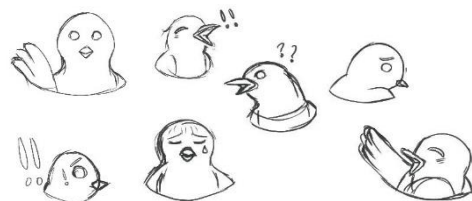
Gambar 3.3 Sketsa Sampul
Sumber : Olah Data Perancang

2. Daftar Isi



Gambar 3.4 Sketsa Halaman 4-5
Sumber : Olah Data Perancang

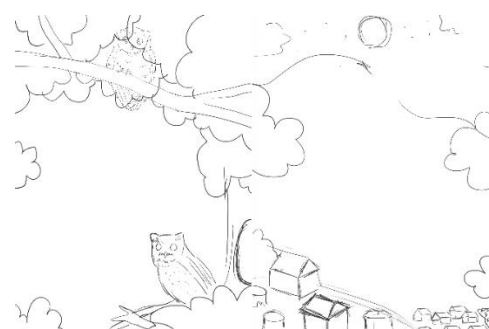
3. Karakter Sikatan Aceh



Gambar 3.5 Sketsa Sikatan Aceh
Sumber : Olah Data Perancang

Karakter ini digunakan pada pembuka isi buku, pergantian halaman antara dunia terancam punah dan dunia punah, serta penutup isi buku.

4. Sketsa Halaman Isi



Gambar 3.6 Sketsa Halaman 10-11
Sumber : Olah Data Perancang



Gambar 3.7 Sketsa Halaman 18-19
Sumber : Olah Data Perancang



Gambar 3.8 Sketsa Halaman 26-27
Sumber : Olah Data Perancang



Gambar 3.9 Sketsa Halaman 28-29
Sumber : Olah Data Perancang

Gambar diatas merupakan beberapa sketsa dari halaman isi yang menunjukkan informasi mengenai hewan terancam punah maupun hewan punah.

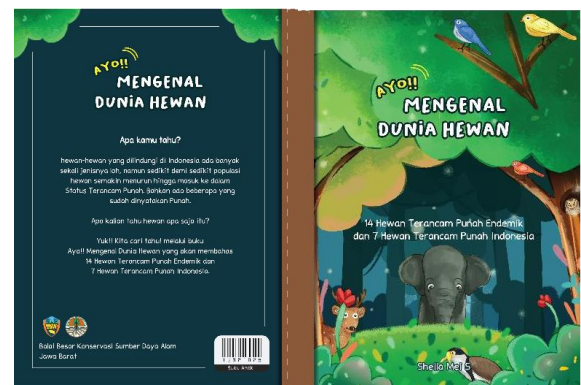
3.7.1.2 Hasil



Gambar 3.10 Hasil Mockup Sampul Buku
Sumber : Olah Data Perancang

Setelah pembuatan sketsa kemudian diberi warna dan di layout. Hasil pengerjaan karya tersebut adalah sebagai berikut :

Sampul Buku



Gambar 3.11 Hasil Sampul Buku
Sumber : Olah Data Perancang

Pada bagian sampul depan buku terlihat judul buku “Ayo!! Mengenal Dunia Hewan” dengan penggunaan warna kuning pada kata Ayo!! Yang bermakna keceriaan, gembira, dan semangat. Latar belakang yang digunakan adalah hutan yang berarti habitat atau dunia hewan itu sendiri. Terlihat siluet pohon dan hewan berwarna biru yang menggambarkan kedalaman hutan dan warna biru merupakan warna yang paling banyak disukai anak. Hewan yang ditampilkan yaitu Rusa Bawean, Gajah Sumatera, dan Trulek Jawa yang termasuk dalam

kategori hewan terancam punah. Gaya gambar yang digunakan yaitu kartun general dengan sedikit outline.

Pada bagian sampul belakang terlihat judul buku “Ayo!! Mengenal Dunia Hewan” yang dibawahnya terdapat sinopsis “Apa Kamu Tahu?” yang berisi ajakan untuk mencari tahu mengenai hewan didalam buku tersebut. Dibagian bawah terdapat logo dari Balai Besar KSDA dan Kementerian Lingkungan Hidup. Pada bagian kanan terdapat barcode dan juga informasi mengenai jenis buku yaitu buku anak.

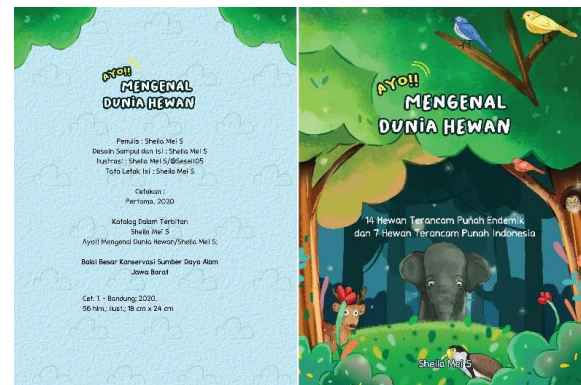
Halaman 1



Gambar 4.12 Hasil Halaman 1
Sumber : Olah Data Perancang

Pada halaman 1 terlihat judul buku dibagian atas, lalu dibawahnya terdapat kolom kepemilikan yang bisa diisi oleh siswa ataupun jika disimpan di sekolah diisi oleh pihak perpustakaan sekolah. Ornamen yang digunakan adalah pola daun.

Halaman 2-3



Gambar 4.13 Hasil Halaman 2-3
Sumber : Olah Data Perancang

Pada halaman 2 merupakan halaman redaksi yang berisikan judul buku, penulis, desain sampul, ilustrator, tata letak isi, cetakan, dan instansi terkait.

Sedangkan pada halaman 3 terlihat gambar seperti pada sampul buku, namun dalaman 3 ini dicetak dalam kertas tipis dama seperti isi buku lainnya.

Daftar Isi

Terancam Punah		Punah	
Critically Endangered (CR) (Kritis)		Extinct (EX) (Punah)	
Tridakt Jawa.....	8	Burung Rusa Bergaris Ganda.....	38
Colepuk Siau.....	10	Harimau Bali.....	40
Silakan Aceh.....	12	Harimau Jawa.....	42
Rusa Bawean.....	14	Harimau Tasmania.....	44
Buang Flores.....	16	Tikus Gua Flores.....	46
Perkel Burau.....	18	Tikus Hujung Panjang.....	48
Macan Tuhul Jawa.....	20	Tikus Pohon Rakasoa.....	50
Harimau Sumatra.....	22		
Owa Jawa.....	24		
Kakus Kecil Jambul Kuning.....	26		
Gajah Sumatera.....	28		
Berk Memlawoi.....	30		
Orangutan Sumatera.....	32		
Monyet Hitam Sulawesi.....	34		

Gambar 4.14 Hasil Halaman 4-5
Sumber : Olah Data Perancang

Halaman 4 dan 5 merupakan halaman daftar isi dimana pada halaman 4 adalah bagian hewan terancam punah dan halaman 5 bagian hewan punah. Ilustrasi latar belakang yang diperlihatkan dibuat gradasi dari daun hijau ke daun coklat jingga sebagai pembeda antara terancam punah dan punah. Pada bagian

terancam punah tone warna yang digunakan adalah hijau agar terkesan hidup. Sedangkan pada bagian punah tone warna yang digunakan adalah cokelat jingga agar terkesan seperti musim gugur, suasana yang tidak hidup, dan gersang.

Pembuka

Halaman pembuka merupakan halaman pembuka dari isi buku yang menampilkan informasi mengenai hewan terancam punah dan hewan punah. Pada halaman ini menampilkan karakter utama dari buku yang dihasilkan sebagai penjelas pada pembuka.



Gambar 3.15 Hasil Halaman 6-7
Sumber : Olah Data Perancang

Pada halaman 6 dan 7, terdapat karakter yang diperlihatkan merupakan burung sikatan aceh yang saat ini jumlahnya di Indonesia hanya sekitar kurang dari 100 ekor, selain itu warna biru merupakan warna yang paling banyak disukai anak. Karakter tersebut menjelaskan mengenai hewan endemik dan terancam punah. Pada bagian kanan bawah terlihat ajakan untuk melihat halaman selanjutnya yakni memasuki dunia hewan terancam punah.

Halaman Isi Terancam Punah

Pada halaman isi bagian hewan terancam punah, informasi-informasi yang ditampilkan berupa takson hewan, ciri fisik dari tiap hewan, makanan, populasi di Indonesia, dan penyebab hewan tersebut bisa dikatakan

terancam punah. Setiap pembahasan hewan ditampilkan ilustrasi hewan dan juga foto asli tiap hewan agar anak bisa lebih memahami lebih jelas detail hewan yang ada. Tone yang digunakan adalah hijau agar memberi kesan hidup dan alami.

Untuk jenis hewan terancam punah ada 14 dan urutan halaman hewan disesuaikan berdasarkan populasi di Indonesia saat ini. Halaman hewan tersebut antara lain :



Gambar 3.16 Hasil Halaman 8-9
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.16, urutan pertama hewan terancam punah di halaman 8-9 terdapat hewan Trulek Jawa yang jumlahnya saat ini tidak diketahui pasti dan bahkan sempat dianggap sebagai hewan punah. Ilustrasi yang ditampilkan merupakan habitat dari trulek jawa yaitu didaerah pinggiran pantai dan pembangunan pemukiman warga yang menjadi penyebab terancam punah.



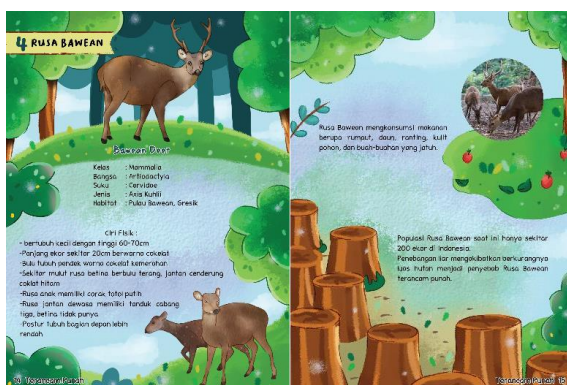
Gambar 3.17 Hasil Halaman 10-11
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.17, halaman 10-11 menampilkan burung Celepuk Siau yang jumlahnya saat ini tidak lebih dari 50 ekor. Ilustrasi yang diperlihatkan merupakan habitat Celepuk Siau yaitu di pohon dengan suasana malam hari dan pemukiman warga yang merupakan salah satu penyebab terancam punah.



Gambar 3.18 Hasil Halaman 12-13
 Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.18, halaman 12-13 menunjukkan informasi dari burung Sikatan Aceh yang saat ini di Indonesia berjumlah kurang dari 100 ekor. Ilustrasi yang ditampilkan berupa habitat burung dan salah satu penyebab burung Sikatan Aceh terancam punah.



Gambar 3.19 Hasil Halaman 14-15
 Sumber : Olah Data Perancang

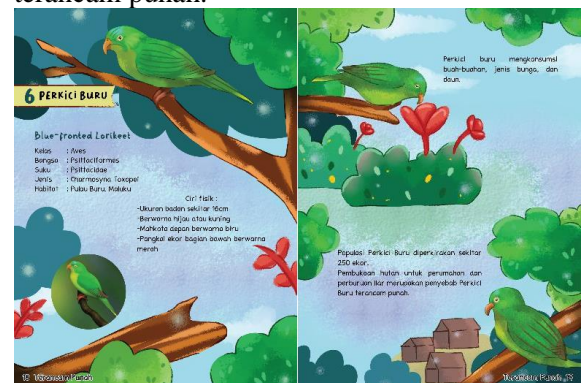
Pada Gambar 3.19, halaman 14-15 menampilkan informasi dari Rusa Bawean yang saat ini jumlahnya sekitar kurang lebih 200 ekor. Ilustrasi yang ditampilkan berupa habitat dari Rusa Bawean dan penebangan liar yang

merupakan salah satu penyebab Rusa tersebut terancam punah.



Gambar 3.20 Hasil Halaman 16-17
 Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.20, halaman 16-17 menunjukkan informasi mengenai burung Elang Flores yang saat ini jumlahnya di Indonesia diperkirakan 100 hingga 240 ekor. Ilustrasi yang ditampilkan merupakan habitat Elang flores yang biasa diam diatas ujung pohon, jenis makanan, dan salah satu penyebab Elang Flores terancam punah.



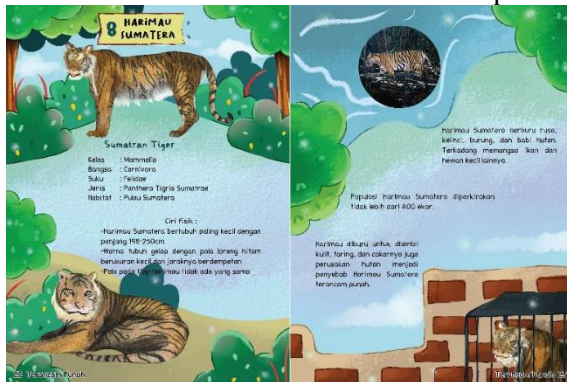
Gambar 3.21 Hasil Halaman 18-19
 Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.21, halaman 18-19 menampilkan burung perkici buru yang saat ini jumlahnya sekitar 250 ekor. Ilustrasi yang digambar merupakan habitat perkici buru dan salah satu penyebab burung tersebut terancam punah.



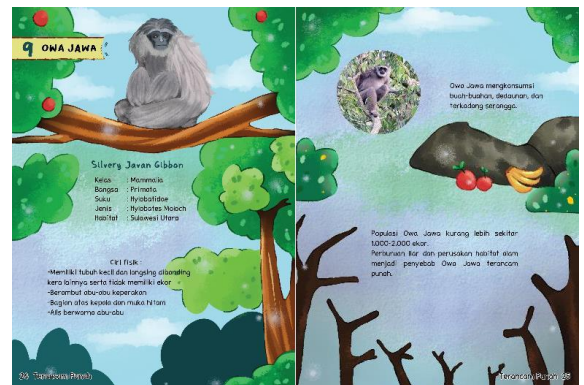
Gambar 3.22 Hasil Halaman 20-21
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.22, halaman 20-21 menampilkan Macan Tutul Jawa yang saat ini jumlahnya sekitar 200 hingga 500 ekor. Ilustrasi yang digambar merupakan habitat dari Macan Tutul Jawa yaitu di hutan dan senang memanjat pohon, serta ilustrasi salah satu penyebab Macan tersebut terancam punah.



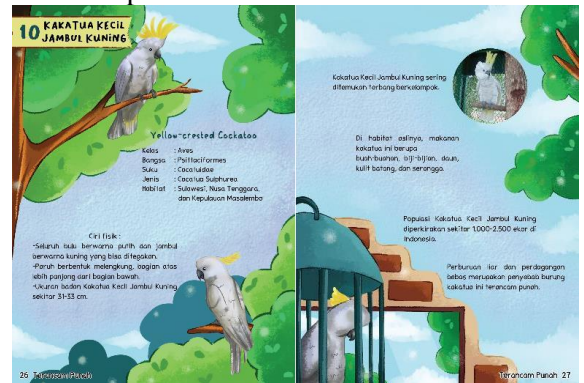
Gambar 3.23 Hasil Halaman 22-23
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.23, halaman 22-23 menampilkan informasi dari Harimau Sumatera yang saat ini jumlahnya sekitar kurang lebih 400 ekor. Ilustrasi yang ditampilkan berupa habitat dari Harimau Sumatera yaitu hutan dan salah satu penyebab Harimau tersebut terancam punah.



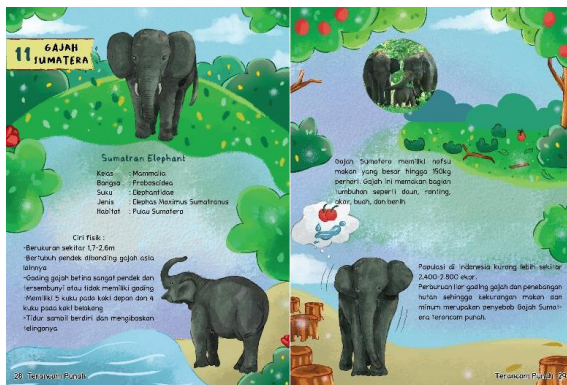
Gambar 3.24 Hasil Halaman 24-25
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.24, halaman 24-25 menampilkan informasi dari Owa Jawa yang saat ini jumlahnya sekitar kurang lebih 1.000 hingga 2.000 ekor. Ilustrasi yang digambar berupa habitat dari Owa Jawa dan perusakan hutan yang merupakan salah satu penyebab Owa tersebut terancam punah.



Gambar 3.25 Hasil Halaman 26-27
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 4.25, halaman 26-27 menampilkan informasi dari burung Kakatua Kecil Jambul Kuning yang saat ini jumlahnya sekitar kurang lebih 1.000 hingga 2.500 ekor. Ilustrasi yang digambar berupa habitat dari Kakatua tersebut dan perdagangan untuk dipelihara yang merupakan salah satu penyebab terancam punah.



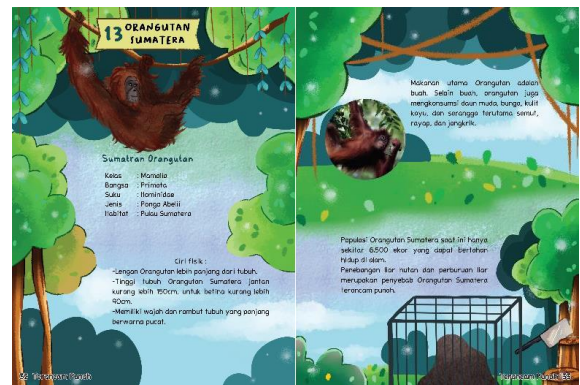
Gambar 3.26 Hasil Halaman 28-29
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.26, halaman 28-29 menampilkan informasi dari Gajah Sumatera yang saat ini jumlahnya sekitar kurang lebih 2.400 hingga 2.500 ekor. Ilustrasi yang digambar berupa habitat dari Gajah Sumatera dan penebangan hutan yang merupakan salah satu penyebab Gajah tersebut terancam punah.



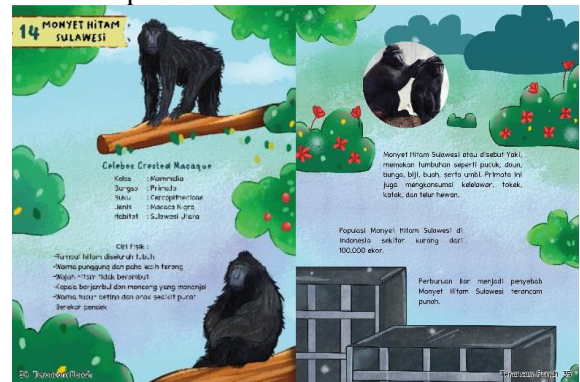
Gambar 3.27 Hasil Halaman 30-31
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.27, halaman 30-31 menampilkan informasi dari Beruk Mentawai yang saat ini jumlahnya sekitar kurang lebih 2.100 hingga 3.700 ekor. Ilustrasi yang digambar berupa habitat dari Beruk Mentawai dan penebangan hutan yang merupakan salah satu penyebab Beruk Mentawai terancam punah.



Gambar 4.28 Hasil Halaman 32-33
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.28, halaman 32-33 menampilkan informasi dari Orangutan Sumatera yang saat ini jumlahnya sekitar kurang lebih 6.500 ekor di Indonesia. Ilustrasi yang digambar berupa habitat dari Orangutan Sumatera dan perburuan liar yang merupakan salah satu penyebab Orangutan tersebut terancam punah.



Gambar 3.29 Hasil Haaman 34-35
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.29, halaman 34-35 menampilkan informasi dari Monyet Hitam Sulawesi yang saat ini jumlahnya sekitar kurang dari 100.000 ekor. Ilustrasi yang digambar berupa habitat dari Monyet Hitam dan perburuan liar yang merupakan salah satu penyebab Monyet Hitam tersebut terancam punah.

Halaman Pembagi

Halaman pembagi merupakan pergantian dari halaman dunia hewan terancam punah ke dunia hewan punah. Pada halaman ini

menampilkan karakter burung Sikatan Aceh untuk menjelaskan kesimpulan dari halaman terancam punah dan ajakan menuju hewan punah.



Gambar 3.30 Hasil Halaman 36-37
Sumber : Olah Data Perancang

Pada halaman 36 dan 37, terlihat ilustrasi latar belakang yang bergradasi dari warna daun hijau ke daun cokelat jingga. Warna tersebut menggambarkan perbedaan dari dunia hewan terancam punah menuju dunia hewan punah.

Halaman Isi Punah

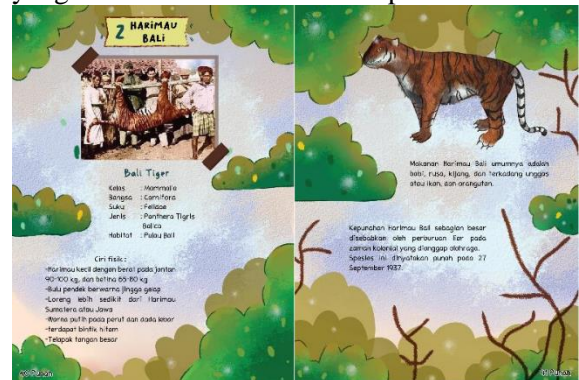
Pada halaman isi bagian hewan punah, informasi-informasi yang ditampilkan berupa takson hewan, ciri fisik dari tiap hewan, makanan, perkiraan tahun punah, dan penyebab hewan tersebut bisa menjadi punah. Setiap pembahasan hewan ditampilkan ilustrasi hewan dan juga foto asli maupun foto yang menyerupai tiap hewan karena tidak semua memiliki dokumen foto. Tone yang digunakan adalah cokelat jingga agar memberi kesan gersang dan tidak ada kehidupan.

Untuk jenis hewan punah ada 7 dan urutan halaman hewan disesuaikan berdasarkan huruf alfabet. Halaman hewan tersebut antara lain :



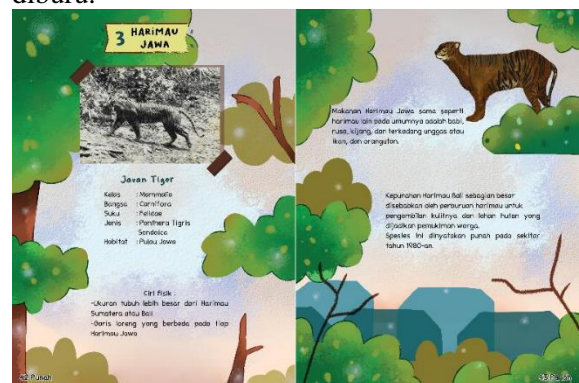
Gambar 3.31 Hasil Halaman 38-39
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.31, halaman 38-39 menampilkan informasi dari Burung Kuau Bergaris Ganda yang tidak pernah ditemukan secara langsung, bukti keberadaan yang ditemukan hanya berupa bulu. Ilustrasi yang digambar berupa habitat dari Kuau Bergaris Ganda dan disertakan foto burung Kuau Raja yang terlihat memiliki bulu serupa.



Gambar 3.32 Hasil Halaman 40-41
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.32, halaman 40-41 menampilkan informasi dari Harimau Bali yang diperkirakan punah pada tahun 1937. Ilustrasi yang digambar berupa hutan gersang dan disertakan foto Harimau Bali yang sedang diburu.



Gambar 3.33 Hasil Halaman 42-43
Sumber : Olah Data Perancang

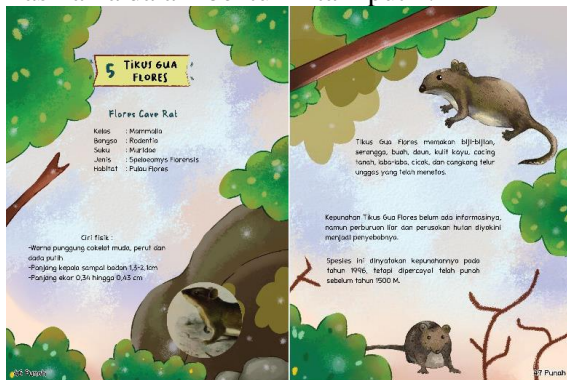
Pada Gambar 3.33, halaman 42-43 menampilkan informasi dari Harimau Jawa yang diperkirakan punah pada tahun 1980-an. Ilustrasi yang digambar berupa hutan gersang dan salah satu penyebab Harimau Jawa punah, serta

diperlihatkan foto Harimau Jawa dalam bentuk hitam putih.



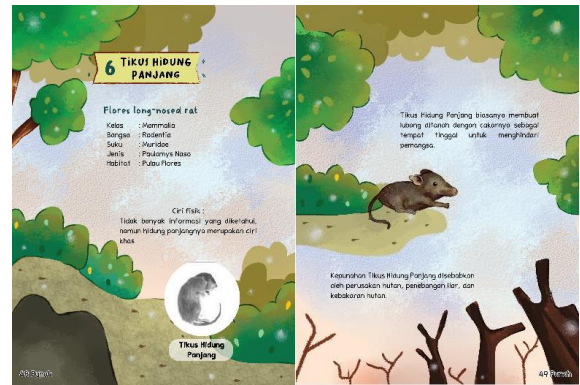
Gambar 3.34 Hasil Halaman 44-45
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.34, halaman 44-45 menampilkan informasi dari Harimau Tasmania yang diperkirakan punah pada sekitar abad ke-20. Ilustrasi yang digambar berupa hutan gersang dengan bebatuan dan penyebab kepunahan, serta diperlihatkan foto Harimau Tasmania dalam bentuk hitam putih.



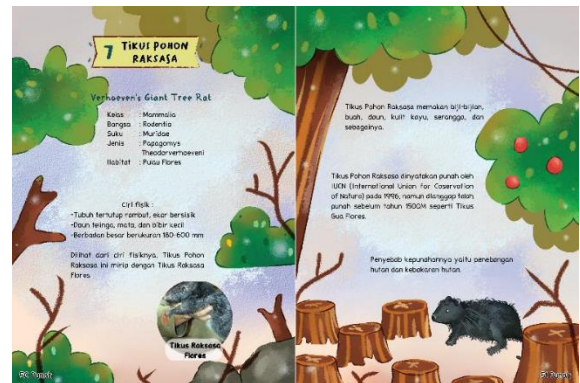
Gambar 3.35 Hasil Halaman 46-47
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.35, halaman 46-47 menampilkan informasi dari Tikus Gua Flores yang diperkirakan punah pada tahun 1996. Ilustrasi yang digambar berupa habitat dari tikus Gua Flores, serta diperlihatkan foto ilustrasi dari tikus gua flores karena tidak ditemukan dokumen lain.



Gambar 3.36 Hasil Halaman 48-49
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.36, halaman 48-49 menampilkan informasi dari Tikus Hidung Panjang yang tidak diketahui dengan pasti kepunahannya. Ilustrasi yang digambar berupa habitat tikus tersebut yaitu tanah berlubang, serta diperlihatkan foto dari tikus hidung panjang karena tidak banyak informasi yang diketahui.



Gambar 3.37 Hasil Halaman 50-51
Sumber : Olah Data Perancang

Pada Gambar 3.37, halaman 50-51 menampilkan informasi dari Tikus Pohon Raksasa yang diperkirakan punah pada tahun 1996. Ilustrasi yang digambar berupa habitat dari tikus Pohon raksasa dan penyebab tikus tersebut punah, serta diperlihatkan foto tikus Raksasa Flores yang mirip dengan ciri-ciri Tikus Pohon Raksasa karena tidak ditemukan dokumen lain.

Halaman Penutup



Gambar 3.38 Hasil Halaman 52-53
Sumber : Olah Data Perancang

Pada halaman 52 dan 53, terlihat ilustrasi latar belakang yang kembali berdaun hijau sebagai penutup dari isi buku. Karakter Sikatan Aceh memberikan kesimpulan dan juga harapan agar anak-anak tidak merusak alam ataupun menyakiti binatang.

Halaman Akhir



Gambar 3.39 Hasil Halaman 54-55
Sumber : Olah Data Perancang

Pada halaman 54 terlihat karakter Sikatan Aceh memberi ucapan terimakasih dengan kedua sayap yang terbuka keatas. Sedangkan pada halaman 55 merupakan kredit situs dari gambar-gambar yang digunakan dalam isi halaman buku.



Gambar 3.40 Hasil Halaman 5-6
Sumber : Olah Data Perancang

Pada halaman 56 merupakan lanjutan dari kredit situs gambar-gambar yang telah digunakan dalam buku tersebut. Lalu pada halaman belakang sampul buku hanya menggunakan warna putih polos.

3.7.2 Media Pendukung

Media pendukung diperlukan untuk mendukung media utama dalam perancangan ini dan haruslah sesuai dengan target audiens. Beberapa pilihan media pendukung tersebut antara lain :

- a. Pembatas Buku



Gambar 3.41 Pembatas Buku
Sumber : Olah Data Perancang

Gaya gambar yang digunakan pada pembatas buku menggunakan gaya yang lebih lucu dan sederhana. Karakter yang ditampilkan merupakan hewan yang dijelaskan dalam isi buku. Jenis kertas yang digunakan merupakan Art paper 210gr.

b. Stiker



Gambar 3.42 Stiker

Sumber : Olah Data Perancang

Gambar yang digunakan merupakan gambar karakter hewan yang ada dalam buku ilustrasi dengan gaya yang terlihat detail. Jenis stiker yang digunakan adalah stiker Vinyl.

c. Gantungan Kunci



Gambar 3.43 Gantungan Kunci

Sumber : Olah Data Perancang

Gaya gambar yang ditampilkan adalah gaya gambar yang lebih lucu, kecil, dan sederhana. Jenis bahan yang digunakan adalah pelastik.

d. Puzzle



Gambar 3.44 Puzzle

Sumber : Olah Data Perancang

Pada puzzle gambar yang digunakan merupakan ilustrasi dari sampul depan buku agar jika anak kesulitan dalam menyusunnya dapat melihat dari sampul buku. Jenis bahan yang digunakan adalah puzzle kayu yang direkatkan dengan stiker vinyl untuk ilustrasinya.

e. Poster



Gambar 3.45 Poster

Sumber : Olah Data Perancang

Ilustrasi pada poster memperlihatkan seekor burung Sikatan Aceh yang tengah membaca buku dengan membuka halaman burung Sikatan Aceh yang berarti burung tersebut merupakan bagian dari hewan terancam punah. Diatasnya terdapat judul buku yang mengajak untuk mengenal hewan-hewan seperti beberapa karakter hewan yang ditampilkan pada poster tersebut.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Studi kasus tingkat pengetahuan anak mengenai hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia sangatlah rendah. Pada anak Sekolah Dasar, informasi tersebut

dipelajari pada kelas 4 SD dan hanya melalui buku pelajaran. Sementara berdasarkan teori dan informasi yang menjelaskan bahwa semakin berkurangnya populasi hewan khususnya endemik Indonesia hingga beresiko mengalami kepunahan sangatlah mengkhawatirkan. Maka dari itu anak-anak perlu untuk mempelajari dan mengetahui informasi-informasi apa saja dari hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia.

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan kepada anak Sekolah Dasar khususnya pada kelas 4 mengenai hewan terancam punah dan hewan punah endemik Indonesia dimana informasi yang disampaikan berupa takson hewan, ciri fisik, makanan, populasi, dan penyebab hewan tersebut terancam punah ataupun punah. Media ini merupakan media alternatif ataupun pendukung yang digunakan dalam pembelajaran di Sekolah.

Daftar Pustaka

Buku:

- [1] Anggraeni S Lia, Nathalia Kirana, 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia
- [2] Asizun Namin Asimah, 2014. *Ensiklopedia Hewan Asli Indonesia yang Telah*
- [3] *Punah*. Jakarta : Pustaka Nusantara Indonesia
- [4] Betty, 2015. *Ensiklopedia Mini Hewan Indonesia*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- [5] Chaer Abdul, 2007. *Leksikologi dan Leksikografi Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta
- [6] Duta Grafika Tim, 2010. *Keanekaragaman Hayati*. PT. Pura Barutama
- [7] Hanako Indah, 2015. *Ayo Lindungi Aku*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- [8] Ifandi Rosihan Arif, 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Menginformasikan Cara Menjaga Kebersihan Alat Indera Dengan Benar*. Bandung : Universitas Telkom
- [9] Oktaviana Dina, 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran*. Purwokerto : Universitas Muhammadiyah
- [10] Pusat Pendidikan Desain Komunikasi Visual Modern. 2018. *Hakikat Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta
- [11] Puspitasari Melliana Dewi, 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran*. Purwokerto : Universitas Muhammadiyah
- [12] Umar, 2014. *Media Pendidikan Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran*. Tidak Diketahui