

# PERANCANGAN *ARTBOOK* UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS MASYARAKAT TERHADAP KELANGKAAN FAUNA INDONESIA

Immanuela Lesterina Budianto, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky

Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Jalan Siwalankerto No. 121-131, Surabaya  
Email : immanuelalb@gmail.com

## Abstrak

*Artbook* yang telah dirancang ini memberikan referensi mengenai ilustrasi dan desain karakter fantasi yang didasarkan pada fauna langka yang ada di Indonesia untuk menambah wawasan dan kepedulian masyarakat terhadap masalah kelangkaan fauna Indonesia. Di dalam buku ini terdapat ilustrasi-ilustrasi dari setiap karakter yang dibuat serta penjelasan ide dari setiap karakternya. Perancangan ini diharapkan dapat “menggugah” pembaca untuk mencari tahu dan ikut berpartisipasi dalam melestarikan fauna langka.

**Kata kunci:** Buku Ilustrasi, Desain, Fauna, Karakter Fiksi, Perancangan

## Abstract

**Title :** *Artbook Design to Increase Public Awareness on the Scarcity of Indonesian Fauna*

*This artbook design provides references on illustrations and fantasy character designs based on rare fauna in Indonesia to broaden people's insights and concerns about the scarcity of Indonesia's fauna. In this book, there are illustrations of each character created as well as an explanation of the ideas of each character. This design is expected to "inspire" readers to find out and participate in preserving rare fauna.*

**Keywords:** *Artbook, Design, Fauna, Fictional Character, Design*

## Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari beribu-ribu pulau dengan keanekaragaman hayati yang sangat tinggi baik pada kelompok flora maupun kelompok fauna. Indonesia dijuluki sebagai negara “megabiodiversitas” dan menduduki peringkat ke-3 negara dengan keanekaragaman hayati setelah Brazil dan Zaire. Hal ini ditunjukkan oleh besarnya persentase jumlah jenis flora dan fauna yang hidup di wilayah Indonesia dibandingkan dengan jumlah keseluruhan jenis yang ada di dunia. Sebanyak 10% dari jenis satwa di dunia, terdapat di Indonesia. (LIPI, 2014).

Walaupun Indonesia memiliki kekayaan alam yang berlimpah, Indonesia masih tidak terhindar dari penurunan kondisi satwa tahun ke tahunnya. Banyak

sekali spesies yang mulai terancam punah, tidak terkecuali hewan endemik. Seperti halnya dilansir dalam Kompas (2014), WWF melaporkan bahwa populasi satwa liar menurun hingga 50 persen dalam 40 tahun terakhir seiring peningkatan populasi manusia yang mencapai dua kali lipat. Menurut wilayah, penurunan populasi satwa liar paling besar ada di daerah tropis, sebesar 56 persen. Hal ini membuktikan bahwa Indonesia sebagai negara kepulauan tropis terbesar di dunia, menjadi salah satu peranan terbesar dalam penurunan fauna di dunia.

Penurunan kondisi satwa yang ekstrim ini disebabkan oleh eksploitasi alam yang berlebihan. Deforestasi menjadi penyebab utama pengurangan populasi fauna di Indonesia. Disebutkan dalam Jurnal *Ilmiah Nature Climate Change* pada pertengahan tahun 2014 ini menerbitkan sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa laju kehilangan hutan primer di Indonesia

merupakan tercepat di dunia. Selain deforestasi, kelangkaan fauna juga disebabkan oleh perburuan dan perdagangan hewan ilegal. Banyak sekali satwa langka yang memiliki harga sangat tinggi dalam pasar gelap dunia, dimana banyak sekali ditemukan di Indonesia. Dengan kemajuan dunia daring sekarang, perdagangan hewan juga dapat dilakukan secara daring. Menurut *International Fund for Animal Welfare (IFAW)*, transaksi berbasis internet yang memperdagangkan satwa liar di tahun 2014 tercatat sebanyak 33.006. Angka tersebut diperoleh dari investigasi di 16 negara, termasuk Indonesia. ( Wahyudi, 2014 )

Berdasarkan dari data-data tersebut, Indonesia dapat tergolong sebagai negara yang rentan dengan kepunahan satwanya. Padahal Indonesia merupakan salah satu negara yang berperan penting dalam kekayaan alam di dunia ini. Sebuah kesadaran dibutuhkan kepada masyarakat Indonesia untuk menjaga kekayaan alam yang patut dibanggakan tersebut. Oleh sebab itu, pembuatan *artbook* bertema fauna langka di Indonesia ditujukan sebagai salah satu cara *illustrator* dalam membantu pemerintah menyampaikan awareness mengenai kelangkaan fauna kepada masyarakat Indonesia.

Dengan kemajuan teknologi dalam dunia ilustrasi digital, banyak sekali *illustrator* Indonesia mulai memasuki dunia pembuatan *artbook*. Pembuatan *artbook* sangat terdukung baik dalam segi teknis maupun visual. Sudah ada beberapa karya *artbook* sebelumnya yang mengambil tema fauna Indonesia, sebagai contoh tugas akhir “Perancangan *Artbook* “Nusantara Beast” tentang desain karakter Monster yang mengangkat fauna endemik Indonesia” oleh Sandi Kurniawan dari Universitas Negeri Malang pada tahun 2017. Namun, yang membedakan *artbook* ini dengan “Nusantara Beast” adalah fokus utama *artbook* pada keindahan fauna langka Indonesia dan peningkatan awareness. Jika “*Nusantara Beast*” mengimajinasikan fauna langka Indonesia menjadi monster, penggambaran fauna langka pada *artbook* ini difokuskan pada keindahan imajinasi karakter fiksi berupa pencampuran antara fauna dan pakaian adat di Indonesia, dengan tambahan penggambaran latar alam Indonesia. Fauna yang diambil difokuskan pada fauna khas Indonesia yang terancam punah. Fauna yang dipilih diratakan dari setiap pulau besar di Indonesia, yaitu mulai dari Sumatra hingga Papua. Sebanyak 12 hewan dipilih secara merata didasarkan dari tingkat kepunahan dan keunikan hewan dengan terdiri dari hewan darat, air, maupun udara. Selain untuk meningkatkan kepedulian masyarakat akan kelangkaan fauna di Indonesia, *artbook* juga diharapkan dapat berkontribusi sebagai sumbangan ide untuk industri kreatif yang ada di Indonesia.

#### Metode Perancangan

Pengumpulan data terkait dilakukan secara kualitatif induksi. Data diperoleh melalui wawancara, observasi,

dan dokumentasi lalu dikumpulkan untuk diseleksi. Setelah diseleksi, akan dilakukan penyajian data untuk melihat gambaran secara keseluruhan data yang didapat. Setelah itu barulah menarik kesimpulan dari data-data yang sudah didapat untuk menghasilkan bukti yang valid.

#### Metode Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan berupa data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dengan mendatangi langsung beberapa situs penangkaran hewan yang ada di Indonesia. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui situs, laporan, buku, maupun jurnal tentang data mengenai fauna Indonesia, dimana sebagian besar akan terdapat di situs pemerintah.

Pengumpulan data diperoleh dari studi kepustakaan yaitu mengkaji informasi melalui media cetak, dengan observasi langsung yaitu mendatangi tempat penangkaran, dan melalui wawancara terhadap narasumber yaitu penjaga penangkaran. Alat pengumpulan data berupa instrument dokumentasi.

#### Metode Analisis Data

Menggunakan teknik 5W+1H untuk mengetahui efektifitas *artbook* dalam menjawab permasalahan yang dituju.

#### Konsep Perancangan

Perancangan ini akan dibuat berbentuk buku dengan kumpulan gambar ilustrasi karakter fiksi beserta konsep pembuatannya berdasarkan fauna langka di Indonesia. Gambar ilustrasi dan karakter yang dibuat didasarkan pada penggabungan ciri khas fauna dengan kebudayaan Indonesia ( meliputi baju adat, tattoo, maupun senjata tradisional ), dibentuk dalam bentuk karakter fantasi.

Bentuk buku direncanakan berbentuk seperti *artbook* profesional pada umumnya. Cover akan dicetak dengan *hard cover*, pemakaian penggabungan kertas seperti kertas *artpaper* maupun kertas kalkir untuk membuat pengalaman unik dalam membaca buku. Tata letak isi buku juga akan diatur semenarik mungkin agar pengalaman pembaca menjadi lebih menarik dan buku tidak membosankan.

*Artbook* juga akan disertai beberapa tambahan merchandise, seperti poster maupun *postcard*. Penambahan *merchandise* juga bertujuan sebagai media promosi buku, dimana nantinya buku akan dipromosikan melalui sosial media maupun acara-acara seni di Indonesia.

## Pembahasan

#### Fauna Indonesia

Fauna adalah semua jenis hewan yang ada di muka bumi ini dan berada pada wilayah dan waktu yang

spesifik. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), definisi fauna adalah keseluruhan kehidupan hewan, suatu habitat, daerah, atau strata geologi tertentu atau juga dapat berarti dunia hewan. Indonesia merupakan negara dengan berlimpah-limpah kekayaan alam yang dimilikinya, salah satunya yaitu kekayaan fauna. Salah satu dari tiga negara dengan kekayaan alam terbesar di dunia adalah Indonesia. Kekayaan alam hayati dengan berbagai macam spesies dari Sabang sampai Merauke, baik di daratan maupun perairan, dari spesies yang paling kecil hingga yang paling besar menyebabkan Indonesia disebut sebagai negara “*megabiodiversitas*”.

Tercatat dalam data IBSAP (Indonesian Biodiversity Strategy and Action Plan) tahun 2015-2020, Indonesia memiliki 3.982 jenis vertebrata yang merupakan 10% dari jenis vertebrata sedunia, dengan total jenis burung sebanyak 1.605 (16%), reptilia sebanyak 723 jenis (8%), amphibia 385 jenis (6%), biawak 21 jenis (40%), ikan air tawar 1.248 jenis (9%), dan mamalia sebanyak 720 jenis (13%). Indonesia juga memiliki 197.964 jenis invertebrata, 5.137 arthropoda (sebanyak 4% dari spesies diseluruh bumi), 151.847 serangga (insecta) yaitu 15% dari jenis serangga seluruh bumi, dan 30.000 jenis hymenoptera (20% dari seluruh spesies di bumi). Dari data ini pun tercatat masih ada sekitar 300 jenis yang belum teridentifikasi, dan karena minimnya catatan tentang kekayaan hayati laut masih banyak pula spesies laut yang belum teridentifikasi khususnya kawasan Indonesia bagian timur. Data ini menunjukkan bagaimana kekayaan fauna Indonesia sebagai negara megabiodiversitas ketiga di dunia. (BAPPENAS, 2016)

Setiap tahunnya, Indonesia selalu mengalami penambahan spesies fauna. Sebagai contoh berita terkini dari CNN Indonesia, pada bulan Februari 2020 Indonesia mengalami penambahan jumlah spesies burung menjadi 1.794. Jumlah angka spesies itu sangatlah jauh dengan jumlah spesies burung pada tahun 2016 yang tercatat dalam dokumen IBSAP. Hal ini berhubungan dengan pulau Papua sebagai surga dari burung paradise yang ada di dunia. Masih banyak kekayaan fauna Indonesia yang belum ditemukan dan fauna Indonesia terus mengalami evolusi.

#### **Kelangkaan Fauna di Indonesia**

Walaupun Indonesia memiliki kekayaan spesies fauna yang begitu hebat, tidak dapat dipungkiri bahwa banyak juga spesies di Indonesia yang rentan akan kepunahan. Berdasarkan data World Wild Life : Living Planet Report 2018, dalam 40 tahun terakhir ini terjadi penurunan 60% populasi dari mamalia, burung, ikan, reptile, dan amfibi. Hal ini juga seiring dengan peningkatan populasi manusia yang mencapai dua kali lipat. Data IUCN Red List of Threatened Species tahun 2019 mencatat resiko kepunahan sebanyak 106.000 spesies dan lebih dari 28.000 di seluruh dunia terancam. (Caroline Pollock, 2019). Penurunan

populasi satwa liar ini pasti sangat erat kaitannya dengan negara-negara tropis sebagai pemegang kekayaan fauna terbesar di dunia, salah satunya Indonesia. Meskipun daerah tropis hanya mencakup 7% dari luas bumi namun lebih dari setengah dari jumlah spesies di dunia dapat ditemukan di hutan tropis (Whitmore, 1990).

Kerusakan alam dan kelangkaan fauna di Indonesia disebabkan oleh berbagai macam faktor. Salah satu faktor utamanya adalah eksploitasi sumber daya alam yang berlebihan. Indonesia memiliki angka kebakaran hutan dan lahan yang cukup tinggi setiap tahunnya. Data Sipongi tahun 2019 menunjukkan, sepanjang Januari hingga September 2019 telah terjadi kebakaran seluas 328 ribu hektar di seluruh Indonesia. Jumlah ini mencapai 64% dari luas kebakaran hutan pada tahun lalu. Kebakaran hutan ini disebabkan karena penambahan lahan untuk penduduk dan juga penggantian lahan hutan sebagai lahan pertanian.

Penyebab lainnya adalah tingginya tingkat penjualan hewan-hewan langka yang dilindungi di pasar-pasar gelap. Menurut CNN Indonesia, Penjualan satwa langka yang terbesar di Asia Tenggara terjadi di Indonesia. Wakil Duta Besar Amerika Serikat untuk RI Brian McFeeters menyatakan Indonesia merupakan salah satu negara yang ikut andil dalam kejahatan perdagangan hewan langka internasional. Hal ini dibuktikan dari data IUCN bahwa Indonesia merupakan negara yang paling banyak menangkap hiu dan pari di dunia, padahal hiu dan pari telah mengalami penurunan drastis dalam populasinya dan terjadi penangkapan yang berlebihan di Indonesia.

Kelangkaan fauna ini menjadi tantangan bagi Indonesia untuk membawa misi yang berat dalam menyelamatkan fauna yang mengalami krisis kepunahan. Sudah sepatutnya bahwa Indonesia harus melindungi kekayaan fauna sebagai salah satu kekayaan budaya yang ada di negaranya

#### **Upaya Pencegahan Kepunahan Fauna di Indonesia**

Upaya pencegahan kepunahan fauna di Indonesia sudah dilakukan oleh pemerintah. Mengingat betapa pentingnya melestarikan kekayaan fauna yang ada di Indonesia, pemerintah sudah membentuk undang-undang, progam, maupun lembaga yang ditujukan khusus untuk pelestarian alam.

Salah satu upaya pemerintah dalam mencegah kepunahan fauna di Indonesia adalah dikeluarkannya beberapa peraturan perundang-undangan. Salah satunya adalah Undang-Undang No. 5 Tahun 1990 tentang “Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya”. Pada pasal 21 ayat (2) UU5/1990, dijelaskan setiap larangan yang ada dalam menyikapi satwa di Indonesia, secara detail dan terperinci. Lalu pada Pasal 40 ayat (2) UU5/1990 dijelaskan sanksi pidana akan pelanggaran pada pasal 21 ayat (2),

dimana pidana penjara paling lama 5 tahun dengan denda paling banyak Rp 100.000.000,-. Lalu Peraturan Pemerintah No 7 Tahun 1999 tentang “Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa” menjelaskan tentang hewan-hewan apa saja yang dilindungi.

Pemerintah juga telah melakukan beberapa program ataupun mendirikan lembaga demi menjaga kelestarian fauna Indonesia. Contohnya adalah pembangunan cagar alam dan suaka margasatwa. Setiap 5 tahun sekali, pemerintah Indonesia juga selalu mengkaji pekerjaan dan rencana pekerjaan ke depannya melalui “*Indonesia Biodiversity Strategy and Action Plan*”. Daya IBSAP ini disusun oleh BAPPENAS, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, dan juga Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan. Pemerintah Indonesia juga membuat program dan mendirikan beberapa organisasi yang ditujukan langsung untuk menjaga kelestarian fauna di kawasan tertentu.

Pada zaman sekarang, mulai banyak juga sukarelawan yang mau membantu dalam melestarikan fauna Indonesia. Beberapa organisasi swasta dan kelompok sukarelawan bersedia untuk ikut membantu program pemerintah. Contohnya adalah Yayasan Inisiasi Alam Rehabilitasi (IAR) Indonesia atau lebih dikenal dengan International Animal Rescue Indonesia. Yayasan ini merupakan lembaga nirlaba swasta yang bekerja sama dengan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan untuk ikut berpartisipasi dalam penyelamatan, rehabilitasi, dan perlindungan primate seperti kukang, monyet, dan orang utan. Ada pula organisasi World Wildlife Fund Indonesia yang merupakan cabang dari WWF, yaitu salah satu program PBB dalam menjaga kelestarian fauna dunia. WWF Indonesia juga sering kali berisi para sukarelawan yang ingin membantu maupun mendonasi program-program WWF.

### **Artbook**

*Artbook* atau *Artist Book* memiliki arti sebagai kumpulan karya seni yang dibentuk dalam sebuah media buku. Menurut Adisasmito, *artbook* atau buku seni pada intinya sebagai media ungkap ekspresi dari seniman yang dibuat sebagai penciptaan karya seni yang mengandung unsur-unsur keunikan dan keindahan estetik. (Adisasmito 2002 : 1-2). *Artbook* mengutamakan bentuk visual daripada teks untuk mengekspresikan ide secara estetik, namun tetap tidak terlepas dari pesan, teks, maupun informasi yang ingin disampaikan dalam *artbook* tersebut.

Seperti namanya, isi dari sebuah *artbook* dapat berupa berbagai macam jenis karya seni. Isi *artbook* dapat berupa kumpulan seni tipografi, ilustrasi, desain grafis, maupun art and craft. Namun pada umumnya *artbook* berisi kumpulan conceptual art yang memiliki topik tertentu, oleh sebab itu *artbook* sering disebut sebagai conceptual *artbook*. Topik *conceptual artbook* biasanya berhubungan dengan *game*, film, fotografi, komik, dan animasi.

*Artbook* dibuat dengan bermacam-macam tujuan. *Artbook* sering kali digunakan untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan. Namun, ada juga yang digunakan sebagai media promosi baik bagi seniman perseorangan maupun oleh perusahaan. Bagi seniman perseorangan, *artbook* digunakan sebagai media promosi dirinya.

### **Perkembangan Artbook**

*Artbook* sudah mulai berkembang sejak zaman abad pertengahan di Eropa. Pada jaman itu *artbook* berupa sebuah buku yang berisi kumpulan gambar dan puisi. Salah satu karya *artbook* mula-mula yang terkenal adalah puisi William Blake (1757-1827). (Wikipedia.org) *Artbook William Blake* ini menjadi kunci utama konsep dan patokan dalam pembuatan *Artbook* hingga masa sekarang.

Pada zaman perang dunia pertama, beberapa kelompok seniman *Avant Garde* di Eropa mulai membuat berbagai macam poster, pamflet, dan buku. Pembuatan poster dan buku ini bertujuan untuk menyebarkan ide dan menciptakan karya yang mampu dijangkau oleh semua orang tanpa perlu memasuki galeri ataupun acara seni resmi. Salah satu publikasi yang dilakukan oleh Futuris Italia bernama Filippo Marinetti pada tahun 1909 yaitu “*Futurist Manifesto*”.

Pada masa Dada dan Surealisme, banyak seniman yang juga mulai membuat berbagai macam *artbook*. Terinspirasi dari puisi suara oleh Wassily Kandinsky, *artbook*, majalah berkala, manifesto, dan teater absurd menjadi fokus utama Dada. Sebagai contoh *artbook* “*The Face of The Dominant Class*” karya George Grosz (1921) yang berisi tentang litografi satir tentang politik borjuasi Jerman. Di sisi Surealisme, beberapa seniman juga menciptakan *artbook* yang berlanjut dari tradisi Prancis yaitu *Livre d’Artiste*. *Artbook* yang terkenal pada saat itu adalah Marcel Duchamp “*Le Surrealisme*”(1947) yang menampilkan bentuk payudara 3d berwarna merah muda dan terbuat dari karet sebagai sampul *artbook*-nya.

Setelah perang dunia ke 2, para seniman dan penyair Eropa mulai bereksperimen dengan *artbook* mulai dari kegunaan hingga bentuk buku secara serius. Hal ini ditujukan karena mereka ingin menjalin kembali hubungan dengan orang-orang diluar negara mereka, oleh sebab itu pembuatan *artbook* diharapkan dapat menyebarkan gagasan dan menjalin hubungan dengan kelompok-kelompok yang memiliki pemikiran yang sama di negara lain. Kejadian ini juga dikenal dengan istilah pembentukan kembali *Avant Garde*.

Dengan semakin berkembangnya teknologi dan percetakan, *artbook* mulai memasuki zaman modern. Dieter Roth menciptakan sebuah *artbook* dengan cara merekonstruksi ulang bentuk bukunya sehingga pembaca bisa membaca lebih dari 1 halaman dalam

waktu yang bersamaan. Menurut Joan Lyons, pada tahun 1960 hingga 1970-an, *artbook* mulai berkembang dengan memasuki tahap dimana para seniman mulai menerbitkan *artbook* secara independen. Para seniman mulai menyediakan forum dan tempat bagi banyak seniman yang ditolak akses ke galeri tradisional dan museum. Penerbitan seni independen adalah salah satu alternatif ini dan *artbook* menjadi bagian dari fermentasi bentuk eksperimental.

Pada zaman yang modern ini, *artbook* mulai mengarah ke pembuatan *conceptual art*. Dengan industri kreatif yang semakin berkembang pesat sekarang, pembuatan *artbook* menjadi sangat dibutuhkan dan sangat diminati. Para seniman mampu membuat *artbook*-nya sendiri, begitu juga perusahaan. Setiap pembuatan suatu film, komik, maupun game pasti mengandung gambar-gambar konsep yang nantinya akan dijilid menjadi sebuah *artbook* dan dijual. Pada masa sekarang, masyarakat tentu ingin mengetahui juga apa saja ide atau pemikiran yang ada dibalik film, komik, ataupun game yang dibuat.

Pada tahun 2000-an, *artbook* memang masih belum terlalu populer. Dengan keterbatasan teknologi dan akses, *artbook* tidak banyak dibuat oleh perusahaan maupun seniman. Hanya beberapa seniman ternama ataupun perusahaan besar yang membuat *artbook*. Pada masa itu juga masih sedikit perusahaan film maupun game yang menggunakan gambar konsep dalam pembuatan produknya, sehingga tidak dapat dipungkiri masih minim sekali pembuatan *artbook* pada masa itu.

Pada tahun 2010 ke atas, dengan perkembangan dunia industri kreatif yang sangat pesat, *artbook* juga menjadi permintaan yang tinggi dari konsumen. Perkembangan dunia game, sinematografi dan grafik yang digolongkan dengan “*next generation*” menyebabkan gambar konsep menjadi sangat dibutuhkan dalam pembuatan film dan game pada masa sekarang. Dengan dunia *concept art* yang semakin berkembang, para konsumen juga menjadi ingin tahu setiap konsep dan ide yang dikembangkan dalam film atau game. Oleh sebab itu, hampir setiap karya yang dibuat pada masa sekarang pasti mengeluarkan *artbook*-nya. *Artbook* juga sebagai bentuk marketing dari produk yang dijual oleh perusahaan tersebut.

Pembuatan *artbook* untuk perseorangan juga semakin mudah. Akses percetakan dan publikasi online mempermudah pembuatan *artbook* bagi setiap seniman pada masa sekarang. Jika pada zaman dahulu pasti dibutuhkan lisensi untuk penerbitan buku, pada zaman sekarang sudah tidak seberapa lagi dibutuhkan. Hal ini dikarenakan maraknya penggunaan media sosial untuk *self-branding* sehingga penjualan buku bisa dilakukan secara online tanpa perlu perantara. Maraknya *e-book* juga mempengaruhi pembuatan *artbook*, dimana seniman tidak perlu lagi mencetak bukunya untuk

dijual. Para seniman biasanya juga menjual *artbook*-nya pada acara-acara *pop-culture*. Pada masa sekarang, pembuatan *artbook* digunakan seniman sebagai bentuk portfolio dan untuk mempromosikan karyanya. *Artbook* juga dianggap sebagai sebuah tren pada masa sekarang. Banyak konsumen yang berlomba-lomba untuk mengoleksi *artbook* dari berbagai seniman maupun perusahaan ternama.

Di Indonesia, tren *artbook* bergerak lebih lambat dari pada negara-negara maju. Hingga masa sekarang, *artbook* masih dianggap kurang familiar oleh sebagian besar warga Indonesia. Hal ini disebabkan oleh masih kurang berkembangnya dunia kreatif yang ada di Indonesia, sehingga pembuatan *artbook* maupun *concept art* masih dianggap tidak terlalu penting dalam industri kreatif di Indonesia.. Namun, beberapa seniman maupun studio sudah mulai melakukan gerakan untuk memajukan dunia kreatif di Indonesia.

### **Fungsi dan Peranan Artbook Dalam Kehidupan Sosial**

Pada masa sekarang, *artbook* sudah mengalami banyak pergeseran dari konsep awal *artbook* dan mulai berubah fungsi. Namun, masih banyak juga *artbook* yang tetap berpatokan pada fungsi dan konsep awal pembuatan *artbook* pada jaman dahulu. Secara garis besar, *artbook* memang bertujuan untuk menyampaikan ide dan imajinasi para seniman dalam bentuk kumpulan karya dalam satu buku dengan topik tertentu. Walaupun memang tujuan utama *artbook* adalah estetika, *artbook* juga memiliki fungsi yang penting dalam penyampaian gagasan dan pesan yang berhubungan dengan kehidupan sosial. Seperti halnya *artbook* yang dibuat oleh para Futuris Eropa dan Futuris Rusia pada tahun 1900-an. Sebagian besar *artbook* yang dibuat pada masa itu berisi mengenai penyampaian gagasan atas ketidaksetujuan terhadap suatu sistem atau keadaan. Ada pula *artbook* yang dibuat dengan tujuan untuk mengkritisi sistem politik yang ada pada masa itu dalam bentuk satir.

Pada masa sekarang, *artbook* juga memiliki peranan penting untuk menyampaikan informasi dan gagasan seniman akan topik tertentu. Masih banyak terdapat para seniman yang ingin menceritakan maupun mengkritisi sesuatu dengan cara menyampaikannya melalui ilustrasi atau gambar. Selain mengkritisi, para seniman juga membuat *artbook* dengan tujuan untuk bantuan sosial. Sebagai contoh adalah “*Ethereal Artbook*” yang merupakan *artbook* gabungan dari beberapa seniman di situs *Deviantart*, yang ditujukan untuk bantuan donasi kepada para anak-anak pengidap kanker di seluruh dunia. Di Indonesia, ada juga beberapa kelompok seniman yang juga menggunakan *artbook* sebagai media untuk mengkritisi realita sosial yang ada di masyarakat. Seperti halnya *artbook* yang dibuat oleh Sun Project pada tahun 2018. *Artbook* ini berisi kumpulan ilustrasi satir mengenai kesenjangan

sosial dan bagaimana realita kehidupan sosial yang ada.

### Aspek Ilustrasi Dalam Artbook

Efektifitas sebuah *artbook* akan sangat erat hubungannya dengan isi dari *artbook* tersebut. Salah satunya adalah ilustrasi sebagai isi utama dari sebuah *artbook*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.

Rohidi (1984:87) menjelaskan, pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

Fungsi dari sebuah ilustrasi adalah untuk melakukan komunikasi antara seniman dengan pembaca. Ilustrasi diharapkan mampu memperlengkap pengalaman pembaca dalam membaca *artbook*, disamping teks-teks yang ada sebagai pelengkap informasi yang tidak bisa disajikan dalam ilustrasi. Ilustrasi juga sebagai faktor penggugah agar pembaca menjadi semakin tertarik dalam mengetahui setiap cerita dan informasi yang ada di dalam *artbook*. Oleh sebab itu, bagaimana kualitas ilustrasi yang ada di dalam *artbook* akan sangat menentukan keberhasilan *artbook* dalam menyampaikan pesan atau tujuan yang ingin dicapai.

## Tinjauan Fauna Indonesia

### Beberapa Fauna Indonesia yang Membutuhkan Perhatian Lebih

Dari berpuluh-puluh jenis fauna langka di Indonesia, sebanyak 12 fauna dipilih untuk dijadikan inspirasi dalam pembuatan desain karakter dalam *artbook* ini. Pemilihan ini didasarkan pada hewan-hewan yang dianggap membutuhkan perhatian khusus karena populasinya yang makin kritis serta beberapa yang merupakan hewan khas Indonesia. Beberapa hewan yang kurang diperhatikan juga ditambahkan untuk menambah wawasan pembaca. Pemilihan dilakukan secara merata dari seluruh wilayah Indonesia, baik hewan darat, air, maupun udara.

1. Harimau Sumatera  
Harimau Sumatera merupakan subspecies harimau yang berhabitat di Pulau Sumatra. Harimau Sumatera masuk ke dalam golongan fauna kritis kepunahan dan termasuk satu dari 6 subspecies harimau yang masih bertahan hidup hingga saat ini.
2. Rangkong Gading

Rangkong Gading adalah salah satu spesies burung rangkong yang menjadi hewan keramat bagi Suku Dayak di Kalimantan. Termasuk spesies yang terancam punah karena perburuan liar.

3. Bekantan  
Bekantan merupakan primata endemik khas Kalimantan yang memiliki fitur yang cukup unik. Ia memiliki hidung yang panjang dengan rambut yang berwarna kemerahan. Bekantan masuk ke dalam spesies yang dilindungi karena statusnya yang terancam punah di dalam daftar merah IUCN.
4. Pesut Mahakam  
Pesut Mahakam disebut juga sebagai lumba-lumba air tawar dan sering ditemukan di perairan Sungai Mahakam. Pesut Mahakam masuk ke dalam status hewan yang nyaris punah di Indonesia
5. Badak Jawa  
Badak Jawa atau badak bercula satu adalah jenis badak dari 5 spesies yang masih bertahan di dunia. Badak ini bisa disebut sebagai hewan dengan populasi paling langka di dunia. Saat ini Badak Jawa dilindungi di Taman Nasional Ujung Kulon.
6. Elang Jawa  
Elang Jawa adalah salah satu spesies elang endemik yang menjadi salah satu ikon Pulau Jawa. Elang Jawa masuk ke dalam status terancam punah dan dilindungi di Indonesia. Satwa ini dianggap identik dengan lambang negara Republik Indonesia, yaitu Garuda.
7. Jalak Bali  
Jalak Bali merupakan burung Endemik khas pulau Bali yang saat ini berstatus kritis kepunahan. Jalak Bali hanya ditemukan di hutan bagian barat pulau Bali.
8. Anoa  
Anoa merupakan hewan endemik yang hanya ada di Sulawesi. Anoa merupakan jenis kerbau kerdil dan merupakan mamalia terbesar yang ada di Pulau Sulawesi. Anoa sudah masuk ke daftar hewan yang paling dilindungi sejak tahun 2000-an oleh IUCN.
9. Maleo Senkawor  
Burung Maleo Senkawor adalah jenis burung gosong yang berukuran sedang. Populasi burung Maleo mengalami penurunan sebesar 90% sejak tahun 1950-an dan terus menurun tiap tahunnya akibat perburuan telur untuk dikonsumsi.

10. Rusa Timor  
Rusa Timor merupakan spesies rusa dimana memiliki populasi terbanyak di kepulauan Timor ( Nusa Tenggara Barat dan Timur ). Saat ini Rusa Timor masuk kedalam spesies yang dilindungi.
11. Komodo  
Komodo merupakan salah satu jenis reptil tertua dan terbesar yang hanya bisa ditemukan di Pulau Komodo, Nusa Tenggara Timur. Saat ini Komodo dimasukkan ke dalam hewan yang dilindungi karena spesiesnya yang unik dan populasinya yang terbatas.
12. Cendrawasih  
Burung Cendrawasih merupakan salah satu anggota dari spesies burung paradise yang ada di Papua. Saat ini cendrawasih juga menjadi spesies yang dilindungi karena menurunnya populasi burung Cendrawasih akibat kerusakan habitat dan perburuan liar.

## Konsep Kreatif

Merancang *artbook* berupa kumpulan ilustrasi karakter fantasi yang didasarkan pada fauna langka Indonesia untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terutama anak muda umur 16-25 tahun akan pentingnya menjaga kelestarian fauna di Indonesia sebagai wujud kebanggaan akan kekayaan alam Indonesia.

### Isi dan Tema Buku

Isi dan tema buku berupa kumpulan ilustrasi dengan penggabungan beberapa elemen yaitu konsep desain karakter, gambar ilustrasi karakter, dan informasi berkaitan dengan hewan-hewan yang menjadi inspirasi dalam pembuatan karakter. Karakter akan dirancang dalam bentuk manusia berpakaian pahlawan fantasi yang didasarkan pada hewan langka Indonesia yang sudah dipilih dengan penggabungan pakaian adat tradisional tiap daerah. Di dalamnya juga akan dijelaskan konsep tiap pembuatan karakter dan juga informasi mengenai hewan-hewan langka yang digunakan sebagai inspirasi untuk meningkatkan *awareness* para penikmat buku.

### Karakteristik Target Audience

*Artbook* Fauna Indonesia ditujukan untuk anak muda di daerah perkotaan dengan usia 16-25 tahun, baik laki-laki dan perempuan, dengan strata A B C, siswa maupun mahasiswa.

Target audience dipilih karena *artbook* menjadi sebuah tren pada anak muda usia tersebut, dengan pemahaman akan informasi yang lebih baik dan perasaan bangga untuk memiliki *artbook* karena dianggap sebagai sesuatu yang *modern*. Dengan itu, penyampaian informasi juga menjadi lebih cepat dan anak muda cenderung lebih aktif dalam kegiatan-kegiatan, tak

terkecuali kegiatan sosial. Para anak muda juga dianggap sebagai generasi penerus bangsa.

## Konsep Visual Interface Desain

Teknik *digital painting* dipilih sebagai teknik pembuatan ilustrasi. *Digital Painting* adalah teknik pelukisan digital yang mengikuti unsur-unsur visual realis seperti layaknya lukisan pada umumnya, mulai dari segi pencahayaan, teori pewarnaan, dan anatomi pada umumnya.

Teknik *semi realist* dipilih sebagai teknik pembuatan karakter dimana karakter memiliki fitur maupun anatomi yang menyerupai manusia asli, namun terdapat sedikit perubahan pada segi wajah dimana akan dibentuk agak ke arah kartun tanpa meninggalkan fitur wajah realis pada umumnya.

*Layout* buku secara keseluruhan akan mengikuti standar *layout artbook* pada umumnya, dimana lebih diutamakan gambar dari pada teks dengan *layout* yang sederhana dan minimalis. *Layout* buku akan mengikuti warna palet yang terdiri dari hitam, putih, dan emas. *Layout* buku juga dibentuk semenarik mungkin, yaitu dengan penggabungan kertas yang berbeda dan juga pemotongan kertas maupun pemanjangan kertas.

*Typografi* yang digunakan adalah bentuk-bentuk tipografi minimalis, dengan diutamakan jenis sans serif karena lebih mudah dibaca. Terdapat juga penambahan tipografi berjenis dekoratif untuk pembuatan teks judul buku, yaitu mengambil tipografi yang menyerupai teks Jawa kuno "*Hanacaraka*", untuk menambah kesan tradisional Indonesia. Warna *font* sebagian besar akan berwarna hitam untuk mempermudah pembacaan, namun dipilih warna lain ataupun warna putih apabila terdapat kondisi tertentu serta untuk menyesuaikan dengan tema ilustrasi.

Logo

KEMASYURAN  
JAWA

Headline

BEBAS NUE

Body Text

SIMPLIFICA

### Teknik Cetak

Perancangan ini akan dicetak menjadi sebuah buku berupa *artbook* dengan teknik cetak *offset*. Dipilih teknik cetak *offset* karena kemampuan produksinya yang lebih efisien dan jauh lebih murah untuk pencetakan dalam jumlah banyak. Cetak *offset* juga sangat cocok untuk mencetak buku tebal dan kemampuannya untuk memberikan warna khusus seperti warna perak maupun stabilo.

Pemilihan kertas untuk cetak berupa kertas *artpaper* 260gsm sebagai kertas utama dalam pencetakan buku. Nantinya akan diselipkan beberapa jenis kertas lain, seperti kertas kalkir maupun kertas *fancy paper* untuk menyesuaikan dengan konsep layout yang telah dibuat.

### Format dan Ukuran Buku

Format buku hardcover, dengan ukuran custom ( 33 x 29.7 cm ). Bagian isi buku berupa penggabungan kertas cetak antara kertas *artpaper*, *fancy paper*, maupun kertas kalkir.

### Judul Buku

Artbook ini akan berjudul “Bawana”, diambil dalam bahasa Sansekerta yang berarti dunia atau alam semesta beserta isinya. Istilah ini diambil dari istilah “Memayu Hayuning Bawana”. “Memayu Hayuning Bawana” adalah filosofi atau nilai luhur tentang kehidupan kebudayaan Jawa yang diartikan dalam bahasa Indonesia menjadi memperindah keindahan dunia. Filosofi ini menjadi patokan bagi setiap orang yang menganut Kejawen, dimana manusia harus memelihara dan memperbaiki lingkungan sekitarnya baik secara fisik maupun spiritual, karena kehidupan manusia tidak akan terlepas dari lingkungan. Oleh sebab itu manusia hendaknya arif lingkungan, tidak merusak dan berbuat semena-mena, karena inilah yang memberi arti dari hidup. Filosofi ini dianggap sangat sesuai dengan tujuan dari artbook, yaitu untuk menambah awareness masyarakat untuk ikut serta dalam melestarikan fauna Indonesia yang merupakan kekayaan alam yang berharga.

### Isi Buku

Isi buku akan terbagi menjadi 3 bagian, yaitu pembuka, isi, dan penutup. Bagian pembuka adalah pembuka yang berisi tentang informasi mengenai kekayaan fauna Indonesia secara singkat disertai dengan peta Indonesia yang menunjukkan persebaran hewan yang akan dipakai dalam pembuatan karakter.

Bagian isi akan terdiri dari 2 bagian, yaitu character illustration dan character design. Bagian character illustration berisi kumpulan ilustrasi dari setiap karakter yang dibuat, disertai dengan informasi mengenai hewan-hewan yang digunakan sebagai inspirasi. Bagian character design akan berisi kumpulan konsep karakter yang dibuat, disertai dengan informasi dari setiap ide dan konsep yang dipakai dalam pembuatan karakter.

Bagian penutup akan disertakan sedikit tutorial ataupun step-by-step dari salah satu ilustrasi yang dipakai.

### Pengembangan Desain

Karakter menjadi fokus utama dalam setiap ilustrasi yang ada di dalam *artbook*. Fauna Indonesia yang

dijadikan inspirasi pembuatan ilustrasi dan karakter adalah :

Harimau Sumatera, Badak Jawa, Elang Jawa, bekantan, rangkong gading, Jalak Bali, Pesut Mahakam, anoa, maleo senkawor, Komodo, rusa timor, dan cendrawasih.

Logo



Gambar 1. Logo Bawana

### Desain karakter fantasi



Gambar 2. Desain Karakter

Bentuk dari tiap karakter merupakan hasil reimaginasi dari fauna Indonesia yang telah dipilih, dengan digabungkan unsur fantasi berbentuk kesatria dan pencampuran baju adat maupun senjata khas suku yang ada di Indonesia. Hal yang terutama dari setiap

karakter adalah tidak hilangnya ciri khas dari setiap fauna yang mau ditonjolkan, dengan memberikan bentuk-bentuk yang menyerupai dari ciri khas setiap fauna yang dipilih.

### Cover Buku



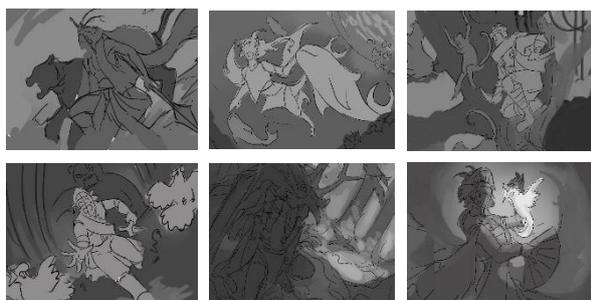
Gambar 3. Thumbnail Cover Buku



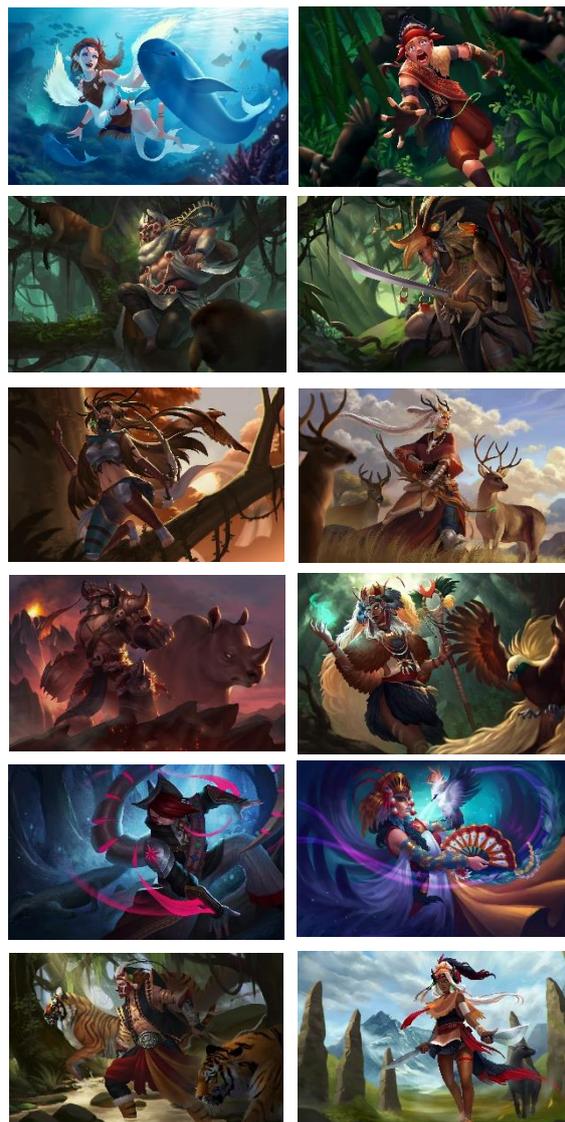
Gambar 4. Final Cover Buku

### Ilustrasi

Ilustrasi yang dibuat didasarkan dari setiap karakter desain yang telah dibuat. Dalam tiap ilustrasi terdapat 2 fokus utama yaitu karakter dan hewan yang dijadikan inspirasi. Latar belakang menggunakan latar alam Indonesia, disesuaikan dengan habitat dari tiap hewan masing-masing.



Gambar 5. Thumbnail Ilustrasi



Gambar 6. Final ilustrasi

### Merchandise

Penambahan merchandise buku untuk menambah minat konsumen dan sebagai bentuk promosi. Merchandise yang dibuat berupa poster kecil dari ilustrasi cover, akan berukuran postcard (A6) dan tidak lebih dari A4. Ditambahkan pembatas buku gratis untuk dibagikan sebagai alat pemasaran pengganti brosur. Buku dan merchandise lainnya nanti akan

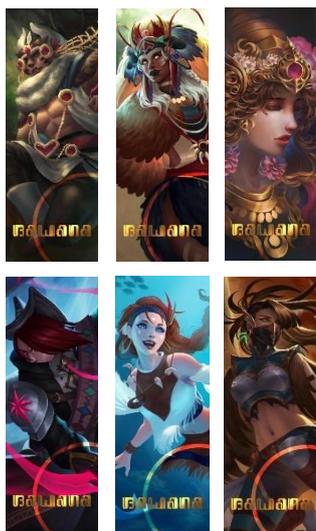
dijadikan satu paket dan dimasukkan ke dalam sebuah totebag custom.



Gambar 7. Skema Merchandise



Gambar 8. Postcard



Gambar 9. Pembatas Buku



Gambar 10. Totebag

**Pemasaran Kreatif**

Pemasaran buku akan dilakukan secara daring di akun media sosial portfolio ( Instagram, Facebook, dan Twitter ) karena memiliki komunitas yang sesuai dengan target audience yang dituju. Hal ini juga ditujukan sebagai penambahan portfolio dan promosi pribadi.

Pemasaran lainnya akan dilakukan pada acara pop-culture. Untuk sementara yang pasti adalah pada acara pasar kreatif bernama “Comic Frontier 15” yang akan dilaksanakan bulan Agustus mendatang di Balai Kartini, Jakarta. Dengan sebgaaian besar anak muda dari seluruh Indonesia berkumpul di sana, diharapkan pemasaran juga menjadi lebih efektif.

**Simpulan**

Dari perancangan yang telah dilakukan, *artbook* ini dibuat sebagai jawaban dalam bagaimana cara para seniman untuk ikut serta dalam membantu pelestarian fauna langka di Indonesia. Dengan mengolah imajinasi kreasi ulang berupa gambar, dari gambar fauna asli menjadi gambar kreasi karakter fantasi, mampu menarik minat para anak muda untuk ingin mengetahui konsep karakter tersebut. Oleh sebab itu, *artbook* ini selain berkontribusi dalam dunia kreatif juga mampu meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap pelestarian fauna sehingga makin banyak pula masyarakat yang berpartisipasi dalam program-program pelestarian fauna Indonesia.

**Daftar Referensi**

Adisasmito, Nuning. D. (2002). Buku Seniman. Jurnal Wacana Seni Rupa. Volume 2, No.4 Mei 2002.

Kementrian Perencanaan Pembangunan Nasional/ BAPPENAS (2016). Indonesian Biodiversity Strategi and Action Plan ( IBSAP) 2015-2020. Retrieved from [https://www.bappenas.go.id/files/publikasi\\_utama/Dokumen\\_IBSAP\\_2015-2020.pdf](https://www.bappenas.go.id/files/publikasi_utama/Dokumen_IBSAP_2015-2020.pdf)

Lembaga Lingkungan Hidup dan Kehutanan/Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (2019). Panduan Identifikasi Jenis Satwa Liar Dilindungi. Jakarta, DKI : Penulis.

Lima Organisasi Konservasi Hewan Langka di Indonesia. (2018, Desember 1) Jakarta Post. Retrieved from <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/12/01/5-organisasi-konservasi-hewan-langka-di-indonesia>

Populasi Satwa Liar Menurun 52 Persen dalam 40 Tahun. (2014, Oktober 1) Kompas. Retrieved from <https://sains.kompas.com/read/2014/10/01/17392131/Populasi.Satwa.Liar.Menurun.52.Persen.dalam.40.Tahun>

Pramesti, T.J.A (2014, November 6). Jerat Hukum Pelaku Penangkapan Satwa yang Dilindungi. Hukum Pidana. Retrieved from <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt5451c73bd26e5/jerat-hukum-pelaku-penangkapan-satwa-yang-dilindungi/>

Rencana Penelitian Intergratif tahun 2010-2014 (2010). Konservasi Flora, Fauna, dan Mikroorganisme. Retrieved from [https://www.fordamof.org/files/RPI\\_10\\_Kons.\\_Flora,\\_Fauna,\\_&\\_Mikroorganisme.pdf](https://www.fordamof.org/files/RPI_10_Kons._Flora,_Fauna,_&_Mikroorganisme.pdf)

Wahyudi, H. (2014, Desember 29). Catatan Akhir Tahun : Indonesia, Negara Megabiodiversity Yang Rentan Kehilangan Satwa Dilindungi. Retrieved from <https://www.mongabay.co.id/2014/12/29/catatan-akhir-tahun-indonesia-negara-megabiodiversity-yang-rentan-kehilangan-satwa-dilindungi/>

Wikipedia (n.d). Artist's Book. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Artist%27s\\_book](https://en.wikipedia.org/wiki/Artist%27s_book)

Wildest Islands of Indonesia - Series 1 - Episode 2 of 5: Islands of the Monsoon.. (2017, Februari 8) YouTube. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ZhWxveYDx2g&t=2316>

World Wildlife Funds (2018). Living Planet Report 2018. Retrieved from <https://www.worldwildlife.org/pages/living-planet-report-2018>

World Wildlife Funds (n.d). Program. Retrieved from <https://www.wwf.or.id/program/>