

Perancangan Buku Interaktif Tentang Hewan Mamalia Indonesia Yang Dilindungi Untuk Anak Usia 6-12 Tahun

Sharleen Sutjitra¹, Heru Dwi Waluyanto², Aznar Zacky³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: sharleenrachel@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari perancangan buku interaktif ini adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat Indonesia khususnya anak-anak mengenai hewan-hewan mamalia asli Indonesia. Perancangan ini dibuat dengan kegiatan interaksi partisipasi agar anak-anak dapat mempelajari hewan-hewan Indonesia lebih menyenangkan dan mudah untuk dimengerti melalui permainan wayang-wayangan. Hewan-hewan mamalia Indonesia ini memiliki ciri-ciri dan keunikannya masing-masing yang tidak dapat ditemukan di negara lainnya.

Kata kunci: Mamalia, Buku Interaktif, Ensiklopedia.

Abstract

Title: *Interactive Book Design about Protected Indonesian Mammals for 6-12 Years Old Children*

The purpose of this interactive book design is to introduce to the Indonesian people, especially kids, about the native Indonesian mammals. This design is made with participatory interaction activities, so that kids can learn Indonesian animals with more fun and easier to understand through the puppets. These Indonesian mammals have their own characteristics and uniqueness that cannot be found in other countries.

Keywords: *Mammals, Interactive Book, Encyclopedia.*

Pendahuluan

Hewan dan tumbuhan di Indonesia sangatlah melimpah jenisnya dan merupakan salah satu keunikan di negara Indonesia. Banyaknya satwa endemik Indonesia tidak akan bisa ditemukan di belahan dunia lainnya. Sebagai sesama makhluk hidup, manusia dan hewan hidup berdampingan dan memiliki relasi yang saling membutuhkan, oleh karena itu manusia tidak semestinya mengabaikan keberadaan hewan. Masyarakat Indonesia mempunyai kewajiban untuk ikut serta memelihara kelestarian alam dan hewan. Anak-anak merupakan salah satu penggerak untuk ikut peduli dengan hewan Indonesia. Anak mempunyai naluri rasa ingin tahu dan pengetahuan tentang hewan Indonesia dapat ditanam sejak dini.

Namun dari hasil Daftar Merah IUCN (*International Union for Conservation Nature and Natural Resources*) tercatat bahwa 23% jenis mamalia dan 12% jenis burung masuk dalam kategori terancam punah di Indonesia. Selain itu gaya hidup konsumtif yang tidak ramah lingkungan juga berpengaruh

terhadap kepunahan spesies, seperti penggunaan plastik atau kaleng yang berlebihan, pemborosan air, dan pemakaian energi yang tidak bijak.

Di antara spesies hewan-hewan, mamalia merupakan spesies hewan yang memiliki ciri-ciri dan keunikan paling banyak dibanding amfibi, reptil, burung, dan ikan. Meski beragam, semua mamalia mempunyai ciri-ciri antara lain melahirkan, memiliki kelenjar susu, berdarah panas, memiliki ruang jantung sempurna, dan mamalia memiliki banyak kesamaan dengan manusia (Spelman, 2016).

Di dalam Daftar Merah IUCN (*International Union for Conservation Nature and Natural Resources*) tidak sedikit hewan mamalia asli Indonesia yang masuk dalam status konservasi rentan (*vulnerable*), terancam (*endangered*), dan kritis (*critically endangered*). Oleh karena itu, hewan-hewan mamalia yang diangkat adalah hewan-hewan yang masuk dalam kategori kritis (*critically endangered*), yaitu Kukang Jawa, Kuskus Tutul Hitam, Monyet Hitam Sulawesi, Kanguru Pohon Mantel Emas, Harimau Sumatra, Badak Sumatra, dan Orangutan Tapanuli.

Kukang Jawa merupakan hewan primata yang berukuran 20-30 cm dengan berat badan sekitar 900 gram ini mempunyai sifat yang pemalu. Meskipun pergerakan tubuhnya sangat pelan hewan ini merupakan hewan nokturnal (hanya aktif pada malam hari). Ciri-ciri Kukang Jawa adalah memiliki garis punggung sampai kepala berwarna gelap dengan leher yang berwarna terang. Tempat hidup Kukang Jawa adalah di pepohonan. Penyebab kritisnya populasi Kukang Jawa adalah banyaknya perburuan dan perdagangan secara ilegal, sehingga populasi Kukang Jawa turun 80% selama 24 tahun terakhir.

Kuskus Tutul Hitam merupakan hewan marsupial (berkantong) yang berukuran 60-70 cm dan berat badan 6-7 kg. Tidak banyak yang mengetahui hewan langka yang berasal dari Papua ini. Sesuai dengan namanya, kuskus ini memiliki corak tutul hitam di punggung tubuhnya dan bagian tubuh lainnya memiliki bulu berwarna putih dan coklat kemerahan yang menjadikan hewan ini sangat unik. Kuskus Tutul Hitam merupakan hewan nokturnal dan menghabiskan waktunya di pepohonan. Banyaknya eksploitasi dan hilangnya habitat menyebabkan populasi kuskus tutul hitam semakin sedikit.

Monyet Hitam Sulawesi merupakan hewan primata yang berukuran 45-60 cm dan berat badan 7-15 kg. Ciri-ciri monyet ini berbeda dengan jenis monyet-monyet lainnya, yaitu dipenuhi dengan bulu hitam kecuali di bagian pantatnya yang berwarna merah muda dan memiliki jambul di kepalanya. Kehidupan Monyet Hitam Sulawesi adalah berkelompok dan menghabiskan waktunya di pepohonan dan di atas tanah. Populasi Monyet Hitam Sulawesi kurang dari 10.000 ekor akibat dari perburuan dan pembukaan lahan.

Kanguru Pohon Mantel Emas merupakan hewan marsupial (berkantong) yang berukuran 41-77 cm dengan panjang ekor 40-87 cm dan berat badan 14,5 kg. Kanguru pohon mantel emas ditemukan di hutan tua Papua dan dulu pernah dianggap telah punah. Ciri-ciri hewan ini adalah memiliki rambut halus pendek yang berwarna coklat muda keemasan dan berwarna kuning pucat di bagian perut, Kanguru ini sering diburu untuk daging dan kulitnya sangat tinggi di Papua.

Harimau Sumatra merupakan 1 dari 6 sub-spesies harimau dengan ukuran yang relatif kecil dibanding harimau-harimau lainnya. Harimau ini memiliki panjang 198 cm-250 cm dengan berat badan mulai 91-140 kg. Yang membedakan Harimau Sumatra berbeda dengan harimau lainnya adalah warna kulitnya yang cukup gelap, mulai dari warna kuning kemerahan sampai oranye tua serta pola garisnya yang tipis. Selain itu, harimau ini memiliki 5 jenis bulu janggut yang bertujuan untuk menangkap getaran mangsanya. Banyaknya perburuan dan perdagangan ilegal ini

menyebabkan Harimau Sumatra tinggal bersisa sekitar 400 ekor.

Badak Sumatra merupakan badak yang dikenal rambut terbanyak dibandingkan badak-badak lainnya ini memiliki berat 800-2.000 kg dengan tinggi 1-1,5 meter. Badak Sumatra berukuran lebih kecil dari badak lainnya. Keunikan dari badak ini adalah salah satu badak Asia yang bercula dua dengan panjang 25-80 cm untuk cula depan dan kurang dari 10 cm untuk cula belakang. Kehidupan Badak Sumatra adalah menyendiri, tidak berkelompok, dan menghabiskan waktunya di hutan rawa dataran rendah dan hutan perbukitan. Banyaknya perburuan cula dan bagian tubuh lainnya menyebabkan ancaman populasi Badak Sumatra. Dari hasil pernyataan WWF Indonesia, populasi Badak Sumatra tersebar dan sulit untuk dikembangbiakkan sehingga ancaman Badak Sumatra lebih kritis daripada Badak Jawa.

Orangutan Tapanuli merupakan jenis orangutan yang baru ditemukan pada tahun 2017 lalu. Hewan jenis ini sangat langka dan sangat terancam, sudah kurang dari 800 ekor dan hanya ditemukan di Batang Toru, Sumatra Utara. Selain akibat pembangunan bendungan, jalan, dan perburuan, Orangutan Tapanuli juga susah untuk berkembangbiak. Yang membedakan Orangutan Tapanuli dengan Orangutan Sumatra dan Kalimantan adalah ukuran tengkorak Orangutan Tapanuli lebih kecil, bulunya berwarna kayu manis, lebih tebal, dan keriting, cara panggilan jarak jauh, dan masih banyak lagi. Orangutan Tapanuli menghabiskan waktunya di atas pohon (arboreal).

Hewan-hewan mamalia Indonesia tersebut memiliki keanekaragaman dan keunikannya sendiri, tetapi ada beberapa hewan endemik Indonesia yang masih banyak belum dikenal oleh masyarakat Indonesia dan jumlah populasinya sudah sedikit. Oleh karena itu, perancangan ini sangatlah diperlukan untuk anak-anak. Yang membuat perancangan ini berbeda dengan yang lainnya adalah buku ini memuat interaksi yang berinovatif tiap hewannya agar mendorong kreativitas serta kecerdasan anak, khususnya jenis kecerdasan naturalis (*nature smart*). Kecerdasan naturalis berarti kemampuan untuk mengenali berbagai flora, fauna, dan keadaan alam (Akademi Orangtua Indonesia Surakarta, 2017).

Metode Perancangan

Perancangan buku interaktif tentang hewan mamalia Indonesia yang dilindungi untuk anak usia 6-12 tahun ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data terdiri dari wawancara kepada narasumber ahli mengenai hewan-hewan konservasi Indonesia untuk mendapatkan informasi lebih jelas/*detail*, melakukan kepustakaan mengenai hewan-

hewan mamalia Indonesia yang kritis, dan dokumentasi data untuk penelitian.

Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan pada perancangan ini adalah 5W + 1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*).

What : Apa yang membuat anak tertarik untuk membaca buku? Apa yang membuat anak penasaran saat membuka buku?

Who : Siapa yang menjadi *target audience* untuk perancangan ini?

Where : Dimana biasanya anak menghabiskan waktu saat membaca buku?

When : Kapan biasanya saat anak membaca buku?

Why : Kenapa anak-anak perlu ditanami benih kepedulian mengenai hewan mamalia asli Indonesia?

How : Bagaimana cara membuat anak ikut tertarik serta peduli dengan hewan mamalia asli Indonesia?

Konsep Perancangan

Perancangan ini merupakan buku interaktif yang dikemas dengan *packaging* yang bersifat multifungsi. Terdiri dari *theater book*, buku mengenai hewan-hewan mamalia asli Indonesia kategori kritis (*critically endangered*), dan kemasan untuk wadah keperluan *theater book*. Dimensi untuk *theater book* adalah 33 cm x 26 cm dengan ketebalan 7,9 cm, sedangkan untuk buku hewan dan kemasan untuk wadah *theater book* adalah 22,5 cm x 16 cm, wayang hewan dengan tinggi sekitar 25 cm. Di *theater book* ini memiliki beberapa *layer diorama*, agar memberikan efek 3d dan untuk *background theater* dapat diubah/bongkar pasang. Buku ini berisi mengenai ensiklopedia serta cerita singkat yang dapat didukung oleh *theater book* dengan bahasa yang mudah dipahami untuk anak usia 6-12 tahun. Gaya ilustrasi yang dipakai adalah *digital painting illustration*.

Pembahasan

Buku merupakan kumpulan lembaran atau halaman kertas yang masuk dalam satu jilid serta mempunyai bentuk tertentu. Menurut UNESCO mendefinisikan buku sebagai terbitan cetak tidak berkala dengan ketebalan lebih dari 49 halaman, memiliki *cover*, dan diterbitkan suatu negara dan tersedia untuk publik

atau umum (Trim, 2015). Buku memiliki banyak manfaat dan kegunaan yang baik untuk pembaca, antara lain dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan, meningkatkan kualitas memori otak, mengurangi *stress*, menstimulasi mental, meningkatkan konsentrasi, dan dapat menambah kosakata (Hébert, 2018).

Buku interaktif terdiri dari banyak jenis dan aktivitas interaksi yang berbeda, antara lain *Pop-Up, Lift a Flap, Pull Tab, Interactive Games, Participation, Augmented Reality, Play a Sound, Touch and Feel, Seek and Find*, dan Campuran. Buku *Participation* merupakan jenis buku interaktif yang di dalamnya memuat penjelasan atau cerita dan instruksi atau tanya jawab sehingga menimbulkan aksi partisipasi saat membaca. Jenis interaktif ini ditujukan kepada anak-anak mulai usia 3-12 tahun. Salah satu contoh perancangan buku interaktif jenis *participation* adalah terdapat pertanyaan-pertanyaan untuk dikerjakan oleh pembaca.

Ilustrasi didefinisikan sebagai sebuah gambar, desain, diagram, dan sebagainya yang digunakan untuk menghias atau menjelaskan suatu informasi lebih jelas. Ilustrasi terdiri dari banyak jenis dan telah dikenal sejak lama hingga sekarang. Seiring berjalannya waktu ilustrasi mengalami perkembangan, tidak hanya digunakan sebagai sarana pendukung cerita tetapi juga dapat digunakan untuk mengisi ruang kosong. Di Indonesia, ilustrasi sudah dikenal sejak lama, yaitu sejak zaman prasejarah. Terdapat banyak ilustrasi di dinding Gua Leang-Leang, Sulawesi Selatan. Ilustrasi yang sudah berumur hampir 5000 tahun itu merupakan tumpukan telapak dan jari tangan berwarna yang terbuat dari tanah liat dan lemak binatang. Selain ilustrasi di Gua Leang-Leang, wayang beber juga masuk dalam sejarah ilustrasi Indonesia. Wayang beber merupakan gambar atau ilustrasi wayang dalam bentuk 2 dimensi atau berupa lembaran-lembaran yang muncul dan berkembang di Jawa pada masa pra Islam. Seni ilustrasi modern semakin berkembang di Indonesia pada masa penjajahan Belanda, tahun 1917. Banyaknya para ilustrator Indonesia bekerja di Penerbit Balai Pustaka, antara lain Abdul Salam, Kasidi, dan Nasroen. Tiap ilustrator Indonesia memiliki ciri khasnya sendiri, baik gaya gambar, tema, dan pesan yang disampaikan. Semakin berkembangnya kecanggihan teknologi, semakin berkembangnya juga ilustrator asal Indonesia.

Teknik Ilustrasi terdiri dari dua teknik, yaitu teknik ilustrasi manual (tradisional) dan teknik ilustrasi *digital (modern)*. Teknik *digital painting illustration* ini memberikan transisi cahaya dan bayangan yang sangat halus, membuat latar belakang yang kompleks, detail, dan lebih halus. Untuk membuat *digital painting illustration* diperlukan *graphic tablet*, komputer/laptop, dan program untuk menggambar.

Contoh *program* untuk menggambar yang kebanyakan digunakan oleh para ilustrator adalah Adobe Photoshop, Paintool SAI, dan Medibang Paint. Kelebihan dari teknik ini adalah terdapat berbagai alat-alat lukis dan menggambar mulai dari pensil, bolpen, cat air, cat akrilik, dan masih banyak lagi masuk dalam bentuk *digital*, sehingga lebih cepat dan praktis untuk digunakan dibanding mengerjakan secara manual.

Hewan mamalia merupakan hewan yang paling adaptif dan dapat ditemukan di setiap benua dan samudra. Ukuran mamalia juga sangatlah beragam, mulai dari kelelawar yang ukurannya sangat kecil sampai paus biru yang sangat besar (Spelman, 2016). Jumlah jenis mamalia di Indonesia adalah 268 jenis di Kalimantan, 257 jenis di Sumatra, 241 jenis di Papua, 207 jenis di Sulawesi, 193 jenis di Jawa, 149 jenis di Maluku, dan 125 jenis di Nusa Tenggara (LIPI, 2014). Meskipun Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman hayati, kondisi hewan-hewan yang ada di Indonesia mengarah pada kepunahan, salah satu penyebabnya adalah rusaknya habitat hewan.

Jika hewan-hewan yang dilindungi di Indonesia tidak ditindaklanjuti atau tidak ditanggapi dengan serius seperti manusia merusak habitat hewan dan mengancam kehidupan hewan, yang akan terjadi adalah dampak-dampak negatif, yaitu hewan-hewan tersebut akan mengalami kepunahan (*extinction*). Jika hewan-hewan tersebut mengalami kepunahan, maka yang terjadi selanjutnya adalah rusaknya rantai makanan. Rusaknya rantai makanan akan sangat berpengaruh pada ekosistem bumi dan pada jangka waktu tertentu akan berdampak negatif pada kelangsungan hidup manusia. Berdasarkan Daftar Merah IUCN (IUCN *Red List*) sekitar 23% jenis hewan mamalia asli Indonesia terancam punah, baik masuk dalam kategori rentan (*vulnerable*), terancam (*endangered*), dan kritis (*critically endangered*).

Kepribadian anak merupakan karakter anak yang mempengaruhi pikiran, perasaan, dan perbuatannya. Anak-anak dilahirkan dengan berbagai pribadi unik yang dibentuk oleh sekelilingnya, tetapi faktor dominan kepribadian atau karakter anak berasal dari keturunan atau semenjak lahir (Pebria, 2019). Terdapat 3 tipe kepribadian anak yang dapat memaksimalkan potensi-potensi anak, antara lain tipe kepribadian terkenal, tipe kepribadian biasa saja, dan tipe kepribadian teratur. Anak-anak memiliki tiap kelebihan dan kelemahan. Dengan perancangan tentang pengenalan hewan mamalia asli Indonesia, ketiga tipe kepribadian anak-anak ini dapat dikembangkan lebih baik lagi dan dimaksimalkan. Anak dengan tipe kepribadian terkenal memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan penasaran tentang hewan mamalia asli Indonesia yang sebelumnya tidak pernah dijumpai atau dikenali. Anak dengan tipe kepribadian biasa saja mampu untuk melakukan apa yang

seharusnya dilakukan, seperti ikut menjaga lingkungan serta melindungi hewan-hewan asli Indonesia. Sedangkan anak dengan tipe kepribadian teratur akan menganalisis hal-hal yang *detail* seperti ciri-ciri atau kepribadian hewan mamalia yang beraneka ragam. Dari inilah anak-anak dapat tertanam benih kepedulian tentang hewan Indonesia.

Menurut Howard Gardner, kecerdasan manusia merupakan kombinasi dari berbagai kemampuan umum dan spesifik. Gardner membuat teori-teori mengenai kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*), antara lain kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis-logis, kecerdasan ruang, kecerdasan kinestetik-badani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial. Anak-anak pada dasarnya memiliki kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*). Usia 6-12 tahun merupakan usia yang bagus untuk mengembangkan setiap kecerdasannya. Dengan perancangan yang diangkat mengenai hewan mamalia asli Indonesia, anak-anak dapat mengembangkan kecerdasan naturalis, interpersonal, dan intrapersonal serta membentuk kepribadian yang baik.

Selain tipe kepribadian dan kecerdasan anak, terdapat beberapa perkembangan aspek pada anak usia 6-12 tahun, yaitu perkembangan dalam aspek kognitif (kemampuan berpikir), aspek fisik/motorik (kemampuan fisik), aspek bahasa (kemampuan kosakata), aspek sosio-emosional (kemampuan bersosialisasi dan emosional). Anak-anak mempunyai tantangan baru serta masa keemasan untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut. Selain itu, anak-anak pada usia ini mulai mampu memecahkan permasalahan yang sederhana dan dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri.

Anak-anak pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu, terutama ketika melihat hewan. Memperkenalkan dan mengajari anak mengenai hewan-hewan dapat membawa banyak dampak positif untuk anak. Dengan mengajarkan kasih sayang kepada hewan-hewan dapat membantu anak untuk mengembangkan karakter yang baik dan memiliki sifat empati.

Buku merupakan salah satu media yang lebih mudah dijangkau oleh masyarakat. Manfaat yang diperoleh dari media buku adalah menunjang perkembangan diri anak, konsentrasi dan meningkatkan minat baca anak. Dengan muatan interaktif ini anak dapat ikut berperan aktif dalam pembelajaran serta mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Mulai dari mengenali keunikan tiap hewan mamalia asli Indonesia, mengikuti instruksi yang ada pada buku dan memeragakannya menggunakan wayang-wayangan hewan mamalia Indonesia melalui *theater book*. Anak dapat membaca dan melakukan kegiatan interaktif ini secara individu ataupun bersama teman/keluarga.

Selain itu, masih sulit untuk menemukan buku interaktif mengenai hewan buatan lokal dan kebanyakan buku interaktif impor dari luar negeri.

Banyaknya kasus perburuan liar, perdagangan ilegal, serta hilangnya habitat akibat ulah manusia dapat mengancam populasi spesies, yang kedepannya juga dapat mengancam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena ketidakpedulian masyarakat Indonesia terhadap hayati Indonesia, khususnya hewan asli Indonesia. Selain itu, masih banyak juga masyarakat Indonesia yang belum mengenali semua hewan-hewan endemik Indonesia. Dengan dibuatnya perancangan ini, masyarakat Indonesia terutama anak-anak diajak untuk ikut peduli dengan hewan-hewan mamalia asli Indonesia yang sudah langka/terancam punah. Dengan media buku interaktif ini, anak-anak diajak untuk ikut serta dan aktif saat membaca buku. Buku interaktif yang bersifat edukatif ini terdiri dari pengenalan ciri-ciri hewan, habitat, fakta-fakta, keunikan, dan memuat interaksi yang menarik dan mudah dimengerti untuk anak-anak usia 6-12 tahun.

Konsep Kreatif

Tujuan Kreatif

Tujuan dibuatnya perancangan buku interaktif ini kepada anak usia 6-12 tahun adalah memperkenalkan hewan-hewan mamalia asli Indonesia yang dilindungi dan menanamkan benih kepedulian sejak usia dini.

Buku ensiklopedia yang didukung dengan ilustrasi ini mengandung unsur interaktif *participation*, yang berarti terdapat informasi serta beberapa instruksi di dalam buku agar *target audience* dapat melakukan interaktif melalui *theater book* dengan cara memainkan wayang-wayangan. Tujuan dari metode interaktif ini adalah selain menambah wawasan serta membuat cara belajar anak lebih menarik dan menyenangkan.

Strategi Kreatif

Topik dan tema pembelajaran buku interaktif ini adalah pengenalan dan edukasi yang bersifat *fun* mengenai hewan-hewan mamalia asli Indonesia yang masuk dalam kategori kritis (*critically endangered*), antara lain Kukang Jawa, Monyet Hitam Sulawesi, Kuskus Tutul Hitam, Kanguru Pohon Mantel Emas, Harimau Sumatra, Badak Sumatra, dan Orangutan Tapanuli.

Karakteristik Target Audience

Target Audience untuk perancangan buku interaktif tentang hewan mamalia Indonesia yang dilindungi adalah:

- Demografis: Usia 6-12 tahun, Laki-laki dan Perempuan, SES A-B
- Geografis: Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

- Psikografis: memiliki ketertarikan tentang gambar/ilustrasi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- Behavioral: menyukai buku ensiklopedia, buku cerita/komik, belajar menambah ilmu pengetahuan

Judul Buku

Judul buku interaktif yang diangkat adalah *The 7 Hidden Mammals*. Tujuan dan makna dari judul ini adalah memperkenalkan hewan-hewan asli Indonesia kepada *target audience*, yaitu 7 hewan mamalia Indonesia. Pengertian kata "*hidden*" dari judul buku ini adalah jumlah populasi hewan mamalia asli Indonesia yang sedikit dan terancam punah, sehingga dapat dikatakan hewan-hewan yang tersembunyi.



Gambar 1. Logo *The 7 Hidden Mammals*

Buku ini terdiri dari dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Dengan adanya *multi-language* pada buku ini anak-anak juga dapat mengembangkan aspek bahasa, baik bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.

Storyline

Isi dari buku ini terdiri dari 9 bagian, yaitu *Prolog* (pembukaan), Kukang Jawa, Kuskus Tutul Hitam, Monyet Hitam Sulawesi, Kanguru Pohon Mantel Emas, Harimau Sumatra, Badak Sumatra, Orangutan Tapanuli, dan *Ending* (akhir). Isi dari bagian prolog adalah penjelasan mengenai keanekaragaman hayati Indonesia serta penjelasan mengenai hewan mamalia. Isi dari 7 hewan mamalia asli Indonesia (Kukang Jawa, Kuskus Tutul Hitam, Monyet Hitam Sulawesi, Kanguru Pohon Mantel Emas, Harimau Sumatra, Badak Sumatra, Orangutan Tapanuli) ini terdiri dari nama latin, ciri-ciri, habitat, jenis makanan yang dikonsumsi, serta permasalahan yang dialami oleh tiap hewannya. Isi dari *Ending* (akhir) adalah ajakan untuk ikut melindungi dan melestarikan hewan-hewan mamalia asli Indonesia yaitu dengan mengenalkan kepada lainnya agar dapat membangun antusias dan ikut mencintai hewan-hewan mamalia asli Indonesia.

Konsep Visual

Bentuk media perancangan ini adalah buku interaktif *participation* (*theater book*), yang didalam bukunya

terdapat instruksi-instruksi kepada pembaca untuk melakukan suatu aktivitas/interaksi.

Buku *theater* ini terdiri dari *theater mini*, buku partisipasi ensiklopedia, dan wayang-wayangan untuk melakukan interaksi di *theater mini*. Ukuran buku *theater* keseluruhan adalah 33 x 7,9 x 26 cm. *Theater mini* dirancang di bagian tengah pada suatu kemasan. Ukuran *theater mini* adalah 33 cm x 23,5 cm (*landscape*) dengan ketebalan 5 cm. *Theater* ini dapat dimainkan dan disaksikan oleh 1-2 orang. Selain itu *theater* ini memiliki beberapa *layers* untuk menimbulkan efek 3d. Kelebihan dari *theater mini* adalah praktis dan dapat dibawa kemana saja. Anak-anak dapat melihat, belajar, dan melakukan interaktif baik di rumah, di sekolah, ataupun di tempat lainnya.

Bagian kiri kemasan *theater* adalah buku partisipasi ensiklopedia mengenai 7 hewan mamalia asli Indonesia dan bagian kanan kemasan theater adalah wadah berisi wayang-wayangan hewan mamalia Indonesia. Ukuran box untuk wadah wayang-wayangan hewan mamalia Indonesia adalah 22,5 x 16 x 2 cm dan ukuran wayang-wayangan memiliki tinggi 26 cm. Ukuran kemasan ini disamakan dengan ukuran buku agar dapat dimasukkan dalam satu *packaging theater book*.

Ukuran buku ensiklopedia yang dirancang adalah 14,8 cm x 21 cm (*portrait*). Ukuran ini cukup nyaman untuk dibaca oleh anak-anak dan praktis. Proses *finishing* adalah menggunakan *hardcover* agar kualitas buku tetap awet dan tahan lama.

Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun. Tujuan dari pemilihan ini adalah menyesuaikan dengan gaya ilustrasi yang disukai oleh anak-anak serta membuat anak tertarik untuk belajar. Ilustrasi tiap hewannya akan dibuat lucu, agak gemuk, dan memiliki mata yang besar. Meskipun tidak berbentuk seperti aslinya/realis, gaya ilustrasi ini akan tetap menonjolkan ciri-ciri tiap hewan dan dapat tetap dikenali.

Teknik Ilustrasi

Teknik ilustrasi yang digunakan adalah teknik *digital painting*. Teknik ini merupakan teknik modern yang menggunakan *graphics tablet/pen tablet* dan sudah digunakan oleh banyak ilustrator zaman sekarang. Proses teknik ini langsung dikerjakan di *graphics tablet* mulai dari sketsa, *lineart*, dan warna.

Setting Ilustrasi

Setting atau latar tempat yang digunakan pada perancangan ini adalah hutan, karena hutan merupakan habitat hewan-hewan mamalia Indonesia. Hutan terdiri dari beberapa jenis, salah satunya adalah hutan hujan tropis/heterogen. Jenis hutan heterogen banyak ditemukan di Pulau Sumatra, Kalimantan, dan

Papua. Ciri-ciri hutan ini adalah lembab, memiliki pohon-pohon yang tinggi, dan memiliki banyak jenis tumbuhan. Hutan ini tidak terlalu terang karena sinar matahari tidak dapat menembus dasar hutan.

Warna

Warna utama yang digunakan pada perancangan ini adalah warna pastel hijau muda dengan gradasi. Warna pastel merupakan warna yang mengarah ke warna muda dan cerah serta dapat memberikan kenyamanan pada mata, khususnya untuk anak-anak. Warna hijau merupakan representasi dari warna alam, hutan, kesegaran, dan memberikan efek relaksasi kepada pembaca. Warna ini juga diselingi dengan warna putih pada *layout* buku. Sedangkan warna pendukung yang digunakan pada perancangan ini adalah aneka warna oranye muda kecoklatan. Warna ini merupakan warna dasar dominan ilustrasi hewan-hewan yang diangkat.

Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan pada perancangan adalah Sans Serif. Untuk *headline* menggunakan *typeface* Quotable dengan *style* Regular. *Typeface* ini memberikan kesan yang *casual, fun, santai*, dan tidak kaku. Untuk *sub-headline typeface* yang digunakan adalah Leafy, sedangkan untuk *bodycopy* menggunakan Kayak Sans dengan *style* Light. *Typeface* Leafy dan Kayak Sans ini dipilih karena mudah dibaca oleh pembaca/*target audience* dan memiliki keseimbangan dalam ketebalan *typeface*.

Desain Layout

Gaya desain *layout* yang digunakan adalah menggunakan *white space layout*, yaitu memiliki ruang kosong yang memberi keseimbangan pada *layout* serta membangun *focal points* (titik perhatian) visual, yaitu ilustrasi. Gaya ini dapat mempermudah dalam membaca dan membuat pembaca khususnya *target audience* tidak bingung dengan alur baca dalam *layout* buku.

Contoh Hasil Jadi



Gambar 2. Final cover buku partisipasi



Gambar 3. Contoh *final* halaman buku



Gambar 6. Contoh *final* theater book



Gambar 4. Contoh *final* halaman buku

Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan ini terdiri dari *sticker set* ukuran 8 cm x 12 cm, gantungan kunci (*keychain*) 5 cm x 6,5 cm, *tote bag* 30 cm x 40 cm, poster konsep perancangan ukuran A2, poster diri ukuran A3, dan katalog ukuran 9 cm x 16 cm.



Gambar 7. Media pendukung *sticker set*



Gambar 5. Contoh *final* buku



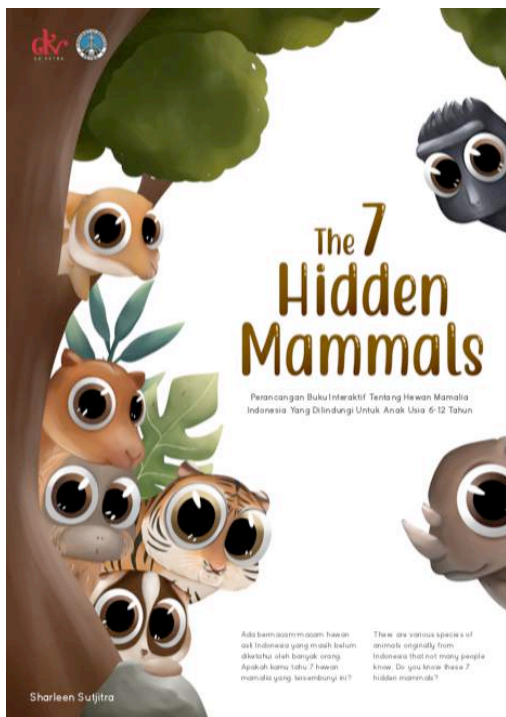
Gambar 8. Media pendukung gantungan kunci



Gambar 9. Media pendukung *tote bag*



Gambar 10. Poster konsep



Gambar 11. Poster diri

Kesimpulan

Indonesia memiliki banyak keanekaragaman hayati yang tidak dapat ditemukan di negara-negara lain, salah satunya adalah hewan mamalia. Sebagai sesama

makhluk hidup, manusia dan hewan hidup berdampingan dan saling membutuhkan. Segala sesuatu saling berkaitan dengan lainnya, manusia membutuhkan hewan, demikian juga hewan membutuhkan manusia. Dalam Daftar Merah IUCN atau IUCN *Red List* tercatat bahwa 23% mamalia asli Indonesia masuk dalam kategori terancam punah. Mulai dari kategori rentan, terancam, dan kritis. Oleh karena itu, hewan-hewan mamalia yang diangkat pada perancangan ini adalah hewan yang masuk dalam kategori kritis (*critically endangered*), antara lain Kuskus Jawa, Kuskus Tutul Hitam, Monyet Hitam Sumatra, Kanguru Pohon Mantel Emas, Badak Sumatra, Harimau Sumatra, dan Orangutan Tapanuli. Hewan-hewan tersebut memiliki keunikan masing-masing, tetapi masih ada yang belum dikenal oleh masyarakat Indonesia. Dengan perancangan ini dibuat diharapkan bisa membuat anak-anak Indonesia usia 6-12 tahun ikut peduli dan ikut serta melindungi hewan-hewan Indonesia yang terancam kritis.

Dengan perancangan media buku interaktif partisipasi ilustrasi ini dapat mengembangkan banyak potensi, antara lain kreativitas anak, kecerdasan naturalis, kepribadian, aspek kognitif, aspek motorik, aspek sosio-emosional, dan aspek bahasa. Melalui metode pembelajaran ini diharapkan anak-anak lebih cepat memahami hewan-hewan mamalia Indonesia yang dilindungi dan selalu tertanam sampai mereka dewasa. Semakin banyak masyarakat Indonesia yang mengenali dan peduli, semakin kecil kemungkinan kepunahan hewan Indonesia terjadi.

Saran

Sebagai masyarakat Indonesia, pemahaman lebih dalam mengenai hewan-hewan asli Indonesia sangatlah penting, khususnya yang terancam kritis dan yang dilindungi. Bagi perancangan yang berikutnya diharapkan lebih menggali data-data lebih lengkap mengenai hewan-hewan mamalia Indonesia yang dilindungi serta menambahkan jumlah hewan yang masuk dalam kategori kritis (*critically endangered*). Kesulitan yang dihadapi saat membuat perancangan ini adalah penggalan data hewan mamalia Indonesia. Tidak banyak data yang dapat diperoleh mengenai hewan-hewan yang langka ini seperti perilaku, biologi, atau ekologi karena kelangkaan hewan-hewan tersebut.

Dalam pembuatan *Theater Book* ini diperlukan kerapian dan ketelitian dalam pemotongan atau *finishing* serta pemahaman teknis agar wayang-wayangan ini dapat dimainkan dengan baik. Satuan milimeter sangat berpengaruh dalam pembuatan *Theater Book*, sehingga membutuhkan waktu untuk *trial and error*.

Perancangan ini tentunya masih banyak kekurangan, namun diharapkan dapat memberikan semangat dan inspirasi untuk perancangan berikutnya yang serupa supaya jauh lebih baik lagi dari segi informasi maupun segi visual.

Daftar Pustaka

PJ Library. (2012, July 5). *Why do children love animals?* Retrieved November 8, 2018, from <https://pjlibrary.org/beyond-books/pjblog/july-2012/why-do-children-love-animals>

Spelman, L. (2016). *Faunapedia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Akademi Orangtua Indonesia Surakarta (Aorta). (2017). *Buku pintar orang tua*. Solo: Metagraf.

LIPI. (2014). *Kekinian keanekaragaman hayati Indonesia 2014*. Jakarta: LIPI Press.

Noerdjito, M., & Maryanto, I. (2001). *Jenis-jenis hayati yang dilindungi perundang-undangan Indonesia*. Cibinong: Balitbang Zoologi, Puslitbang Biologi-LIPI & The Nature Conservancy.

Pebria, A. (2019). *How maximizing child potential*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Hébert, L. W. (2018, October 18). *10 benefits of reading: why you should read every day*. Retrieved February 26, 2019, from <https://www.lifehack.org/articles/lifestyle/10-benefits-reading-why-you-should-read-everyday.html>

Trim, B. (2015, June 24). *Mendefinisikan buku*. Retrieved March 6, 2019, from <https://www.kompasiana.com/bambangtrim/552e01e96ea834221a8b4593/mendefinisikan-buku>

Aisha, M. (2018, June 7). *Pengertian ilustrasi: fungsi, tujuan, jenis, dan contoh*. Retrieved February 26, 2019, from <https://jagad.id/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-dan-contoh/>

Ardiansyah, T. (2017, December 28). *Keanekaragaman hayati: pengertian, tingkatan, dan klasifikasi*. Retrieved February 27, 2019, from <https://foresteract.com/keanekaragaman-hayati/#3>

Muliatari, W. (2017, July 4). *Tumbuh kembang anak usia sekolah (6-12 tahun): penentuan rasa percaya diri anak*. Retrieved February 27, 2019, from <https://happyclub.id/tumbuh-kembang-anak-usia-sekolah-6-12-tahun-penentuan-rasa-percaya-diri-anak/>