

**PERANCANGAN BUKU DONGENG  
UPAYA PENGENALAN TERUMBU KARANG**

**Anastasia Vania<sup>1</sup>, Baskoro Suryo Banindro<sup>2</sup>, Yusuf Hendra Yulianto<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra

Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: m42415077@john.petra.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan konsep perancangan tentang upaya pengenalan terumbu karang. Data diperoleh dengan cara melakukan wawancara dan studi pustaka melalui beberapa sumber tertulis dan dianalisis dengan pendekatan 5W+1H. Adapun hasilnya adalah dengan merancang sebuah buku dongeng yang mengenalkan dasar-dasar terumbu karang untuk anak usia 6-10 tahun. Melalui perancangan ini, diharapkan generasi mendatang dapat tumbuh berbekal pengetahuan tentang terumbu karang dan mampu mengedukasi sekitarnya, sehingga kelestarian terumbu karang akan terjaga di kemudian hari.

**Kata Kunci**

Buku, Buku Ilustrasi, Buku Dongeng, Terumbu Karang, Laut.

**Abstract**

This study aims to obtain a design concept about efforts to introduce coral reefs. Data is obtained by conducting interviews and literature studies through several written sources and analyzed using the 5W + 1H approach. The result is to design a fairy tale book that introduces the basics of coral reefs for children aged 6-10 years. By designing a book aimed for children, it is hoped that future generations will grow armed with knowledge of coral reefs and will be able to educate their surroundings, so that the sustainability will be maintained in the future time.

**Keywords**

Book, Illustration Book, Fairytale Book, Coral Reef, Ocean, Sea, Marine

## Pendahuluan

Indonesia merupakan negara maritim dengan luas lautan sebesar 3,25 juta kilometer persegi, dan 2,55 juta kilometer persegi Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE), dan merupakan bagian dari *coral triangle*. Sebagai bagian dari segitiga terumbu karang dunia, keindahan bahari dan hasil laut yang dimiliki Indonesia tentu memiliki kualitas terbaik. Indonesia kaya akan jenis spesies laut, terumbu karang yang indah dan masih banyak lagi. Menurut data dari Kementerian Kelautan dan Perikanan Indonesia pada tahun 2017, luas terumbu karang di Indonesia mencapai 50.875 kilometer persegi, yang menyumbang 18% luas total terumbu karang dunia dan 65% luas total di *coral triangle*.

Terumbu karang merupakan sekumpulan hewan karang yang melakukan simbiosis dengan sejenis tumbuhan alga yang disebut *zooxanthellae*. Terumbu karang memiliki banyak jenis dan juga manfaat; baik dari segi ekologi, ekonomi, maupun sosial. Beberapa diantaranya adalah sebagai rumah dan tempat berlindung bagi hewan laut, sebagai sektor pariwisata, objek penelitian, penahan abrasi pantai, dan masih banyak lagi. Sebagian besar ekosistem terumbu karang terdapat di perairan tropis dan sangat sensitif terhadap

perubahan lingkungan hidupnya. Kesehatan terumbu karang sangat bergantung pada suhu, salinitas (tingkat keasinan atau kadar garam yang terlarut dalam air), sedimentasi (proses pengendapan material yang ditransport oleh media air, angin, es atau gletser di suatu cekungan), dan eutrofikasi (pencemaran air yang disebabkan oleh munculnya nutrient yang berlebihan ke dalam ekosistem air).

Namun kenyataannya, meskipun memiliki banyak manfaat, masih banyak pihak yang belum menyadari pentingnya terumbu karang ini. Beberapa orang cenderung acuh tak acuh dan mispersepsi tentang terumbu karang itu sendiri. Tidak sedikit masyarakat yang menganggap bahwa terumbu karang merupakan batu atau benda mati, sehingga merasa bahwa sah-sah saja untuk menyentuh, menginjak, atau bahkan mengambil bagian dari terumbu karang yang pada akhirnya bisa menyebabkan kerusakan atau kematian terumbu karang. Kerusakan terumbu karang ini tentu akan mempengaruhi kondisi kelautan maupun ekonomi masyarakat pada akhirnya. Oleh karena itu, untuk menghindari keterlambatan penanganan, kesadaran tentang pentingnya menjaga dan melestarikan terumbu karang merupakan

langkah dasar yang sangat penting dan harus dipahami sejak dini, terutama bagi generasi muda.

Salah satu pendekatan yang dapat ditempuh adalah melalui komunikasi visual yaitu buku dongeng, dan untuk itu sasaran perancangan yang tepat adalah anak-anak. Media buku merupakan media yang mudah diakses oleh segala usia, dimanapun dan kapanpun, sehingga memudahkan proses penyampaian pesan pada target. Dongeng merupakan salah satu sarana edukasi yang efektif dan memiliki kontribusi yang cukup besar dalam tumbuh kembang anak. Seperti dilansir Kantor Berita Antara, Seto

### **Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Untuk pengumpulan data primer, metode yang akan digunakan dalam perancangan buku dongeng upaya pengenalan terumbu karang adalah metode kualitatif, dengan melakukan survey lapangan dan wawancara seputar masalah terkait. Hal ini didukung dengan pengumpulan data sekunder berupa studi pustaka melalui sumber tertulis seperti buku kepustakaan, dan artikel *online*.

Mulyadi, Ketua Umum Lembaga Perlindungan Anak Indonesia, menjelaskan bahwa mendongeng dapat mengaktifkan pusat emosi di otak anak dan melatih fokus perhatian mereka. Mendongeng juga melatih anak-anak untuk berpikir secara terstruktur, meningkatkan imajinasi, merangsang aspek perkembangan jiwa anak, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak. Selain itu dongeng juga merupakan sarana untuk mempererat hubungan antara orang tua dan anak, sehingga diharapkan dengan membacakan dongeng pada anak, tidak hanya anak yang akan belajar akan hal baru tetapi juga orang tua.

### **Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian objek adalah 5W+1H. Dalam mencari data yang berhubungan dengan objek, digunakan pertanyaan *what*; 'apa itu terumbu karang', 'apa saja manfaat terumbu karang bagi ekosistem laut dan sekitarnya', dan 'apa saja ancaman bagi terumbu karang'. Untuk poin pertanyaan *who*; 'siapa saja yang bertanggung jawab atas kelestarian terumbu karang', dan 'siapa *target audience* buku dongeng Upaya Pengenalan Terumbu Karang'. Pada poin *why*; 'mengapa banyak terumbu karang yang rusak bahkan mati', 'mengapa anak perlu mengenal dan memahami terumbu

karang'. Untuk poin *when*; 'kapan terumbu karang dapat dikategorikan sehat ataupun rusak', dan 'kapan perlu diadakan upaya pelestarian atau restorasi terumbu karang'. Pada poin pertanyaan *where*; 'dimana saja lokasi terumbu karang yang mulai rusak', dan 'dimana lokasi perancangan'. Terakhir, untuk menganalisa keadaan topik, digunakan pertanyaan *how*; 'bagaimana dampak kerusakan terumbu karang terhadap ekosistem laut dan keberlangsungan hidup masyarakat', 'bagaimana dongeng dapat mempengaruhi pemahaman dan imajinasi anak', 'bagaimana bahasa dan visual yang sesuai dengan target yaitu anak-anak', dan 'bagaimana media promosi dan distribusi perancangan'.

### **Tujuan Kreatif Pembelajaran**

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan dan mengedukasi anak tentang terumbu karang, mulai dari proses terbentuk, manfaat, hingga hal-hal yang mengancam kelestarian terumbu karang. Diharapkan dengan mengenal terumbu karang sejak kecil, anak akan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki kesadaran untuk menjaga terumbu karang di kemudian hari, terutama ketika berwisata. Selain itu, diharapkan anak dapat mengedukasi sekitar ataupun

orangtuanya dengan menceritakan kembali tentang dongeng yang telah mereka baca.

### **Karakteristik Target Audience**

Penetapan *target audience* bertujuan agar pendekatan dan penyampaian informasi dapat berlangsung dengan baik. Namun walaupun demikian, diharapkan buku ini dapat tetap merangkul seluruh lapisan masyarakat seluas mungkin, tidak dibatasi oleh status sosial ataupun usia. Sasaran perancangan meliputi:

- a. Target Market
  - Demografis  
Anak usia 6-10 tahun, laki-laki dan perempuan, SES A-B.
  - Geografis  
Surabaya, Jawa Timur, Urban.
  - Psikografis  
Anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, tertarik dengan alam dan lingkungan, serta senang berimajinasi.
  - Behaviour  
Rasa ingin tahu tinggi, gemar menjelajah hal-hal di sekitarnya, terutama hal yang baru mereka dengar atau tidak pernah jumpai sebelumnya. Selain itu, anak yang senang berimajinasi cenderung suka membaca buku atau memainkan permainan yang dapat memancing fantasi mereka.

- b. Target Audience
  - Demografis  
Orangtua yang memiliki anak berusia 6-10 tahun, laki-laki dan perempuan, SES A-B
  - Geografis  
Surabaya, Jawa Timur, Urban.
  - Psikografis  
Tidak memiliki pengetahuan mendasar atau tidak tahu sama sekali soal terumbu karang, namun memiliki kesadaran tinggi tentang edukasi anak.
  - Behaviour  
Rutin memberikan media edukasi pada anaknya baik buku ataupun permainan pada anaknya. Mendampingi serta mengarahkan anaknya dalam bermain dan belajar.

### Format Media Pembelajaran

- Format/Bentuk Media
  - Ukuran : 21x21 cm
  - Halaman : 32 halaman
 Buku ini memiliki beberapa fitur interaktif dan popup. Ukuran 21x21 cm ditujukan agar buku ini tidak terlalu kecil, tapi juga tidak terlalu besar ketika dibaca dan dimainkan.

### Gaya Desain

Gaya visual yang digunakan yaitu gaya kartun dekoratif yang merupakan salah satu

aliran *pop art*. Penggambaran objek bersifat sederhana dan tidak memiliki banyak detail. Hal ini bertujuan untuk memudahkan modifikasi objek agar dapat dibuat lebih lucu dan menarik untuk anak, dan juga agar bentuk objek lebih mudah dimengerti. Penggunaan warna lebih bebas serta terkadang tidak sama persis dengan keadaan di lapangan. Teknik pewarnaan menggunakan gaya blok dan tekstur.

### Color Palette

Tone warna yang digunakan adalah warna-warna cerah primer dan sekunder seperti merah, kuning, dan biru. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian anak. Selain itu, penggunaan warna primer juga memudahkan anak untuk memahami atau mengenali warna.



Gambar 1. Color Palette

### Tipografi

Penggunaan tipografi dibagi menjadi dua yaitu untuk judul dan teks cerita. *Typeface* yang digunakan memiliki karakteristik jelas namun tidak kaku. *Legibility, readability,*

dan *visibility* pada *typeface* juga perlu diperhatikan agar menarik serta memudahkan anak untuk membaca. Untuk judul yang menggambarkan terumbu karang dan lautan, dipilih *typeface Coral Reef* yang memiliki karakteristik *bold*, terlihat *strong* namun tidak kaku. Kemudian untuk teks cerita, dipilih *typeface Caveat Brush* yang terlihat seperti goresan kuas, fleksibel namun rapi, dan tidak kaku.

**ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ**

**0123456789  
!"#\$%&'() +,-./**

Gambar 2. Coral Reef

ABCDEFGHIJKLMNOP  
QRSTUVWXYZabcdefghijklmnop  
hijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
,.;'!"?@#\$%&\*(|/|}

Gambar 3. Caveat Brush

### Proses Desain

Penjaringan ide dimulai dengan terlebih dahulu melakukan studi karakter dan studi visual, kemudian mengumpulkan objek

berupa referensi foto untuk karakter buku. Setelah terkumpul, objek tersebut disederhanakan melalui sketsa manual dan dimodifikasi sedemikian rupa untuk menjadi karakter yang sesuai dengan konsep perancangan (imut, agak gemuk, memiliki warna cerah)

### Final Artwork

*Output* akhir perancangan berupa buku (sampul dan isi), dan *merchandise* (pembatas buku, stiker, tas, karang).



Gambar 6. Sampul buku



**Gambar 7.** Contoh isi buku



**Gambar 8.** Tas jaring dan karang



**Gambar 9.** Contoh stiker

### Kesimpulan

Terumbu karang merupakan ekosistem laut yang besar dan memiliki berbagai manfaat dalam banyak bidang (ekonomi, ekologi, pariwisata). Keberadaannya sangat dibutuhkan bagi keberlangsungan kehidupan laut. Kurangnya wawasan dan kepedulian masyarakat justru menyebabkan banyaknya kerusakan yang terjadi, baik sengaja maupun tidak.

Melalui buku dongeng Lokahi, diharapkan masyarakat dapat mengetahui dan memahami perihal terumbu karang dan ancumannya, mulai dari usia yang paling muda. Diharapkan, target dapat menyebarkan *awareness* pada lingkungan sekitarnya, dan tumbuh dengan berbekal pengetahuan tentang terumbu karang, sehingga di kemudian hari kesehatan dan keselamatan terumbu karang tetap terjaga.

## Saran

Perancangan buku dongeng ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan empati pembaca pada permasalahan terumbu karang. Namun, kontribusi dan penyebab rusaknya terumbu karang memiliki cakupan yang sangat luas, dan tidak semuanya dapat disosialisasikan melalui buku bacaan.

Untuk kedepannya, upaya pelestarian terumbu karang dapat disosialisasikan melalui berbagai pendekatan edukatif dan preventif yang disesuaikan dengan sasaran secara langsung. Upaya ini dapat berupa kampanye sosial pada pelaku perusakan atau turis, iklan, dan lain sebagainya. Diharapkan melalui berbagai sosialisasi, upaya edukasi pelestarian terumbu karang dapat mencakup seluruh lapisan masyarakat.

## Daftar Pustaka

AsikBelajar.com (n.d). *Piaget: Tahap Operasional Formal*. Diperoleh 21 Februari 2019, dari <https://www.asikbelajar.com/piaget-tahap-operasional-forma/>.

Budiwahjuningsih, Sri. (n.d). *Pengertian Perancangan Menurut Bin Ladjamudin*. Diperoleh 10 Februari 2019, dari [rtian perancangan menurut bin Ladjamu din.](https://www.academia.edu/9308770/Penge</a></u></p></div><div data-bbox=)

Evelyn, Theresia (2017, 6 September). *Manfaat Membaca Buku Cetak vs Digital, Lebih Sehat Mana?*. Diperoleh 24 Februari 2019, dari <https://helohehat.com/hidup-sehat/fakta-unik/manfaat-membaca-buku-cetak-digital/>.

Fatma, Desy. (2016). *Terumbu Karang: Habitat, Jenis, dan Manfaatnya*. Diperoleh 26 Februari 2019, dari <https://ilmugeografi.com/ilmu-bumi/laut/terumbu-karang>.

Febrina, Fitri Dwi. (n.d). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Ekosistem Terumbu Karang di Perairan Pulau Beras Basah Kota Bontang*. Diperoleh 21 Februari 2019, dari [https://www.academia.edu/28394729/ANALISIS\\_FAKTOR-FAKTOR\\_YANG\\_MEMPENGARUHI\\_EKOSISTEM\\_TERUMBU\\_KARANG\\_DI\\_PERAIRAN\\_PULAU\\_BERAS\\_BASAH\\_KOTA\\_BONTANG](https://www.academia.edu/28394729/ANALISIS_FAKTOR-FAKTOR_YANG_MEMPENGARUHI_EKOSISTEM_TERUMBU_KARANG_DI_PERAIRAN_PULAU_BERAS_BASAH_KOTA_BONTANG).

Roza, Elviana. (2017, 1 September). *Maritim Indonesia, Kemewahan yang Luar Biasa*. Diperoleh 5 November 2018, dari <https://kkp.go.id/djprl/artikel/259-komitmen-pemerintah-indonesia-di-kawasan-segitiga-terumbu-karang-dunia>.



Pendidikan, Dosen. (2019, 2 Februari). *14 Pengertian Dongeng Menurut Para Ahli Terlengkap*. Diperoleh 10 Februari 2019, dari <https://www.dosenpendidikan.com/14-pengertian-dongeng-menurut-para-ahli-terlengkap/>.

Puspitasari, Siska Nirmala. (2018, 28 November). *Dongeng Pengaruhi Perilaku Anak Ketika Dewasa*. Diperoleh 11 Februari 2019, dari <https://www.pikiran-rakyat.com/hidup-gaya/2018/11/28/dongeng-pengaruhi-perilaku-anak-ketika-dewasa-433791>.

Putri, Aditya Widya. (21 Februari, 2017). *Menjaga Terumbu Karang dari Tangan Jahil*. Diperoleh 26 Februari 2019, dari <https://tirto.id/menjaga-terumbu-karang-dari-tangan-jahil-cjpD>.

Setiawan, Samhis. (2019, 5 Januari). *Pengertian Terumbu Karang Beserta Fungsi dan Manfaatnya*. Diperoleh 21 Februari 2019, dari <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-terumbu-karang-beserta-fungsi-dan-manfaatnya/>.

Wibisono, Nuran (2018, 21 November). *Sejarah Dongeng: Dari Zaman Perunggu*

*hingga Era Digital*. Diperoleh 1 Maret 2019, dari <https://tirto.id/sejarah-dongeng-dari-zaman-perunggu-hingga-era-digital-dajC>.

Yudhistira, Rio Arief (n.d). *Teori Perkembangan Kognitif dan Teori Perkembangan Moral*. Diperoleh 21 Februari 2019, dari [https://www.academia.edu/27377061/Teori\\_Perkembangan\\_Kognitif\\_dan\\_Teori\\_perkembangan\\_Moral](https://www.academia.edu/27377061/Teori_Perkembangan_Kognitif_dan_Teori_perkembangan_Moral).