

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“PETUALANGAN SI ACHO & OBA”
SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA
DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

MUH. YASIN

11191061

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2023**

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“PETUALANGAN SI ACHO & OBA”
SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA
DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY



Disusun Oleh

Muh. Yasin

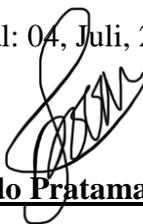
11191061

PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal: 04, Juli, 2023


Novan Edo Pratama, M.Ds

NDIN : 0523119102

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
“PETUALANGAN SI ACHO & OBA”
SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA
DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Progam Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 21 Juli 2023 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



Novan Edo Pratama, M.Ds

NIDN : 0523119102

Ketua Penguji

Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds

NIDN : 0013027501

Mengetahui

Ketua STSRD VISI

Wahju Tri Widadijo, S.S., M.Sn

NIDN : 0526047001

Ketua Jurusan

Dwisanto Sayogo, M.Ds

NIDN : 0510128401

KATA PENGANTAR

Puji syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tugas akhir dengan judul “Perancangan buku ilustrasi “Petualanga si Acho & Oba” sebagai media pelestarian hewan endemik Papua dilengkapi dengan *Augmented Reality*” hingga selesai. Penulisan dan perancangan skrip ini sebagai salah satu syarat dalam rangka kelulusan program sarjana di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam proses perancangan dan penyusunan skripsi ini. Khususnya, ditujukan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT.
2. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan moril maupun materil.
3. Novan Edo Pratama, M.Ds selaku dosen pembimbing.
4. Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku dosen pengampu Mata kuliah Skripsi.
5. Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn selaku dosen wali dan ketua STSRD Visi Yogyakarta.
6. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta dan jajarannya.
7. Beserta seluruh teman-teman yang telah memberi suport dan membantu dalam perancangan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan ilmu yang dimiliki. Akhir kata, penulis berharap perancangan skripsi ini dapat memberi manfaat baik dimasa mendatang, sekaligus saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan dari semua pihak kedepannya.

Yogyakarta, Juli 2023

Muh. Yasin

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	4
F. Skema Perancangan.....	5
BAB II DATA & ANALISA.....	6
A. Data Objek.....	6
B. Analisa Objek & Target Audiens	17
C. Referensi Perancangan	22
D. Landasan Teori	25
3. Warna.....	27
BAB III KONSEP PERANCANGAN	36
A. Konsep Verbal	36
B. Konsep Visual	47
BAB IV DESAIN	62
A. Sampul Buku	62
B. Isi Buku.....	66
C. Aplikasi buku.....	77
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 2.1 Berita Kakaktua Diselundupkan Dengan Cara.....	8
Gambar 2.2 Berita Selundupkan 104 Satwa Dilindung Dari Papua,	9
Gambar 2.3 Burung Cendrawasih	11
Gambar 2.4 Kus-kus Waigeo	12
Gambar 2.5 Burung Mambruk	12
Gambar 2.6 Burung Kakatua	13
Gambar 2. 7 Burung Nuri	13
Gambar 2.8 Labi-labi Moncong Babi	14
Gambar 2.9 Arwan Jardini Papua	15
Gambar 2.10 Kangguru Pohon.....	15
Gambar 2. 11 Hiu Kalabia	16
Gambar 2. 12 Burung Kasuari Gelambir	16
Gambar 2.13 E-book Hewan-hewan Langka di Indonesia	23
Gambar 2.14 <i>Flip & find LEET'S SEE inside Animal!</i>	23
Gambar 2.15 CERIT AKU DAN ALAM SEMESSTA.....	24
Gambar 2.16 Ilustrasi buku anak " <i>LITTLE EXPLORERS GOODNIGHT</i>	27
Gambar 2.17 ilustrasi buku anak " <i>FLIP & FLAP LETS'S SEE</i>	27
Gambar 2.18 <i>Colour Wheel</i>	28
Gambar 2.19 Contoh font <i>serif</i>	29
Gambar 2.20 Contoh font <i>San Serif</i>	30
Gambar 2. 21 Contoh font <i>Script</i>	30
Gambar 2.22 Contoh font <i>Decoratif</i>	30
Gambar 2.23 Contoh <i>Spot Illustration</i>	32
Gambar 2.24 Contoh <i>Vignette</i>	33
Gambar 2.25 Contoh <i>Single (full) Illustration</i>	33

Gambar 2. 26 Contoh <i>Double Page Spread illustration</i>	34
Gambar 3.1 Referensi Sampul	47
Gambar 3. 2 Sketa kasar halaman 8	48
Gambar 3.3 Sketsa kasar halaman 11 & 12	49
Gambar 3.4 Sketsa kasar halaman 7	49
Gambar 3.5 Sketsa kasar halamn 3 & 4	50
Gambar 3.6 Tipografi judul	50
Gambar 3.7 Tipografi isi konten	51
Gambar 3.8 Acuan Warna Perancangan	52
Gambar 3.9 Referensi karakter si Acho	53
Gambar 3.10 Konsep karakter si Acho	53
Gambar 3.11 Referensi karakter si Oba	54
Gambar 3.12 konsep karakter si Oba	55
Gambar 3.13 Referensi rumah adat Papua Honai	55
Gambar 3.14 Referensi alat musik tifa dan patung Papua	56
Gambar 3.15 Sketsa Sampul Depan	56
Gambar 3.16 Sketsa Sampul Belakang	57
Gambar 3.17 Sketsa Halaman Identitas Buku & <i>Soft cover</i>	57
Gambar 3.18 Sketsa Halaman Prakata & Perkenalan karakter	57
Gambar 3.19 Sketsa Halaman 3-4.....	58
Gambar 3.20 Sketsa Halaman 5-6.....	58
Gambar 3.21 Sketsa Halaman 7-8.....	58
Gambar 3.22 Sketsa Halaman 9-10.....	59
Gambar 3.23 Sketsa Halaman 11-12.....	59
Gambar 3.24 Sketsa Halaman 13-14.....	59
Gambar 3.25 Sketsa Halaman 15-16.....	60
Gambar 3.26 Sketsa Halaman 17-18.....	60
Gambar 3.27 Sketsa Halaman 19-20.....	60
Gambar 3.28 Sketsa Halaman Teka-teki Silang Satwa.....	61
Gambar 3.29 Sketsa Halaman Petasa Penyebaran Satwa	61
Gambar 3.30 Sketsa Halaman Identitas Penulis & Catatan	61

Gambar 4.1 Sampul Depan	63
Gambar 4.2 Sampul Punggung	64
Gambar 4.3 Sampul Belakang.....	65
Gambar 4.4 Animasi <i>Augmented Reality</i>	65
Gambar 4.5 Identitas Buku	66
Gambar 4.6 Soft Cover	67
Gambar 4.7 Halaman Prakata	67
Gambar 4.8 Halaman 3-4	68
Gambar 4.9 Halaman 5-6	69
Gambar 4.10 Halaman 7-8	69
Gambar 4.11 Halaman 9-10	70
Gambar 4.12 Halaman 11-12	71
Gambar 4.13 Halaman 13-14	71
Gambar 4.14 Halaman 15-16	72
Gambar 4.15 Halaman 17-1	73
Gambar 4.16 Halaman 19-20	73
Gambar 4.17 Halaman Teka-teki Silang Satwa	74
Gambar 4.18 Halaman Peta Persebaran Satwa	75
Gambar 4.19 Halaman <i>Barcode AR</i>	75
Gambar 4.20 Halaman Identitas Penulis	76
Gambar 4.21 Halaman Catatan	76
Gambar 4.22 Aplikasi Sampul depan.....	77
Gambar 4.23 Aplikasi Sampul keseluruhan.....	77
Gambar 4.24 Aplikasi buku cetak banyak	78
Gambar 4.25 Aplikasi Halaman isi 1	78
Gambar 4.26 Aplikasi Halaman isi 2	79
Gambar 4.27 Aplikasi Halaman isi 3	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Teks & Informasi Fakta menarik buku satwa	40
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia, tersusun dari banyak pulau dengan 5 pulau besar mulai dari pulau Sumatra terbentang diujung barat hingga Papua di ujung timur. Wilayahnya yang luas Indonesia memiliki sumber keanekaragaman alam yang melimpah, salah satunya adalah keanekaragaman fauna. Keanekaragaman fauna tersebut harus selalu dijaga dan dilestarikan, dimana hal tersebut menjadi faktor utama kestabilan ekosistem di alam. Keanekaragaman fauna tersebut terkait juga dengan perlindungan serta pelestarian sumber daya alam yang kita miliki di Indonesia. Sumber daya alam tersebut meliputi organisme hidup, penggolongan serta lingkungan ekosistemnya. Hal tersebut merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah dengan masyarakat sekitar. Salah satu upaya untuk melindungi dan melestarikan keanekaragaman hayati tersebut dilakukan dengan upaya konservasi dan edukasi kepada masyarakat.

Setiap pulau di Indonesia memiliki keanekaragaman faunanya masing-masing yang harus dijaga, seperti badak bercula 1 di Ujung kulon, harimau Sumatra dan orang utan di Kalimantan. keberlangsungan satwa tertentu sangat bergantung terhadap lingkungan habitat tempat tinggalnya. Perburuan liar dan kerusakan alam menjadi faktor utama langkanya hewan-hewan tersebut. Melihat Isu-isu maraknya perdagangan pasar satwa ilegal oleh pihak yang tidak bertanggung jawab menjadi permasalahan besar yang harus segera ditangani. Contoh kasus yang ditemukan beberapa satwa langka diselundupkan menggunakan kapal dengan kandang yang tidak layak, satwa tersebut hanya dimasukkan ke dalam botol air mineral bahkan sebagian mati akibat stres di perjalanan.

Pengenalan satwa endemik Papua kepada anak-anak di luar pulau menjadi salah satu upaya pelestarian dan menjadi fokus utama pada skripsi perancangan

ini, dengan mengenalkan hewan endemik Papua seperti burung Cendrawasih, burung Nuri dan Kakaktua yang telah berstatus langka di habitatnya saat ini.

Oleh karena itu perlu dilakukan perancangan media edukasi berupa buku ilustrasi satwa endemik Papua sebagai media pelestarian kepada masyarakat tentang status hewan tersebut, demi menekan permintaan satwa pada pasar gelap, sekaligus mengangkat budaya di Indonesia Timur sebagai latar habitat satwa tersebut untuk diperkenalkan kepada masyarakat luas.

Dengan target audience anak-anak perancang buku Ilustrasi diharapkan memberikan wawasan kepada generasi penerus bangsa, bertujuan untuk lebih mengenal dan mengetahui ekosistem satwa yang dilindungi Undang-undang. Sehingga anak-anak akan belajar dan menjadi pemberi informasi kepada para orang tuanya serta masyarakat untuk selalu menjaga dan melestarikan satwa yang terancam punah (Pratiwi, 2019).

Salah satu upaya menarik anak-anak agar lebih tertarik untuk membaca buku adalah perlu adanya modifikasi pada media belajar, salah satunya menggabungkan teknologi cetak dan digital seperti AR (Augmented Reality) yang sering digunakan pada industri game, desain hiburan dan Teknologi. Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang menggabungkan objek 2D atau 3D yang dihasilkan komputer dengan lingkungan nyata di sekitar pengguna secara real time. Objek yang ditampilkan AR membantu pengguna dalam menghasilkan perspektif tampilan visual baru yang memungkinkan dapat berinteraksi dengan lingkungan nyata (Ismayani, 2020).

Dalam hal ini, media edukasi berupa buku ilustrasi yang menarik dilengkapi dengan Augmented Reality merupakan salah satu cara untuk memberikan solusi informasi alternatif yang lebih praktis dan cepat untuk dicoba kapan saja dimana saja, sehingga diharapkan dapat lebih efisien menarik minat masyarakat umum.

Meninjau dari hal tersebut, penulis mengangkat permasalahan tentang perancangan buku ilustrasi “Petualangan si Acho & Oba” sebagai media pelestarian satwa endemik Papua dilengkapi dengan Augmented Reality

bertujuan sebagai media promosi pembelajaran yang atraktif, dan memiliki nilai jual.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menentukan media yang efektif untuk edukasi pelestarian satwa langka di Indonesia.
2. Bagaimana menyusun jalannya cerita sekaligus mengangkat budaya Indonesia Timur dalam ilustrasi bergaya kartun.
3. Bagaimana merancang Ilustrasi yang atraktif kedalam Augmented Reality.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya akan merancang buku ilustrasi “Petualangn Si Acho & Oba” sebagai pelestarian hewan endemik Papua. Perancangan buku ilustrasi dan pengaplikasiannya pada media cetak Square book, berisi tentang cerita petualangan dan penjelasan 10 satwa endemik Papua yang dilindungi, dengan budaya Indonesia Timur sebagai karakter & latar cerita yang diangkat, dilengkapi media Augmented Reality sebagai pendukung pembelajaran.

D. Tujuan Perancangan

1. Dengan Media edukasi seperti buku ilustrasi dapat memberikan informasi satwa apa saja yang di lindungi pada anak-anak.
2. Mengangkat dan memperkenalkan budaya Indonesia Timur agar lebih dikenal anak-anak dan masyarakat luas lewat buku ilustrasi.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi STSRD VISI

Menambah koleksi buku ilustrasi & AR tentang budaya Indonesia Timur di perpustakaan, sekaligus ikut serta dalam kampanye informasi menjaga satwa yang dilindungi.

2. Bagi Bidang Keilmuan DKV

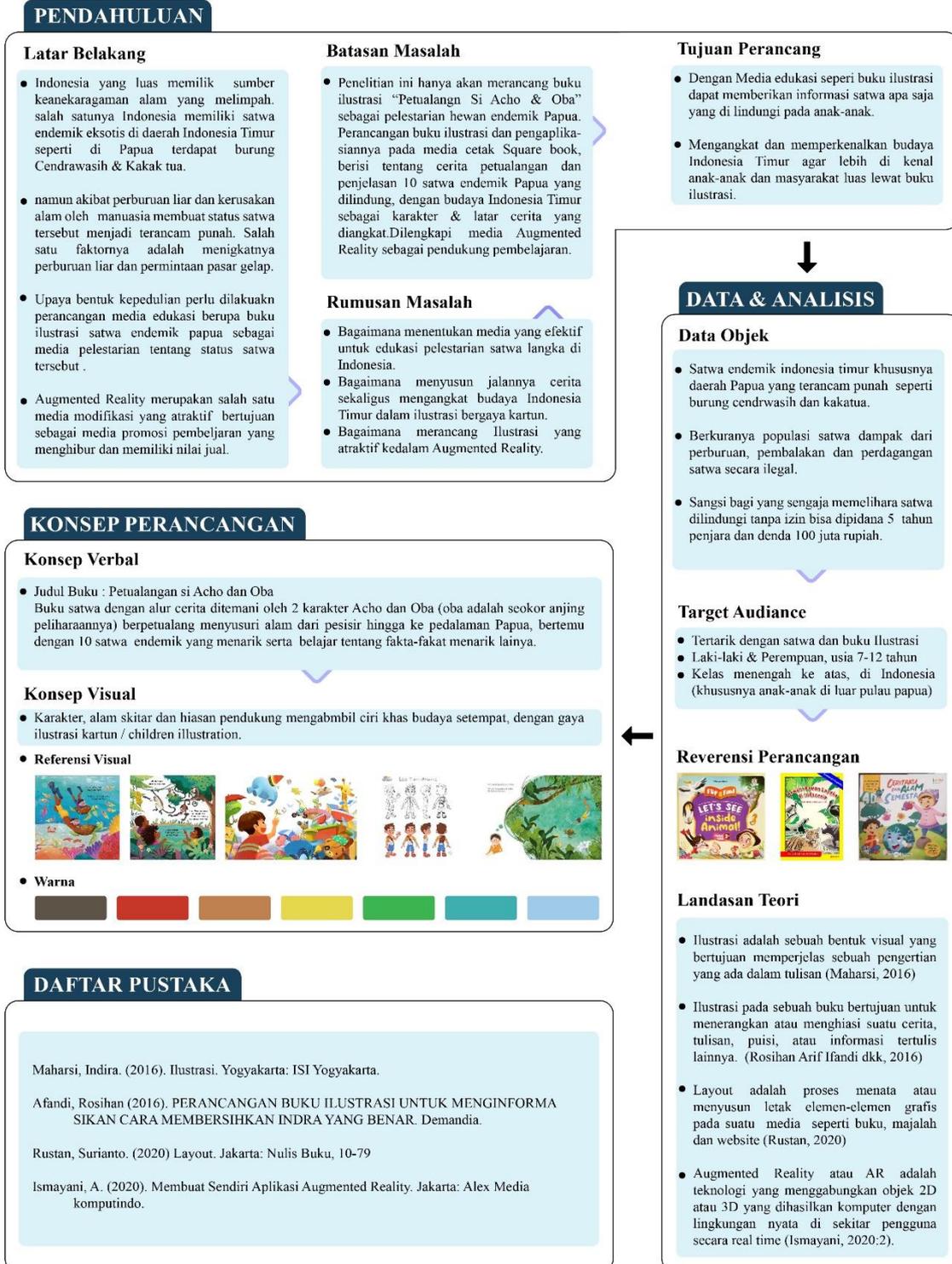
Perancangan ini diharapkan memberikan informasi & rujukan bagi mahasiswa lainya tentang perancang buku satwa langka yang menarik serta menambah pengalaman pengguna bagi anak-anak terhadap teknologi Augmented reality.

3. Bagi Masyarakat & Objek Penelitian

- a. Menambah edukasi kepada masyarakat tentang satwa langka endemik papua.
- b. Mengurangi perburuan satwa liar dengan mencegah permintaan pasar gelap.
- c. Meningkatkan rasa kepedulian pada alam sekitar
- d. Memperkenalkan alam dan budaya Indonesia Timur ke masyarakat luas.

F. Skema Perancangan

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN SI ACHO & OBA” SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber : Dokumentasi Penulis 10 Maret 2023)

BAB II DATA & ANALISA

A. Data Objek

1. Satwa Langka

Indonesia kaya akan sumber daya flora dan faunanya, sekitar 17.000 pulau tersusun dari ujung Sabang hingga Merauke dan 5 pulau besar diantaranya Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Papua. Wilayahnya yang subur beriklim tropis dan terletak pada garis lintang khatulistiwa membuat Indonesia dijuluki Zambrud Khatulistiwa seperti batu zambrud yang berwarna hijau dan indah . Dengan wilayahnya yang luas dan sumber alam yang dimiliki Indonesia memiliki berbagai macam satwa yang eksotis seperti orang utan di Kalimantan , Harimau sumatra dan burung Cendrawasih di Papua.

Dikutip dari situs berita lingkungan Mongabay.co.id Indonesia memiliki 8.150 spesies vertebrata yang terdiri dari mamalia, burung, heperetofauna dan ikan. Namun dari 8.150 spesies itu 1.217nya terancam punah berdasarkan laporan International Union for Conservation of Nature atau IUCN oktober 2022 lalu. Kurangnya populasi satwa tersebut diakibatkan beberapa faktor seperti berkurangnya habitat akibat kerusakan alam yang diakibatkan dari eksploitasi alam dan polusi, serta maraknya perburuan liar dan perdagangan satwa ilegal oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab .

Menurut International Union for Conservation of Nature (IUCN) satwa langka di bagi menjadi 5 kategori, pertama satwa tersebut jumlahnya di alam masih berlimpah dan belum dikatakan terancam punah termasuk kategori *least concern* (tidak terancam), kedua hewan yang telah menyentuh kepunahan namun belum terlalu mengkhawatirkan termasuk kategori *near threatened* (hampir terancam), ketiga satwa yang terancam punah jika hidup di alam bebas termasuk kategori *vulnerable* (rentan), keempat hewan yang

sudah berstatus langka karena jumlahnya terbatas termasuk kategori *endangered* (terancam punah), yang terakhir hewan dengan jumlah kritis dan kekurangan habitat termasuk kategori *critically endangered* (kritis) (Prawignyo, 2018) . Di Indonesia telah beberapa kali terjadi kasus kepunahan diantaranya Harimau Jawa dan Harimau Bali yang telah punah faktor dari perburuan liar dan hilangnya habitat akibat pembukaan lahan.

Dampak dari berkurangnya populasi dan kepunahan satwa liar dapat berakibat serius bagi keseimbangan ekosistem dan rantai makanan di alam. Selain berkurangnya keanekaragaman hayati keseimbangan ekosistem seperti berkurangnya sumber makanan merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan, tidak hanya berdampak pada satwa namun juga terhadap manusia seperti berkurangnya ikan-ikan di sungai akibat pencemaran dan hasil panen yang gagal akibat hama ulat yang berlimpah karena kehilangan predator alamnya.

Untuk mencegah kepunahan dan menjaga kelestarian perlu adanya tindakan demi menjaga dan mengontrol populasi satwa tersebut dengan melakukan upaya seperti menjaga lingkungan, edukasi terhadap masyarakat dan konservasi alam. Dengan demikian harapannya dapat menjaga warisan kekayaan alam kita agar generasi kedepan dapat terus merasakan dan melihat satwa-satwa tersebut.

2. Perburuan Liar & Perdagangan Satwa Ilegal

Salah satu faktor utama dari punahnya satwa adalah perburuan liar dan perdagangan satwa ilegal yang tidak terkontrol. Banyak oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab yang memanfaatkan satwa langka sebagai ladang bisnis, satwa tersebut diburu untuk diambil organ tubuhnya sebagai obat, bahan fashion, hingga dijual hidup-hidup kepada kolektor satwa eksotis. Hal tersebut mengakibatkan maraknya penyelundupan satwa yang ditemukan tak terkecuali satwa endemik Papua yang terkenal eksotis dan bernilai jual tinggi seperti burung Cendrawasi, kakatua dan Nuri.

Dilansir dari halaman berita bangka.tribunnews.com, ditemukan lebih dari 24 kakaktua berstatus kritis terancam punah yang berhasil diselamatkan polisi setelah ditemukan di dalam botol air mineral untuk diperdagangkan secara ilegal. Penyulundupan burung Kakak tua berjenis jambul kuning yang sengaja dimasukkan ke dalam botol mineral kosong mengelabui petugas bea cukai dan bisa melewati petugas bea cukai di pelabuhan Tanjung Perak, Surabaya Jawa Timur.



Gambar 2.1 Berita Kakaktua Diselundupkan Dengan Cara Dimasukkan ke dalam Botol Mineral. (Sumber : bangka.tribunnews.com)

Kepolisian Indonesia berhasil menyita burung Kakak tua jambul kuning apa bila dijual berkisar £650 atau seharga Rp 13 jutaan. Persatuan internasional untuk konservasi dan sumber daya alam telah menetapkan burung Kakak tua jambul kuning ke dalam golongan spesies yang terancam punah pada tahun 2007. Populasinya rendah dari hasil study terbaru ada kurang dari 7.000 individu Kakak tua jambul kuning yang tersisa. Dari pengiriman itu sekitar 40 persen dari burung mati akibat stress saat proses penyelundupan, hal itu mengakibatkan semakin berkurangnya populasi satwa tersebut di alam maupun dipenangkaran (Hendra, 2015).

Tak hanya burung Kakak tua penyelundupan satwa lainnya juga marak di temukan, seperti yang diberitakan situs jatim.inews.id Surabaya November 2022 silam, Ditpolairud Polda Jatim menangkap anak buah kapal (ABK) yang kedapatan tengah mengangkut satwa dilindungi di pelabuhan Jampurd

Surabaya. Diduga satwa-satwa langka itu hendak diselundupkan dari Papua ke Surabaya oleh kedua ABK berinisial FA 25 tahun dan FP 23 tahun asal Sidoarjo.



Gambar 2.2 Berita Selundupkan 104 Satwa Dilindungi Dari Papua,
2 ABK Ditangkap Ditpoliarud Polada Jatim
(Sumber : jatim.inews.id)

Tidak tanggung-tanggung kedua kru kapal tersebut menyelundupkan satwa langka asal Papua sebanyak 104 ekor tanpa dilampiri dokumen yang sah. Sejumlah satwa tersebut diantaranya Kanguru Papua, Kus-kus, burung Cendrawasih, Kakatua, Nuri Bayan, ular Sanca hijau, hingga buaya Muara.

Penangkapan kedua ABK berawal dari laporan masyarakat atas rencana penyelundupan satwa dilindungi dari papua ke Surabaya ujar Dilpoliarud Polda Jatim Kombes Pol Puji Hendro Wibowo. Berdasarkan keterangan pelaku satwa tersebut hendak dijual ke para pemesan di Surabaya dengan patok harga bervariasi, seperti Kangguru Papua dijual seharga Rp5 juta perekornya. Atas perbuatan tersebut, keduanya dijerat pasal 40 ayat (2) juncto pasal 21 ayat (2) UU Konservasi Sumber Daya Alam Hayati Dan Ekosistem seta pasal 88 juncto pasal 35 UU karantina Hewan, Ikan Dan Tumbuhan dengan ancaman pidana kurang lebih 5 tahun penjara (Syafei, 2022).

Dari bukti-bukti berita tersebut kita tahu bahwa masih maraknya perdagangan dan penyelundupan satwa ilegal yang masih eksis hingga sekarang dan hal itu juga merupakan bukti banyaknya masyarakat kita yang masih kurang peduli terhadap lingkungan dan satwa langka. Pemerintah juga telah mengatur perlindungan satwa dalam Undang-undang dan menetapkan sanksi bagi pelanggar, salah satunya sebagai berikut:

UUD no 5 tahun 1990 tentang konservasi sumber daya alam dan ekosistemnya menyebutkan bahwa :

“Setiap orang dilarang untuk menangkap, melukai, membunuh, menyimpan, memiliki, memelihara, mengangkut, dan memperniagakan satwa dilindungi baik dalam keadaan hidup maupun mati”

Bagi yang sengaja melakukan pelanggaran terhadap pasal diatas maka bisa dipidana penjara hingga lima tahun lamanya, dan mendapatkan denda paling banyak Rp100 jt rupiah.

Walaupun pemerintah telah berupaya menyusun UUD tentang perlindungan satwa langka, faktanya tanpa tindakan serius masih marak ditemukan penyelundupan satwa-satwa langka yang beredar. Perlu adanya upaya lebih untuk mengedukasi masyarakat untuk selalu melestarikan satwa dan alam sekitar, agar satwa-satwa langka yang merupakan warisan sumber daya alam kita tetap terjaga populasinya.

3. Satwa Endemik Papua

Indonesia memiliki sumber daya hayati yang kaya dan merupakan negara dengan satwa endemik terbanyak di dunia. Satwa endemik adalah spesies, genus, atau kelompok hewan dalam wilayah geografis tertentu, Satwa endemik juga mengacu pada spesies hewan asli di wilayah geografis tertentu dan tidak dapat ditemukan di wilayah lain (Kurniawan, 2016).

Setiap pulau di Indonesia memiliki satwa endemiknya sendiri, seperti halnya satwa endemik yang hanya bisa ditemukan di Indonesia Timur Papua, contohnya burung Cendrawasih, Kakak tua, dan Kangguru pohon. Namun keberadaan mereka juga tak luput dari perburuan dan perdagangan ilegal. Papua merupakan pulau dengan kekeayaan alam yang beragam, dengan sebagian besar wilayahnya yang masih berupa hutan rimba, membuat daratan Papua menjadi habitat ideal bagi satwa-satwa yang hidup didalamnya. Satwa endemik Papua tersebar mulai dari pesisir, hutan hingga padang savana diantaranya sebagai berikut:

a. Burung Cendrawasih



Gambar 2.3 Burung Cendrawasih

(Sumber : <https://quizzclub.com/stories/nature/animals-whose-appearance-is-really-surprising/>)

Burung Cendrawasih dijuluki sebagai burung dari surga berkat bulunya yang indah. Kurang lebih terdapat 30 spesies Cendrawasih di Indonesia dan 28 diantaranya dapat ditemukan di Papua. Burung ini dipercaya sebagai penghubung kehidupan di bumi dan surga. Saat musim kawin tiba Cendrawasih melakukan ritual menari dan berkicau untuk memikat burung betina. Dahulu burung Cendrawasih sempat menjadi hadiah untuk para raja-raja karena bernilai tinggi dan jarang ditemukan (Calista, 2010).

b. Kus-kus Waigeo



Gambar 2.4 Kus-kus Waigeo

(Sumber : <https://econusa.id/id/ecodefender/4-hewan-langka-dan-asli-papua-yang-perlu-kamu-tahu/>)

Kus-kus Waigeo atau juga biasa disebut Kus-kus Scham-scham berasal dari pulau Waigeo Papua barat, hewan ini memiliki corak putih kekuningan dan bintik hitam di beberapa sisi. Kus-kus Waigeo bersifat pemalu dan aktif mencari makan di malam hari atau biasa disebut hewan Nokturnal. Hewan ini hidup diatas pohon dengan memakan serangga kecil, telur hingga bunga-bunga (econusa.id, 2022).

c. Burung Mambruk



Gambar 2.5 Burung Mambruk

(Sumber : <https://econusa.id/id/ecodefender/4-hewan-langka-dan-asli-papua-yang-perlu-kamu-tahu/>)

Burung Mambruk merupakan jenis burung Merpati terbesar di dunia, bulunya didominasi warna biru keabu-abuan serta memiliki mahkota di atas kepalanya. Walaupun bisa terbang burung Mambruk lebih aktif

mencari makan di atas tanah. Burung ini juga termasuk hewan yang langka karena setiap betinanya hanya menghasilkan 1 telur saja saat musim kawin. Burung Mambruk sering diburu untuk dikonsumsi dan dipelihara karena keindahan mahkotanya(Calista, 2010).

d. Burung Kakatua



Gambar 2.6 Burung Kakatua
(Sumber : <https://mapelweb.com/tag/jenis-burung-kakak-tua/>)

Di Indonesia sendiri terdapat 7 jenis burung Kakatua dan beberapa berasal dari Papua seperti Kakaktua Jambul kuning dan Kakatua Raja. Burung Kakatua termasuk burung paruh bengkok yang mengkonsumsi buah-buahan dan biji-bijian, dengan paruhnya yang kuat burung kakatua sanggup melubangi batang pohon yang keras untuk membuat sarang (Lukyani, 2021).

e. Burung Nuri



Gambar 2.7 Burung Nuri
(Sumber : <https://ruparupaburung.blogspot.com/>)

Di Indonesia burung Nuri tersebar dari Maluku, Nusa Tenggara hingga Papua, burung Nuri termasuk burung yang pintar, memiliki corak warna bulu yang menarik, dengan ukuran tubuh 30 cm. Seperti Kakatua burung Nuri juga termasuk burung paruh bengkok yang mengkonsumsi biji-bijian dan buah-buahan dan hidup dengan kelompok kecil 5 sampai 7 ekor (Mas ad, 2022).

f. Labi-labi Moncong Babi



Gambar 2.8 Labi-labi Moncong Babi

(Sumber : <https://www.faanadanflora.com/hewan-endemik-khas-yang-ada-di-papua/>)

Disebut Labi-labi moncong babi karena memiliki moncong yang unik seperti hidung babi, tidak seperti kura-kura air tawar lainnya kaki Labi-labi berselaput seperti penyu. kura-kura ini termasuk hewan Omnivora yang berhabitat di aliran sungai bagian selatan Papua (Mas ad, 2022).

g. Arwana Jardini



Gambar 2.9 Arwan Jardini Papua

(Sumber : <https://kkp.go.id/djprl/lpsplserang/artikel/35234-arwana-irian>)

Ikan Arwana termasuk ikan hias yang cukup populer di Indonesia, salah satunya adalah Arwana Jardini yang berasal dari Papua. Selain nama Jardini, Arwana ini biasa juga disebut Arwana Batik karena motif memiliki motif bintik coklat seperti batik. Ikan Arwana merupakan ikan yang jago melompat untuk menangkap mangsa di permukaan air. Ikan ini termasuk ikan air tawar yang dilindungi pemerintah dan di alam hanya diperbolehkan mengambil anaknya saja saat musim tertentu (kkp.go.id, 2021) .

h. Kanguru Pohon



Gambar 2.10 Kanguru Pohon

(Sumber : <https://www.faanadanflora.com/hewan-endemik-khas-yang-ada-di-papua/>)

Tak hanya di Australia Kanguru juga terdapat di Indonesia tepatnya di Papua dan memiliki tubuh yang lebih kecil dari kerabatnya. Selain

bisa melompat Kanguru Pohon juga pandai memanjat pohon, Kanguru termasuk hewan Marsupial yang memiliki kantung untuk menyimpan dan menyusui anaknya (Mas ad, 2022).

i. Hiu Kalabia



Gambar 2.11 Hiu Kalabia

(Sumber : <https://ilmugeografi.com/biogeografi/hewan-endemik-papua>)

Menurut para peneliti Hiu Kalabia atau Hiu Karpas berbintik merupakan jenis Hiu yang sudah ada 9 juta tahun yang lalu, 6 dari 9 jenisnya ada di Indonesia dan tersebar mulai dari perairan Halmahera, Papua Nugini, hingga Australia. Tak seperti kebanyakan Hiu lainnya Hiu Kalabia lebih sering berjalan menggunakan siripnya di dasar laut. Hiu ini juga aktif mencari makan di malam hari (Mas ad, 2022).

j. Kasuari Gelambir



Gambar 2. 12 Burung Kasuari Gelambir

(Sumber : <https://jenis.net/burung-kasuari/>)

Burung Kasuari merupakan burung terbesar di dunia setelah burung Unta, meski tidak bisa terbang dan memiliki sayap yang kecil burung Kasuari merupakan pelari yang cepat. Burung ini termasuk hewan teritori yang menjaga kawasannya dari pengganggu (Mas ad, 2022).

Data informasi satwa di atas diperoleh dari studi literatur atau serangkaian pengumpulan data dari beberapa buku seperti Ensiklopedia Satwa Langka Indonesia, website lingkungan & berita nasional yang dirangkum.

Satwa-satwa langka tersebut dipilih sebagai data objek perancangan berdasarkan satwa yang sering diburu dan memiliki fakta unik yang menarik untuk diangkat, serta kesesuaian konsep jalan cerita pada buku ilustrasi yang ingin dirancang.

B. Analisa Objek & Target Audiens

1. Analisa Objek

a. Analisa 5W+1H

1) *What* : Apa yang di rancang?

Merancang media edukasi anak berupa buku ilustrasi tentang satwa langka endemik Papua dilengkapi dengan *Augmented Reality*. Guna sebagai media pelestarian tentang satwa yang terancam punah, berisi ilustrasi petualangan karakter anak Indonesia timur bernama Acho dan anjingnya Oba menyelusuri alam Papua bertemu tentang satwa langka dan belajar tentang fakta-fakta menarik yang jarang diketahui.

2) *Why* : Mengapa perancangan ini diperlukan?

Perancang ini perlu dilakukan setelah melihat isu-isu pembalakan dan perburuan liar satwa seperti berbagai jenis burung Kakak tua, Nuri, dan Cendrawasih yang diselundupkan

dan diperdagangkan secara ilegal keluar pulau, akibatnya selain habitat yang berkurang juga mengakibatkan populasi mereka menurun sehingga berstatus terancam punah. Salah satu upaya adalah dengan media edukasi pelestarian seperti buku ilustrasi kepada anak- anak.

3) *Who* : Siapa target audiens dari perancangan ini?

Target audiens dari perancangan buku ilustrasi ini adalah anak-anak di luar pulau Papua yang belum terlalu mengenal satwa, alam di Indonesia Timur khususnya. Bertujuan sebagai media pelestarian yang mengedukasi anak-anak sekaligus teguran kepada orang tua mereka yang hobi memelihara satwa langka. Harapannya dari perancangan ini dapat berdampak dengan mengurangi permintaan satwa langka di pasar gelap karena masyarakat yang telah teredukasi.

4) *Where* : Dimana buku perancangan ini dipublikasikan?

Melihat isu-isu kasus berita penemuan satwa yang diselundupkan dan diperjual belikan di berbagai daerah khususnya satwa liar asal Papua yang terlanjur di temukan di luar pulau selain habitatnya, maka buku perancangan ini nantinya akan di publikasikan di berbagai daerah di luar pulau Papua seperti instansi pendidikan, sekolah dan perpustakaan.

5) *When* : Kapan perancangan ini dilakukan?

Perancangan ini dilakukan setelah melihat perdagangan satwa ilegal yang semakin marak ditemukan akhir-akhir ini, dan demi mencegah pengurangan populasi satwa yang berangsur-angsur berkurang maka perlu dilakukan media edukasi bagi masyarakat untuk pelestarian bersama.

6) *How* : Bagaimana perancangan ini dilakukan?

Perancangan ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan pendekatan Studi literatur atau pengumpulan data dari berbagai sumber seperti berita, website dan buku ensiklopedia tentang satwa langka, lalu merangkumnya. Data tersebut kemudian disusun menjadi informasi ringkas kedalam konsep cerita petualangan karakter berupa buku ilustrasi anak-anak dengan gaya kartun agar lebih mudah dicerna pembacanya.

b. Analisa SWOT

1) Strength (Kekuatan)

- a) Satwa endemik Papua merupakan aset kekayaan keanekaragaman hayati di Indonesia.
- b) Beberapa satwa memiliki keindahan tubuh yang eksotis seperti Cewndrawasih dan burung Mambruk.
- c) Satwa langka sebagai warisan alam dan ilmu pengetahuan untuk generasi penerus.

2) Weakness (Kelemahan)

- a) Akibat perburuan & pembalakan liar mengakibatkan satwa endemik Papua mengalami pengurangan populasi.
- b) Kurangnya edukasi masyarakat tentang satwa langka Indonesiannya khususnya Papua.
- c) Tingkat penyelundupan dan perdagangan satwa langka masih tergolong tinggi akibat permintaan pasar yang masih marak terjadi.
- d) Masih kurangnya pelajaran tentang satwa langka endemik Papua di pendidikan sekolah.

3) Opportunity (Kesempatan)

- a) Masih kurangnya ketersediann media buku satwa langka khususnya satwa endemik Papua khususnya yang ditemani dengan karakter lokal dan ilustrasi yang menarik.

- b) Ilustrasi dalam buku menggunakan pendekatan karakter petualang agar anak-anak lebih tertarik untuk membaca.
- c) Penggunaan Augmented Reality sebagai daya tarik tambahan agar anak-anak lebih asik dalam membaca.

4) Threats (Ancaman)

- a) Rendahnya tingkat kepedulian akan pelestarian satwa dan lingkungan di Indonesia.
- b) Satwa langka menjadi ladang bisnis bagi pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.
- c) Punahnya satwa akibat perburuan dan pembalakan terjadi secara terus-menerus.

2. Analisa Target Audiens

Menentukan target pasar perlu dilakukan beberapa klasifikasi karakter target audiens yang ingin dituju, sehingga dapat secara efisien diterima informasi yang ingin disampaikan. Klasifikasi tersebut ditentukan dari segmentasi geografis, demografis, behavioral, dan psikografis sebagai berikut :

a. Segmentasi Geografis

Secara geografis perancangan buku ilustrasi Petualangan Acho & Oba menargetkan anak-anak di luar wilayah pulau Papua yang belum cukup mengenal satwa endemik, alam dan budaya di Indonesia timur.

b. Segmentasi Demografis

1) Target Market / Premier

- Status : Orang tua
- Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan
- Usia : 25 sampai 40 tahun
- Strata ekonomi : Menengah ke atas, karena material dan biaya produksi lumayan mahal
- Pendidikan : SMA sederajat & Sarjana
- Pekerjaan : Wiraswasta, karyawan & rumah tangga
- Penghasilan : 4 - 10 juta perbulan

2) Target Audiens / Sekunder

- Status : Anak
- Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan
- Usia : 7 sampai 12 tahun
- Strata ekonomi : Menengah ke atas
- Pendidikan : Sekolah dasar

Dari klasifikasi segmentasi demografis tersebut dan pertimbangan menentukan strata ekonomi, serta desain & material yang digunakan pada buku Petualangan si Acho & Oba yang berupa *hard cover* dengan isi halaman *full color* dan cukup tebal, sehingga perkiraan memakan produksi yang lumayan mahal untuk lebih menjaga keawetan buku anak dari kerusakan.

c. Segmentasi Behavioral

Buku Petualangan Si Acho & Oba ditujukan kepada anak-anak dan orang tua yang memiliki kesadaran terhadap lingkungan, serta kepedulian antara sesama makhluk hidup di sekitar maupun di habitatnya.

d. Segmentasi Psikografis

Dari segi Psikografis perancangan buku ilustrasi ini ditujukan kepada anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berjiwa petualang, menjelajah dan tertarik belajar tentang makhluk hidup beserta lingkungannya.

Sedangkan target market yaitu orang tua memiliki gaya hidup yang modern, ingin mengajarkan tentang kepedulian lingkungan dan memberikan bacaan yang menarik yang dapat membuat anak betah membaca buku.

C. Referensi Perancangan

Perancangan buku ilustrasi petualangan si Acho & Oba ini juga memerlukan beberapa referensi karya dan sumber informasi sebagai contoh pengamatan dan analisa visual karakter, warna, & layout yang meliputi buku ensiklopedia dan ilustrasi anak tentang satwa serupa. Berikut adalah referensi perancangan yang digunakan:

1. Judul : ENSIKLOPEDIA BERGAMBAR HEWAN-HEWAN LANGKA DI INDONESIA
Penulis : Corinna Calista
Penerbit : Gramedia Pustaka Utama
Tahun terbit : 2010

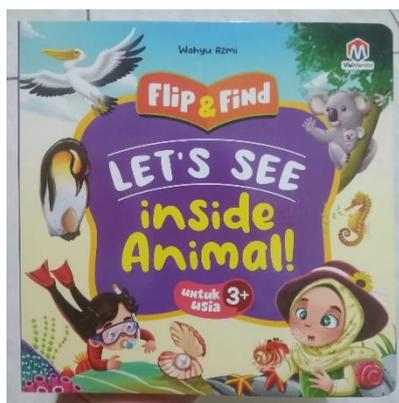


Gambar 2.13 E-book Hewan-hewan Langka di Indonesia
(Sumber : www.fliphtml5.com)

Buku Hewan-hewan langka di Indonesia merupakan ensiklopedia bergambar yang berisi tentang penjelasan satwa langka yang ada di Indonesia mulai dari reproduksi, tingkah laku, ciri-ciri, makanan dan asal penyebaran satwanya.

Buku ini adalah salah satu referensi literatur informasi dan penjelasan satwa langka untuk isi buku perancangan.

2. Judul : *Flip & Find LET'S SEE inside Animal!*
Penulis : Wahyu Azmi
Penerbit : Visi Mandiri, Surakarta
Tahun terbit : 2022



Gambar 2.14 *Flip & find LET'S SEE inside Animal!*
(Sumber : Dokumentasi penulis 25 Maret 2023)

Buku ilustrasi anak *Flip & Find LET'S SEE inside Animal!* Berisi tentang karakter anak-anak yang berpetualang, menemukan & belajar

hal-hal yang menarik untuk diketahui berupa sesuatu yang ada di balik tubuh hewan dan perilaku induk hewan yang menyembunyikan anaknya di bagian tubuhnya.

Buku ini yang dijadikan acuan referensi perancangan adalah cerita & penggambaran karakter yang berjiwa petualang dan rasa ingin tahu tinggi, beserta informasi fakta menarik yang disampaikan secara unik.

3. Judul : CERITAKU & ALAM SEMESTA
Penulis : Bunda Nanit & Jodhi
Penerbit : Kanak, Jakarta timur
Tahun terbit : 2021



Gambar 2.15 CERITA AKU DAN ALAM SEMESSTA
(Sumber : Dokumentasi penulis 31 Maret 2023)

Buku ilustrasi CERITAKU DAN ALAM SEMESRTA berisi tentang pengetahuan sains dengan cerita elemen air, api dan angin kedalam bentuk karakter. Menambah pengetahuan tentang elemen dasar alam, dan juga fenomena di bumi dan alam semesta .

Pada buku ini yang dijadikan acuan reverensi adalah fitur modifikasi belajar dengan Augmented Reality yang atraktif. Dengan fitur AR akan membuat aktivitas membaca anak menjadi seru dan menyenangkan.

D. Landasan Teori

1. Buku Ilustrasi anak

Buku ilustrasi atau buku bergambar adalah buku yang menyajikan hasil visualisasi tulisan dengan menggunakan teknik menggambar, melukis, fotografi, atau teknik seni lainnya yang lebih menekankan hubungan antara subjek dan tulisan yang dituju daripada bentuk. Tujuan buku Ilustrasi untuk menjelaskan atau memperindah sebuah cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya (Afandy, 2016). Biasanya anak-anak cenderung menyukai membaca buku dengan banyak gambar di dalamnya. Buku ilustrasi anak dirancang khusus untuk anak dengan penyesuaian konten cerita, gambar, teks dan material yang digunakan, agar sesuai dengan motorik & kemampuan baca pada anak. Dikutip dari evytar.com secara keseluruhan buku Ilustrasi anak dibagi menjadi 4 kategori berdasarkan usia sebagai berikut:

a. *Board Book & Concept Book*

Buku papan atau buku konsep ini diperuntukkan untuk anak yang berusia 0-3 tahun. Board book biasanya menggunakan material sampul dan isinya kertas tebal dan sulit disobek. Buku ini membahas tentang cerita yang ringan, alfabet, mengenai macam-macam warna, dan hal lainnya yang mudah dipahami anak yang berusia batita.

b. *Picture Book*

Buku cerita Buku bergambar adalah kategori terlaris di toko buku. Buku-buku dalam kategori ini berisi sedikit teks dan ilustrasi yang cukup besar. Bisa digunakan untuk balita atau anak yang baru belajar membaca.

c. *Early Reader*

Buku ini yang dibuat untuk anak-anak yang baru bisa membaca atau sedang belajar membaca. Teksnya lebih banyak dari *Picture Book* dan disertai juga dengan ilustrasi. Biasanya buku ini dibaca pada anak yang berusia enam tahun ke atas.

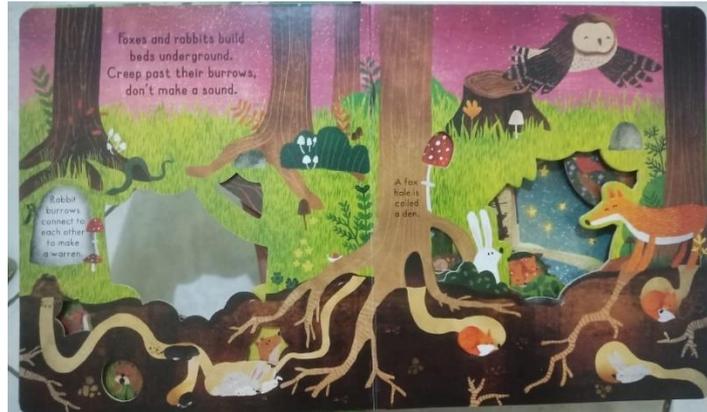
d. *Chapter Book*

Buku ini memiliki teks cerita yang mulai panjang dan agak kompleks tetapi masih terdapat ilustrasi di halaman-halaman bukunya. Umumnya, diperuntukkan bagi anak-anak yang berusia enam tahun ke atas. Semacam novel ringan dan biasanya dibagis sesuai chapter atau bab. Buku yang dominan tulisan ini tidak dapat menarik perhatian untuk anak yang baru belajar membaca.

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk visual yang bertujuan untuk memperjelas pemahaman yang ada dalam teks atau tulisan. Selain untuk memperjelas, ilustrasi dalam bentuk diagram, grafik atau guratan tangan (baik manual maupun digital) juga berfungsi untuk memperindah sekaligus menghidupkan pemahaman dalam teks atau tulisan. Menghidupkan artinya perasaan penonton saat membaca naskah terasa lebih hidup, seperti perasaan sedih, gembira, marah dan sebagainya. Sehingga penyaluran emosi dalam konteks menjiwai naskah atau teks terjadi sesuai representasi visual naskah atau tulisan tersebut (Maharsi, 2016). Ilustrasi juga memiliki berbagai gaya dan penikmatnya masing-masing mulai dari berbagai kalangan seperti kalangan wanita, pria, anak-anak remaja hingga dewasa.

Pada ilustrasi anak perlu diperhatikan tahap perkembangan anak agar ilustrasi dapat disesuaikan kemampuan dan minat baca anak, seperti gaya gambar, warna letak komposisinya. Ilustrasi anak atau biasa disebut *Children Illustration* juga harus mempertimbangkan pengaruh positif pada psikologi anak karena ilustrasi memegang peran penting dalam buku cerita. Tidak hanya sebagai pelengkap buku, Ilustrasi juga dapat membantu penulis menyampaikan informasi pesan serta mempermudah anak dalam memvisualisasikan cerita yang dibaca (Trimansyah, 2020) berikut adalah contoh ilustrasi anak :



Gambar 2.16 Ilustrasi buku anak “*LITTLE EXPLORERS GOODNIGHT FOREST*”
(Sumber : Dokumentasi penulis 22 April 2023)



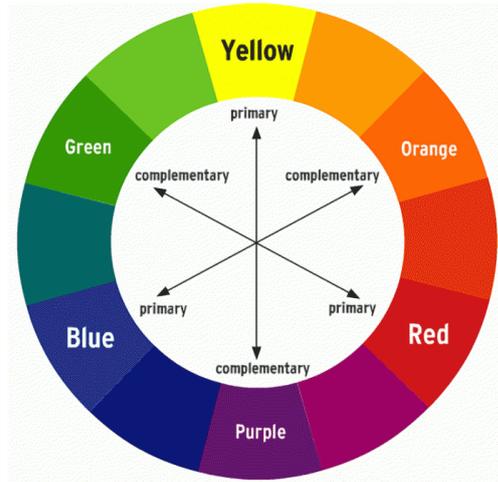
Gambar 2.17 ilustrasi buku anak “*FLIP & FLAP LETS'S SEE INSIDE ANIMAL*”
(Sumber : Dokumentasi penulis 22 April 2023)

Secara keseluruhan, membuat ilustrasi untuk anak-anak melibatkan berbagai tahapan, seperti perencanaan, pembuatan sketsa, pewarnaan, dan penyempurnaan, dan juga memerlukan kreativitas, imajinasi, dan perhatian yang teliti (Pamungkas, 2019).

3. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam ilustrasi, karena dengan warna sebuah karya akan mempunyai makna lebih. Kehadiran warna akan kurang bermakna apabila hadir tanpa kehadiran warna-warna lain di sekitar. Warna merupakan alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan informasi meskipun tanpa menggunakan tulisan atau bahasa.

Dalam teori *Brewster*, warna di bagi menjadi 4 kategori yaitu warna premier, sekunder, tersier, dan warna netral. Dari keempat kelompok warna tersebut disusun kedalam lingkaran warna Brewster.



Gambar 2.18 *Colour Wheel*
(Sumber : thebass.org)

Rumus lingkran warna yang diperoleh dari teori Brewstrer juga mampu menjelaskan teori kontras warna (komplemener), split komplemener, triad, dan tertad.

Melihat warna juga dapat menimbulkan efek rasa. Seperti warna-warna pada matahari seperti kuning, merah, dan jingga dapat menimbulkan rasa hangat. Sebaliknya rasa dingin ditimbulkan dari warna-warna seperti biru, biru kehijauan, putih dan hitam. Sedangkan warna muda seperti kuning muda, hijau muda, merah jambu, biru cerah, dan coklat cerah dapat memberi kesan ceria (Jannah, 2022).

Anak-anak pada rentang usia 4 hingga 10 tahun biasanya cenderung menyukai warna-warna cerah dibandingkan warna kusam atau netral seperti abu-abu. Dari hasil penelitian umumnya anak cowok cenderung menyukai warna biru, merah, hijau, jingga dan kuning. Sedangkan anak cewek dominan menyukai warna merah jambu, biru, hijau, jingga, ungu, merah, kuning dan putih (Rustan, 2019).

4. Tipografi

Tipografi merupakan unsur penting dalam sebuah buku anak, selain menyampaikan informasi tingkat keterbacaan juga perlu diperhatikan agar anak-anak betah saat membaca. Menurut Janna (2022) dalam bukunya Tipografi adalah ilmu yang berhubungan dengan pemilihan dan penataan huruf sesuai dengan penempatannya di ruang terbuka untuk menciptakan kesan tertentu yang membantu pembaca untuk mendapatkan bacaan yang menyenangkan mungkin. Dikenal juga tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan *typesetting* sebagai elemen utamanya .

Saat ini tipografi telah mengalami beberapa perkembangan dari manual menulis dengan tangan hingga mengetik digital atau komputerisasi. Berikut adalah beberapa klasifikasi tipografi :

a. *Serif*

Huruf *Serif* memiliki ciri-ciri kait atau serif berbentuk lancip di ujungnya, Memberi kesan klasik, Anggun, lemah gemulai dan feminim. Biasa digunakan pada desain teks dan dokumen formal.



Gambar 2.19 Contoh font *serif*
(Sumber : Dokumentasi penulis 23 April 2023)

b. *San Serif*

Huruf *San Serif* memiliki ciri tegas tanpa kait pada ujungnya. Memberi kesan modern, bersahabat, fleksibel dan mudah untuk dibaca. Biasanya digunakan untuk desain simpel non formal



Gambar 2.20 Contoh font *San Serif*
(Sumber : Dokumentasi penulis 23 April 2023)

c. *Script*

Huruf *Script* adalah huruf dengan goresan manual tangan menggunakan alat tulis seperti kuas, pena atau pensil dan biasanya cenderung miring kekanan. Memberi kesan pribadi, personal dan akrab. Biasanya digunakan pada desain surat dan undangan.



Gambar 2. 21 Contoh font *Script*
(Sumber : Dokumentasi penulis 23 April 2023)

d. *Decoratif*

Huruf *Decoratif* merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada, dengan tambahan hiasan dan ornamen. Memberi kesan dekoratif hiasan ornamen dengan karakter yang kuat. Huruf ini biasanya digunakan pada judul film, poster atau cover buku.



Gambar 2.22 Contoh font *Decoratif*
(Sumber : Dokumentasi penulis 23 April 2023)

Pada anak usia 7 sampai 12 tahun tergolong masih dalam tahap perkembangan di sekolah. Untuk memilih tipografi yang sesuai anak usia 7-12 perlu memerhatikan seperti hirarki dan kontras dalam prinsip tipografi seperti tingkat keterbacaan (*readability*), karakter huruf yang terdeteksi mata (*legibility*), tulisan yang dimengerti (*clarity*), dan huruf yang terbaca pada jarak tertentu (*visibility*) (Haidar, 2021:4-5).

Pada perancangan kali ini pemilihan huruf *San serif* dan *Decoratif* yang akan diaplikasikan kedalam buku ilustrasi Petualangan si Acho & oba. Huruf *Decoratif* sebagai judul kemudian *San Serif* untuk teks dan dialog.

5. Layout

Rustan (2020) dalam bukunya menjelaskan layout adalah proses menata atau menyusun letak elemen-elemen pada suatu media seperti buku, majalah, poster, dan website bertujuan untuk menyampaikan pesan informasi secara efisien kepada audiensnya.

Berikut adalah beberapa prinsip layout menurut (Rustan 2020) yang dijelaskan dalam bukunya (layout, dasar dan penerapannya) :

a. *Sequence* (Urutan)

Sequence merupakan urutan membaca alur informasi untuk mempermudah audiens memahami isi konten. Seperti kebiasaan orang membaca teks pada umumnya yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

b. *Emphasis* (Penekan)

Emphasis merupakan sebuah penekanan visual sebagai fokus mata dalam menarik perhatian awal audiens. Penekanan dapat diciptakan dengan membuat kontras atau fokus utama berupa warna, ukuran, posisi dan bentuk pada media visual.

c. *Unity* (Kesatuan)

Unity merupakan kesatuan atau keselarasan elemen dalam desain yang saling mendukung sehingga menciptakan kesan visual yang kuat kepada audiens yang melihat.

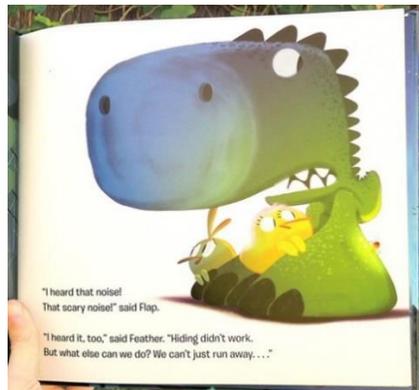
d. *Balance* (Keseimbangan)

Balance merupakan keseimbangan dalam sebuah komposisi agar terhindar dari kesan berat sebelah pada sebuah desain. Keseimbangan juga dibagi menjadi 2 yaitu keseimbangan Simetris atau sisi berlawanan yang terlihat sama dan keseimbangan Asimetris atau komposisi yang terlihat seimbang secara optis yang mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras dan warna pada desain.

Dikutip juga dari situs internasional copypress.co.nz (Savage, 2020) sebagian besar buku bergambar menggunakan beberapa kombinasi layout pada ilustrasinya. Berikut adalah beberapa jenis layout ilustrasi yang sering dijumpai pada buku anak:

a. *Spot Illustration*

Pada halaman *Spot* biasanya tidak menggunakan latar *background* dan fokus menyoroti karakter atau objek pada adegan tertentu. *Spot* juga dapat digunakan secara berurutan untuk menceritakan sebuah cerita diruangan yang lebih kecil.

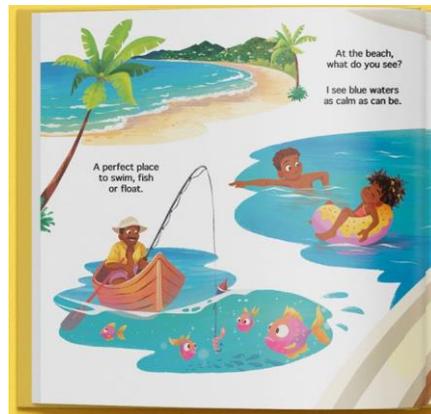


Gambar 2.23 Contoh *Spot Illustration*
(Sumber : (Oriol Vidal) behance.net)

b. *Vignettes*

Halaman *Vignette* mirip dengan *Spot*, *Vignette* adalah gambaran sekilas pemandangan. Biasanya ilustrasi *Vignette* lebih banyak elemen latar belakang dari pada ilustrasi *Spot* dan gambarnya tidak

memenuhi satu halaman penuh. Biasanya digunakan untuk menunjukkan rangkaian peristiwa atau berlalunya waktu.



Gambar 2.24 Contoh *Vignette*
(Sumber : (Valeria Kornus) behance.net)

c. *Single (full) Illustration*

Pada halaman *full page* ilustrasi memenuhi 1 halaman penuh hingga ke tepiannya. Teks biasanya diletakkan sendiri pada halaman yang berlawanan.



Gambar 2.25 Contoh *Single (full) Illustration*
(Sumber : (Emilia Dziubak) behance.net)

d. *Double Page Spread*

Pada halaman *Spread* berisi 1 ilustrasi yang memenuhi 2 halaman sekaligus, dengan atau tanpa teks di dalamnya.



Gambar 2. 26 Contoh *Double Page Spread illustration*
(Sumber : (Emilia Dziubak) behance.net)

6. *Augmented Reality*

Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang menggabungkan objek 2D atau 3D yang dihasilkan komputer dengan lingkungan nyata di sekitar pengguna secara langsung pada keadaan waktu yang sebenarnya. AR menampilkan objek yang membantu pengguna membuat perspektif tampilan visual baru dan memungkinkan mereka berinteraksi dengan lingkungan nyata (Ismayani, 2020). Jadi intinya AR adalah sebuah teknologi yang dapat menambah informasi dari dunia maya ke dunia nyata dengan bantuan webcam, kamera, komputer, bahkan kaca mata khusus.

Augmented Reality salah satu teknologi maju terkini yang dapat memudahkan para penggunanya membaca atau menerima informasi secara visual, paling sering dijumpai dalam game, filter kamera dan industri hiburan lainnya. Dikutip dari situs acurate.id (Dharma, 2022) *Augmented Reality* terdiri dari beberapa jenis sebagai berikut:

a. *Marker Based Augmented Reality*

Jenis *Marker Based Augmented Reality* ini membutuhkan objek visual khusus dan kamera untuk memindainya, seperti pola pada QR code cetak atau simbol-simbol tertentu. Dengan AR jenis ini,

penanda akan menampilkan sebuah animasi digital yang dapat dilihat oleh pengguna melalui layar yang ditampilkan.

b. Markerless Augmented Reality

Jenis ini membuat pengalaman penggunanya jauh lebih luas. *Markerless Augmented Reality* menggunakan teknologi GPS, akselerometer, dan kompas digital bawaan perangkat untuk memberikan informasi berbasis lokasi.

c. Projector Based Augmented Reality

AR jenis ini bekerja dengan memproyeksikan cahaya buatan ke permukaan nyata. Biasanya pengguna dapat berinteraksi langsung dengannya, seperti hologram yang kita sering lihat pada film fiksi.

d. Superimposition Based Augmented Reality

Superimposition Based Augmented Reality adalah AR yang dapat menggantikan sebagian atau seluruh tampilan asli objek dengan objek baru secara virtual. Contohnya seperti fitur teknologi IKEA yang bisa melihat furnitur yang ditawarkan dalam tampilan 3d di dalam rumah secara virtual.

Augmented Reality dapat diterapkan ke berbagai media seperti Game hiburan, Sosial media, Media pendidikan seperti Medis, hingga *Broadcast* seperti tampilan berita cuaca.

Pada perancangan buku ilustrasi petualangan si Acho & Oba menggunakan AR jenis *Marker Based Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dan daya tarik untuk menambah pengalaman pengguna ketika membaca agar terasa lebih seru dan menyenangkan.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Verbal

1. Judul Buku

Pemilihan judul “Petualangan si Acho & Oba” pada perancangan buku ilustrasi satwa kali ini didasari dari konsep dan tema konten yang diangkat pada keseluruhan isi buku.

Pada buku Ilustrasi satwa langka endemik Papua “Petualangan si Acho & Oba” berisi cerita simpel dengan pendekatan 2 karakter Acho (seoranga anak dengan tokoh khas Indonesia Timur) dan Oba (seekor Anjing kampung) yang akan menemani pembaca menjelajahi alam Papua dari pesisir hingga ke hutan pedalaman, sekaligus melihat dan belajar tentang fakta menarik satwa endemik yang ada. Dilengkapi juga dengan teka-teki silang satwa dan Augmented Reality untuk menambah keseruan dalam membaca.

2. Informasi Buku

Berikut adalah spesifikasi perancangan buku ilustrasi anak “Petualangan Si Acho & Oba” :

- Ukuran : 20 x 20 cm
- Bentuk : Persegi
- Halaman : 32 halaman
- Material cetak : *BC Aster 200 gsm*
- Sampul : *Hard Cover laminasi doff*
- Warna : *Full Colour*
- Karakter : 2 Karakter utama & 10 satwa

3. Daftar Isi

a. Sampul Depan

Sampul depan menampilkan visual pembuka cerita dari keseluruhan isi buku, teks judul “Petualangan si Acho & Oba” dan nama penulis. Ilustrasi menggambarkan karakter si Acho dan Oba yang berdiri di tepi pantai membelakangi Honai (rumah adat Papua) dengan ekspresi wajah terkejut melihat ada sesuatu di dalam hutan.

Sampul buku menggunakan warna alam natural dengan *angle backlight* dari dalam hutan yang gelap ke tepi pantai yang terang.

b. Identitas Buku & Kurikulum dalam terbitan

Pada halaman Identitas buku berisi Keterangan judul buku, penulis, Ilustrator, Grafis layout & cetakan terbit sebagai berikut :

Petualang si Acho & Oba

Buku Satwa Langka Endemik Papua

Oleh : Muh. Yasin

Penyunting : Novan Edo Pratama & Dwisanto Sayogo

Ilustrator & Grafis layout : Muh Yasin

Perancang Sampul : Muh Yasin

Cetakan 1, Juni 2023

32 hlm 20 x 20 cm

Hak cipta dilindungi Undang-undang

All rights reserved

c. *Soft Cover*

Halamn Soft Cover berisi tulisan judul buku dan ilustrasi simpel 1 warna sebelum masuk ke halaman isi.

d. Prakata / Kata Pengantar & Perkenalan Karakter

Tahukah kamu selain berenang ikan juga ada yang dapat berjalan? Tahukah kamu kangguru juga bisa memanjat pohon?, dan ternyata burung merpati terbesar dunia memiliki mahkota di kepalanya, bahkan ada loh seekor burung yang di anggap dari surga karna keindahannya. Hmm...menarik sekali bukan ?

Yap.. semuanya dapat kamu temukan di alam indah Papua. Namun keberadaan mereka kini terancam punah akibat perburuan dan pembalakan liar. Yuk..! Lestarikan bersama dengan menjaga dan belajar tentang satwa endemik Papua lainnya. Temukan juga fakta-fakta menarik mereka dengan berpetualang bersama si Acho & Oba yang akan menemani kesuruan kalian berpetualang menyelusuri dan belajar tentang satwa dari pesisir hingga hutan pedalaman.

Kemudian Pecahkan juga teka-teki silang yang ada dan *scan barcode* untuk melihat animasi AR yang atraktif. Selamat membaca...!

e. Isi Cerita

Cerita simpel “Petualangan si Acho & Oba” yang ditampilkan dalam bentuk visual karakter dengan isi konten informasi satwa langka endemik Papua. Bercerita tentang sorang anak Papua bernama Acho dan anjingnya si Oba berpetualang menelusuri alam Papua dari pesisir hingga hutan pedalaman. Sepanjang perjalanan Acho & Oba bertemu dengan satwa endemik yang ada, mulai dari laut pesisir, hutan, sungai, rawa-rawa hingga savana tempat habitatnya masing-masing, sekaligus belajar tentang fakta-fakta menarik tentang mereka. Di akhir halaman mereka harus menyelamatkan para satwa dari jeratan pemburu dengan bersama-sama mengajak pembaca untuk memecahkan teka-teki silang yang ada.

f. Teka-teki Silang

Dengan gambar ilustrasi si Acho & Oba mengajak pembaca untuk mengisi Teka-teki silang satwa untuk membebaskan para satwa yang terjebak dalam kandang pemburu. Dengan soal-soal istilah dan pengetahuan tentang satwa yang kata kunci jawabannya dapat ditemukan setelah membaca Informasi keseluruhan fakta menarik satwa pada setiap halaman.

g. Peta Penyebaran Satwa

Pada halaman peta penyebaran berisi tampilan visual peta pulau Papua dengan lokasi penyebaran satwa di habitatnya masing-masing. Adegan si Acho dan Oba yang sedang menaiki perahu di tengah laut dan si Oba yang senang melihat ikan yang lompat ke permukaan.

h. *Barcode AR (Augmented Reality)*

Halaman berisi *barcode* link website AR yang akan meminta persetujuan kamera *smartphone* untuk ditautkan agar bisa menscan halaman sampul depan, kemudian kamera akan memindai gambar untuk memunculkan animasi *Augmented Reality (AR)* pada layar HP.

i. Identitas Penulis

Muh. Yasin atau Muhammad Yasin lahir di Makassar 26 February 1999. dari kecil sudah hobi menggambar, Setelah lulus dari bangku sekolah Yasin memutuskan untuk mengambil jurusan Desain Komunikasi visual di STSRD VISI Yogyakarta.

Besar di Nabire Papua tengah yang masih kaya akan keaneka ragaman satwa alam dan budayanya yang unik membuat Yasin tertarik mengangkat satwa-satwa langka endemik Papua dengan pendekatan Karakter si Acho & Oba sekaligus sebagai media pelestarian satwa endemik Papua.

j. Catatan

Halamn catatan berisi halaman kosong yang bisa diisi tulisan apa saja oleh si pemilik buku.

k. Sampul Belakang

Pada halaman Cover belakang berisi sinopsis singkat informasi isi buku. Ilustrasi tampilan latar alam pesisir dengan, semak dedaunan, patung dan alat musik khas tradisional Papua.

4. Teks & Informasi konten

**Tabel 3.1 Teks & Informasi Fakta menarik buku satwa
“ Petualangan si Acho & Oba”**

Halaman	Teks dialog & Informasi fakta menarik Satwa	Visualisasi
1-2 (Prakata & pengenalan karakter)	Prakata Tahukah kamu selain berenang ikan juga ada yang dapat berjalan? Tahukah kamu kangguru juga bisa memanjat pohon?, dan ternyata burung merpati terbesar dunia memiliki mahkota di kepalanya, bahkan ada loh seekor burung yang di anggap dari surga karna keindahannya. Hmmm...menarik sekali bukan ? Yap.. semuanya dapat kamu temukan di alam indah Papua. Namun keberadaan mereka	Latar pantai dengan rumah Honei tardisioanal Papua. Adegan si Acho menyapa sekaligus memperkenalkan diri bersama hewan peliharaanya sekaligus partner petualang yaitu si Oba.

	<p>kini terancam punah akibat perburuan dan pembalakan liar. Yuk..! Lestarikan bersama dengan menjaga dan belajar tentang satwa endemik Papua lainnya. Temukan juga fakta-fakta menarik mereka dengan berpetualang bersama si Acho & Oba yang akan menemani kesuruan kalian berpetualang menyelusuri dan belajar tentang satwa dari pesisir hingga hutan pedalaman.</p> <p style="text-align: center;">Kemudian Pecahkan juga teka-teki silang yang ada dan scan barcode untuk melihat animasi AR yang atraktif. Selamat membaca...!</p> <p>Dialog Perkenalan</p> <p>Acho : Haloo... salam kenal saya Acho dan ini anjing saya Oba.</p> <p>Ayo ... ikut kami berpetualang bersama menyelusuri alam Papua dan belajar tentang satwa yang ada..!</p>	
<p>3-4 (Hiu Kalabia)</p>	<p>Fakta Menarik Hiu Kalabia</p> <p>Tahukah kamu? Tidak hanya berenang Hiu kalabia juga berjalan</p>	<p>Latar di laut dangkal dengan terumbu karang dan ikan-ikan kecil. Adegan si Acho dan</p>

	<p>menggunakan otot siripnya di dasar laut. Hewan NOKTURNAL yang aktif di malam hari ini ternyata sudah ada sejak 9 juta tahun yang lalu loh...</p>	<p>Oba yang sedang menyelam mengamati hiu Kalabia berjalan merangkak di dasar laut</p>
<p>5-6 (Kus-kus Waigeo)</p>	<p>Fakta Menarik Kus-Kus Waigeo</p> <p>Kus-kus waigeo atau scham-scham adalah hewan yang bersifat pemalu dan merupakan hewan ALBOREAL yang menghabiskan sebagian besar hidupnya di atas pohon dengan memakan buah, serangga kecil, hingga telur.</p>	<p>Latar di dalam hutan dengan pepohonan yang menjulang. Adegan si Acho dan Oba sedang memanjat pohon dan tidak sengaja bertemu seekor Kus-kus yang sedang memakan buah.</p>
<p>7-8 (Burung mambruk)</p>	<p>Fakta Menarik Burung Mambruk</p> <p>Tahukah kamu? Burung Mambruk merupakan jenis merpati terbesar di dunia & memiliki hiasan mahkota cantik di kepalanya layaknya bangsawan. Burung Mambruk termasuk Hewan TERESTRIAL yang Sering Berkeliaran di atas tanah untuk mencari makan.</p>	<p>Latar di bawah pepohonan dan beberapa ranting besar yang jatuh, Adegan si Acho & Oba yang tidak sengaja berpas-pasan dengan beberapa burung Mambruk yang sedang mencari makan.</p>
<p>9-10 (Burung Kakak tua & Nuri)</p>	<p>Fakta Menarik Burung Kakatua & Nuri</p> <p>Hidup di hutan hujan tropis burung Kakatua & Nuri memakan buah-buahan, namun dengan</p>	<p>Latar pepohonan dengan ranting-ranting yang menjuntai. Si acho dan oba mengamati gerombolan burung</p>

	<p>paruh bengkoknya yang kuat juga dapat memecah biji keras dengan cepat. Mereka termasuk burung yang pintar loh, hidup berkelompok kecil 5 hingga 7 ekor dan termasuk hewan DIURNAL yang aktif di siang hari.</p>	<p>Kakatua dan burung Nuri yang sedang berkempul.</p>
<p>11-12 (Labi-labi moncong babi)</p>	<p>Fakta Menarik Labi-labi Moncong Babi</p> <p>Seperti namanya Labi-labi moncong babi memiliki moncong hidung yang mirip hidung babi. Hewan AMFIBI yang bisa hidup di dua alam ini berhabitat di aliran sungai dengan memakan tumbuhan dan hewan kecil. Tidak seperti Kura-kura air tawar lainnya kaki Labi-labi berselaput seperti sirip penyu yang membantunya berenang di dalam air.</p>	<p>Latar di pinggir sungai dangkal dengan dasar lumpur dan bebatuan, sebagian permukaan di tumbuh vegetasi air. Adegan Si Acho dan oba yang sedang melihat seekor labi-labi di tepian sungai.</p>
<p>13-14 (Arwana Jardini)</p>	<p>Fakta Menarik Arwana Jardini</p> <p>Siapa yang tak kenal ikan Arwana?, selain nama Jardini ikan Arwana Irian juga disebut sebagai Arwana Batik karena corak bintik coklat keemasan pada tubuhnya yang mirip batik. Ikan Arwana merupakan ikan predator pemakan daging atau KARNIVORA yang pandai melompat untuk</p>	<p>Latar di tepian rawa-rawa dengan vegetasi tanamn air. Adegan si Acho dan oba terkejut melihat seekor ikan arwana yang tiba-tiba melompat ke permukaan memangsa seekor capung yang terbang di permukaan sungai.</p>

	menangkap mangsa di permukaan air.	
15-16 (Kanguru Pohon)	Fakta Menarik Kanguru Pohon Wahh.. selain di Australia ternyata Indonesia juga ada satwa kangguru loh. Memiliki tubuh yang lebih kecil dari kerabatnya kangguru pohon tidak hanya bisa melompat namun juga pandai memanjat pohon. Kangguru termasuk hewan MARSUPIAL yang menyimpan anaknya dalam kantung.	Latar semak dan pohon. Adegan si Acho meberi tau si oba ada 2 ekor kanguru yang berada di atas pohon.
17-18 (Burung Cendrawasih)	Fakta Menarik Burung Cendrawasih Tahukah kamu ? Burung CENDRAWASIH dijuluki sebagai burung dari surga karena bulunya yang indah, bahkan dahulu sempat menjadi hadiah untuk raja-raja. Saat musim kawin Cendrwasih melakukan ritual menari dan berkicau untuk menarik perhatian si betina layaknya sedang merayu.	Latar pohon tinggi. Adegan si Acho dan oba yang kagum melihat Cendrawasih yang berkicau dan menari di atas pepohonan.
19-20 (Burung Kasuari Gelambir)	Fakta Menarik Burung Kasuari Ssst.... jangan berisik !. Tahukah kamu Kasuari merupakan burung terberat ke-2 setelah burung unta. Hati-hati bila kamu bertemu burung ini, Kasuari termasuk	Latar di pigir hutan dengan beberpa pohon besar. Adegan si acho dan Oba sedang mengitip dan bersembunyi dari

	<p>burung paling berbahaya di dunia karena kakikanya yang kuat dan bersifat teritorial yang sangat menjaga wilayahnya. Meski memiliki sayap yang kecil dan tidak bisa terbang, Kasuari merupakan hewan RETITES pelari yang cepat loh.</p>	<p>burung Kasuari dibalik semak-semak.</p>
<p>21-22 (Pemburu & Teka-teki silang)</p>	<p>Dialog:</p> <p>Acho : Gawat..!!! mereka tertangkap. Ayoo..bantu lepaskan mereka dari jeratan pemburu dengan menyelesaikan teka-teki silang berikut !</p> <p>Teka-teki silang Satwa:</p> <p>Mendatar</p> <p>3. Istilah hewan pemakan daging. 4. Istilah hewan yang aktif di siang hari. 5. Istilah hewan yang berkeliaran di atas tanah. 6. Istilah hewan yang aktif di malam hari. 8. Istilah hewan yang menghabiskan waktunya di atas pohon.</p> <p>Menurun</p> <p>1. Burung dari surga.</p>	<p>Latar hutan dengan properti kandang yang berisi satwa liar yang di tangkap pemburu.</p> <p>Adegan si Acho dan Oba sedang sedih ingin menyelamatkan para satwa yang tertangkap dengan meminta bantuan pembacem menyelesaikan teka-teki silang satwa.</p>

	<p>2. Istilah hewan yang memiliki kantung untuk menyimpan anaknya.</p> <p>7. Istilah burung pelari cepat yang tidak bisa terbang.</p> <p>9. Istilah hewan yang hidup di 2 alam.</p>	
--	---	--

5. Experimental Interaktif

Pada perancangan buku ilustrasi satwa langka endemik Papua “Petualangan si Acho & Oba” juga dilengkapi halaman konten experimental untuk menambah keseruan pengalaman interaktif dalam membaca seperti menyelesaikan teka-teki silang satwa & bar code yang bisa discan untuk melihat animasi Augmented Reality.

a. Teka-teki Silang

Dengan gambar ilustrasi si Acho & Oba mengajak pembaca untuk mengisi Teka-teki silang satwa dan membebaskan para satwa yang terjatuh dalam kandang pemburu. Berisi soal istilah dan pengetahuan tentang satwa yang kunci jawabannya dapat ditemukan setelah membaca Informasi keseluruhan fakta menarik satwa pada setiap halaman.

b. *Augmented Reality*

Perancangan buku ilustrasi “Petualangan si Acho & Oba” dilengkapi dengan Augmented reality dengan jenis *Marker Based Augmented Reality*. AR jenis ini membutuhkan simbol pola tertentu seperti kode QR dan sebuah gambar untuk dipindai dan memunculkan animasi digital pada layar *smartphone*.

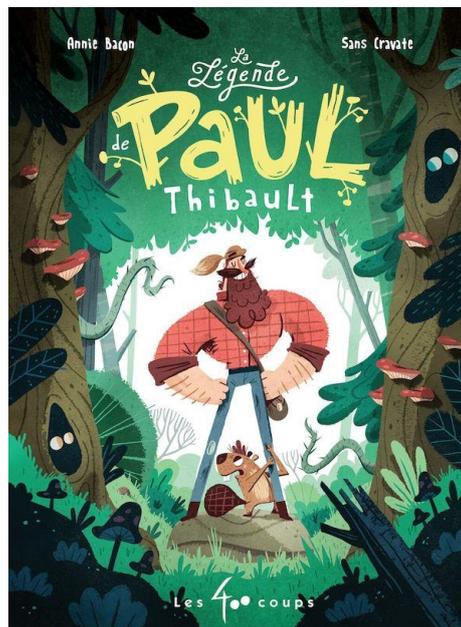
Konsep animasi *Augmented Reality* pada sampul depan dengan memunculkan lapisan ilustrasi yang bertumpuk timbul dan video animasi teks dan dedaunan yang bergerak yang disertai *music background* suara alam.

B. Konsep Visual

Perancangan buku ilustrasi satwa endemik Papua “Petualangan si Acho & Oba” menggunakan beberapa studi sesuai dengan landasan teori untuk referensi perancangan sebagai berikut:

1. Studi Cover

Konsep perancangan pada sampul depan buku “Petualangan si Acho & Oba” akan menampilkan karakter utama si Acho & oba serta beberapa satwa.



Gambar 3.1 Referensi Sampul
(Sumber : www.chapters.indigo.ca)

Pada perancang sampul menggunakan karya dari Anne Bacon sebagai referensi pada studi *cover*. Karya Anne Bacon memiliki konsep tata letak dan warna yang fleksibel, fokus utama gambar pada bagian tengah dan peletakan teks terlihat kontras dengan latar di belakangnya sehingga mudah dibaca. Pada sampul belakang juga menggunakan konsep yang sama agar terkesan berkesinambungan dengan sampul depan.

2. Studi Layout

Komposisi layout ilustrasi pada isi buku menggunakan prinsip layout buku anak pada landasan teori sebagai berikut :

a. *Spot Illustration*

Pada halaman *Spot* tidak menggunakan latar *background* dan fokus menyoroti karakter atau objek pada adegan tertentu.

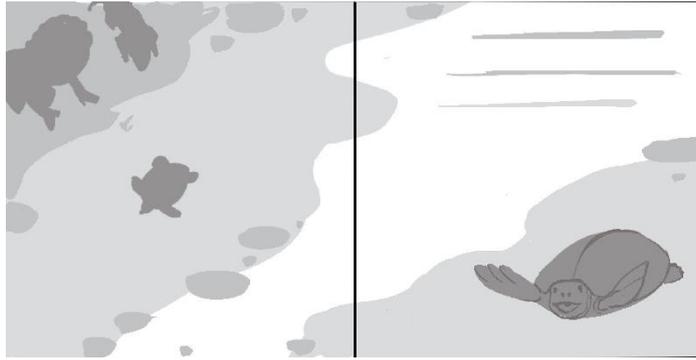


Gambar 3. 2 Sketa kasar halaman 8
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

Contoh penerapan layout *Spot Illustration* pada halaman 8 menampilkan objek burung Mambuk tanpa latar fokus menyoroti keindahan bulu mahkota di kepalanya.

b. *Vignettes*

Pada halaman *Vignette* banyak elemen latar belakang dari pada ilustrasi *Spot* dan gambarnya tidak memenuhi satu halaman penuh.



Gambar 3.3 Sketsa kasar halaman 11 & 12
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

Contoh penerapan layout Vignettes pada halaman 11 dan 12 menampilkan 2 spot adegan ilustrasi, ilustrasi pertama menampilkan latar secara *zoom out* untuk menjelaskan lokasi kejadian di sungai dan yang kedua menampilkan gambar secara *zoom in* untuk memperlihatkan detail objek Labi-labi moncong babi.

c. *Single (full) Illustration*

Pada halaman *full page* ilustrasi memenuhi 1 halaman penuh hingga ke tepiannya.



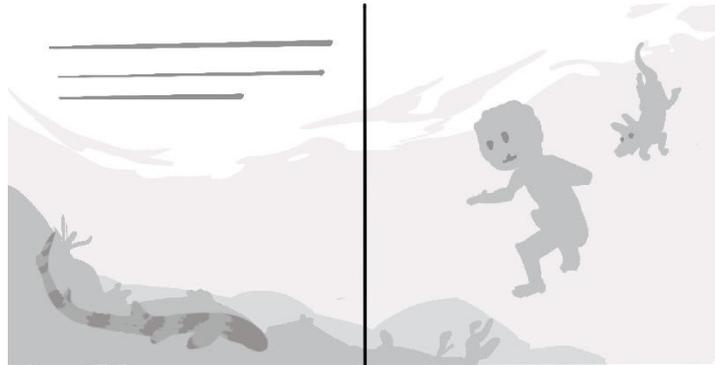
Gambar 3.4 Sketsa kasar halaman 7
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

Contoh penerapan layout *Singgle (full) Illustration* pada halaman 7 menampilkan gambar ilustrasi si Acho & Oba bertemu

dengan burung mambruk yang sedang mencari makan dalam tampilan 1 halaman penuh.

d. *Double Page Spread*

Pada halaman *Spread* berisi 1 ilustrasi yang memenuhi 2 halaman sekaligus.



Gambar 3.5 Sketsa kasar halamn 3 & 4
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

Contoh penerapan layout *Double Page Spread* pada halaman 3 dan 4 menampilkan gambar ilustrasi secara keseluruhan dengan latar dan teks memenuhi 2 halaman penuh.

3. Studi Typografi

Pada perancangan teks judul buku “petualangan si Acho & Oba” menggunakan tipografi jenis dekoratif menyesuaikan keseuruhan tema cerita tentang alam dan satwa sekaligus menngambarkan ciri khas 2 karakter utama.



Gambar 3.6 Tipografi judul

(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

Tulisan Acho dengan huruf “o” seperti tangan peace (V) menggambarkan anak laki-laki periang dan berjiwa petualangan, Sedangkan Oba dengan huruf “O” besar menggambar telapak kaki seekor anjing.



Gambar 3.7 Tipografi isi konten
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

Untuk tipografi pada isi konten di sesuaikan dengan target audiensnya yaitu anak-anak. Jenis huruf *san serif* dan *script* simpel seperti *google font Pangolin* dan *Nanum pen* merupakan huruf yang mudah dibaca oleh anak-anak.

4. Studi Warna

Kombisani warna pada buku ilustrasi “Petualangan si Acho & Oba” kali ini menggunakan dominan berwarna alam. Sesuai dengan pembahasan pada landasan teori warna, anak-anak cenderung tertarik dengan warna hangat.



Gambar 3.8 Acuan Warna Perancangan
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

Kombinasi warna juga disesuaikan dengan lingkungan habitat para satwa seperti di dalam laut, hutan dan sungai, sehingga dapat memberi kesan yang lebih natural.

5. Studi Stilasi

Stilasi adalah bentuk penyederhanaan dari sebuah objek nyata, yang bertujuan mendapat gambaran visual baru namun masih bisa dikenali oleh audiens. Berikut adalah beberapa konsep karakter dan objek pendukung pada perancangan buku ilustrasi satwa “Petualangan si Acho & Oba” :

a. Acho

Referensi penggambaran si Acho diambil berdasarkan pengalaman penulis saat masih kecil di Papua, memiliki teman main warga lokal menambah pengalaman tersendiri. Menggunakan pendekatan karakter lokal agar pembaca mendapat kesan lebih natural berada di habitat para satwa endemik Papua tersebut, sekaligus memperkenalkan keunikan budaya setempat.



Gambar 3.9 Referensi karakter si Acho
(Sumber : <https://www.vibizmedia.com/2021/08/17/kegembiraan-anak-anak-papua-sambut-kemerdekaan-indonesia/>)

Karakter Acho digambarkan sebagai seorang anak laki-laki asal Papua dengan ciri fisik kulit gelap dan rambut kriting, berusia 7 tahun, mengenakan baju merah, celana gelap, dan memakai aksesoris kalung tanduk taring babi rusa dan gelang khas Papua, serta memiliki sifat periang, berjiwa petualang dan memiliki rasa penasaran yang tinggi.



Gambar 3.10 Konsep karakter si Acho
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

Nama Acho sendiri merupakan nama panggilan sebagian anak-anak di Papua yang memiliki fisik kecil dan agak kurus, seperti panggilan Acok pada umumnya di Indonesia.

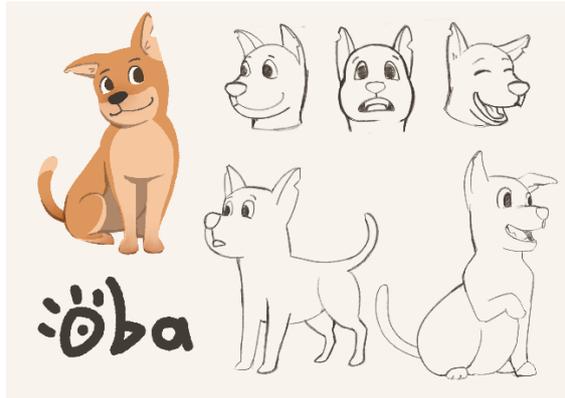
b. Oba

Referensi penggambaran si Oba di ambil dari anjing kampung yang berkeliaran secara bebas di Papua dan mengikuti pemiliknya saat diajak bepergian kemana saja.



Gambar 3.11 Referensi karakter si Oba
(Sumber : www.internasional.republika.co.id)

Karakter si Oba digambarkan sebagai seekor anjing kampung berwarna krem yang masih remaja, memiliki ciri bekas luka di kedua telinganya. Si Oba merupakan anjing setia yang menemani Acho berpetualang menelusuri hutan.



Gambar 3.12 konsep karakter si Oba
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

c. Budaya setempat

Pada Perancangan buku ilustrasi “Petualangn si Acho & Oba” juga menggunakan beberapa objek budaya setempat sebagai kosep pendukung untuk mempertegas lokasi dan tempat berada di daerah Papua, seperti rumah adat tradisional Papua Honai, Patung dan alat musik tradisional Tifa.



Gambar 3.13 Referensi rumah adat Papua Honai
(Sumber : www.lamudi.co.id/journal/rumah-adat-papua/)



Gambar 3.14 Referensi alat musik tifa dan patung Papua
(Sumber : www.papuaerfgoed.org/id/EA/56/1)

6. Sketsa Kasar Perancangan

Berikut adalah sketsa kasar konsep perancangan buku ilustrasi satwa
“Petualangan si Acho & Oba” :

a. Sketsa Sampul

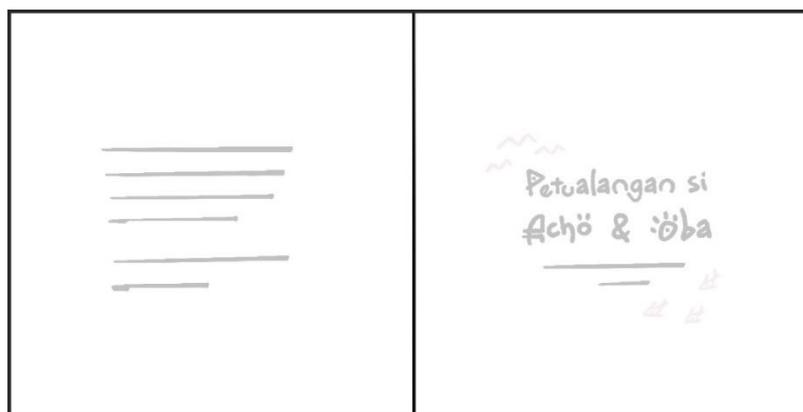


Gambar 3.15 Sketsa Sampul Depan
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

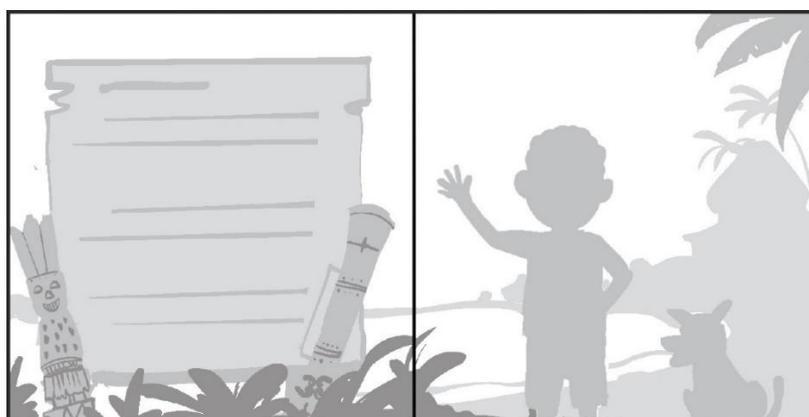


Gambar 3.16 Sketsa Sampul Belakang
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

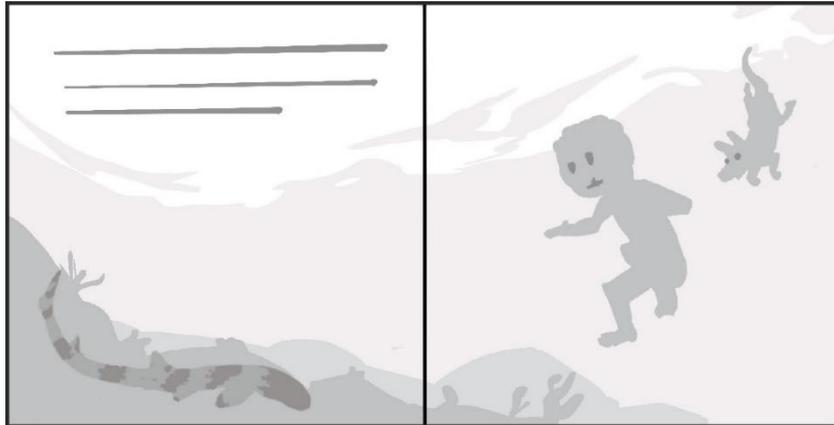
b. Sketsa Halaman Isi



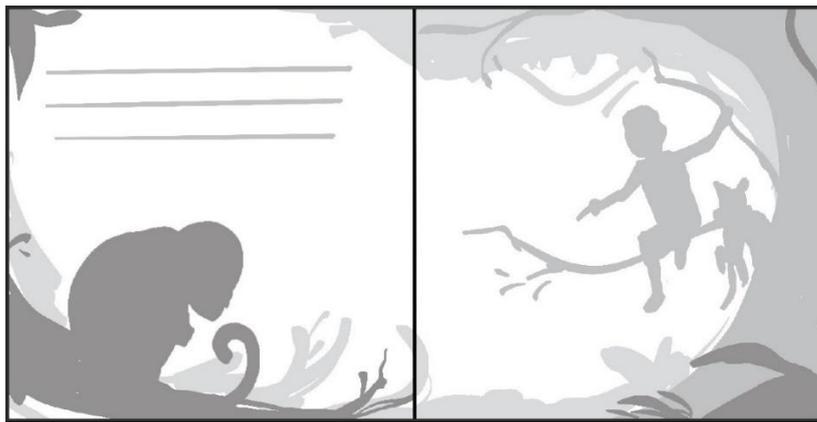
Gambar 3.17 Sketsa Halaman Identitas Buku & *Soft cover*
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 3.18 Sketsa Halaman Prakata & Perkenalan karakter
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 3.19 Sketsa Halaman 3-4
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 3.20 Sketsa Halaman 5-6
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

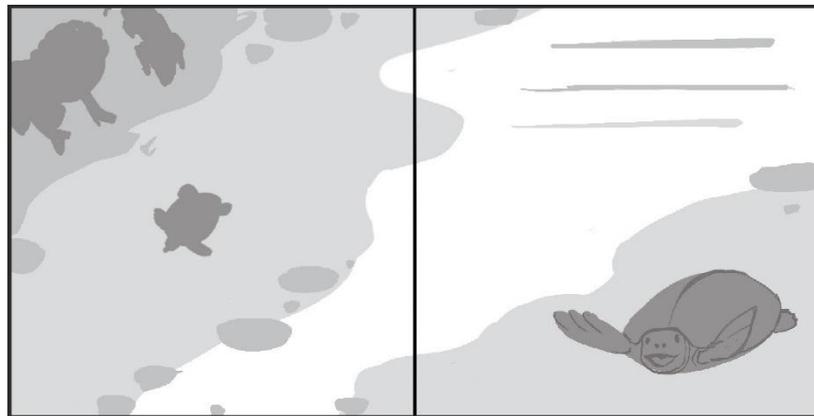


Gambar 3.21 Sketsa Halaman 7-8

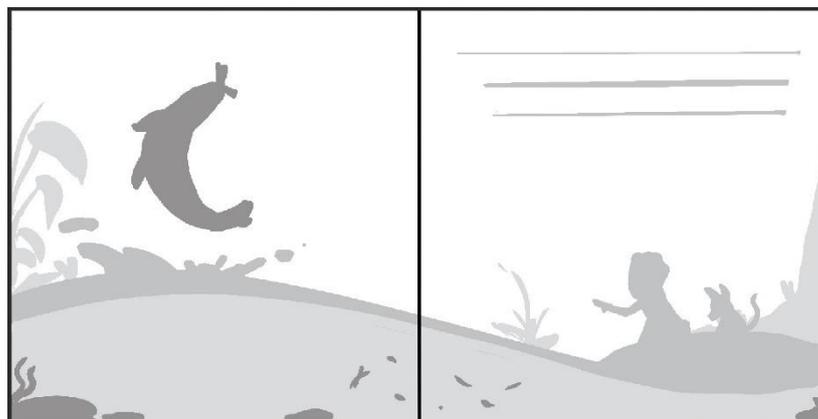
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 3.22 Sketsa Halaman 9-10
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 3.23 Sketsa Halaman 11-12
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 3.24 Sketsa Halaman 13-14
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



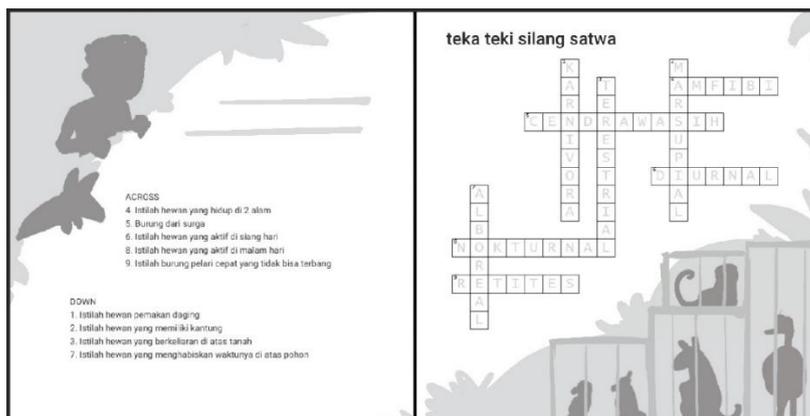
Gambar 3.25 Sketsa Halaman 15-16
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



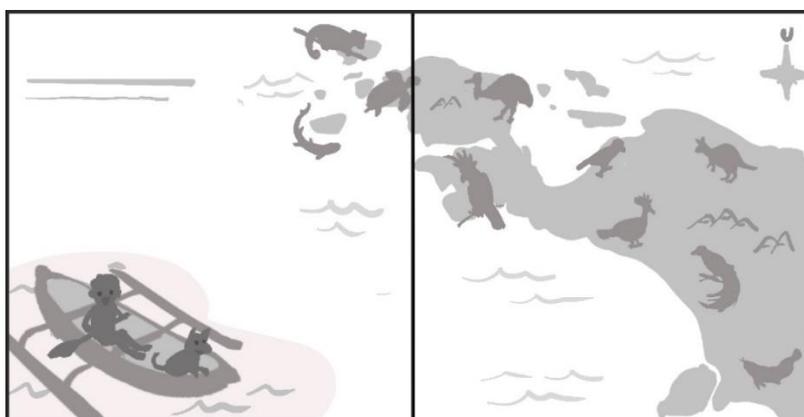
Gambar 3.26 Sketsa Halaman 17-18
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



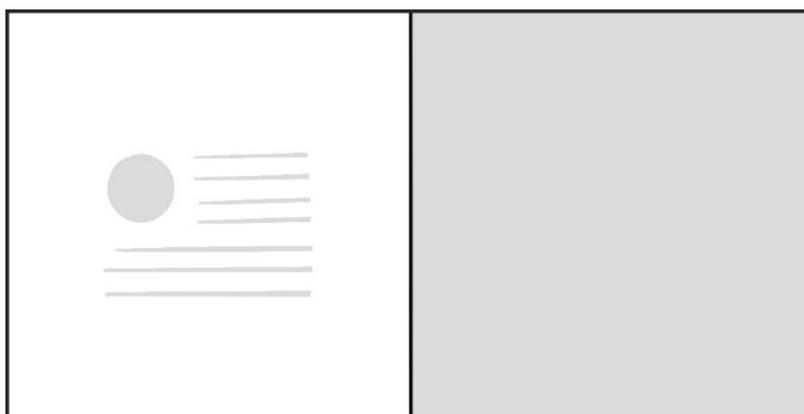
Gambar 3.27 Sketsa Halaman 19-20
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 3.28 Sketsa Halaman Teka-teki Silang Satwa
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 3.29 Sketsa Halaman Petas Penyebaran Satwa
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 3.30 Sketsa Halaman Identitas Penulis & Catatan
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

BAB IV DESAIN

A. Sampul Buku

Pada perancangan halaman isi dan sampul buku satwa “Petualangan si Acho & Oba” digarap menggunakan aplikasi *Procreate (Ipad OS)*, *Clip Studio Paint (Ipad OS)* dan *Adobe Illustrator* di laptop.

Pada aplikasi *Procreate* digunakan untuk sketsa kasar, komposisi *layout* gambar dan tulisan karena memiliki beragam *brush*, aplikasi yang simpel dan tampilan yang ringan. Setelah sketsa kasar yang diinginkan sesuai, perancangan dilanjutkan ketahap *digital painting* dan pewarnaan di aplikasi *Clip Studio Paint*, di aplikasi CSP tersedia fitur yang lebih beragam dan brush yang lebih nyaman karena mirip seperti *Adobe Photoshop*, tersedia juga fitur 3d manekin yang bisa diatur keberbagai pose untuk membantu dalam menggambar anatomi. Kemudian tahap terakhir pemberian teks dan susunan halaman di aplikasi *Adobe Illustrator* karena ringan dan berbasis *vector* sehingga resolusi gambar tidak akan berubah.

Setelah melalui beberapa tahap, file akhir *diexport* dalam bentuk *file PDF*, format warna CMYK, ukuran 21 x 20,5 cm / halaman dengan resolusi 300 *dpi*. Berikut adalah hasil desain buku “Petualangan si Acho & Oba”:

1. Sampul Depan

a. Spesifikasi karya

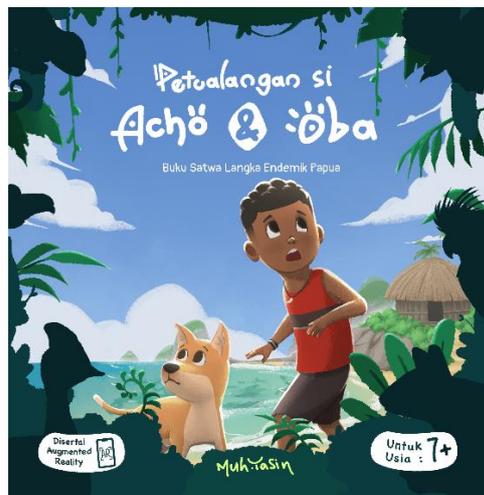
- Material : *Hard cover laminasi doff*
- Ukuran : 21 x 20,5 cm

b. Deskripsi Karya

Sampul depan menampilkan visual ilustrasi pembuka cerita dari keseluruhan isi buku, teks judul “Petualangan si Acho & Oba” dan nama penulis. Ilustrasi menggambarkan karakter si Acho dan Oba yang berdiri

di tepi pantai membelakangi Honai (rumah adat Papua) dengan ekspresi wajah terkejut melihat ada sesuatu di dalam hutan.

Sampul buku menggunakan warna alam natural dengan *angle backlight* dari arah dalam hutan yang gelap ke tepi pantai yang terang. Tipografi judul menggunakan font dekoratif dan *Pangolin* sebagai sub judulnya.



Gambar 4.1 Sampul Depan
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

2. Punggung

a. Spesifikasi karya

- Material : *Hard cover* laminasi *doff*
- Ukuran : 21 x 0,8 cm

b. Deskripsi Karya

Pada bagian punggung sampul menggunakan warna dan hijau gelap dengan judul teks berwarna putih dan kuning cerah.



Gambar 4.2 Sampul Punggung
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

3. Sampul Belakang

a. Spesifikasi karya

- Material : *Hard cover laminasi doff*
- Ukuran : 21 x 20,5 cm

b. Deskripsi Karya

Sampul belakang juga menggunakan konsep ilustrasi dan tipografi yang sama dengan sampul depan agar terkesan berkesinambungan. Teks berisi sinopsis singkat isi buku ditambah dengan hiasan patung dan alat musik tradisional Papua sebagai identitas pendukung latar cerita pada isi buku.



Gambar 4.3 Sampul Belakang
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

4. Animasi *Augmented Reality*

Pada perancangan buku ilustrasi “Petualang si Acho & Oba” juga terdapat halaman interaktif *Augmented Reality* pada bagian sampul depan. Animasi AR menggunakan Aplikasi *Assemblr Studio* yang memiliki banyak fitur secara gratis dan mudah untuk *shering* AR ke pengguna lain hanya dengan memindai *barcode* yang tersedia



Gambar 4.4 Animasi *Augmented Reality*
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

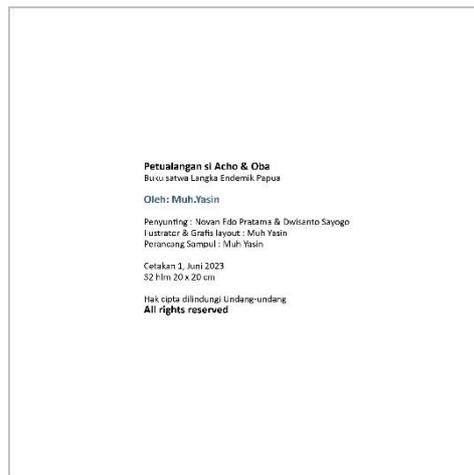
Video *Screen record* Animasi AR dapat dilihat di link berikut :
https://drive.google.com/file/d/1PucIizmmgsd_r5zdueCozJq5Jp711rllI/view?usp=sharing

Animasi *Augmented Reality* pada sampul depan terdapat 2 *Scene*, *Scene-1* ilustrasi AR muncul secara timbul berlapis tersusun menumpuk antara *background* dan objek di atasnya. Sedangkan *Scene-2* menampilkan video animasi ilustrasi teks judul dan dedaunan yang bergerak yang disertai *background* musik alam.

B. Isi Buku

1. Identitas buku & kurikulum dalam terbitan

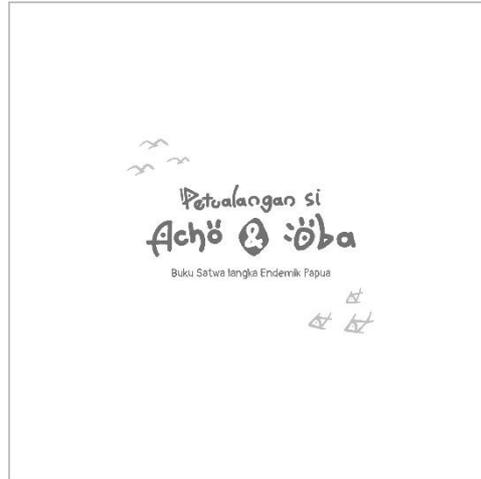
Pada halaman Identitas buku berisi Keterangan judul buku, penulis, Ilustrator, Grafis layout, cetakan terbit dan Copyright. Halaman identitas buku berada di balik sampul depan.



Gambar 4.5 Identitas Buku
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

2. *Soft Cover*

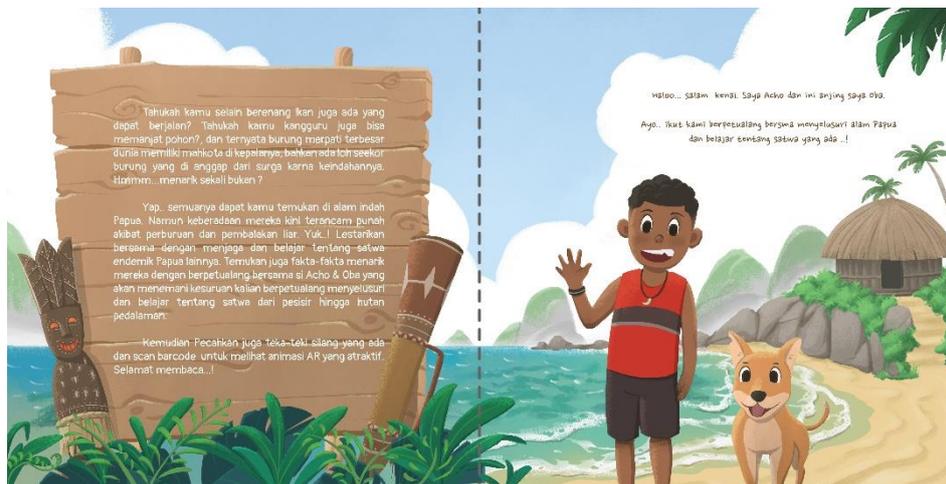
Halaman *Soft Cover* berisi tulisan judul buku dan ilustrasi simpel 1 warna sebelum masuk ke halaman isi. *Background* putih polos dengan visual sederhana ikan dan burung.



Gambar 4.6 Soft Cover
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

3. Halaman 1 dan 2 (Prakata dan pengenalan karakter)

Halaman prakata berisi kata-kata pembuka dan pengenalan karakter si Acho dan oba. Ilustrasi visual menampilkan si Acho & oba yang menyapa pembaca, latar berada di tepi pantai dengan patung, alat musik Tifa dan rumah adat tradisional Papua Honai.



Gambar 4.7 Halaman Prakata
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

4. Halaman 3 & 4 (Hiu Kalabia)

Ilustrasi *Double spread page 2* halaman, latar di laut dangkal dengan terumbu karang dan ikan-ikan kecil. Adegan si Acho dan Oba yang sedang menyelam mengamati hiu Kalabia berjalan merangkak di dasar laut.



Gambar 4.8 Halaman 3-4
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

5. Halaman 5 & 6 (Kus-Kus Waigeo)

Ilustrasi *Double page spread 2* halaman, latar di dalam hutan dengan pepohonan yang menjulang. Adegan si Acho dan Oba sedang memanjat pohon dan tidak sengaja bertemu seekor Kus-kus yang sedang memakan buah.



Gambar 4.9 Halaman 5-6
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

6. Halaman 7 & 8 (Burung Mambruk)

Ilustrasi dengan layout *single (full) illustration* pada halaman sebelah kiri, latar di bawah pepohonan dengan ranting besar yang jatuh, Adegan si Acho & Oba yang tidak sengaja berpas-pasan dengan beberapa burung Mambruk yang sedang mencari makan. Pada halaman kanan menggunakan layout *Spot Illustration* memperlihatkan detail dari keindahan bulu mahkota burung Mambruk.



Fakta Menarik Burung Mambruk
Terdapat 3 jenis Burung Mambruk berukuran jenis menengah terbesar di dunia & memiliki kiper mahkota corak di lehernya yangnya kembang. Burung Mambruk termasuk hewan TERESTRIAL yang sering berkegiatan di atas tanah untuk mencari makan.

Gambar 4.10 Halaman 7-8
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

7. Halaman 9 & 10 (Burung Kakatua & Nuri)

Ilustrasi *Double page spread* 2 halaman, latar pepohonan dengan ranting-ranting yang menjuntai. Si acho dan oba mengamati gerombolan burung Kakatua dan burung Nuri yang sedang berkempul.



Gambar 4.11 Halaman 9-10
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

8. Halaman 11 & 12 (labi-labi moncong babi)

Ilustrasi *Vignette* 2 halaman. latar di pinggir sungai dangkal dengan dasar lumpur dan bebatuan, sebagian permukaan ditumbuhi vegetasi air. Adegan Si Acho dan oba yang sedang melihat seekor Labi-labi di tepian sungai.



Gambar 4.12 Halaman 11-12
 (Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

9. Halaman 13 & 14 (Ikan Arwana Jardini)

Ilustrasi *Double page spread* 2 halaman latar di tepian rawa-rawa dengan vegetasi tanaman air. Adegan si Acho dan oba terkejut melihat seekor ikan arwana yang tiba-tiba melompat ke permukaan memangsa seekor capung yang terbang di permukaan sungai.



Gambar 4.13 Halaman 13-14
 (Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

10. Halaman 15 & 16 (Kanguru Pohon)

Ilustrasi *Double page spread* 2 halaman, latar semak dan pohon. Adegan si Acho memberi tau si oba ada 2 ekor kanguru yang berada di atas pohon.



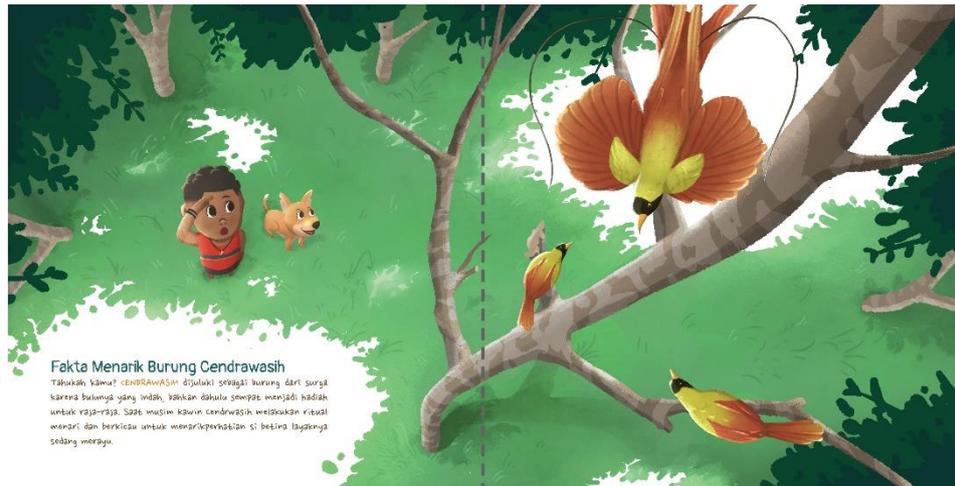
Fakta Menarik Kanguru Pohon

Wah, selain di Australia ternyata Indonesia juga ada kanguru loh. Memiliki tubuh yang lebih kecil dari kerabatnya kanguru pohon tidak hanya bisa melompat namun juga pandai memanjat pohon. Kanguru termasuk hewan MARSUPIAL yang menyimpan anaknya dalam kantong.

Gambar 4.14 Halaman 15-16
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

11. Halaman 17 & 18 (Burung Cendrawasih)

Ilustrasi *Double page spread* 2 halaman, latar pohon tinggi. Adegan si Acho dan oba yang kagum melihat burung Cendrawasih yang berkicau dan menari di atas pepohonan.



Gambar 4.15 Halaman 17-1
 (Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

12. Halaman 19 & 20 (Burung Kasuari)

Ilustrasi *Double page spread* 2 halaman, latar di pigir hutan dengan beberapa pohon besar. Adegan si acho dan Oba sedang mengintip dan bersembunyi dari burung Kasuari dibalik semak-semak.



Gambar 4.16 Halaman 19-20
 (Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

13. Halaman 21 & 22 (Teka-teki Silang Satwa)

Dengan gambar ilustrasi si Acho & Oba mengajak pembaca untuk mengisi Teka-teki silang satwa untuk membebaskan para satwa yang terjerat dalam kandang pemburu. Dengan soal istilah dan pengetahuan tentang satwa yang kunci jawabannya dapat ditemukan setelah membaca Informasi keseluruhan fakta menarik satwa pada setiap halaman.



Gambar 4.17 Halaman Teka-teki Silang Satwa
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

14. Halaman 23 & 24 (Peta Persebaran Satwa)

Pada halaman peta penyebaran berisi tampilan visual peta pulau Papua dengan lokasi penyebaran satwa di habitatnya masing-masing. Adegan si Acho dan Oba yang sedang menaiki perahu di tengah laut dan si Oba yang senang melihat ikan yang lompat ke permukaan.



Gambar 4.18 Halaman Peta Persebaran Satwa
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

15. Halaman 25 (*Barcode Augmented Reality*)

Halaman berisi *barcode* link website AR yang akan meminta persetujuan kamera *smartphone* untuk ditautkan agar bisa menscan halaman sampul depan, kemudian kamera akan memindai gambar untuk memunculkan animasi *Augmented Reality* (AR) pada layar HP.



Gambar 4.19 Halaman *Barcode AR*
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

16. Halaman 26 (Identitas Penulis)

Pada halman identitas penulis berisi profil singkat, foto penulis dan cerita alasan di balik perancangan buku “Petualangan Si Acho & Oba”.



Gambar 4.20 Halaman Identitas Penulis
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

17. Halaman 27 (Catatan)

Halaman catatan berisi halaman kosong yang bisa diisi tulisan apa saja oleh si pemilik buku.

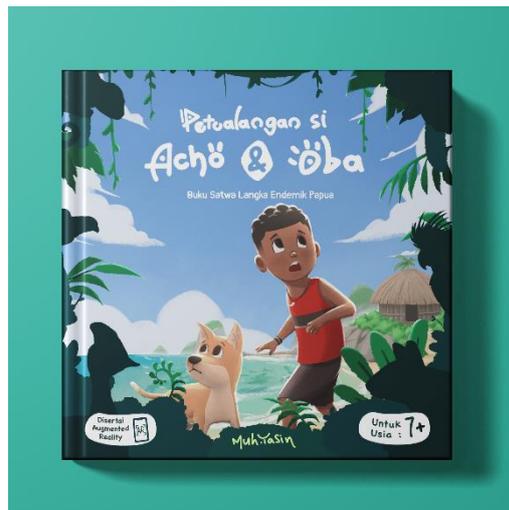


Gambar 4.21 Halaman Catatan
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

C. Aplikasi buku

a. Aplikasi Desain Sampul

Aplikasi desain sampul buku ilustrasi “Petualangan Si Acho & Oba” dengan format ukuran square 20 x 20 cm, *hard cover* laminasi *doff*.



Gambar 4.22 Aplikasi Sampul depan
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



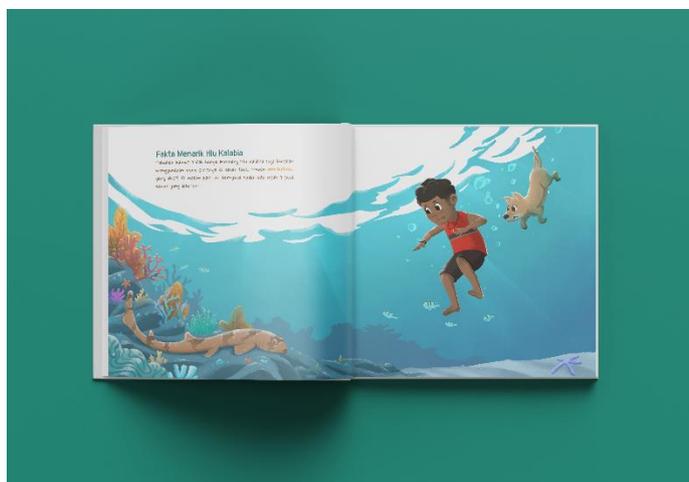
Gambar 4.23 Aplikasi Sampul keseluruhan
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 4.24 Aplikasi buku cetak banyak
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

b. Aplikasi Desain Isi Buku

Aplikasi halaman isi buku “Petualangan si Acho & Oba” di cetak pada material kertas *BC Aster 200* gsm.



Gambar 4.25 Aplikasi Halaman isi 1
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 4.26 Aplikasi Halaman isi 2
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)



Gambar 4.27 Aplikasi Halaman isi 3
(Sumber : Dokumentasi Penulis Juni 2023)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Buku ilustrasi Satwa langka endemik Papua “Petualangan si Acho & Oba” berisi tentang informasi fakta menarik satwa langka endemik Papua yang terancam punah serta dikemas dalam konten pendekatan karakter lokal si Acho dan oba yang berpetualang menelusuri alam Papua dari pesisir hingga hutan pedalaman. Perancangan ini bertujuan sebagai media pelestarian satwa langka di Indonesia yang terancam punah akibat perburuan dan pembalakan liar.

Pengumpulan data diperoleh dari situs berita nasional, berkas jurnal dan buku literatur terkait kemudian dikemas dan divisualisasikan dalam bentuk buku bergambar. Proses perancangan buku ilustrasi telah melalui beberapa tahap seperti riset lingkungan habitat dan imajinasi gambaran karakter ditambah pengalaman hidup penulis saat masih anak-anak di Nabire Papua Tengah, sehingga dapat menghasilkan buku ilustrasi yang tampak natural sesuai keadaan lingkungan satwa dan dapat diterima oleh anak-anak sebagai target audiensnya.

B. Saran

Pentingnya meningkatkan rasa kepedulian terhadap makhluk hidup dan lingkungan sekitar, sebagai upaya pencegahan dampak yang negatif seperti punahnya satwa dan kerusakan alam, bahkan dapat berakibat fatal apabila tidak ditangani secara serius. Belajar tentang satwa dan lingkungannya merupakan langkah awal yang dapat mendukung pelestarian alam sekitar, salah satunya media edukasi seperti buku ilustrasi satwa “Petualangan si Acho & Oba” ini.

Merancang buku ilustrasi satwa khususnya di Indonesia sebaiknya menggunakan pendekatan karakter lokal agar anak-anak yang membaca dapat belajar secara terpandu dan merasa ditemani sehingga membaca terasa lebih asik dan tidak membosankan sekaligus anak-anak berimajinasi dengan natural seperti apa keadaan lingkungan aslinya. Penambahan halaman interaktif juga dapat menambah daya tarik dan keseruan dalam membaca buku.

DAFTAR PUSTAKA

Buku & E-book :

- Calista, Corinna. (2010). *Ensiklopedia Bergambar Hewan-hewan Langka Di Indonesia*. Jakarta : Pt. Gramedia Pustaka Utama.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Alex Media komputindo.2
- Jannah, M. (2022). *DESAIN GRAFIS ITU ADA ILMUNYA*. Yogyakarta: ANAK HEBAT INDONESIA.108-143
- Maharsi, Indira. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Rustan, Surianto. (2019). *Warna*. Jakarta: PT. Lintas Kreasi Imaji, 58-59
- Rustan, Surianto. (2020) *Layout*. Jakarta: Nulis Buku, 10-79
- Trimansyah, Bambang. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Jakarta Timur : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan bahasa.

Website :

- Dharma, Rifqi.(2020). *Augmented Reality Adalah Teknologi yang Memungkinkan Integrasi Real-time, Ini Cara Kerjanya!*, <https://accurate.id/teknologi/augmented-reality-adalah/>. Diakses terakhir pada 25 April 2023.
- Evita Ar. (2019). *Mengenal Ragam Jenis dan Bentuk Buku Anak agar Membaca Lebih Menyenangkan*, <https://evytaar.com/690/mengenal-ragam-jenis-dan-bentuk-buku-anak/>. Diakses terakhir pada 13 April 2023.
- Econusa.id. (2022). *4 Hewan Langka Asli Papua Yang Perlu Kamu Tau*, <https://econusa.id/id/ecodefender/4-hewan-langka-dan-asli-papua-yang-perlu-kamu-tahu/>. Diakses terakhir pada 21 April 2023.
- Hendra. (2015). *Kakak Tua Diselundupkan Dengan Cara Dimasukan Kedalam Botol Mineral*, <https://bangka.tribunnews.com/2015/05/05/kakak-tua-diselundupkan-dengan-cara-dimasukan-ke-botol-mineral?page=1>. Diakses terakhir pada 16 April 2023

- Loka Pengelolaan Sumberdaya Pesisir dan Laut Serang. (2021). Arwana Irian, <https://kkp.go.id/djprl/lpsplserang/artikel/35234-arwana-irian>. Diakses Terakhir pada 21 April 2023.
- Lukyani, Lulu. (2021). Fauna Pulau Papua, <https://www.kompas.com/sains/read/2021/09/02/131433123/fauna-pulau-papua?page=all>. Diakses terakhir pada 21 April 2023.
- Lestari, Ika. (2021). 7 Hewan Endemik Papua Yang Perlu Diketahui, <https://ilmugeografi.com/biogeografi/hewan-endemik-papua>. Diakses terakhir pada 21 April 2023.
- Mas ad. (2022). Hewan Endemik Khas Yang Ada Di Pulau Papua, <https://www.faanadanflora.com/hewan-endemik-khas-yang-ada-di-papua/>. Diakses terakhir pada 21 April 2023
- Syafei, Nur. (20220). Selundupkan 104 Satwa Dilindung Dari Papua, 2 ABK Ditangkap Ditpoliarud Polada Jatim, <https://jatim.inews.id/berita/selundupkan-104-satwa-dilindungi-dari-papua-2-abk-ditangkap-ditpolairud-polda-jatim>, Diakses terakhir 17 April 2023.
- Savage, Tammy. 2020. Different kinds of illustrations: a reference for authors, <https://www.copyright.co.nz/2020/02/12/different-kinds-of-illustrations-a-reference-for-authors/>. Diakses terakhir pada 24 April 2023.
- Wihardandi, Aji. (2013). Indonesia, Terbanyak Keempat Dunia Miliki Spesies Terancam Punah, <https://www.mongabay.co.id/2013/12/06/indonesia-terbanyak-keempat-dunia-miliki-spesies-terancam-punah/>. Terakhir diakses pada 15 April, 2023.

Jurnal :

- Afandi, Rosihan (2016). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MENGINFORMASIKAN CARA MEMBERSIHKAN INDRA YANG BENAR. *Demandia*.
- Hariadi, Aldi. (2021). TIPOGRAFI YANG RAMAH UNTUK ANAK-ANAK. *Tanra*.
- Kurniawan, D. U. (2016). PERANCANGAN BUKU ELEKTRONIK . *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Pratiwi, N. D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka Di Indonesia Dengan Teknik Digital Watercolour Sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun. *Diss*.

Prawignyo, Karadhanu (2018). Pengaturan Perdagangan Satwa Langka yang Dilindungi Menurut . *Syiar Hukum*.

Pamungkas, I. A. (2019). PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI PENGENALAN WAYANG PUNAKAWAN UNTUK ANAK (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Jakarta).

Undang-undang :

Pemerintah Indonesia. Undang-undang No 5 tahun 1990 Teantang Konservasi Sumber Daya Alam Dan Ekosistemnya. Lembaran Negara tahun 1990. Sekretariat Negara. Jakarta

LAMPIRAN

Pelaksanaan sidang dan pameran pada tanggal 21 Juli 2023 di ruang 2.2 (Pranawa Jati 2) STSRD VISI Yogyakarta.



LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Muh. Yasin NIM : 11191061
SEMESTER : VIII TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN SI ACHO & OBA” SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY
PEMBIMBING : Novan Edo Pratama, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
10,03,2023	<ul style="list-style-type: none"> - Menambah judul skripsi menjadi PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN SI ACHO & OBA” SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA DILENGKAPI AUGMENTED REALITY - Menambah daftar isi pendahuluan Bab 1 tentang Augmented Reality. - Buku ilustrasi sebagai media pelestarian bukan pengenalan satwa. - (Manfaat perancangan bagi keilmuan DKV), selain informasi & rujukan perancangan buku ilustrasi satwa, juga sebagai media pendukung pengalaman pengguna anak-anak tentang teknologi AR 	<ul style="list-style-type: none"> - Augmented reality sebagai experimental pengguna dan daya tarik tambahan. - Mengumpulkan sumber data dari berita, serta survei dan wawancara lapangan lebih baik untuk memperkuat data perancangan. - Mengumpulkan data analisa berupa angka sebagai data objek 	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Novan Edo Pratama, M.Ds)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI 1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Muh. Yasin NIM : 11191061
SEMESTER : VIII TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN SI ACHO & OBA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HEWAN ENDEMIK PAPUA DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY
PEMBIMBING : Novan Edo Pratama, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
17, 03, 2023	- BAB 1 tinggal tata bahasa dan tanda baca yang perlu d perbaiki.	- Minggu depan bisa dilanjutkan BAB 2.	
20, 03, 2023	- Karakter Acho harus mengenakan baju. - Karakter harus memiliki ciri khas Papua yang melekat dan menjadi pembeda dari yang lain.	- Anak 7-12 tahun masih kategori harus dijaga dalam aurat termasuk dalam buku. - (Si Acho) Warna baju merah hitam, kalung & gelang tradisional lebih melekat cirikhas Papuanya, serta (Si Oba) dengan bekas luka di telinga.	 

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Novan Edo Pratama, M.Ds)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Muh. Yasin NIM : 11191061
SEMESTER : VIII TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN SI ACHO & OBA” SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY
PEMBIMBING : Novan Edo Pratama, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
17, 03, 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Prakata hal 1 Terlalu banyak kata tahukahkamu - Kata “Mari” 	<ul style="list-style-type: none"> - Bisa diganti dengan kalimat informasi langsung - Bisa diganti “Yuk” 	
20, 03, 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki tulisan yang typo seperti menyusuru, membacaa & birung 	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk TTS didesain dengan style sesuai target audiencenya - Untuk visualisasi sketsa dulu sekaligus posisi teksnya dimana (Jangan diwarnai dulu bagian visual) 	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Novan Edo Pratama, M.Ds)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Muh. Yasin NIM : 11191061
SEMESTER : VIII TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN SI ACHO & OBA” SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY
PEMBIMBING : Novan Edo Pratama, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
10, 04, 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Pose si Acho saat menyelam - Halaman burung nuri dan kakak tua - Halaman Arwana jardini - Halaman Kasuari - Menambah halaman ilustrasi (cover) sebelum teka teki silang. - Halman penulis 	<ul style="list-style-type: none"> - Bisa diganti dengan pose menyelam kepala di bawah - Tambahkan gambar burung yang lebih besar & detail. - Gambar ikan sedikit diperbesar dengan sebagian ekor di dalam air. - Burung kasuari di posisikan agak ketengah. - Berisi sebuah keseruan alam dan satwa. - Foto asli di kombinasikan dengan Acho dan Oba. 	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Novan Edo Pratama, M.Ds)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Muh. Yasin NIM : 11191061
SEMESTER : VIII TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN SI ACHO & OBA” SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY
PEMBIMBING : Novan Edo Pratama, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
29, 04, 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Bab 2 data ojek - kutipan - paragraf 	<ul style="list-style-type: none"> - Cantumkan sumber setiap foto dan data satwa - Kutipan tidak usah menggunakan no halaman - Baris pertama paragraf kurang masuk 	
12, 05, 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Karya - Teks - Experimenta 	<ul style="list-style-type: none"> - warna dan ilustrasi ok, sudah bisa lanjut ilustrasi halaman berikutnya - Kata menyelusuri diganti menyusuri - Ok, masuk tahap perancangan 	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Novan Edo Pratama, M.Ds)



LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Muh. Yasin

NIM : 11191061

SEMESTER : VIII

TAHUN AKADEMIK : 2022/2023

JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI "PETUALANGAN SI ACHO & OBA" SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY

PEMBIMBING : Novan Edo Pratama, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
09, 06, 2023	- Karya isi buku	<ul style="list-style-type: none">- Perbaiki bayangan arah cahaya halaman hiu- Tamabah buah mangga di pohon halaman Kus-kus- Jangan lupa aksesoris karakter si Acho	
16, 06, 2023	- Sampul Buku	<ul style="list-style-type: none">- Menambah rumah adat dan patung khas Papua.- Awan dan memperbesar karakter Acho & Oba	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Novan Edo Pratama, M.Ds)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Muh. Yasin NIM : 11191061
SEMESTER : VIII TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN SI ACHO & OBA” SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN HEWAN ENDEMIK PAPUA DILENGKAPI DENGAN AUGMENTED REALITY
PEMBIMBING : Novan Edo Pratama, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
21, 06, 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Karya buku - Augmented Reality 	<ul style="list-style-type: none"> - Karya buku sudah Ok - Tambahkan Judul yang hilang & besarkan sedikit layer depan 	
25, 06, 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Bab 3 - Tipografi Judul 	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki kata yg typo & teks italic untuk bahasa asing. - Huruf (A) Acho garisnya diperbaiki, mirip huruf R <p>Acc Lanjut sidang!</p>	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

Novan Edo Pratama, M.Ds

