

## **BAB II DATA DAN ANALISIS**

### **A. Data Objek**

#### **1. Gembira Loka Zoo**

- a. Nama : Kebun Raya Kebun Binatang Gembira Loka/Gembira Loka Zoo/GLZoo
- b. Pendiri : Sri Sultan Hamengku Buwono IX, Herman Karsten, dan Sri Paduka KGPA A Paku Alam VIII
- c. Berdiri : tahun 1953, dibuka umum tahun 1956.
- d. Pengelola : Yayasan Gembira Loka dan PT Buana Alam Tirta
- e. Alamat : Jalan Kebun Raya Nomor 0002, Kelurahan Rejowinangun, Kecamatan Kotagede, Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Negara Indonesia
- f. Kode pos : 55171
- g. Telepon : (0274) 373861
- h. Fax : (0274) 384666
- i. Email : [info@gembiralokazoo.com](mailto:info@gembiralokazoo.com)
- j. Situs web : [www.gembiralokazoo.com](http://www.gembiralokazoo.com)
- k. Media sosial : [www.facebook.com/glzoojogja](http://www.facebook.com/glzoojogja)  
[www.instagram.com/glzoojogja](http://www.instagram.com/glzoojogja)  
[www.twitter.com/glzoojogja](http://www.twitter.com/glzoojogja)



Gambar 2. 1 Logo GLZoo 2021  
(Sumber: [www.gembiralokazoo.com](http://www.gembiralokazoo.com) waktu akses 12-10-2021)

#### **2. Sejarah Gembira Loka Zoo**

Pada tahun 1933 Sri Sultan Hamengku Buwono VIII memiliki ide atau usul mengenai pembangunan sebuah tempat hiburan dengan taman yang luas, serta pepohonan rindang bernama Kebon Rojo (Kebun Raja) cikal bakal GLZoo. Gagasan mengenai pembangunan Kebon Rojo tersebut baru dapat direalisasikan oleh penerusnya, yakni Sri Sultan Hamengku Buwono IX yang

melibatkan arsitek dan perencana wilayah pemukiman dari Hindia Belanda, bernama Herman Thomas Karsten. Akan tetapi, dampak dari Perang Dunia II, serta pendudukan oleh Negara Jepang membuat proses pembangunan terhenti. Setelah berakhirnya Perang Dunia II, tepatnya pada tahun 1953, Sri Paduka KGPAA Paku Alam VIII membentuk Yayasan Gembira Loka (YGL) bakal melanjutkan proses pembangunan Kebon Rojo yang selama ini telah tertunda, agar segera diselesaikan sehingga dapat dibuka untuk masyarakat umum. Pada tahun 1959 Sri Paduka KGPAA Paku Alam VIII menetapkan Tirtowinoto untuk meneruskan proses pengembangan dan pembangunan Gembira Loka dengan naungan Yayasan Gembira Loka (Gembira Loka Zoo, 2010: 1a).

PT Buana Alam Tirta (BAT) yang sekarang ini menjadi pengelola adalah generasi ketiga dari para pendiri Gembira Loka. Nama PT BAT dibuat dari penggabungan ketiga tokoh yang berjasa atas terciptanya Gembira Loka. Untuk melanjutkan dalam mewujudkan impian para pendiri sebelumnya, PT BAT tidak semata-mata hanya mencari keuntungan. Hasil yang didapat lebih banyak digunakan untuk upaya pengembangan Gembira Loka. Dengan pembaharuan dan penyempurnaan di segala sisi yang saat ini dilakukan PT BAT dalam mengikuti arus perkembangan zaman modern, Gembira Loka mengganti namanya menjadi Gembira Loka Zoo (GLZoo), untuk dapat menampilkan citra yang mampu menjawab tantangan zaman pada era globalisasi ini (Gembira Loka Zoo, 2010: 1b).

### **3. Visi dan misi Gembira Loka Zoo**

Pada hakikatnya, visi Yayasan Gembira Loka adalah melestarikan dan merawat satwa dan tumbuhan sesuai dengan alam habitatnya sehingga bisa berperan sebagai paru-paru kota serta menjaga cadangan air tanah di Kota Yogyakarta.

Yayasan Gembira Loka memiliki misi untuk dapat memberikan tempat wisata yang indah, tetapi tetap memiliki manfaat dalam memberikan ilmu pendidikan dalam balutan kebun raya dan kebun binatang, yang dapat dirasakan secara langsung oleh masyarakat, dengan tetap menjunjung tinggi norma untuk selalu menyejahterakan satwa dan tumbuhan yang ada.

#### **4. Remaja dan buku edukasi**

Dalam konteks data objek, pada perancangan buku edukasi ini memiliki *target audience* remaja. Hal itu berdasarkan beberapa faktor, tidak hanya melihat dari sisi media yang akan digunakan, tetapi juga melihat dari sisi pengguna dalam psikologi meliputi periode perkembangan manusia dan karakteristiknya. Menurut Konopka (dalam Pikunas, 1976; Kaczman & Riva, 1996; Yusuf L.N., 2019: 71-73) mengemukakan bahwa masa remaja sebagai masa peralihan, menjadi elemen yang penting pada periode perkembangan seorang manusia atau individu, karena bergantinya masa anak-anak menuju dewasa awal. Menurutnya, dalam hal perkembangan, masa remaja dapat dibentuk dan diarahkan ke masa dewasa yang positif. Masa remaja dapat diperinci menjadi tiga bagian, yaitu: masa praremaja (remaja awal), masa remaja (remaja madya), dan masa remaja akhir. Sehubungan dengan itu, perancangan ini terfokus pada remaja dari usia 16 sampai 18 tahun dalam kategori masa remaja madya.

Survei yang telah dilakukan pada tanggal 5 sampai 9 Oktober 2021, dengan total 32 responden remaja usia 16 hingga 18 tahun, terdiri dari 13 laki-laki dan 19 perempuan. Masing-masing responden menjawab 31 pertanyaan dari kuesioner yang diberikan terkait dengan perancangan media buku secara terperinci. Dari survei tersebut ditemukan beberapa hasil, yaitu: 1) remaja pada umumnya suka membaca buku; 2) jenis buku paling populer di kalangan remaja adalah novel, komik, dan ensiklopedia; 3) remaja dapat merasakan sesuatu setelah membaca buku; 4) remaja dapat terpengaruh setelah membaca buku; 5) remaja memiliki niat atau dorongan untuk melakukan sesuatu setelah membaca buku; 6) membaca buku memberikan dampak pada kehidupan remaja; 7) buku bagi remaja menjadi sesuatu yang penting untuk dimiliki; 8) ditemukan bahwa kebanyakan remaja pernah menyarankan sebuah buku kepada seseorang.

#### **5. Buku edukasi untuk remaja**

Dari hasil survei mengenai buku tersebut, ditemukan simpulan meliputi sifat dan karakter buku kesukaan remaja, yaitu: 1) remaja memilih buku dengan ketebalan sedang; 2) remaja memilih buku berisi gabungan antara

gambar dengan tulisan. Namun, kebanyakan remaja lebih memilih gambar berukuran besar daripada tulisan yang panjang; 3) remaja dalam memilih antara foto atau ilustrasi pada sebuah buku, memiliki hasil yang seimbang; 4) *fun and playful*, minimalis, dan modernisme menjadi gaya desain buku paling populer di kalangan remaja; 5) bagi remaja, sampul buku berpengaruh dalam memilih sebuah buku bacaan; 6) daripada sampul buku yang bagus, remaja lebih memilih isi buku yang bagus; 7) remaja memilih buku yang memiliki tata letak atau *layout* rapi berpola; 8) remaja memilih huruf dengan karakter informal pada sebuah buku; 9) remaja memilih gaya bahasa informal pada sebuah buku; 10) remaja dalam memilih antara paragraf singkat atau paragraf panjang pada sebuah buku, memiliki hasil seimbang; 11) bagi remaja, warna dapat berpengaruh dalam memilih sebuah buku bacaan; 12) remaja lebih memilih buku dengan banyak warna yang berbeda; 13) ada warna tertentu yang disukai dan dibenci remaja pada sebuah buku; 14) menurut remaja, warna dapat mempengaruhi citra sebuah buku; 15) remaja memilih buku dengan ukuran sedang, tidak besar atau tidak kecil; 16) bagi remaja, judul berpengaruh dalam memilih atau membaca sebuah buku.

Secara keseluruhan, buku yang informatif dengan konten menarik, dapat berkesan dan efisien, serta memiliki tampilan jelas, mendapat nilai tinggi di mata remaja. Faktor-faktor itulah yang akan diolah menjadi acuan dalam perancangan buku edukasi mengenai satwa di GLZoo. Sehingga hasil buku yang dibuat bisa tepat dan sesuai bagi remaja.

## **B. Analisis Objek dan *Target Audience***

### **1. Analisis SWOT**

Fatima (2016: 12-19) menyatakan bahwa SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, threats*) menjadi metode yang umum digunakan sebagai dasar analisis karena memiliki banyak keunggulan daripada metode analisis lainnya. SWOT terdiri dari empat faktor yang berkesinambungan, yaitu: kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Keempat faktor inilah yang akan digunakan untuk menganalisis data objek perancangan di GLZoo, berikut penjelasannya:

**a. *Strengths* (kekuatan)**

- 1) Dengan banyaknya tumbuhan yang ada, GLZoo menjadi paru-paru kota dan cadangan air resapan di Yogyakarta.
- 2) GLZoo memiliki beragam jenis satwa dan tumbuhan serta berbagai macam sarana prasarana yang ditawarkan. Namun demikian, harga tiket tetap terjangkau bagi para pengunjung.
- 3) Lebih dari 30 wahana dan fasilitas serta 470 satwa.
- 4) Lokasi GLZoo yang berada di kota, membuat jalurnya mudah dilalui. Dilengkapi dengan dua lahan parkir utama yang luas.
- 5) Tempatnya yang luas, bersih, dan asri membuat GLZoo menjadi tempat untuk berbagai macam acara dan kegiatan.
- 6) GLZoo memiliki staf khusus yang ahli sesuai dengan bidangnya dalam pengembangan dan pengelolaan.

**b. *Weaknesses* (kelemahan)**

- 1) GLZoo tidak pernah melakukan promosi dengan media konvensional.
- 2) Terbatasnya dana operasional GLZoo pada masa pandemi Covid-19.

**c. *Opportunities* (peluang)**

- 1) Sejarahnya yang panjang serta menjadi pionir satu-satunya tempat wisata berkonsep kebun raya dan kebun binatang di Kota Yogyakarta, membuat GLZoo bernilai tinggi daripada tempat wisata lainnya.
- 2) Mendapat dukungan penuh baik dari lembaga resmi, lembaga swasta, kelompok, atau individu terkait dengan pengembangan dan pengelolaan GLZoo, seperti subsidi, konservasi, pembangunan infrastruktur, atau pelestarian satwa dan tumbuhan.

**d. *Threats* (ancaman)**

- 1) Tidak semua lapisan masyarakat menyadari tentang pentingnya pelestarian satwa dan menjaga keseimbangan alam.
- 2) Beberapa wisatawan domestik lebih memilih tempat wisata gratis daripada bertarif.
- 3) Sikap atau perilaku konsumtif di zaman ini membuat masyarakat cenderung lebih sering menghabiskan waktu liburnya di tempat perbelanjaan.

## 2. Analisis 4P

Dasar bauran pemasaran pada metode analisis yang digunakan dalam proses rencana pemasaran strategis dengan target adalah struktur 4P, yang dapat diuraikan sebagai berikut: *product* (produk), *price* (harga), *promotion* (promosi), *place* (tempat atau distribusi), di mana keempat unsur ini dapat dipengaruhi dan disesuaikan (Vellas & Becherel, 2008: 142-147). Penerapan metode analisis 4P pada GLZoo sebagai objek perancangan untuk dapat memberikan hasil akhir yang tepat dan maksimal, berikut penjelasannya:

### a. *Product* (produk)

GLZoo memiliki 470 satwa serta berbagai macam wahana dan fasilitas (Gembira Loka Zoo, 2010: 1c). Kategori jenis hewan yang ada di GLZoo dibagi dalam lima kelas, yaitu:

- 1) Kelas amfibi: salamander meksiko, katak cakar afrika, katak pelangi malagasi, katak tomat, katak pohon hijau australia, katak budgett, katak pohon bibir putih.
- 2) Kelas aves: burung hantu, elang bondol, elang brontok, macau merah, julang emas, kakatua jambul kuning, macau biru emas, alap alap sulawesi, elang jawa, elang laut perut putih, merak hijau, nuri abu-abu afrika, nuri kabare atau kasturi raja, pelikan, rangkong badak, pinguin jackass atau penguin afrika.
- 3) Kelas mamalia: orang utan kalimantan, harimau sumatra, banteng, gajah sumatra, bekantan, beruang madu, lutung jawa, kapibara, kijang, binturong, kuda nil, landak jawa, lemur ekor cincin, macan dahan, linsang atau berang-berang, tapir asia, unta punuk satu, rusa timor, rusa tutul, simpanse, macan tutul jawa, walabi, tapir brazil.
- 4) Kelas pisces: ikan belida, ikan macan, ikan genghis khan, ikan piranha, ikan tomang.
- 5) Kelas reptilia: biawak pohon biru, kura-kura raksasa aldabra, biawak pohon hijau, kura-kura kepala chery, biawak bekari atau biawak pohon hitam, biawak bengalis, biawak komodo, biawak tegu, chameleon, iguana hijau, kadal lidah biru, kadal pensil, kura-kura dada merah, kura-kura indiana star.

Selain melihat satwa yang ada di lima zona tersebut, GLZoo juga memiliki fasilitas dan wahana yang bisa didapat dan digunakan, yaitu: Mayang Tirta, hotel, perkantoran, aula, panggung, masjid, restoran, *food court*, toilet; kursi roda, akses internet; gelang anak, kartu sobat satwa (KSS); kandang unta tema timur tengah, *petting zoo*, *zoo express*, Ninebot *scooter*, kolam sentuh, gajah tunggang, onta tunggang, kolam tangkap, terapi ikan, *banana boat orca*, skuter air, *all terrain vehicle (ATV)*, *bumper boat*, perahu kayuh, perahu motor (*speed boat*), perahu katamaran, transportasi keliling (Taring). GLZoo juga mengadakan kegiatan atraksi satwa, meliputi *bird show*, interaksi reptil, *feeding time*, dan gelar satwa terampil (Gembira Loka Zoo, 2010: 1c).

**b. Price (harga)**

Tabel 2. 1 Harga tiket masuk GLZoo periode 2021

<b>Harga Tiket Masuk Gembira Loka Zoo</b>			
<b>Periode: Januari-Desember 2021</b>			
No	Bulan	Senin-Kamis	Sabtu, Minggu, dan libur nasional
1	Januari	Rp60.000	Rp75.000
2	Februari	Rp60.000	Rp75.000
3	Maret	Rp60.000	Rp75.000
4	April	Rp60.000	Rp75.000
5	Mei	Rp60.000	Rp75.000
6	Juni	Rp60.000	Rp75.000
7	Juli	Rp60.000	Rp75.000
9	Agustus	Rp60.000	Rp75.000
10	September	Rp60.000	Rp75.000
11	Oktober	Rp60.000	Rp75.000
12	November	Rp60.000	Rp75.000

Syarat dan ketentuan berlaku

(Sumber: [www.bit.ly/3vxnjFQ](http://www.bit.ly/3vxnjFQ) waktu akses 17-10-2021)

Harga tiket masuk (HTM) GLZoo bulan Januari sampai Desember tahun 2021 pada hari Senin sampai Kamis sebesar Rp60.000 sedangkan untuk hari Sabtu, Minggu, dan libur nasional Rp75.000. Tarif ini berdasarkan syarat dan ketentuan yang berlaku. Bagi pengunjung yang datang berkelompok atau rombongan akan mendapat harga potongan khusus. Pengunjung dengan tinggi badan di atas 80 cm dikenakan biaya tiket normal. HTM GLZoo pada periode 2021 ini sudah termasuk paket kapal katamaran dan kereta taring (Rizka, 2021: 1a).

**c. Promotion (promosi)**

Pada bagian unsur promosi, GLZoo banyak menggunakan media dalam jaringan (daring) atau media baru (*new media*) sebagai kegiatan promosinya, seperti Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, dan situs web. Konten promosinya pun berbeda-beda, baik konten promosi resmi atau hanya konten pendukung promosi.

Akan tetapi, kegiatan promosi GLZoo belum cukup maksimal karena kurangnya upaya dalam memanfaatkan media lain yang memiliki banyak keunggulan dan manfaat, seperti media konvensional (media cetak dan media penyiaran). Apabila kegiatan promosi GLZoo menggunakan lebih banyak kategori media, dampak yang diberikan akan lebih luas.

**d. Place (tempat)**

GLZoo dan PT BAT berada di Jalan Kebun Raya Nomor 2, Kelurahan Rejowinangun, Kecamatan Kotagede, Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Berikut ini adalah penjelasan mengenai operasional GLZoo bulan Januari sampai Desember tahun 2021:

Tabel 2. 2 Jam buka GLZoo periode 2021

<b>Jam Buka Gembira Loka Zoo</b>		
<b>Periode: Januari-Desember 2021</b>		
No	Hari	Jam
1	Senin	09.00-15.00 WIB
2	Selasa	09.00-15.00 WIB
3	Rabu	09.00-15.00 WIB
4	Kamis	09.00-15.00 WIB
5	Jumat	Tutup/libur
6	Sabtu	08.30-16.00 WIB
7	Minggu	08.30-16.00 WIB
8	Libur nasional	08.30-16.00 WIB

(Sumber: [www.bit.ly/3vxnjFQ](http://www.bit.ly/3vxnjFQ) waktu akses 17-10-2021)

Kegiatan operasional GLZoo pada periode 2021 ini bersifat dapat diubah karena harus menaati dan menyesuaikan Peraturan Pemerintah (PP) tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) pada masa pandemi Covid-19. Berkaitan dengan itu, syarat dan ketentuan kunjungan ke GLZoo selama masa PPKM sebagai berikut: a) pembelian tiket dapat dilakukan secara langsung atau dapat dipesan secara *online*; b) GLZoo hanya menerima pengunjung atau wisatawan yang sudah

melakukan vaksinasi Covid-19 secara penuh dan dalam kondisi sehat walafiat; c) pengunjung diharapkan mempunyai aplikasi Peduli Lindungi untuk dapat digunakan dalam proses memindai (*scan*) kode QR (*quick response*) saat masuk dan keluar area GLZoo (Rizka, 2021: 1b).

### **3. Analisis *target audience***

Menurut Bilson (2003: 127-136) terdapat tiga faktor utama dalam melakukan analisis *target audience* melalui proses pengelompokan pasar ke dalam beberapa segmen yang berbeda, yakni segmentasi pasar (*market segmentation*), penargetan pasar (*market targeting*), dan penentuan posisi pasar (*market positioning*). Metode ini diterapkan dalam analisis *target audience* perancangan buku edukasi, berikut penjelasannya:

#### **a. Market segmentation (segmentasi pasar)**

##### 1) Geografi

- a) Wilayah : Indonesia
- b) Iklim : laut, tropis, musim
- c) Permukiman : pedesaan, perkotaan

##### 2) Demografi

- a) Usia : 16 sampai 18 tahun.
- b) Jenis kelamin : laki-laki, perempuan
- c) Ukuran keluarga : satu sampai dua.
- d) Daur hidup keluarga : pasangan yang memiliki anak remaja.
- e) Pendapatan keluarga : Rp1.400.000 sampai Rp2.000.000
- f) Pekerjaan : pelajar
- g) Pendidikan : Sekolah Menengah Atas (SMA)
- h) Agama : Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, Islam
- i) Kebangsaan : Indonesia

##### 3) Psikografi

- a) Kelas sosial : menengah
- b) Gaya hidup : sehat, ramah lingkungan
- c) Kepribadian : *koleris, plegmatis, sanguinis*

##### 4) Perilaku

- a) Manfaat yang dicari : informasi, edukasi

- b) Status pemakai : pemakai potensial, pemakai pertama
- c) Tingkat penggunaan : sedang
- d) Kesiapan membeli : tahu, berminat, bermaksud, ingin beli
- e) Sikap terhadap produk: menghargai, positif

**b. Market targeting (penargetan pasar)**

Yang menjadi fokus dalam target pasar pada perancangan ini adalah remaja, berkebangsaan Indonesia, berada di wilayah Indonesia, dengan iklim laut, tropis, dan musim, bertempat tinggal di pedesaan maupun perkotaan. Batas usia target pasar, dari 16 sampai 18 tahun dalam kategori remaja madya, dengan pendapatan keluarga sebesar satu juta empat ratus rupiah hingga dua juta rupiah.

Target pasar memiliki gaya hidup sehat dan ramah lingkungan, dengan kepribadian *koleris*, *plegmatis*, *sanguinis*. Manfaat yang dicari target pasar dari produk buku edukasi ini adalah informasi dan edukasi mengenai satwa yang ada di GLZoo.

**c. Market positioning (posisi pasar)**

Buku edukasi yang akan dibuat nantinya, memiliki informasi faktual, menarik, dan unik tentang beberapa satwa yang ada di GLZoo. Desain beserta unsur-unsurnya dibuat menurut tipe buku kesukaan remaja. Buku edukasi ini memiliki pesan informatif yang berguna bagi remaja untuk menumbuhkan sikap serta perilaku peduli terhadap pelestarian alam, satwa, dan ekosistemnya.

**C. State of the Art**

Pada bagian ini, *state of the art* (SOTA) menjelaskan terkait deskripsi secara runtut dengan tabel tentang hasil riset peneliti terdahulu, beserta temuan dan landasan teori berkaitan dengan perancangan yang akan dibuat. Hal ini bertujuan untuk meninjau perkembangan penelitian yang sudah ada sehingga dapat memberikan kontribusi dalam sebuah perancangan terbaru pada suatu bidang (Alsa, Hadjam, Muarifah, Prabawanti, Yuliasesti, Tentama, Basori, Siwi, Purwadi, Situmorang, Hidayah, Urbayatun & Yuzarion, 2021: 12-14). Berikut adalah tabel lima perancangan terdahulu dalam kurun waktu lima tahun terakhir

yang telah dijurnalkan. Tabel perancangan terdahulu memuat kelebihan dan kelemahan, serta persamaan dan perbedaan, terkait perancangan buku edukasi mengenai satwa GLZoo yang dibuat saat ini.

Tabel 2. 3 Jurnal perancangan terdahulu

No	Judul	Penulis	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	“Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka di Indonesia dengan Teknik <i>Watercolor</i> sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun”	Novita Pratiwi, Dhika Y. Yurisma, Florens D. Patricia	Jurnal Art Nouveau, volume 08, nomor 01, tahun 2019, STIKOM Surabaya	Buku edukasi mengenai satwa di Indonesia. Buku memuat gambar ilustrasi hewan dengan teks informasi.	Gambar ilustrasi menggunakan teknik <i>watercolor</i> . <i>Target audience</i> untuk masa anak-anak akhir.
2	“Cameras for Conservation: Wildlife Photography and Emotional Engagement with Biodiversity and Nature”	Emma Hanisch, Nancy L.	Jurnal Human Dimensions of Wildlife, volume 24, nomor 03, tahun 2019, Otago, New Zealand	Bertemakan kekayaan satwa serta aktivitas manusia dalam mempercepat laju kepunahan tanpa pelestarian.	Menguji ide melalui survei <i>online</i> apakah fotografi satwa liar dapat membuat ikatan emosional, minat belajar seseorang, dan kepedulian terhadap satwa.
3	“Perancangan Buku Ilustrasi Edukatif Upaya Pelestarian Ikan Hiu”	Cindy M., Hans K. Gunawan, Maria D.	Jurnal DKV Adiwarna, volume 01, nomor 08, tahun 2016, UKP Surabaya	Membuat buku edukasi tentang pengenalan dan pelestarian hewan bagi masyarakat Indonesia.	Buku terfokus pada pelestarian ikan hiu, dengan <i>target audience</i> yang luas. Menggunakan gambar ilustrasi tanpa gambar fotografi.
4	“Guidelines of the American Society of Mammalogists for the use of wild mammals in research and education”	W. L. Gannon, Robert S. Sikes, American Society of Mammalogists (ASM)	Journal of Mammalogy, volume 97, nomor 03, tahun 2016, ASM, United States of America	Penelitian dalam rangka pengembangan ilmu-ilmu pembelajaran mengenai satwa dengan media cetak buku.	Berupa buku paduan dan regulasi terkait penggunaan mamalia dalam penelitian dan pembelajaran.
5	“Perancangan Buku Ensiklopedia Insekta (Kumbang Tanduk) Menggunakan Teknik <i>Digital Painting</i> sebagai Upaya Pengenalan Pada Pelajar SMP”	Nino S. Pranata, Dhika Y. Yurisma, Florens D. Patricia	Jurnal Art Nouveau, volume 08, nomor 01, tahun 2019, STIKOM Surabaya	Membuat media berupa buku sebagai upaya pengenalan hewan.	Gambar menggunakan teknik <i>digital painting</i> tanpa menggunakan foto aslinya. <i>Target audience</i> praremaja.

(Sumber: Gunawan, Cindy & Hans, 2015; Hanisch & Nancy, 2019; Pranata, Dhika & Florens, 2019; Pratiwi, Dhika & Florens, 2019; Sikes & Gannon, 2011)

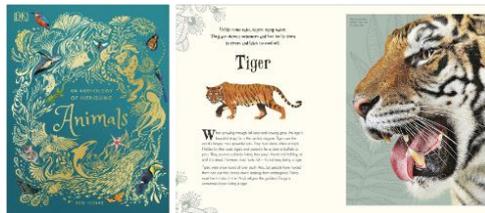
## D. Referensi Perancangan

Terdapat lima referensi perancangan berupa media cetak berbentuk buku yang memuat gambar dan informasi satwa yang ada di berbagai belahan dunia. Kelima buku ini menjadi referensi perancangan buku edukasi mengenai satwa yang ada di GLZoo, dengan menggabungkan hasil survei tipe buku kesukaan remaja sebagai patokan. Berikut kelima buku tersebut:

### 1. *An Anthology of Intriguing Animals*

Buku ensiklopedia hewan karya Ben Hoare, terbitan pertama pada 2 Oktober 2018, menampilkan lebih dari 100 hewan secara terperinci. Buku berukuran 28,27 x 22,22 x 2,87 cm dengan total 224 halaman. Buku ini dibuat untuk *target audience* anak-anak dan praremaja. Konten di dalam buku, diatur dari yang terbesar hingga yang terkecil. Wujud satwa ditampilkan dengan teknik fotografi dan ilustrasi, beserta teks penjelasan yang deskriptif. Menggunakan bahan timah pada bagian sampul dengan tepi berlapis warna emas dan pita untuk pembungkus buku.

Secara keseluruhan, buku ini berhasil tepat sasaran dalam konteks mengolah unsur visual, karakter, dan informasi mengenai satwa bagi *target audience* anak-anak dan praremaja. Selain itu, nilai edukasi yang terkandung, dapat menjadi perantara bagi *audience* yang tidak bisa mengetahui berbagai jenis satwa secara langsung. Berikut tampilan buku tersebut:

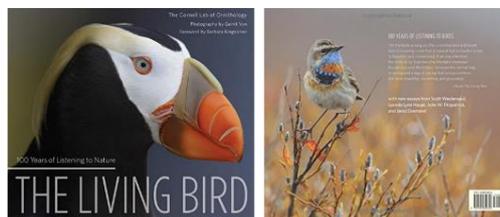


Gambar 2. 2 Tampilan buku *An Anthology of Intriguing Animals*  
(Sumber: [www.bit.ly/3jvc4ZR](http://www.bit.ly/3jvc4ZR) waktu akses 22-10-2021)

### 2. *The Living Bird: 100 Years of Listening to Nature*

Buku karya Gerrit Vyn, seorang fotografer satwa liar yang berbasis di Portland, Amerika. Buku terbitan 15 September 2015, berukuran 24,76 x 28,57 x 1,9 cm dengan total 201 halaman yang memuat 250 gambar. Dibuat untuk *target audience* remaja dan dewasa, isi buku memuat eksplorasi hubungan burung dengan manusia, ditampilkan melalui fotografi beserta teks penjelas yang terperinci.

Dapat ditarik simpulan bahwa buku ini tidak hanya memperlihatkan keindahan burung secara visual, namun, juga menggiring pembaca untuk lebih dalam memahami ide naturalis, terkait hubungan burung dengan manusia sebagai indikator kesehatan alam dan perubahan lingkungan. Nilai edukasi yang terkandung di dalam buku, menciptakan pola pikir positif terhadap alam dan makhluk hidupnya. Selain itu, buku ini kaya akan informasi mengenai 100 spesies burung Amerika Utara yang diabadikan di medan eksotis dan terkenal, seperti Kutub Utara Rusia hingga hutan Arkansas. Berikut tampilan buku tersebut:



Gambar 2. 3 Tampilan buku *The Living Bird: 100 Years of Listening to Nature* (Sumber: [www.bit.ly/3pxbYo4](http://www.bit.ly/3pxbYo4) waktu akses 22-10-2021)

### 3. *First Animal Encyclopedia Rainforests*

Buku ensiklopedia karya Anita Ganeri, terbitan pertama 2 Desember 2014, berukuran 28,14 x 22 x 0,99 cm dengan total 64 halaman. Wujud satwa ditampilkan dalam gambar dengan teknik gabungan antara fotografi dan ilustrasi penuh warna. Isi buku membahas kehidupan satwa yang ada di hutan hujan, dibuat khusus untuk *target audience* anak-anak dan remaja.

Secara keseluruhan, buku ini memiliki nilai edukasi dalam memberikan informasi sebagai pengenalan pertama tentang kehidupan satwa di hutan hujan, meliputi bagaimana satwa di hutan hujan menghabiskan hidupnya, berburu makanan, membesarkan anak, atau membuat sarang persembunyian. Buku ini berhasil mengolah unsur visual, karakter, dan informasi yang ada untuk *audience* anak-anak dan remaja. Berikut tampilan buku tersebut:



Gambar 2. 4 Tampilan buku *First Animal Encyclopedia Rainforests* (Sumber: [www.bit.ly/3pwzRwj](http://www.bit.ly/3pwzRwj) waktu akses 22-10-2021)

#### 4. *Our Planet: The One Place We All Call Home*

Buku karya Matt Whyman, terbitan 19 November 2019, menggabungkan teknik fotografi dengan ilustrasi dari seniman terkenal, Richard Jones. Berukuran 34 x 24,13 x 1,27 cm dengan total 96 halaman, untuk *target audience* remaja dan dewasa.

Secara keseluruhan, pembaca buku ini akan dapat merasakan keindahan alam yang ada, seperti tenggelam di lanskap es atau menyusuri lautan. Unsur-unsur visual pada buku ini tersusun dengan baik sehingga menimbulkan perasaan senang dan tidak membosankan. Buku ini memuat informasi mengenai bagaimana makhluk hidup saling berhubungan, untuk menciptakan suatu ekosistem di Bumi ini. Berikut tampilan buku tersebut:



Gambar 2. 5 Tampilan buku *Our Planet: The One Place We All Call Home* (Sumber: [www.bit.ly/3b6qCu8](http://www.bit.ly/3b6qCu8) waktu akses 22-10-2021)

#### 5. *Zoology: Inside the Secret World of Animals*

Buku karya DK Smithsonian berasosiasi dengan Smithsonian Institution, terbitan 8 Oktober 2019, berukuran 30,81 x 25,88 x 3,4 cm dengan total 416 halaman. Buku ini memiliki *target audience* dewasa, karena konten dan unsur-unsur buku bersifat formal, memuat tentang kerajaan satwa dari jenisnya dengan pendekatan *head to toe* (menyeluruh).

Dapat disimpulkan bahwa buku ini cocok menjadi benda koleksi, karena konten yang ada dibuat secara khusus, tidak dapat dilihat di tempat lain. Oleh karena itu, buku ini memiliki keunikan dan nilai lebih bagi pemiliknya. Berikut tampilan buku tersebut:



Gambar 2. 6 Tampilan buku *Zoology: Inside the Secret World of Animals* (Sumber: [www.amzn.to/30LLg0G](http://www.amzn.to/30LLg0G) waktu akses 22-10-2021)

## **E. Landasan Teori**

### **1. Buku sebagai media edukasi**

Menurut Arsyad (2009: 3-7) menjelaskan bahwa kata media adalah bentuk jamak dari kata *medius* yang berasal dari bahasa Latin, di mana secara harafiah memiliki arti perantara atau pengantar. Media dalam proses edukasi diartikan sebagai alat-alat untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.

Sudjana & Rivai (2001: 2-7) mengungkapkan bahwa buku sebagai salah satu media edukasi yang sering digunakan sejak dahulu hingga saat ini. Penggunaan media tersebut tidak dinilai dari segi kecanggihan, melainkan dari fungsi, peranan, dan tujuan edukasi yang ingin dicapai.

### **2. Karakteristik buku edukasi**

Terdapat beberapa elemen atau unsur visual dalam sebuah buku edukasi. Hal tersebut bersifat satu kesatuan, dalam membentuk buku edukasi secara keseluruhan. Berikut penjelasannya:

#### **a. Gambar dan foto dalam buku edukasi**

Gambar atau foto yang ada di dalam sebuah buku edukasi, memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) bersifat konkret, faktual, dan lebih realistis dalam menunjukkan pokok masalah, 2) menjelaskan masalah pada bidang apa saja, untuk tingkat usia berapa saja, 3) mengatasi ruang dan waktu, 4) mengatasi keterbatasan penglihatan dengan mata telanjang, 5) relatif murah, mudah didapat, dan mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus (Sadiman, Rahardjo, Haryono & Rahardjito, 2011: 29-30).

#### **b. Teks dan bahasa dalam buku edukasi**

Perancangan buku edukasi mengenai satwa di GLZoo, menggunakan teks deskripsi dengan bahasa informal. Pemilihan tersebut berdasarkan hasil observasi dan survei kepada 32 remaja yang telah dilakukan pada bulan Oktober 2021.

Menurut Kosasih & Wibowo (2020: 1-2) mengungkapkan bahwa teks deskripsi adalah teks yang menjelaskan suatu objek atau keadaan secara terperinci. Oleh karena itu, teks deskripsi mampu membawa pembaca untuk membayangkan objek aslinya secara detail.

### **c. Ruang dan *layout* dalam buku edukasi**

Menurut Putra (2021: 9-10), ruang dapat dikategorikan dalam dua unsur, yaitu objek (*figure*) dan latar belakang (*background*). Ruang dalam buku edukasi berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata pembaca serta menjadi penyatu atau pemisah unsur-unsur *layout*.

Perancangan buku edukasi ini menggunakan *layout* formal. Hal itu berdasarkan hasil survei pada bagian pemilihan tata letak. Para remaja lebih menyukai *layout* dengan tipe formal, rapi, dan berpola, daripada *layout* informal. Menurut Sudjana & Rivai (2001: 20-23) *layout* formal tampak pada susunan unsur visual, yang terbagi menjadi bagian sama sebangun (simetris).

### **d. Warna dalam buku edukasi**

Warna menjadi bagian penting dalam perancangan suatu media, karena dapat menampilkan kesan dan citra tertentu. Pemilihan dalam penggunaan warna, harus sesuai konsep dan tujuan suatu media, untuk mencapai hasil yang maksimal (Sudjana & Rivai, 2001: 24-25).

Oleh sebab itu, warna yang digunakan pada perancangan buku edukasi ini, harus dapat mewakili satwa, alam, dan GLZoo itu sendiri. Sehingga citra yang dihasilkan akan sesuai dengan tujuan perancangan, bagi *target audience* remaja. Warna tersebut meliputi, warna identitas GLZoo, warna berjenis *analogous*, warna dengan karakteristik sejuk, dan palet warna alam beserta ekosistemnya.

Menurut Putra (2021: 28-29) warna *analogous* dalam lingkaran warna, saling berdekatan satu sama lain. Dengan kombinasi harmonis yang terang dan ceria, skema warna jenis ini sering terlihat di alam. Dari hijau ke ungu melalui biru, warna tersebut menenangkan dan menyenangkan untuk dilihat.

## **3. Fotografi satwa**

Perancangan buku edukasi menggunakan fotografi untuk menampilkan wujud objek yang dipilih sebagai isi atau konten. Objek meliputi GLZoo beserta satwa yang ada di sana. Pemilihan tersebut berdasarkan hasil survei bahwa para remaja menyukai gambar fotografi dalam sebuah buku. Namun,

dalam konteks ini, teori lebih menekankan pada jenis fotografi satwa karena sebagai objek utama dalam buku edukasi yang dibuat.

Fotografi satwa atau foto fauna adalah jenis fotografi dengan objek utama berbagai jenis binatang, baik tunggal maupun kelompok, dengan menampilkan daya tarik objek tersebut melalui aktifitas dan interaksinya (Karyadi, 2017: 18-20).

#### **a. Peralatan fotografi satwa**

Menurut Nugrahaajati & Targo (2011: 76-77) dalam kegiatan fotografi satwa, menggunakan lensa jarak jauh (*tele*) 200 mm atau lebih dan *tele converter*. Penggunaan lensa yang tepat memudahkan dalam mendapatkan gambar satwa.

Karyadi (2017: 28-30) menjelaskan bahwa selain bagian utama kamera, terdapat peralatan pendukung yang penting untuk digunakan dalam kegiatan fotografi. Berkaitan dengan itu, peralatan pendukung fotografi yang digunakan untuk perancangan buku edukasi ini adalah: 1) *charger* dan baterai cadangan, 2) kartu memori cadangan, 3) filter, 4) tripod, 5) tas kamera, 6) memakai pakaian yang tidak mencolok.

#### **b. Pengaturan kamera dalam fotografi satwa**

Bagian kandang di kebun binatang, menggunakan pagar besi atau anyaman dari kawat. Oleh karena itu, pengaturan kamera harus dapat menyesuaikan keadaan tersebut. Berikut aturan yang tepat: 1) mode manual, 2) *aperture* selebar mungkin, 3) *shutter speed* mengikuti *focal length* atau lebih cepat, 4) *ISO* serendah mungkin, 5) *picture style* standar atau *vivid* dengan ketajaman yang cukup, 6) *anti shake* aktif (Dharsito & Wibowo, 2014: 205).

Menggunakan format dalam bentuk *file RAW* karena kualitas gambar yang dihasilkan lebih maksimal, relatif tanpa adanya kompresi. Walaupun memiliki ukuran yang lebih besar, serta untuk membuka *file* jenis ini membutuhkan *software* khusus, hasil *file RAW* lebih akurat baik dari sisi detail maupun warna gambar. Jika memiliki memori kamera dengan kapasitas besar, alangkah lebih baik menggunakan gabungan format *file RAW + JPEG* (Dharsito, 2015: 62-63; 2016: 101).

### c. Teknik fotografi satwa

#### 1) Jenis pengambilan gambar dalam fotografi satwa

Terdapat banyak jenis istilah pengambilan gambar dengan kamera (*camera shot types*) yang ada di bidang fotografi. Meskipun begitu, pada perancangan buku edukasi ini, hanya menggunakan empat jenis pengambilan gambar karena menyesuaikan satwa di GLZoo sebagai objek utamanya. Keempat jenis tersebut, sebagai berikut:

##### a) *Extreme close up*

Pengambilan gambar dengan *extreme close up* (ECU) atau *detail shot*, fokus memperlihatkan bagian tertentu, seperti keunikan atau ciri khas dari objek foto (Id.andrography, 2014: 44).

##### b) *Medium close up*

Pengambilan gambar dengan *medium close up* (MCU), fokus memperlihatkan objek foto dari kepala sampai pundak atau dada. Jenis ini digunakan untuk menampilkan karakter objek dari ekspresi yang dibuat (Id.andrography, 2014: 47).

##### c) *Medium shot*

Pengambilan gambar dengan *medium shot* (MS), fokus dalam memperlihatkan objek foto dari kepala sampai bagian pinggang. Jenis ini dapat menampilkan detail objek tanpa keseluruhan tubuh. Selain itu, *medium shot* dapat berfungsi untuk menceritakan aktivitas objek foto dengan ekspresi dan bahasa tubuhnya (Id.andrography, 2014: 47-48).

##### d) *Full shot*

Pengambilan gambar dengan jenis *full shot* (FS), fokus dalam memperlihatkan seluruh bagian tubuh objek foto, dari ujung kepala sampai ujung kaki (Limbong, Napitupulu & Sriadhi, 2020: 29).

#### 2) Sudut pengambilan gambar dalam fotografi satwa

Dalam konteks teknik fotografi satwa, berikut ini adalah sudut pengambilan gambar (*camera angle*), yang akan digunakan untuk memotret satwa, sebagai objek utama perancangan buku edukasi. Ada tiga macam sudut, yaitu:

a) *High angle*

Pengambilan gambar dengan sudut *high angle*, menempatkan posisi kamera berada di atas objek foto (Limbong dkk., 2020: 24). Sudut ini digunakan untuk memotret satwa yang berada di tanah, seperti hewan melata atau reptilia.

b) *Eye level*

Pengambilan gambar dengan sudut *eye level (normal shot)*, menempatkan posisi kamera berada sejajar dengan mata objek foto (Limbong dkk., 2020: 23). Sudut ini digunakan untuk memotret satwa mamalia.

c) *Low angle*

Pengambilan gambar dengan sudut *low angle*, menempatkan posisi kamera berada di bawah objek foto (Limbong dkk., 2020: 23). Sudut ini digunakan untuk memotret satwa aves, yang sering berada di atas pohon atau di ketinggian tertentu.

#### **4. Gambar ilustrasi dalam buku edukasi**

Selain menggunakan fotografi, wujud satwa GLZoo ditampilkan dengan gambar ilustrasi realis secara digital, dengan perangkat lunak (*software*) komputer tertentu. Hal itu berdasarkan hasil observasi dan survei terkait elemen atau unsur buku yang disukai para remaja.

Menurut Siswandi & Yoyok (2008: 34-35) menjelaskan bahwa ilustrasi realis adalah proses menggambar objek atau model, sesuai dengan bentuk asli yang sebenarnya. Kesesuaian tersebut meliputi, visual, ukuran, anatomi, proporsi, dan keadaan.

#### **5. Tipografi dalam buku edukasi**

Berdasarkan hasil survei, para remaja lebih memilih buku dengan karakter huruf informal. Oleh sebab itu, huruf yang digunakan dalam perancangan buku edukasi ini, menyesuaikan hasil tersebut. Jenis huruf yang digunakan adalah *sans serif* dan *decorative*. Menurut Putra (2021: 64-65) *sans serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki *serif* (lentik) di bagian ujung huruf, sedangkan *decorative* (dekoratif) adalah jenis huruf yang dibuat secara khusus, menurut dengan tema atau konsep suatu perancangan.