

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SATWA ENDEMIK BALI SEBAGAI SARANA EDUKASI UNTUK ANAK - ANAK DI TK NEGERI BELANTIH

Kadek Widia Putra¹, I Gede Yudha Pratama², I Gusti Ayu Widiari Widyaswari³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: kadekwidia08@gmail.com¹, yudha.pratama@idbbali.ac.id², widiariwidyaswari@idbbali.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Maret, 2023
Accepted : April, 2023
Publish online : Mei, 2023

ABSTRACT

The island of Bali has biodiversity, including protected endemic animals. However, these animals are not widely known by the public, especially children in several areas of Bali, including Belantih Village. Therefore, the author aims to design a learning media for children in Belantih State Kindergarten in the form of an illustration book with the theme of Bali's endemic animals. The method used in this research are observation, interviews, documentation, literature and internet studies. To achieve this goal, the author needs a promotional media with the concept of "Beauty of Nature". The media designed in this research are illustration books, coloring books, posters, x-banners, box packaging, t-shirts, tote bags, stickers and mini figures. Through these media, it is hoped that they will be able to provide education about Bali's endemic animals to children in Belantih State Kindergarten.

Keywords: Illustration Book, Bali Endemic Animals, Nature

ABSTRAK

Pulau Bali memiliki keanekaragaman hayati, diantaranya adalah satwa-satwa endemik yang dilindungi. Akan tetapi satwa-satwa tersebut belum begitu banyak diketahui oleh masyarakat khususnya anak-anak di beberapa daerah Bali, diantaranya adalah Desa Belantih. Oleh karena itu penulis bertujuan untuk merancang media belajar untuk anak-anak di TK Negeri Belantih berupa buku ilustrasi yang bertemakan satwa endemik Bali. Metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, kepustakaan dan kajian internet. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis membutuhkan media promosi dengan konsep "Beauty of Nature". Media yang dirancang dalam penelitian ini adalah buku ilustrasi, buku mewarnai, poster, x-banner, box packaging, t-shirt, tote bag, stiker dan mini figure. Melalui media-media ini diharapkan mampu untuk memberikan edukasi mengenai satwa endemik Bali terhadap anak-anak di TK Negeri Belantih.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Satwa Endemik Bali, Alam

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki berbagai tipe ekosistem yang masing-masing memiliki jenis satwa yang berbeda-beda dan keunikannya masing-masing. Meskipun kaya dengan keanekaragaman satwa, Indonesia juga memiliki daftar panjang tentang satwa liar yang terancam punah. Penyebab kepunahan satwa biasanya diakibatkan oleh kerusakan habitat dan perburuan liar oleh masyarakat. Berkurangnya luas hutan menjadi faktor penting terancam punahnya satwa liar di Indonesia. Konversi hutan menjadi perkebunan sawit, tanaman industri dan pertambangan menjadi ancaman serius bagi kelestarian satwa liar, termasuk satwa langka seperti orangutan, Harimau Sumatera, dan Jalak Bali. Perburuan satwa liar itu juga sering berjalan seiring dengan pembukaan hutan alami.

Kerusakan hutan dan perburuan liar memang menjadi faktor utama berkurangnya satwa-satwa di alam liar. Di Bali sendiri ada beberapa satwa yang saat ini sudah berstatus satwa yang dilindungi, seperti Jalak Bali, Rusa Timor dan Penyu. Menurut data dari IUCN Red List Jalak Bali berada dalam status critically endangered atau terancam punah, dengan penurunan populasi ditahun 2020 sebanyak 49 ekor [1]. Satwa-satwa ini berada dalam status dilindungi karena seringnya perburuan liar yang dilakukan masyarakat sehingga jumlah satwa-satwa ini menjadi semakin berkurang. Ini mungkin disebabkan karena satwa-satwa ini memiliki harga yang cukup mahal dipasaran ataupun kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap satwa-satwa ini sehingga masyarakat memburunya dengan liar tanpa mengetahui bahwa satwa yang mereka buru berada dalam status hampir punah. Hal ini sudah pernah terjadi terhadap salah satu satwa endemik Bali, yaitu Harimau Bali yang kini sudah dinyatakan punah oleh pemerintah karena tidak terkontrolnya perburuan liar yang dilakukan masyarakat dulu.

Kegiatan berburu memang merupakan salah satu hobi di beberapa kalangan masyarakat, khususnya yang hidup didaerah pedesaan. Di desa Belantih misalnya, berburu hewan seperti burung, landak dan rusa cukup diminati masyarakat setempat, baik dewasa, remaja ataupun anak-anak yang sekedar menggunakan ketapel. Kegiatan berburu di desa Belantih sudah dilakukan selama berpuluh-puluh tahun lamanya, sampai saat ini sudah tidak ada lagi salah satu jenis satwa liar yang bisa ditemukan di desa Belantih yaitu Jalak Bali. Menurut I Made Sarwa, salah satu penduduk di desa Belantih dan selaku kepala dusun di banjar Pangkung mengatakan bahwa saat Made Sarwa

masih kecil burung Jalak Bali sangat sering ditemukan, baik dikebun atau di hutan setempat. Namun karena seringnya diburu oleh masyarakat setempat, burung Jalak Bali saat ini sudah tidak bisa ditemukan lagi disana. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan terhadap anak-anak berumur 6-10 tahun di desa Belantih, kecamatan Kintamani, kabupaten Bangli mengenai keberadaan satwa dilindungi di Bali, ditemukan bahwa sebagian besar dari anak-anak tersebut tidak mengetahui tentang keberadaan satwa-satwa ini. Sebagian besar satwa yang mereka ketahui hanya satwa yang sering muncul di televisi atau sekitar rumah mereka, seperti singa, gajah anjing dan ayam. Bahkan sebagian besar dari anak-anak yang penulis wawancarai tidak mengetahui tentang keberadaan satwa Jalak Bali. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah sarana edukasi yang efektif untuk anak, agar satwa-satwa ini bisa dikenal pada usia dini. Pemahaman mengenai satwa-satwa endemik Bali seharusnya bisa mulai diperkenalkan dari sekolah dasar ataupun taman kanak-kanak, agar sejak dini anak-anak bisa menumbuhkan rasa sayang dan peduli terhadap satwa-satwa ini.

Menurut Ni Nyoman Sukaraba, S.Pd.AUD selaku guru pengajar di Taman Kanak-Kanak Negeri Belantih, anak-anak didik tidak begitu diajarkan tentang satwa-satwa endemik Bali, anak-anak didik hanya diajarkan satwa yang berada disekitar lingkungan, hewan ternak serta satwa yang ada dibuku persediaan sekolah. Ibu Sukaraba juga menambahkan kalau anak-anak didik sangat antusias dalam mengikuti pelajaran seni dan fisik motorik, misalnya seperti membaca buku bergambar dan membuat kerajinan. Peran gambar atau ilustrasi sangat baik digunakan untuk membantu dan mempercepat pemahaman anak terhadap materi yang diberikan. Oleh karena itu penulis bertujuan untuk merancang buku ilustrasi bertema satwa endemik Bali khususnya satwa-satwa yang dilindungi sebagai sarana edukasi di TK Negeri Belantih. Dengan memanfaatkan ilustrasi, anak-anak akan mudah memahami materi yang diberikan, selain itu ilustrasi juga bisa menarik minat anak-anak untuk membaca atau sekedar melihat-lihat buku, dengan begitu besar atau kecilnya informasi akan bisa tersampaikan kepada anak-anak. Buku ilustrasi yang dirancang akan berupa informasi dasar mengenai satwa-satwa endemik Bali, dengan ilustrasi-ilustrasi yang menarik. Penulis berharap perancangan buku ilustrasi ini mampu untuk memberikan edukasi terhadap masyarakat khususnya anak-anak terhadap satwa-satwa endemik Bali, khususnya yang dilindungi.

METODE PENELITIAN

Pada metode pengumpulan data penulis menggunakan dua metode pendekatan, yaitu metode pengumpulan data primer dan metode pengumpulan data sekunder.

Metode Pengumpulan Data Primer

Adalah Sumber informasi diperoleh melalui wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi langsung di lapangan [2].

a. Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung [3]. Penulis melakukan pengamatan di beberapa tempat dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam perancangan buku ilustrasi. Adapun observasi yang dilakukan adalah ke TK Negeri Belantih dengan tujuan untuk mendapatkan informasi sekolah, fasilitas sekolah dan media-media pembelajaran yang disediakan di sekolah. Kedua penulis melakukan observasi di lokasi yang terdapat satwa-satwa endemik Bali, dengan tujuan untuk mendapat informasi mengenai satwa endemik Bali dan referensi foto yang nantinya akan dipergunakan dalam perancangan buku ilustrasi. Lokasi-lokasi tersebut diantaranya adalah Saba Asri sea Turtle Conservation dan Bali Bird Park.

b. Metode Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden [4]. Metode ini dilakukan untuk memperoleh jawaban berdasarkan perspektif orang yang di wawancarai, bukan perspektif dari si penulis. Penulis melakukan wawancara terbuka dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada guru-guru di TK Negeri Belantih dan salah satu guru menggambar anak-anak.

c. Metode Dokumentasi

Penulis mengumpulkan beberapa foto dan video dari beberapa satwa endemik Bali serta situasi di TK Negeri Belantih, yang nantinya data ini bertujuan untuk mempermudah proses perancangan desain dari buku ilustrasi yang akan dirancang.

Pengumpulan Data Sekunder

Adalah sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer (Sugiyono, 2016).

a. Metode Kepustakaan

Dengan metode ini penulis mendapatkan data – data dari penelitian sejenis ataupun yang ada kaitannya dengan penelitian yang sedang dikerjakan.

b. Kajian Internet

Teknologi Informasi saat ini memungkinkan untuk melakukan pencarian data atau informasi menggunakan internet yaitu media yang sangat mudah dan cepat. Dalam hal ini, data yang dicari adalah data yang berkaitan dengan permasalahan objek yang diangkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Analisa yang didapat dari data-data yang penulis telah kumpulkan, maka dapat diketahui bahwa masih banyak anak-anak, khususnya di daerah desa Belantih yang belum mengetahui keberadaan satwa-satwa endemik Bali. Pada data observasi ditemukan bahwa materi mengenai satwa endemik masih belum diberikan kepada anak-anak, begitu juga guru pengajar yang belum berinisiatif untuk mengajarkan informasi ini dengan anak-anak didik mereka. Oleh karena itu penulis bertujuan untuk merancang buku ilustrasi bertema satwa endemik Bali dengan judul “Mengetahui Satwa Endemik Bali”, sehingga anak-anak bisa mengetahui satwa-satwa unik ini sejak dini. Buku, pada umumnya memiliki sifat yang lebih praktis karena hanya membutuhkan sumber cahaya untuk membacanya. Berbeda dengan dengan peralatan elektronik atau media lainnya yang membutuhkan bantuan listrik yang berasal dari sumber yang belum memiliki cukup teknologi untuk digunakan tanpa habis [5].

Analisa SWOT

Analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) yaitu analisis untuk mendapatkan strategi yang berguna atau efektif yang diterapkan sesuai pasar dan keadaan publik saat itu, peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*) dipakai untuk mengetahui lingkungan luar atau eksternal kemudian kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*) yang didapatkan melalui analisis dalam perusahaan atau internal (Galavan, 2014) Berikut adalah Analisa SWOT yang penulis lakukan saat menganalisa objek kasus:

1. Kekuatan (*strength*)

- a. Buku ilustrasi berisikan informasi dan gambar satwa-satwa endemik yang cukup jarang ditemui atau diketahui anak-anak.

- b. Media bergambar sangat baik digunakan sebagai saran belajar anak TK.
 - c. Terdapat banyak referensi gambar untuk anak-anak, seperti tumbuh-tumbuhan dan pohon.
 - d. Mudah digunakan anak-anak.
- 2. Kelemahan (*weakness*)**
- a. Bagi anak yang belum bisa membaca harus didampingi orang tua atau guru pengajar.
 - b. Media berupa buku kurang diminati anak-anak.
 - c. Media yang terbuat dari kertas mudah dirusak oleh anak-anak.
- 3. Peluang (*opportunity*)**
- a. Informasi mengenai satwa endemik masih belum banyak diketahui.
 - b. Dapat merangsang minat belajar anak melalui ilustrasi-ilustrasi menarik.
 - c. Dapat merangsang minat baca anak melalui suguhan ilustrasi.
 - d. Buku dapat mengurangi penggunaan media digital di usia dini.
- 4. Ancaman (*threat*)**
- a. Media lain yang lebih diminati anak seperti, video, animasi dan mobile game.
 - b. Minat baca anak-anak yang rendah.

Analisa VALS

VALS adalah menganalisa dan menilai masyarakat berdasarkan sikap, kebutuhan, keinginan, kepercayaan, dan demografi untuk menganalisis dan mengevaluasi kehidupan masyarakat.

1. Value

- a. Anak-anak yang lebih suka gambar dibanding tulisan
- b. Anak-anak yang memiliki ketertarikan dengan seni rupa.

2. Attitude

- a. Anak-anak yang tidak bisa diam.
- b. Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

3. Lifestyle

- a. Anak-anak yang gemar menggambar

Target Segmentasi Pasar

1. Demografi

Dari segi demografi target pasar yang ingin dicapai adalah anak-anak berumur 6-7 tahun. Dengan jenjang pendidikan di Taman Kanak-Kanak. Serta dari semua kalangan kelas sosial

2. Geografi

Secara geografis target utama dari perancangan ini adalah Desa Belantih, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli.

3. Psikografi

Target pasar yang ingin dituju adalah anak-anak yang memiliki ketertarikan tentang alam dan menggambar.

4. Behaviour

Dari segi behaviour akan ditunjukkan kepada anak-anak yang aktif, senang menggambar serta memiliki rasa ingin tau yang tinggi.

Strategi Media

Strategi media yang akan digunakan dibagi menjadi dua, yaitu media utama terdiri dari buku ilustrasi, buku mewarnai dan poster, sedangkan media penunjang terdiri dari *x-banner*, *box packaging*, *t-shirt*, *tote bag*, stiker dan *mini figure*.

Strategi Kreatif

a. Pesan

Pesan yang terdapat dalam media utama buku ilustrasi serta media pendukung lainnya akan dibuat secara informatif dan persuasive, sehingga anak-anak TK Negeri Belantih bisa mudah memahami informasi yang diberikan dan juga mampu untuk mengajak anak-anak untuk membaca, menulis dan menggambar.

b. Strategi Visual

Visualisasi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi untuk TK Negeri Belantih adalah menggunakan teknik ilustrasi digital dengan pemilihan tipografi sans serif yang memiliki karakteristik santai dan simpel. Pada pengaplikasian warna, akan dipilih warna-warna yang cerah namun tetap sesuai dengan warna asli dari objek yang akan digambar.

c. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan pada buku ilustrasi yang dirancang adalah gaya flat design. Penggunaan gaya visual ini bertujuan agar media yang disajikan lebih menarik dan tidak terkesan serius dimata anak-anak.

d. Positioning

Desain dari buku ilustrasi memiliki keunikan yaitu penggunaan gaya visual flat design dengan ilustrasi yang mayoritas menggunakan bentuk-bentuk sederhana, seperti kotak, bulat, garis dan segitiga. Selain itu ilustrasi akan dibuat dengan warna-warna yang cerah dan beragam, namun tetap konsisten dengan warna yang berada di alam.

Konsep Desain

Berdasarkan hasil dari brainstorming diatas, penulis mendapatkan beberapa *keyword* , yaitu edukatif, ceria dan alam. Nantinya *keyword* ini akan digunakan sebagai acuan dasar pada konsep desain yang akan dirancang. Dari ketiga kata kunci tersebut didapatkanlah konsep “ *Beauty of Nature*” atau yang berarti “Keindahan Alam”. Melalui konsep ini penulis ingin merancang desain yang mampu untuk mengajak anak untuk melihat dan mengapresiasi keindahan alam, khususnya satwa-satwa endemik Bali.

Dari konsep “*Beauty of Nature*” penulis akan merancang media berupa buku ilustrasi, dimana buku ilustrasi ini akan menampilkan satwa-satwa endemik Bali beserta habitatnya dialam. Dalam buku ilustrasi ini penulis ingin mengajak *audience* atau dalam penelitian ini anak-anak TK Negeri Belantih untuk melihat keindahan alam sekitar kita, baik itu dari satwa-satwa yang beragam dan habitatnya yang indah. Dengan menggunakan warna-warna yang cerah, penulis juga ingin menampilkan suasana yang ceria didalam buku ilustrasi ini.

Visualisasi Media

1. Buku Ilustrasi



Gambar 1. Tampilan Desain Isi dari Buku Ilustrasi Satwa Endemik (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2. Buku Mewarnai



Gambar 2. Tampilan Desain Buku Mewarnai (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



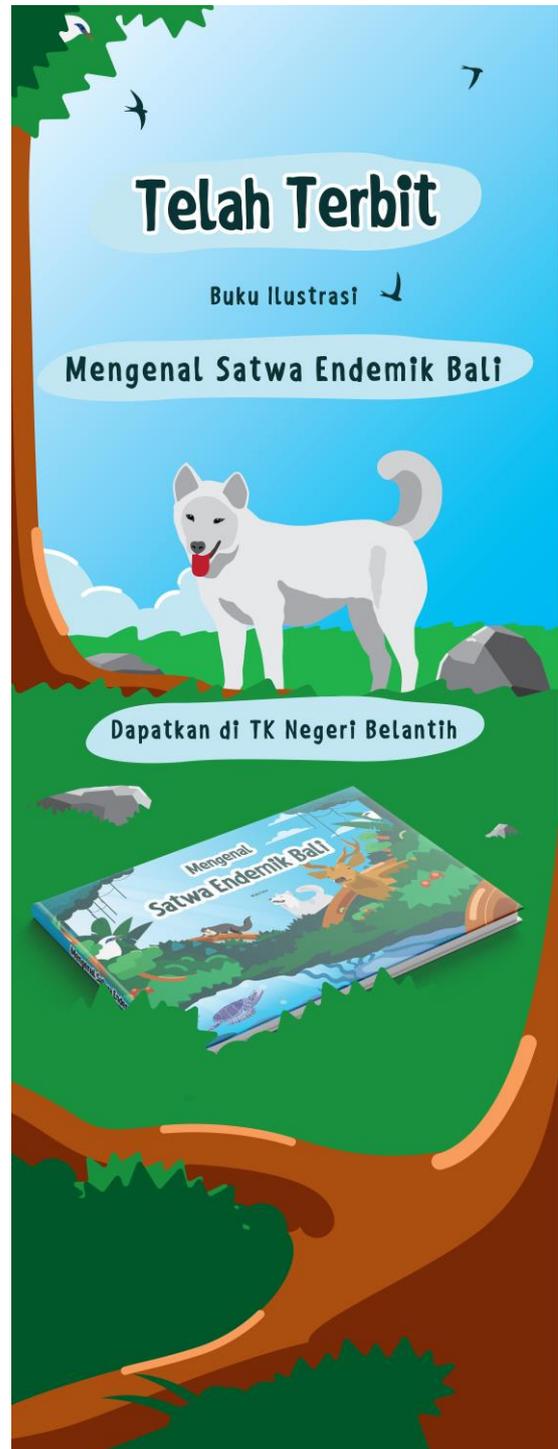
Gambar 3. Tampilan Desain Mokcup Buku
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

3. Poster



Gambar 4. Tampilan Desain Poster
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

4. X-Banner



Gambar 5. Tampilan Desain X-Banner
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

5. Box Packaging



Gambar 6. Tampilan Desain Box Packaging (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

6. T-Shirt



Gambar 7. Tampilan Desain T-Shirt (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

7. Tote Bag



Gambar 9. Tampilan Desain Tote Bag (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

8. Stiker



Gambar 10. Tampilan Desain Stiker (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

9. Mini Figure



Gambar 11. Tampilan Desain Mini Figure (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

KESIMPULAN

Setelah melalui berbagai proses dalam merancang tugas akhir ini, penulis mendapatkan kesimpulan berdasarkan uraian dari bab-bab sebelumnya yaitu:

Dalam perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi anak di TK Negeri Belantih, media yang efektif untuk menarik perhatian anak-anak TK Negeri Belantih yaitu buku ilustrasi, buku mewarnai, poster, x-banner, box packaging, t-shirt, totebag, stiker dan mini figure. Dengan adanya media utama dan media pendukung ini, diharapkan dapat membuat anak-anak di TK Negeri Belantih dapat lebih mudah memahami informasi serta pesan-pesan yang ingin disampaikan penulis.

Tahap awal yang dilakukan dalam perancangan sebuah media adalah melakukan riset, yaitu dengan mengumpulkan dan menganalisa data-data faktual dan aktual. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, maka didapatkan sebuah sintesa. Dari sintesa tersebut dapat diketahui sasaran yang tepat dengan media yang sesuai dengan target market. Setelah menentukan media yang digunakan, selanjutnya adalah menentukan konsep dan brainstorming untuk mendapatkan ide visual yang diperoleh dari kata kunci atau keyword brainstorming. Untuk mengetahui dan mendapatkan suasana yang sesuai dan yang ingin disampaikan diperlukan moodboard atau inspiration wall. Dalam visualisasi desain diperlukan desain referensi yang digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam mendesain media buku ilustrasi. Dari hasil riset dan moodboard serta desain referensi, ditemukan desain yang sesuai agar anak-anak tertarik untuk membaca dan mengapresiasi buku ilustrasi ini. Setelah itu membuat media yang efektif yang diproses melalui proses digital komputerisasi yang akan diwujudkan dengan memperhatikan unsur-unsur visual seperti warna dan elemen grafis lainnya, ukuran, bahan serta teknik yang digunakan dalam memproduksi media-media tersebut. Setelah proses produksi selesai maka media buku ilustrasi akan siap disosialisasikan kepada anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet
- [2] Galavan, 2014 "SWOT" (Online) (<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/> diakses pada 15/03/2022/pukul 14.55 Wita).
- [3] Afifuddin. 2009. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: CV Pustaka Setia.
- [4] Pratama, I. Gede Yudha, Muhammad Bahruddin, and Darwin Yuwono Riyanto. Penciptaan Buku Pop-up Mesatua Bali Berjudul "I Lubdhaka" Dengan Teknik Pull Tab Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional. Diss. Universitas Dinamika, 2016.
- [5] Pratama, I. TA: Penciptaan Buku Pop-up Mesatua Bali Berjudul" I Lubdhaka" Dengan Teknik Pull Tab Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional. Diss. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2015.
- [6] Pujiriyanto. 2012. Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran. Yogyakarta: UNY Press.