

**PERANCANGAN BUKU ELEKTRONIK  
CERITA SATWA ENDEMIK INDONESIA  
UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN BUKU ELEKTRONIK  
CERITA SATWA ENDEMIK INDONESIA  
UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

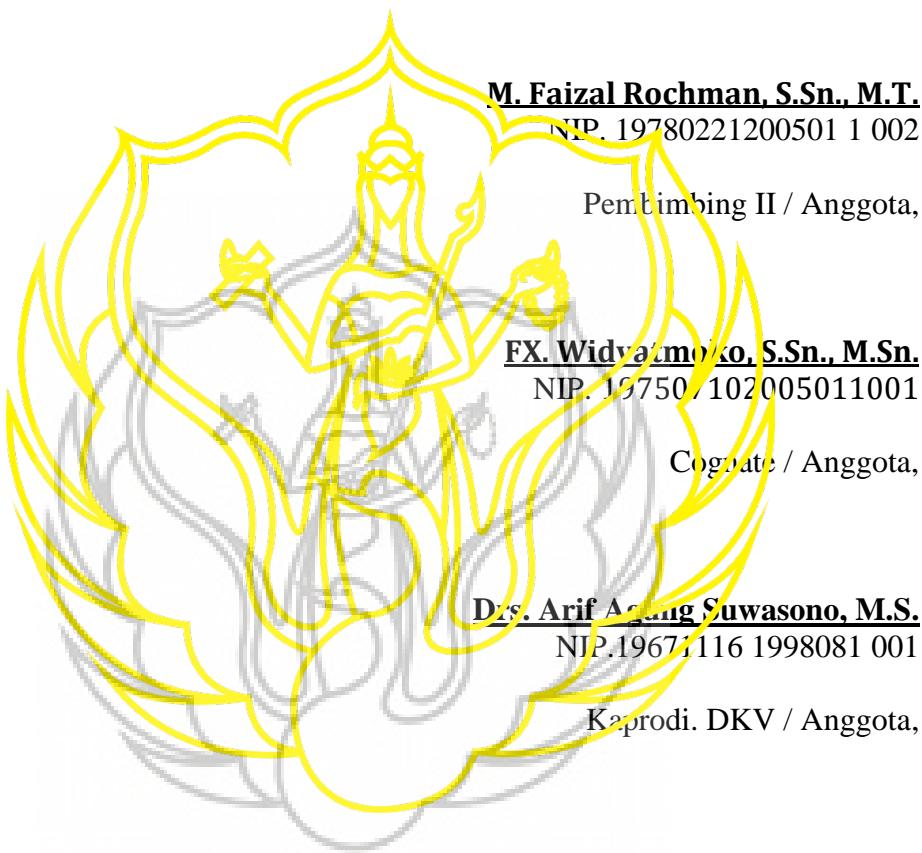


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar sarjana  
dalam bidang Desain Komunikasi Visual 2016

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ELEKTRONIK CERITA SATWA ENDEMIK INDONESIA UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR** diajukan oleh Donny Utman Kurniawan, NIM 1011994024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir tanggal ...Januari 2016 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,



Ketua Jurusan Desain,

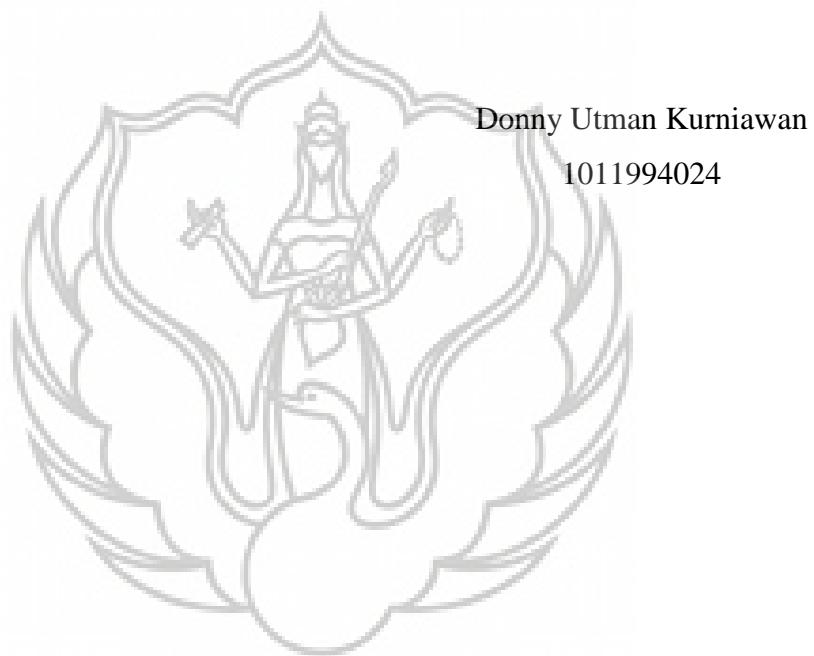
Dekan Fakultas Seni Rupa  
ISI Yogyakarta,

**Drs. Baskoro S. B., M.Sn.**  
NIP. 19650522 199203 1 003

**Dr. Suastiwi T, M.Des.**  
NIP. 19590802 198803 2 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul: **PERANCANGAN BUKU ELEKTRONIK CERITA SATWA ENDEMIK INDONESIA UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR** telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh ini yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau diduplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapat gelar sarjana di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasi.



Donny Utman Kurniawan

1011994024

*Lupakan keluh kesahmu  
Libur telah tiba, libur telah tiba  
Hatiku gembira*

~Tasya



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur yang mendalam penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, sebuah karya tugas akhir ini dapat dapat diselesaikan.

Karya tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan menjadi bukti serta hasil dari seluruh mata kuliah yang ditempuh selama memperoleh pendidikan di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta sejak tahun 2010 hingga 2016.

Karya tugas akhir ini berisikan proses perancangan buku elektronik berbentuk cerita bergambar tentang satwa endemik Indonesia untuk anak-anak, buku elektronik ini sudah tersedia dan bisa diunduh secara gratis di Itunes Apple Computer.

Semoga perancangan karya tugas akhir ini mampu memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang membutuhkan. Namun di sisi lain penulis menyadari bahwa karya tugas akhir masih jauh dari kata kesempurnaan. Penulis sangat mengharapkan adanya kritik maupun saran agar bisa mengembangkan dan menghasilkan karya yang lebih baik lagi di hari yang akan datang.

Yogyakarta, 18 Januari 2016

Penulis

Donny Utman Kurniawan

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tugas akhir peracangan ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat dari-Nya.
2. Bapak Prof Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro S.B., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT. selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas diskusi dan masukan-masukan dalam setiap proses penggerjaan karya tugas akhir ini, yang dengan sabar membantu proses konsul saya.
7. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas diskusi dan masukan-masukan dalam setiap proses penggerjaan karya tugas akhir dan juga atas tulisan-tulisan yang panjenengan *posting* di internet.
8. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.S. selaku Pengaji Ahli Tugas Akhir.
9. Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama menempuh proses pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Segenap Karyawan di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan segala bantuan selama menempuh proses pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakata.
11. Terima kasih BKSDA Yogyakarta dan Profauna Malang atas semua bantuan dan kerjasamanya yang baik.
12. Terima kasih kepada para satwa di alam liar.
13. Terima kasih kepada orang seperti Budi, teruslah hidup.

14. Terima kasih banyak kepada Ibuku terkasih, Rukmi Ernawati atas doa, dukungan, kepercayaan, serta kasih sayang yang luar biasa.
15. Terima Kasih banyak kepada Ayahku Yudhi Ismono Zain karena menjadi ayah paling keren sedunia.
16. Terima kasih untuk adikku Rizky Dwiki Rachmadi dan Cindy Tria Ramadhani atas dukungannya.
17. Terima kasih kepada Bolot karena menjadi namaku selama ini di kampus.
18. Anak-anak kontrakan Dusun Sawit, Dusun Saman, Dusun Druwo teman-teman Hiburan Akhir Pekan dan Kitch Film.
19. Teman-teman angkatan 2010 “Taling-Tarung” DKV ISI Yogyakarta.



## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN BUKU ELEKTRONIK CERITA SATWA ENDEMIK INDONESIA UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

Donny Utman Kurniawan

1011994024

Satwa endemik Indonesia adalah spesies satwa yang hanya bisa ditemukan di wilayah Indonesia tidak di wilayah lain. Penyebab keunikan satwa ini disebabkan oleh tantangan hidup dan isolasi geografis yang dialaminya di suatu wilayah tertentu.

Jumlah populasi satwa endemik Indonesia ini terus merosot keberadaanya dan sudah dalam kondisi sangat menghawatirkan, beberapa bahkan sudah mulai terancam punah. Faktor paling tinggi yang mempengaruhi menurunnya jumlah populasi satwa ini adalah karena adanya faktor konflik dengan manusia seperti pembangunan yang membabat habis hutan, penangkapan satwa liar untuk peliharaan, perburuan satwa liar untuk kebutuhan produk *fashion*, sampai pembuangan limbah hasil produksi dan konsumsi yang mencemari lingkungan.

Perancangan ini Menghadirkan buku cerita bergambar untuk anak-anak tentang perusakan lingkungan yang mempengaruhi penurunan jumlah populasi satwa endemik Indonesia di alam liar. Perancangan ini adalah salah satu upaya untuk menumbuhkan minat anak-anak akan kelangsungan hidup satwa endemik Indonesia. Buku ini dikemas dalam format buku elektronik agar bisa dengan gratis didapatkan melalui jaringan internet.

*Keyword:* *Ebook, buku cerita bergambar, satwa endemik Indonesia, anak-anak.*

## **ABSTRACT**

### ***CREATING AN E-BOOK ABOUT A STORY OF INDONESIA'S ENDEMIC ANIMALS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENT***

Donny Utman Kurniawan

1011994024

*Indonesia's endemic animals can only be found in Indonesia and no other place. The reasons behind these animals' uniqueness are their natural life challenges and geographic isolation they been through.*

*The population of Indonesia's endemic animals is keep on decreasing and already being in an unfortunate conditions. Even some of them already extinct and no longer can be found. The main reason that affected the population of the animals is an obvious contacts with human. The contacts such as civil development that causes deforestation around the nation, the dumping of industrial waste, or even direct contacts like the killings, large amount of apprehension with many tendencies such as industry.*

*Visual Book for children about environment demolition that affects and decreasing the amount of population of Indonesia's endemic animals in the wild is one of many ways to grow children's interest on Indonesia's endemic animals' preservation. The media that assist this purpose formed as an electronic book so it will be free to shared and downloaded through the internet.*

*Keyword: Ebook, iIllustration Book, Indonesia's Endemic Animal, children*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN DEDIKASI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>QUOTE .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan Masalah dan Lingkup Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan .....	6
1. Data Yang Dibutuhkan.....	6
2. Metode Pengumpulan Data .....	7
3. Metode Analisis Data .....	7
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>8</b>
A. Identifikasi Data .....	8
1. Data verbal .....	8
a. Satwa Liar .....	8
b. Habitat .....	8
c. Populasi .....	9
d. Ekosistem .....	10

e. Keseimbangan Ekosistem .....	10
f. Letak Gografis Negara Republik Indonesia.....	11
g. Letak Geografis Negara Republik Indonesia .....	12
h. Endemik .....	13
i. Klasifikasi satwa .....	14
j. Datar Satwa Endemik dan Non Endemik Prioritas .....	16

## **B. TINJAUAN TEORI**

1. Anak .....	37
a. Perkembangan psikologis anak .....	38
b. Belajar .....	40
c. Ciri ciri perilaku belajar .....	41
d. Pendidikan.....	43
2. Media.....	43
a. Media pendidikan.....	44
b. Multimedia Interaktif .....	46
3. Buku elektronik .....	47
a. Format buku elektronik .....	48
b. Alat pembaca buku elektronik .....	51
c. Sejarah buku digital dan alat pembaca ebook .....	52
d. Penerbit buku elektronik .....	53
<b>C. Analisis .....</b>	<b>55</b>
1. Desain untuk anak-anak .....	55
a. Usia .....	55
b. Ilustrasi.....	56
c. Cerita.....	58
2. <i>5W+1H</i> .....	60
a. <i>What</i> .....	60
b. <i>Who</i> .....	60
c. <i>When</i> .....	60
d. <i>Where</i> .....	60
e. <i>Why</i> .....	61
f. <i>How</i> .....	61

<b>D. Kesimpulan .....</b>	<b>62</b>
<b>BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL .....</b>	<b>63</b>
<b>A. Tujuan Komunikasi .....</b>	<b>63</b>
1. Tujuan komunikasi.....	63
2. Strategi komunikasi.....	63
<b>B. Konsep media .....</b>	<b>64</b>
1. Tujuan .....	64
2. Strategi .....	64
3. Segmentasi Target audience.....	65
4. Media Pendukung.....	66
a. Facebook .....	67
b. Website.....	67
c. Ads youtube .....	68
d. Merchandise .....	68
<b>C. Konsep Kreatif .....</b>	<b>69</b>
1. Tujuan .....	69
2. Strategi .....	69
a. Konsep Buku Cerita .....	69
b. Naskah Cerita .....	70
c. Konsep Karakter.....	81
d. Konsep Visual .....	84
<b>D. Bentuk Pesan .....</b>	<b>84</b>
1. Pesan Verbal.....	84
a. Pemilihan Bahasa.....	84
b. Gaya penyampaian informasi.....	85
c. Pemilihan jenis huruf .....	85
2. Pesan Visual .....	86
a. Unsur .....	86
<b>E. Tata letak .....</b>	<b>89</b>
1. Luas ukuran .....	89
2. Hirarki halaman.....	89

a.	Sampul Depan .....	89
b.	Halaman Daftar Referensi.....	89
c.	Daftar Lengkap Satwa.....	89
d.	Daftar Gambar.....	89
e.	Sampul Belakang .....	89
3.	Sampul depan .....	90
4.	Multimedi Interaktif .....	91
a.	<i>Motion Graphic</i> .....	91
b.	<i>Pop Up Interactive</i> .....	91
c.	<i>Sound Effect</i> .....	91
d.	<i>Sound Interactive</i> .....	92
<b>F.</b>	<b>Program Kreatif.....</b>	<b>92</b>
1.	Penyusunan <i>Moodboard</i> .....	92
2.	Pengumpulan data .....	92
3.	Pengklasifikasian data.....	92
4.	Penulisan Cerita.....	93
5.	Rough Layout.....	93
6.	Gambar Illustrasi .....	93
7.	Pengeditan gambar bergerak .....	93
8.	Revisi dan penyesuaian .....	94
9.	Terbit .....	94
<b>G.</b>	<b>Proses Desain .....</b>	<b>95</b>
 <b>BAB IV VISUALISASI .....</b>		 <b>96</b>
<b>A.</b>	<b>Studi visual.....</b>	<b>96</b>
1.	Typografi.....	96
a.	<i>Body Copy Font</i> .....	96
b.	<i>Display Font</i> .....	97
c.	Tipografi <i>Cover</i> .....	98
d.	<i>Logotype</i> .....	99
2.	Studi Karakter Tokoh .....	100
a.	Karakteristik Tokoh Utama.....	100

b. Karakteristik Tokoh Pendukung .....	102
3. Studi Latar Belakang Tempat.....	108
<b>B. Studi Tata Letak.....</b>	<b>109</b>
1. Sampul Depan .....	109
2. Halaman Daftar Satwa .....	110
3. Layout <i>Pop Up</i> infografis.....	111
<b>C. Final desain.....</b>	<b>112</b>
1. Sampul depan .....	112
2. Halaman cerita.....	113
3. Halaman daftar satwa .....	121
a. Primata .....	121
b. Aves.....	122
c. Mammalia.....	123
d. Serangga.....	124
4. Halaman <i>Pop up</i> Infografis .....	125
<b>D. Media Promosi.....</b>	<b>126</b>
1. Iklan Website.....	126
2. Merchandise .....	128
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>130</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>130</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>131</b>
1. Bagi Target Audience .....	131
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual .....	132
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>133</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Maleo Sekanwor.....	17
Gambar 2.2. Gosong Maluku .....	18
Gambar 2.3. Curik Bali atau Jalak Bali.....	19
Gambar 2.4. Seriwang Sangihe.....	19
Gambar 2.5. Kuau Kerdil .....	20
Gambar 2.6. Sempidan.....	21
Gambar 2.7. Kaktua Goffinia.....	21
Gambar 2.8. Elang Jawa.....	22
Gambar 2.9. Cendrawasih. ....	23
Gambar 2.10. Rangkong Kalimantan.....	23
Gambar 2.11. <i>Eos Historio</i> .....	24
Gambar 2.12. Kuau Raja.....	25
Gambar 2.13. Badak Sumatera.....	25
Gambar 2.14. Musang Sulawesi.....	26
Gambar 2.15. Babi Kutil .....	26
Gambar 2.16. Harimau Sumatera.....	27
Gambar 2.17. Gajah Sumatera. ....	27
Gambar 2.18. BabiRusa. ....	28
Gambar 2.19. Anoa Dataran Tinggi.....	28
Gambar 2.20. Anoa Dataran Rendah .....	29
Gambar 2.21. Orang Utan Sumatera.....	29
Gambar 2.22. Bokoi atau Beruk Mentawai.....	30
Gambar 2.23. Bilou.....	31
Gambar 2.24. Joja. ....	31
Gambar 2.25. Simakobu.....	32
Gambar 2.26. <i>Papilo Lampascus</i> . ....	32
Gambar 2.27. <i>Allotropus Rosenbergi</i> . ....	33
Gambar 2.28. Ornithopera spp.....	33
Gambar 2.29. <i>Troides</i> spp.....	34
Gambar 2.30 <i>Trogoneptera Brokiana</i> .....	34
Gambar 2.31. <i>Atrophanera Palu</i> .....	35
Gambar 2.32. <i>Graphium Stresemanni</i> .....	35
Gambar 2.33. <i>Idea Tambusiana</i> .....	36

Gambar 2.34. <i>Bombus Rufipes</i> .....	36
Gambar 2.35 <i>Apis Koschevnikovi</i> . .....	37
Gambar 2.36. <i>Apis Andreinformis</i> .....	37
Gambar 2.37. Kerucut Pengalaman. ....	45
Gambar 2.38. Toko konten buku digital Apple Itunes.....	54
Gambar 2.39. Website penyedia konten buku digital Moco .....	54
Gambar 2.40. Website penyedia konten buku digital Qbaca.....	54
Gambar 2.41. Ilustrasi buku cerita untuk anak-anak.....	57
Gambar 2.42. Ilustrasi buku cerita untuk anak-anak. ....	57
Gambar 2.43. Ilustrasi buku cerita untuk anak-anak.....	58
Gambar 2.44. Anak-anak sedang mendengarkan cerita.....	59
Gambar 3.1. satwa rubah merah di alam liar. ....	86
Gambar 3.2. Ilustrasi berbentuk kartun doodle satwa rubah merah.....	87
Gambar 3.3. Skema warna <i>earth tone</i> .....	87
Gambar 3.4. Gaya ilustrasi ekspresif menggunakan teknik cat air. ....	88
Gambar 3.5. Gaya ilustrasi ekspresif menggunakan teknik oil painting.....	88
Gambar 3.6. Hirarki halaman buku.....	90
Gambar 3.7. Proses Desain Perancangan Buku Elektronik Satwa endemik untuk Anak.....	95
Gambar 4.1. <i>Font</i> terpilih untuk <i>body text</i> buku Penghuni Hutan Nusantara. ..	96
Gambar 4.2. <i>Font display</i> terpilih untuk buku Penghuni Hutan Nusantara....	97
Gambar 4.3. Tipografi terpilih untuk cover buku Penghuni Hutan Nusantara.	98
Gambar 4.4. Tipografi judul buku Penghuni Hutan Nusantara. ....	99
Gambar 4.5. Studi karakter anak kecil berlari.....	100
Gambar 4.6. Sketsa karakter Budi.....	100
Gambar 4.7. Tokoh utama Budi di dalam cerita Penghuni Hutan Nusantara..	101
Gambar 4.8. Budi berinteraksi dengan Jalak. ....	101
Gambar 4.9. Studi tokoh pencari kayu bakar.....	102
Gambar 4.10. Sketsa tokoh Pak Ilham. ....	102
Gambar 4.11. Pak Ilham tokoh pendukung di dalam cerita.....	103
Gambar 4.12. Studi tokoh ibu. ....	103
Gambar 4.13. Sketsa tokoh Ibu Budi. ....	104
Gambar 4.14. Tokoh Ibu Budi di dalam cerita. ....	104

Gambar 4.15. Orang Utan tokoh satwa endemik di dalam cerita .....	105
Gambar 4.16. Jalak Bali tokoh satwa endemik di dalam cerita .....	106
Gambar 4.17. Macan Kumbang Jawa tokoh satwa endemik di dalam cerita. .	107
Gambar 4.18. Studi ilustrasi suasana desa. ....	108
Gambar 4.19. Studi ilustrasi suasana perbatasan hutan. ....	108
Gambar 4.20. Studi ilustrasi suasana daerah penebangan hutan.....	108
Gambar 4.21. Sketsa Ilustrasi sampul depan. ....	109
Gambar 4.22. Sketsa halaman daftar satwa endemik prioritas. ....	110
Gambar 4.23. Ilustrasi halaman daftar satwa endemik prioritas.....	110
Gambar 4.24Sketsa tata letak pop up infografis. ....	109
Gambar 4.25. Wireframe tata letak pop up infografis. ....	111
Gambar 4.26. Sampul Depan. ....	112
Gambar 4.27. Halaman cerita.....	113
Gambar 4.28. Halaman cerita.....	113
Gambar 4.29. Halaman cerita.....	114
Gambar 4.30. Halaman cerita.....	114
Gambar 4.32. Halaman cerita.....	115
Gambar 4.33. Halaman cerita.....	116
Gambar 4.34. Halaman cerita.....	116
Gambar 4.35. Halaman cerita.....	117
Gambar 4.36. Halaman cerita.....	117
Gambar 4.37. Halaman cerita.....	118
Gambar 4.38. Halaman cerita.....	118
Gambar 4.39. Halaman cerita.....	119
Gambar 4.40. Halaman cerita.....	119
Gambar 4.41. Halaman cerita.....	120
Gambar 4.42. Halaman cerita.....	121
Gambar 4.43. Halaman cerita.....	122
Gambar 4.44. Halaman cerita.....	123
Gambar 4.45. Halaman cerita.....	124
Gambar 4.46. Halaman cerita.....	125
Gambar 4.47 <i>Web Banner Square Pop Up 300x300.</i> .....	126

Gambar 4.48. <i>Web Banner Pop Up</i> 300x60.....	126
Gambar 4.49. <i>Web Banner Sky Scrapper</i> 300x60.....	127
Gambar 4.50. <i>Aplikasi ads banner</i> .....	127
Gambar 4.51. Kaos Merchandise Penghuni Hutan Nusantara.....	128
Gambar 4.52. Pin Penghuni Hutan Nusantara. ....	128
Gambar 4.53. <i>Sticker</i> Penghuni Hutan Nusantara.....	129



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah salah satu negara di dunia yang memiliki iklim serta letak geografis paling strategis di dunia. Gejala geografis Indonesia ini memiliki peranan penting dalam membentuk karakter satwa unik yang hanya bisa ditemukan di Indonesia tidak ditempat lain (endemik). Menurut pengertiannya endemisme sendiri adalah gejala yang dialami oleh organisme untuk menjadi unik pada satu lokasi geografi tertentu, seperti pulau, lungkang (*niche*), negara, atau zona ekologi tertentu ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)). Untuk bisa disebut endemik suatu organisme harus ditemukan hanya di suatu tempat dan tidak ditemukan di tempat lain, Contohnya adalah Jalak Bali yang hanya bisa ditemukan di Taman Nasional Bali Barat di Pulau Bali Indonesia. Faktor fisik, lingkungan geografis, iklim, dan biologis adalah penyebab suatu jenis satwa mengalami endemisme, sebagai contoh adalah komodo, komodo menjadi endemik karena isolasi geografi yang dialaminya dan tantangan ruang hidupnya di Pulau Komodo menyebabkan ia menjadi berbentuk khas. Letak geografis tepat dibawah garis khatulistiwa serta memiliki iklim tropis dua musim menjadikan pulau-pulau di Indonesia adalah salah satu habitat alami yang paling sempurna untuk kehidupan satwa-satwa liar tersebut.

Satwa endemik yang hanya mendiami Indonesia ini adalah anugerah yang tak ternilai bagi negara Indonesia, satwa-satwa ini telah ada serta hidup berdampingan dengan masyarakat Indonesia bahkan sejak masyarakat Indonesia itu sendiri pertama kali hidup di dunia. Hidup berdampingan seperti inilah yang kemudian membentuk budaya masyarakat Indonesia, seni-seni tradisi, cerita-cerita rakyat, tarian, sampai bentuk rumah adat Indonesia banyak dipengaruhi bentuk satwa-satwa endemik ini.

Salah satu dari sekian banyak contohnya adalah Tari Reog Ponorogo, bentuk kesenian tersebut terinspirasi dari penggabungan bentuk harimau dan bentuk burung cendrawasih.

Permasalahannya adalah saat ini jumlah populasi satwa endemik Indonesia ini terus merosot keberadaanya dan sudah dalam kondisi sangat menghawatirkan, beberapa bahkan sudah mulai terancam punah. Faktor paling tinggi yang mempengaruhi menurunnya jumlah populasi satwa ini adalah karena adanya faktor konflik dengan manusia seperti pembangunan yang membabat habis hutan, penangkapan satwa liar untuk peliharaan, perburuan satwa liar untuk kebutuhan produk *fashion*, sampai pembuangan limbah hasil produksi dan konsumsi yang mencemari lingkungan. Minimnya pendidikan tentang pentingnya keberadaan satwa-satwa ini untuk kelangsungan ekosistem Negara Indonesia adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya rasa peduli masyarakat Indonesia akan isu ini.

Pendidikan tentang satwa endemik Indonesia yang ditujukan untuk anak usia sekolah dasar merupakan salah satu cara efektif yang bisa ditempuh, memupuk kesadaran lingkungan untuk mencintai keanekaragaman satwa bisa dipupuk sedari dini. Usia anak-anak merupakan periode usia manusia yang antusias dengan berbagai macam informasi yang memuaskan daya kreatifitas dan imajinasinya, sedangkan binatang sendiri merupakan objek belajar mengagumkan yang secara alami memiliki koneksi, menantang dan dekat dengan anak-anak. Pendidikan binatang endemik yang dikemas secara menyenangkan akan membuat antusiasme mereka terhadap satwa endemik ini berkembang, dan lebih jauh kepedulian akan kelangsungan hidup satwa-satwa ini timbul dalam diri anak-anak.

Belakangan perkembangan media pendidikan kian cepat beriringan dengan kemajuan teknologi dan informasi dunia, kini akses untuk mendapatkan informasi kian mudah dilakukan siapa saja di hampir belahan

dunia mana saja. Penyebaran perangkat elektronik untuk mengakses informasi pun kian masif hingga hampir dimiliki setiap individu di seluruh dunia, perkembangan dunia teknologi telekomunikasi melahirkan sebuah akses informasi yang kini bisa dilakukan oleh siapa saja dengan mudah melalui perangkat elektronik *mobile*. Tren perkembangan tersebut juga mempengaruhi Indonesia, menurut hasil riset yang dilakukan lembaga riset dan pemasaran *We are Social* Singapura pada tahun 2014 menyebutkan beberapa temuan.

1. Sejak bulan Oktober 2012, Asia Pasifik sudah memperoleh 150 juta orang pengguna internet baru.
2. Dari 251,160,124 populasi orang di Indonesia, 51% adalah masyarakat kota besar, dan 49% nya masyarakat pedesaan.
3. Penetrasi pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 29% dengan jumlah 72,700,000.
4. Rata-rata pemakaian internet di Indonesia mencapai 5jam 27 menit yang mana jumlah ini adalah pemakaian terlama no 3 di asia dibawah Filipina dan Malaysia.
5. Penetrasi pengguna *smartphone* di Indonesia adalah 15% dari jumlah populasi seluruhnya, jumlah ini menempati posisi 12 terbanyak di Asia.
6. 94% pengguna *smartphone* di Indonesia memanfaatkan *smartphone* untuk mencari info melalui ponselnya, 95% untuk mencari produk yang diinginkan, dan 54% untuk membeli barang melalui transaksi *online*.

Dari beberapa temuan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa pengguna perangkat elektronik *mobile* di Indonesia dominan berada di kota-kota besar, dengan kebutuhan utama untuk mencari informasi produk ataupun pencarian informasi secara umum. Perkembangan pengguna perangkat *mobile* di Indonesia ini termasuk salah satu yang tercepat di Asia Tenggara, salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah akses internet yang semakin berkembang pesat di indonesia, data dari *We are Sosial* menunjukan bahwa kini total 29% dari masyarakat Indonesia adalah pemakai internet aktif, dan

dari sekian persen pengguna internet tersebut pemakaian internet yang diakses melalui telepon pintar dan komputer tabletuntuk kebutuhan pencarian informasi di indonesia mencapai angka94%.

Tren praktik penggunaanperangkat *mobile*ini juga meningkatkan kuantitas interaksi anak-anak dengan perangkat ini,semakin banyaknya ragam fitur dan format media yang mampu dijalankan perangkat ini semakin banyak pula jumlah konten yang dirilis untuknya, termasuk konten pendidikan dan hiburan yang khusus ditujukan untuk anak-anak. Konten hiburan berupa permainanmasih mendominasi penggunaanperangkat ini oleh anak-anak, riset yang dilakukan *American Association of Pediatrics* (AAP)diakses dari *Common Sense Media*(2015) menyebutkanjumlah peningkatan interaksi anak dengan perangkat elektronik *mobile*.

1. Pada 2013, 75 persen anak-anak memiliki akses ke perangkat *mobile* di rumah. Dua tahun sebelumnya jumlah anak yang memiliki akses ke perangkat *mobile* hanya 52 persen.
2. *Smartphone* masih menjadi perangkat yang paling umum digunakan anak (dari 41 persen naik menjadi 63 persen), sementara jumlah kepemilikan komputer tablet naik lima kali lipat (dari 8 persen menjadi 40 persen)
3. Jumlah anak-anak yang menggunakan perangkat *mobile* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan penggunaan perangkat *mobile* rata-rata perhari naik dari lima menit menjadi 15 menit sehari .

Riset tersebut menunjukkan grafik peningkatan yang cukup tinggi untuk penggunaan *smartphone* dan komputer tablet di usia anak-anak, peningkatan hampir 25% terjadi dalam rentang waktu 2 tahun terakhir. Hasil riset tersebut juga mengungkapkan peningkatan dalam hal penggunaan perangkat *mobile* rata-rata per hari, kurang lebih mencapai15 menit per hari.

Hasil riset tersebut memberikan sedikit gambaran tentang laju pertumbuhan tren interaksi anak saat ini dengan perangkat *mobile*, temuan ini juga memberi informasi jika perangkat *mobile* saat ini merupakan salah satu titik interaksi efektif yang sedang digemari oleh anak-anak dan bisa dimanfaatkan sebagai media pendidikan untuk memberikan pendidikan tentang isu kepunahan satwa endemik di Indonesia.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah buku elektronik untuk memberikan edukasi tentang perusakan ekosistem satwa endemik di Indonesia untuk anak-anak?

## C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah buku elektronik tentang perusakan ekosistem satwa endemik Indonesia yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar untuk anak-anak.

## D. Batasan Masalah dan Lingkup Perancangan

Batasan masalah dalam perancangan ini adalah jumlah satwa endemik Indonesia yang ditampilkan merupakan satwa endemik darat non air dan jenis satwa reptil yang mempunyai prioritas sangat tinggi (terancam punah), menurut Menteri Kehutanan. Jenis satwa endemik prioritas tersebut diambil dari jenis primata, insekta, mamalia, dan aves.

*Platform* perancangan dibatasi hanya menggunakan *platform* Apple Ios dan menggunakan format buku elektronik Ibook yang dijalankan di medium komputer tablet Ipad.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Bagi Target Audience

- a. Memberi informasi tentang satwa endemik Indonesia tentang cara hidup, makan, tempat hidup mereka secara menyenangkan.
- b. Sebagai portal mengembangkan kreatifitas dan minat mempelajari satwa Indonesia.

2. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual
  - a. Menambah kajianwilayah bagi mahasiswa Disain Komunikasi Visual (DKV) tentang perancangan multimedia interaktif berbasis buku elektronik.
  - b. Memberikan alternatif bentuk perancangan visualuntuk mahasiswa yang menginginkan pengembangan eksplorasi visual di bidang edukasi dan bidang perancangan sosial non profit.

3. Bagi Lembaga Pendidikan DKV

- a. Memberikan alternatif model pemecahan masalah karya Tugas Akhir (TA).
- b. Mempromosikan DKV-ISI sebagai salah satu kampus DKV yang mampu memberikan alternatif pemecahan masalah baik di segi ide maupun di segi visual.

## F. Metode Perancangan

### 1. Data yang dibutuhkan

Data yang dibutuhkan pada perancangan ini adalah data verbal dan data visual, karena verbal dan visual saling menerangkan satu sama lain. Untuk verbal dibutuhkan buku-buku yang mengangkat tentang satwa, data dari lembaga konservasi terkait, buku-buku tentang metode desain edukasi, buku-buku referensi gaya ilustrasi dan data-data dari badan yang menaungi satwa endemik Indonesia.Untuk data visualnya dibutuhkan foto objek atau gambarsatwa aslidan tempat tinggalnya yang nantinya akan dijadikan referensi perancangan.

### 2. Metode Pengumpulan data

- a. Alat/*instrument* yang digunakan

Proses pengumpulan data dilakukan dengan memakai berbagai jenis *instrument* untuk mendapat kumpulan data yang lengkap, yakni menggunakan alat audio visual seperti :

- 1) Perekam/catatan wawancara dengan narasumber yang akan dituju.
- 2) Notes sebagai pencatat wawancara atau info penting saat berada di lokasi wawancara.

### 3. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis 5W+1H . *What, Why, Who, Where, When + How*. Metode 5W+1H adalah metode yang paling umum dalam melakukan analisis sebuah permasalahan atau menentukan inti dari sebuah permasalahan.

<i>What</i>	: Apa masalahnya?
<i>Why</i>	: Mengapa masalah ini terjadi?
<i>Who</i>	: Siapa <i>audien</i> cinya?
<i>Where</i>	: Dimana masalah ini terjadi?
<i>When</i>	: Kapan masalah ini terjadi?
<i>How</i>	: Bagaimana solusinya?