

**PERANCANGAN KARTU *POP-UP*
“*ECHOES OF THE WILD*” TENTANG HEWAN
MAMALIA TERANCAM PUNAH
DI INDONESIA**



PERANCANGAN

**Oleh:
TARA KEISHA
NIM 2112811024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**PERANCANGAN KARTU *POP-UP*
“*ECHOES OF THE WILD*” TENTANG HEWAN
MAMALIA TERANCAM PUNAH
DI INDONESIA**



PERANCANGAN

Oleh:
TARA KEISHA
NIM 2112811024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2026

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **PERANCANGAN KARTU POP-UP “ECHOES OF THE WILD” TENTANG HEWAN MAMALIA TERANCAM PUNAH DI INDONESIA** diajukan oleh Tara Keisha, NIM 2112811024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Prof. Dr. Drs. Pravanto Widyo Harsanto, M.Sn.
NIP. 196302111999031001/NIDN. 0011026307

Pembimbing II

Alit Ayu Dewantari, M.Sn.
NIP. 198906132020122013/NIDN. 0013068909

Cognate / Penguji Ahli

Dr. Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 196502091995121001/NIDN. 0009026502

Koordinator Program Studi DKV

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NIP. 199002152019032018/NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanta, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197301292005011001/NIDN. 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tara Keisha
NIM : 2112811024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN KARTU POP-UP “ECHOES OF THE WILD” TENTANG HEWAN MAMALIA TERANCAMAN PUNAH DI INDONESIA** adalah karya asli saya sebagai perancang/penulis, disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun, kecuali penggunaan sumber informasi yang dicantumkan sesuai dengan tata cara dan etika perancangan, dan dirujuk dalam daftar pustaka. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab oleh perancang/penulis.

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Yang menyatakan



Tara Keisha

NIM 2112811024

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah Yang Maha Esa, atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih-Nya dapat terselesaikannya Tugas Akhir perancangan dengan judul “Perancangan Kartu *Pop-up Echoes of the Wild* Tentang Hewan Mamalia Terancam Punah di Indonesia dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus dituntaskan sebagai syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1). Karya yang dihasilkan memuat pemikiran, wujud, serta teknik berdasarkan kaidah-kaidah estetika sesuai bidang yang dipelajari dan ditempuh, yang disusun secara sistematis. Karya ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan pembelajaran dan evaluasi bagi karya ini.

Harapan dari terselesaikannya Tugas Akhir ini, semoga dapat bermanfaat untuk menambah wawasan, memperdalam informasi dalam bidang studi yang dipelajari, serta menjawab keingintahuan tentang tema yang diangkat, mengembangkan kemampuan dalam berpikir, menghadapi, dan memecahkan sebuah masalah.

Yogyakarta, 22 Desember 2025



Tara Keisha

NIM 2112811024

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, doa, nasihat, semangat, serta bantuan selama proses penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tanpa bantuan dan dukungan tersebut, penyelesaian skripsi ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terimakasih ini penulis tuju kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M. Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Prof. Dr. Drs. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingannya, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dalam tata cara penulisan dan teknis perancangan dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Seluruh staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta atas ilmu, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan selama masa studi.
8. Kepada Almarhumah Mama Tercinta, Dian Cendrawati Eso. Terima kasih atas kasih sayang, bimbingan, dan doa yang selalu mengiringi hidup saya. Meskipun Mama telah berpulang, saya percaya kehadiran Mama tetap menyertai saya dalam setiap proses dan pencapaian ini. Semoga karya ini menjadi salah satu bentuk bakti dan rasa sayang saya yang tak akan pernah pudar.
9. Untuk Papa, Prata Kadir, yang sudah menjadi support system terbesar dalam hidup saya, tempat saya berpulang, bercerita, dan kembali kuat. Doa,

dukungan, dan bantuan Papa menjadi kekuatan utama yang membuat saya mampu menyelesaikan perancangan ini.

10. Kepada saudara penulis Mas Affi dan istrinya, Kak Icha, atas segala bantuan dan dukungan yang diberikan selama proses perancangan ini. Kehadiran kalian menjadi ruang aman bagi saya untuk berbagi dan bertanya. Serta Mas Keza atas doa dan semangat yang senantiasa menguatkan.
11. Violin Veronica Hutasoit yang senantiasa menemani dan membantu setiap hari dalam perjalanan perkuliahan dan perancangan ini.
12. Kepada para sahabat saya, Aje, Echa, Hashiva, Dini, dan Farah atas inspirasi, dukungan moral, teman berbagi cerita yang selalu menemani dari jarak jauh.
13. Sahabat saya, Indin, Angel, Ajeng, Gandhi, Timi, Kezia dan Kris atas kebersamaan, semangat, serta cerita yang mengiringi dan menjadi teman seperjuangan dalam proses perancangan ini dalam susah maupun senang.
14. Kepada Idola dan penyemangat hidup saya, Tomorrow X Together, Choi Soobin, Choi Yeonjun, Choi Beomgyu, Kang Taehyun, dan Hueningkai, lagu-lagu dan kontennya yang menjadi teman setia menghibur dan menemani selama proses pengerjaan perancangan ini.
15. Apresiasi kepada Raditya Dika dan Hirotada Radifan atas konten-kontennya yang selalu menemani serta menjadi hiburan selama proses pengerjaan perancangan ini.
16. Akhirnya, penulis juga berterima kasih kepada diri sendiri, Tara Keisha, atas ketekunan dan kesabaran dalam menjalani setiap tahap proses hingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tara Keisha
NIM : 2112811024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini, saya menyatakan bahwa Laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN KARTU POP-UP “ECHOES OF THE WILD” TENTANG HEWAN MAMALIA TERANCAMAN PUNAH DI INDONESIA** saya serahkan kepada UPT Perpustakaan untuk dapat dikelola dalam pangkalan data, didistribusikan secara terbatas, dan dipublikasikan di internet untuk kepentingan pembelajaran dan akademis, tanpa perlu meminta izin, dengan syarat mencantumkan nama perancang. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran, tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Yang menyatakan



Tara Keisha

NIM 2112811024

ABSTRAK

PERANCANGAN KARTU *POP-UP* “*ECHOES OF THE WILD*” TENTANG HEWAN MAMALIA TERANCAM PUNAH DI INDONESIA

Tara Keisha
NIM 2112811024

Indonesia menempati posisi kedua sebagai negara dengan tingkat keanekaragaman hayati tertinggi di dunia, namun sejumlah spesies mamalia berada dalam kategori *Critically Endangered* berdasarkan IUCN Red List. Ancaman terhadap keberadaan mamalia tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti deforestasi, perburuan liar, dan perubahan iklim, yang berdampak pada degradasi habitat dan penurunan populasi satwa. Di sisi lain, tingkat kesadaran masyarakat, khususnya remaja, terhadap isu pelestarian mamalia terancam punah masih tergolong rendah. Untuk merespons kondisi tersebut, tugas akhir ini diwujudkan dalam perancangan kartu *pop-up* tiga dimensi berjudul “*Echoes of the Wild*” sebagai media kampanye kesadaran remaja usia 12–18 tahun terhadap mamalia terancam punah di Indonesia. Perancangan dilakukan menggunakan pendekatan 5W+1H dengan pengumpulan data melalui studi pustaka, dokumentasi, dan survei. Hasil perancangan berupa serangkaian kartu *pop-up* dengan ilustrasi digital, informasi singkat mengenai spesies mamalia terancam punah, serta struktur tiga dimensi sebagai pendukung penyampaian informasi konservasi secara visual.

Kata kunci: kartu *pop-up*, mamalia terancam punah, konservasi, remaja

ABSTRACT

DESIGN OF THE 'ECHOES OF THE WILD' POP-UP CARD ABOUT ENDANGERED MAMMALS IN INDONESIA

Tara Keisha
NIM 2112811024

Indonesia ranks second as a country with the highest level of biodiversity in the world, however, a number of mammal species are classified as Critically Endangered based on the IUCN Red List. Threats to the existence of these mammals are influenced by various factors, such as deforestation, illegal hunting, and climate change, which result in habitat degradation and a decline in wildlife populations. On the other hand, the level of public awareness, particularly among adolescents, regarding the conservation of endangered mammals remains relatively low. To respond to this condition, this final project is realized through the design of three-dimensional pop-up cards entitled "Echoes of the Wild" as a campaign medium to raise awareness among adolescents aged 12–18 years about endangered mammals in Indonesia. The design process applies the 5W+1H approach, with data collected through literature studies, documentation, and surveys. The final outcome consists of a series of pop-up cards featuring digital illustrations, concise information on endangered mammal species, and three-dimensional structures to support the visual delivery of conservation information.

Keywords: *pop-up card, endangered mammals, conservation, teenagers*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	5
1. Kartu <i>Pop-up</i>	5
2. Konservasi	5
3. Hewan Mamalia.....	5
G. Metode Perancangan	6
1. Riset dan Identifikasi Permasalahan.....	6
2. Metode Analisis Data	6
3. Metode Pengumpulan Data Perancangan.....	6
4. Brainstorming dan Ideasi.....	7
5. Visualisasi Media	7
H. Metode Analisis Data	7
I. Skematik Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	10
A. Identifikasi.....	10

1. Identifikasi Tentang Hewan Mamalia	10
2. Identifikasi <i>International Union for Conservation of Nature</i> (IUCN) ...	13
3. Identifikasi Tentang Kartu.....	17
4. Tinjauan Literatur <i>Pop-up</i>	19
5. Unsur-unsur Pokok visual dalam Kartu <i>Pop-up</i>	25
B. Landasan Teori <i>Pop-up</i>	30
1. <i>Experiential Learning</i> , David Kolb (1984)	31
2. <i>Multimedia Learning Theory</i> , Richard E. Mayer (2001)	31
3. <i>Cognitive Load</i> , John Sweller (1988).....	31
C. Tinjauan Pustaka	32
1. Karya 1	32
2. Karya 2	35
3. Karya 3	36
D. Analisis 5W+1H.....	39
E. Analisis Kartu <i>Pop-up</i> tentang Hewan Mamalia Terancam Punah di Indonesia.....	41
1. Positioning.....	41
2. Potensi Pasar.....	41
3. Segmentasi.....	42
4. Khalayak.....	42
F. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	43
BAB III KONSEP DESAIN	44
A. Konsep Kreatif.....	44
1. Tujuan Kreatif	44
2. Strategi Kreatif	45
B. Konsep Media.....	48
1. Strategi Media	48
2. Strategi Visual	50
C. Program Kreatif.....	54
1. Judul Kartu <i>Pop-up</i>	54
2. Sinopsis Kartu <i>Pop-up</i>	54
3. <i>Storyline/Copywriting</i>	55

4. Format dan Bentuk Media	66
5. Biaya Kreatif	67
BAB IV PROSES DESAIN	69
A. Data Visual	69
1. Data Visual Hewan Mamalia.....	69
2. Data Visual Logo.....	76
B. Studi Visual	77
1. Studi Visual Hewan Mamalia.....	77
2. Studi Visual Logo.....	80
3. Visualisasi <i>Pop-up</i>	81
C. Media Pendukung	90
1. Desain Amplop.....	90
2. Desain <i>Box Packaging</i>	91
3. Stiker.....	95
4. Gantungan Kunci Boneka.....	95
5. <i>Totebag</i>	96
6. <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	97
7. Poster Pameran	97
8. Katalog Pameran	98
BAB V PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Sistematika Perancangan	9
Gambar 2.1	Teknik <i>V-fold</i>	22
Gambar 2.2	Teknik <i>V-fold</i>	22
Gambar 2.3	Teknik <i>Internal Stands</i>	23
Gambar 2.4	Teknik <i>Internal Stands</i>	23
Gambar 2.5	Teknik <i>Rotary</i>	23
Gambar 2.6	Teknik <i>Rotary</i>	24
Gambar 2.7	Teknik <i>Mouth</i>	24
Gambar 2.8	Teknik <i>Mouth</i>	24
Gambar 2.9	Teknik <i>Pararrel Slide</i>	25
Gambar 2.10	Teknik <i>Pararrel Slide</i>	25
Gambar 3.1	Diagram usia audience berdasarkan kuesioner.....	45
Gambar 3.2	Diagram usia audience berdasarkan kuesioner.....	45
Gambar 3.3	Referensi Studi Gaya Visual	50
Gambar 3.4	Referensi Studi Gaya Visual	51
Gambar 3.5	Referensi Studi Gaya Visual	51
Gambar 3.6	Palet Warna	52
Gambar 3.7	Font Blogh.....	53
Gambar 3.8	Font Montserrat	53
Gambar 4.1	Badak Sumatra.....	69
Gambar 4.2	Gajah Sumatera	69
Gambar 4.3	Kukang Jawa	70
Gambar 4.4	Harimau Sumatra.....	70
Gambar 4.5	Orangutan Sumatra	70
Gambar 4.6	Orangutan Tapanuli	71
Gambar 4.7	Lutung Belang Sumatra Timur	71
Gambar 4.8	Badak Jawa	71
Gambar 4.9	Monyet Hitam Sulawesi	72
Gambar 4.10	Beruk Mentawai	72
Gambar 4.11	Orangutan Kalimantan.....	72

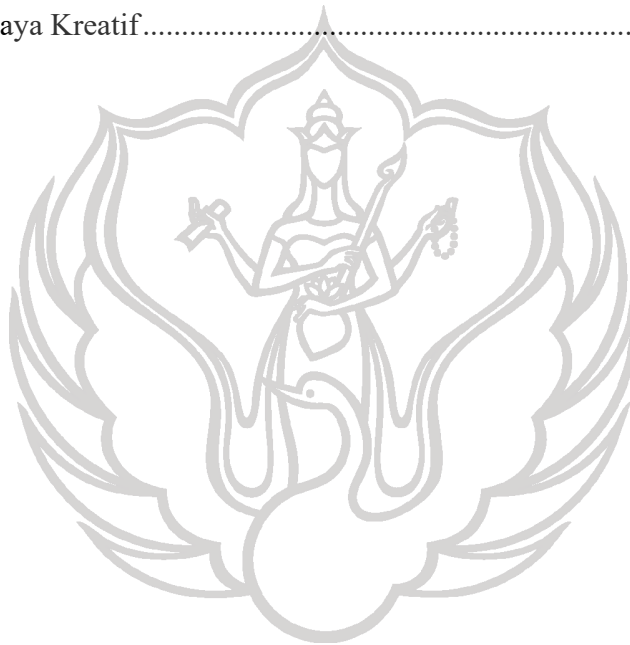
Gambar 4.12	Surili Kalimantan.....	73
Gambar 4.13	Lutung Simakobu	73
Gambar 4.14	Trenggiling Sunda	73
Gambar 4.15	Kuskus Talaud	74
Gambar 4.16	Kanguru Pohon Wondiwoi	74
Gambar 4.17	Kanguru Pohon Matel Emas.....	74
Gambar 4.18	Kuskus Bohai.....	75
Gambar 4.19	Kuskus Mata Biru Biak	75
Gambar 4.20	Tikus Besar Biak	75
Gambar 4.21	Landak Moncong Panjang.....	76
Gambar 4.22	Data Visual Logo.....	76
Gambar 4.23	Sketsa Hewan Mamalia	78
Gambar 4.24	Final Hewan Mamalia	80
Gambar 4.25	Sketsa Logo	80
Gambar 4.26	Final Logo	81
Gambar 4.27	Dummy <i>pop-up</i>	81
Gambar 4.28	Layout Kartu <i>Pop-up</i> Seri 1, Penjaga Rimba Sumatra dan Jawa ...	82
Gambar 4.29	Layout Kartu <i>Pop-up</i> Seri 2, Pemilik Hutan Kalimantan dan Sulawesi.....	83
Gambar 4.30	Layout Kartu <i>Pop-up</i> Seri 3, Penghuni Ajaib dari Timur	84
Gambar 4.31	Layout Kartu <i>Pop-up</i> Seri 3, Penghuni Ajaib dari Timur	85
Gambar 4.32	Bagian Belakang <i>Pop-up</i> Peta Indonesia	85
Gambar 4.33	Prototype Kartu <i>Pop-up</i> Seri 1, Penjaga Rimba Sumatra dan Jawa	88
Gambar 4.34	Prototype Kartu <i>Pop-up</i> Seri 2, Pemilik Hutan Kalimantan dan Sulawesi.....	89
Gambar 4.35	Prototype Kartu <i>Pop-up</i> Seri 3, Penghuni Ajaib dari Timur	90
Gambar 4.36	Amplop Kartu <i>Pop-up</i>	91
Gambar 4.37	<i>Box Packaging</i>	92
Gambar 4.38	<i>Box Packaging</i>	93
Gambar 4.39	<i>Box Packaging</i>	94

Gambar 4.40 Stiker.....	95
Gambar 4.41 Gantungan Kunci Boneka.....	96
Gambar 4.42 <i>Totebag</i>	96
Gambar 4.43 <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	97
Gambar 4.44 Poster Pameran	97
Gambar 4.45 Katalog Pameran	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka Buku: <i>The 7 Hidden Mammals</i>	32
Tabel 2.2 Tinjauan Pustaka Kartu: Studio Ghibli <i>My Neighbor Totoro: 10 Pop-Up Notecards and Envelopes</i>	35
Tabel 2.3 Buku: Tinjauan Pustaka <i>3-D Explorer: Rain Forest: A Journey from the River to the Treetops</i>	36
Tabel 3.1 Seri 1, Penjaga Rimba Sumatra dan Jawa	56
Tabel 3.2 Seri 2, Pemilik Hutan Kalimantan dan Sulawesi.....	60
Tabel 3.3 Seri 3, Penghuni Ajaib dari Timur	63
Tabel 3.4 Biaya Kreatif	67



DAFTAR LAMPIRAN

Diagram dan Hasil Jawaban Kuesioner	105
Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing	111
Pameran dan Ujian Tugas Akhir	119
Turnitin.....	122



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia saat ini menempati posisi kedua dalam daftar negara dengan keanekaragaman hayati tertinggi di dunia, menurut *Global Biodiversity Index* yang diterbitkan oleh *The Swiftest*. Peringkat ini didasarkan pada sejumlah indikator, termasuk jumlah spesies burung, amfibi, ikan, mamalia, reptil, serta tumbuhan berpembuluh. Berdasarkan penilaian tersebut, Indonesia memperoleh skor indeks sebesar 418,78 menempati urutan setelah Brazil yang berada di posisi pertama dengan nilai indeks sebesar 512,34. Menurut data *International Union for Conservation of Nature* (IUCN), terdapat spesies-spesies di Indonesia yang termasuk dalam kategori Terancam Punah Kritis (*Critically Endangered*), seperti Orangutan Tapanuli (*Pongo tapanuliensis*) dan Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*). Kehilangan spesies mamalia ini tidak hanya mengganggu keseimbangan ekosistem, tetapi juga mengancam kekayaan keanekaragaman hayati yang menjadi identitas bangsa.

Berdasarkan data dari *Forest Digest*, terdapat 2.432 spesies makhluk hidup yang terancam punah di Indonesia, mencakup mamalia, tumbuhan, hingga fungi. Secara global, menurut IUCN (2024), terdapat 46.337 spesies terancam punah di dunia, dan Indonesia menyumbang sekitar 5,25% dari jumlah tersebut, menempati posisi ketiga sebagai negara dengan spesies terancam punah terbanyak (Mustajab, 2024). Lebih lanjut, laporan IUCN Red List tahun 2021 mencatat setidaknya ada 189 spesies satwa di Indonesia yang berada dalam kategori *Critically Endangered* (Terancam Punah Kritis). Khusus untuk kelas mamalia dari kerajaan animalia atau satwa yang ada di Indonesia, setidaknya ada 21 spesies atau jenis satwa mamalia yang masuk dalam kategori *Critically Endangered* di IUCN Red List (Wicaksono, 2023).

Keanekaragaman ini menghadapi ancaman serius akibat berbagai aktivitas manusia, seperti deforestasi dan perburuan liar. Adapun faktor alam yaitu perubahan iklim. Faktor tersebut telah menyebabkan banyak spesies hewan di Indonesia berada dalam status terancam punah. Pada tahun 2023, deforestasi di

Indonesia mencapai 257.384 hektar, terpantau semakin luas dibandingkan tahun sebelumnya. Pada 2022, deforestasi tercatat sebesar 230.760 hektar, yang berdampak pada penurunan kualitas lingkungan, meningkatnya risiko bencana alam, serta terancamnya kelestarian flora dan fauna (Pandu, 2024). Data tersebut menunjukkan bahwa kasus pencemaran lingkungan di Indonesia yang masih sangat tinggi, yang menyebabkan degradasi habitat alami dan mempercepat kepunahan berbagai spesies, termasuk mamalia endemik Indonesia.

Kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian hewan terancam punah menjadi faktor krusial dalam upaya konservasi. Meskipun pemerintah dan berbagai organisasi swasta telah melakukan berbagai langkah untuk melindungi spesies-spesies ini, upaya tersebut masih lebih banyak berfokus pada penanganan langsung terhadap hewan dibandingkan peningkatan kesadaran masyarakat. Akibatnya, partisipasi aktif masyarakat, terutama remaja, dalam upaya konservasi masih tergolong rendah dan menjadi tantangan yang signifikan (Qodriyatun, 2019).

Berdasarkan berbagai kejadian yang melibatkan perilaku tidak pantas terhadap satwa oleh remaja, seperti video viral yang diunggah pada tahun 2017 yang menunjukkan seekor monyet disakiti dengan petasan hingga mengalami luka, dan tindakan memberi minuman keras kepada hewan di Taman Safari, serta video tahun 2018 yang menampilkan orangutan merokok akibat ulah pengunjung. Hal ini menunjukkan rendahnya kesadaran remaja akan pentingnya perlindungan satwa (Setiawan, 2018). Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik dan interaktif untuk membangkitkan kesadaran akan pentingnya melindungi satwa terancam punah, khususnya untuk kalangan remaja sebagai generasi penerus dalam menjaga keanekaragaman hayati Indonesia.

Kartu *pop-up* merupakan media tiga dimensi yang menghadirkan pengalaman imersif, memicu rasa ingin tahu, dan mempermudah pemahaman informasi. Dibandingkan dengan media datar seperti brosur, kartu *pop-up* memiliki daya tarik visual yang lebih kuat melalui ilustrasi berbentuk *pop-up*. Sifatnya yang interaktif menjadikan media ini sarana untuk menyampaikan informasi singkat secara visual dan emosional yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan, dengan desain yang menarik dan kreatif sehingga mudah

dipahami bagi remaja. Kehadiran ilustrasi dalam format tiga dimensi juga dapat membangkitkan empati dan keterikatan emosional, sehingga pesan konservasi lebih mudah diingat. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu *pop-up* merupakan media edukasi yang berpotensi untuk menarik remaja.

Melalui perancangan media ini diharapkan para remaja semakin sadar terhadap pentingnya menjaga kelestarian mamalia terancam punah di Indonesia. Remaja dipilih karena pada usia ini mereka memiliki kemampuan berpikir kritis serta pemahaman isu lingkungan. Dengan media ini, remaja diharapkan tidak hanya memahami ancaman kepunahan satwa, tetapi juga menyadari dampak aktivitas manusia terhadap kelangsungan hidup satwa liar. Pemahaman ini diharapkan mendorong perubahan perilaku positif, seperti menghindari produk berbahan dasar satwa liar, mendukung organisasi konservasi, dan menerapkan gaya hidup ramah lingkungan. Media ini juga fleksibel dan mudah didistribusikan di berbagai tempat, seperti sekolah, museum, atau acara konservasi, sehingga pesan konservasi dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang kartu *pop-up* untuk kampanye kesadaran remaja usia 12-18 tahun terhadap hewan mamalia terancam punah di Indonesia.

C. Batasan Masalah

Agar lebih jelas dan terarah, terdapat beberapa batasan masalah pada perancangan ini, antara lain:

1. Fokus hanya pada spesies mamalia di Indonesia yang berstatus *Critically Endangered* (CR) atau terancam punah menurut IUCN, tanpa mencakup fauna dari kelas hewan lainnya.
2. Target utama dari media ini adalah remaja berusia 12–18 tahun, baik perempuan maupun laki-laki, yang diharapkan dapat menjadi agen perubahan dalam mendukung upaya konservasi.
3. Media yang dirancang berbentuk kartu *pop-up* dengan desain visual dan informasi yang mudah dipahami, tidak mencakup media lainnya seperti video atau permainan digital.

4. Informasi yang disampaikan dalam kartu *pop-up* hanya mencakup fakta dasar mengenai setiap spesies, meliputi data populasi terbaru dan jenis ancaman yang dihadapi, tanpa memuat penjelasan mendalam terkait karakteristik maupun aspek biologis masing-masing mamalia.
5. Membuat kartu *pop-up* dengan teknik digital painting.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan kartu *pop-up* ini adalah menghasilkan media kampanye visual berupa kartu *pop-up* tiga dimensi yang menyajikan informasi mengenai mamalia terancam punah di Indonesia kepada remaja usia 12–18 tahun. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi konservasi melalui kombinasi ilustrasi digital, teks informatif, dan struktur tiga dimensi guna mendukung pemahaman remaja terhadap isu pelestarian mamalia. Kartu *pop-up* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman remaja mengenai ancaman kepunahan mamalia, keterkaitan aktivitas manusia terhadap kelangsungan hidup satwa liar, serta bentuk kontribusi yang dapat dilakukan dalam upaya pelestarian.

E. Manfaat Perancangan

1. Teoritis

Secara teoritis, perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi dalam merancang kartu *pop-up* melalui sudut pandang Desain Komunikasi Visual yang akan dilakukan setelahnya.

2. Praktis

a. Manfaat untuk Target Audiens

Perancangan ini bertujuan untuk kampanye kesadaran remaja mengenai pentingnya menjaga kelestarian mamalia terancam punah di Indonesia melalui media kartu *pop-up*. Media ini dirancang dengan ilustrasi interaktif dan informasi yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu serta empati terhadap satwa yang terancam punah.

b. Manfaat untuk Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini memberikan wawasan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual tentang bagaimana merancang media berbasis

ilustrasi dan teknik *pop-up*. Perancangan ini membuka peluang eksplorasi kreatif dalam menyampaikan informasi konservasi dengan cara yang menarik.

c. Manfaat untuk Institusi

Perancangan ini dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan dalam pengembangan media berbasis visual untuk mendukung program konservasi. Selain itu, perancangan ini dapat memperkaya sumber referensi di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam penerapan ilustrasi interaktif dan teknik *pop-up*.

F. Definisi Operasional

1. Kartu *Pop-up*

Kartu *pop-up* merupakan pengembangan dari *pop-up book* yang berbentuk media kertas bergambar tiga dimensi, di mana objek visual dapat muncul dari dalam lipatan kertas saat kartu dibuka. (Johan, 2020). Media *pop-up* dapat diartikan sebagai hasil rekayasa kertas dengan struktur tiga dimensi yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran melalui ilustrasi visual. Media *Pop-up Card* adalah media cetak yang berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran (Muzdalifah, 2023).

2. Konservasi

Konservasi merupakan upaya yang dilakukan oleh manusia untuk menjaga, melestarikan, serta melindungi alam dari kerusakan dan kepunahan. Secara etimologis, istilah konservasi berasal dari bahasa Inggris *conservation* yang berarti pelestarian atau perlindungan (Christanto, 2016). Dalam praktiknya, konservasi mencakup kegiatan pemeliharaan dan perlindungan yang dilakukan secara berkelanjutan melalui berbagai upaya pengawetan guna mencegah terjadinya kerusakan maupun kemusnahan (Salim, 1991).

3. Hewan Mamalia

Mamalia merupakan salah satu kelas hewan bertulang belakang (*vertebrata*) yang memiliki ciri utama berupa keberadaan rambut serta kelenjar susu. Istilah mamalia berasal dari bahasa Latin yaitu *mammae* yang berarti puting, merujuk pada kemampuan betina dalam menyusui anaknya (Wati,

2023). Kelompok mamalia memiliki keanekaragaman spesies yang tinggi dengan variasi bentuk tubuh, ukuran, warna, dan karakteristik fisik yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut tampak pada ciri morfologis yang menjadi pembeda antarspesies (Santoso, 2021).

G. Metode Perancangan

1. Riset dan Identifikasi Permasalahan

a. Problema Riset

Meneliti tantangan utama dalam kampanye kesadaran terhadap hewan mamalia terancam punah melalui media kartu *pop-up*.

b. Mengulas Literatur Terkait Problema

Mengulas berbagai literatur, termasuk buku, poster, dan media lain yang membahas hewan mamalia terancam punah di Indonesia.

c. Model dan Hipotesis

Menyimpulkan dan memperkirakan efek dari media yang akan dirancang.

2. Metode Analisis Data

Menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan metode analisis data 5W+1H.

3. Metode Pengumpulan Data Perancangan

a. Kajian Pustaka

Mempelajari dan membaca literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi objek perancangan mengenai hewan mamalia terancam punah di Indonesia.

b. Pengumpulan Data

Mengambil data dengan metode kualitatif secara tidak langsung melalui kuesioner digital kepada remaja. Metode ini digunakan untuk memahami persepsi dan tingkat pengetahuan responden terhadap isu mamalia terancam punah, sesuai dengan pendekatan penelitian kualitatif menurut Creswell (2014) yang berfokus pada pemaknaan yang dibangun oleh individu atau kelompok terhadap suatu fenomena.

c. Dokumentasi

Mendokumentasikan proses perancangan, mulai dari penulisan hingga pengkaryaan.

4. *Brainstorming* dan Ideasi

Mengumpulkan dan memusatkan informasi yang didapat berdasarkan tema terkait kemudian mengideasikan media yang dapat memecahkan masalah terkait.

5. Visualisasi Media

a. Visualisasi Ide dalam bentuk *rough sketch*

b. Merancang *copywriting*

Menentukan *copywriting* yang tepat untuk target audiens.

c. Merancang aset visual

Memastikan visual yang dirancang sesuai dan mudah untuk dipahami.

d. Produksi Karya

H. Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini, metode analisis data dilakukan dengan menggunakan metode 5W + 1H yang meliputi:

1. *What* (Objek)

Apa masalah yang menjadi dasar dari perancangan kartu *pop-up* untuk kampanye kesadaran remaja terhadap hewan mamalia terancam punah di Indonesia?

2. *Why* (Tujuan)

Mengapa merancang kartu *pop-up* untuk kampanye kesadaran remaja terhadap hewan mamalia terancam punah di Indonesia?

3. *Who* (Target Audiens)

Siapa target audiens dari perancangan kartu *pop-up* untuk kampanye kesadaran remaja terhadap hewan mamalia terancam punah di Indonesia?

4. *Where* (Ruang Lingkup)

Di mana saja ruang lingkup batasan untuk mempublikasikan kartu *pop-up* untuk kampanye kesadaran remaja terhadap hewan mamalia terancam punah di Indonesia?

5. *When* (Kapan)

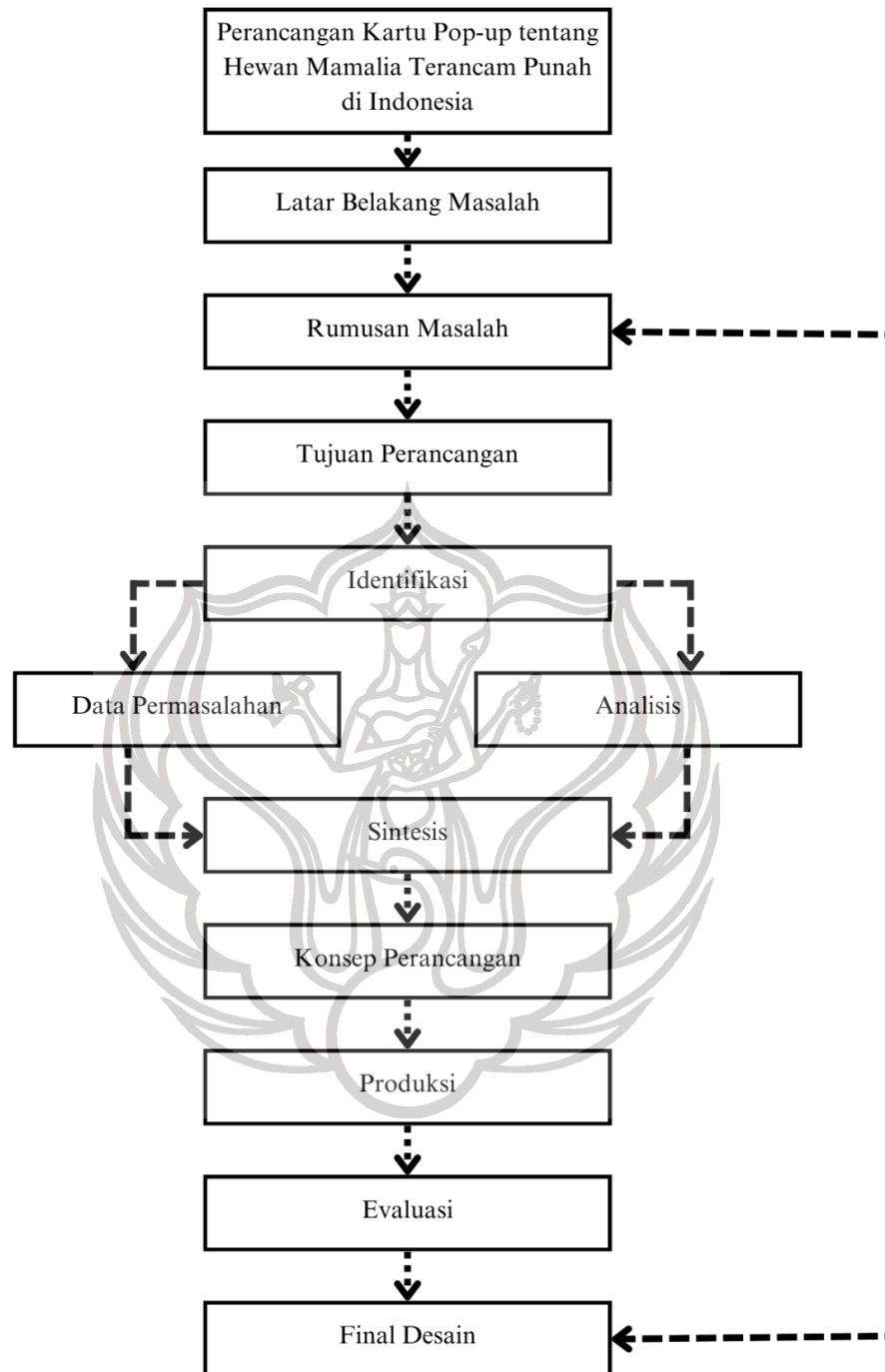
Kapan waktu yang tepat untuk menggunakan kartu *pop-up* untuk kampanye kesadaran remaja terhadap hewan mamalia terancam punah di Indonesia?

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana merancang kartu *pop-up* untuk kampanye kesadaran remaja terhadap hewan mamalia terancam punah di Indonesia?



I. Skematik Perancangan



Gambar 1.1 Sistematika Perancangan
(sumber: Tara Keisha, 2025)