

**PERANCANGAN BUKU SERI *PRESS-OUT*  
HEWAN LANGKA INDONESIA UNTUK ANAK  
USIA 5-7 TAHUN**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**MUHAMMAD RIKAZ KHAN**

**NIM 2012674024**

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

**2026**

**PERANCANGAN BUKU SERI *PRESS-OUT*  
HEWAN LANGKA INDONESIA UNTUK ANAK  
USIA 5-7 TAHUN**



**PERANCANGAN**

**MUHAMMAD RIKAZ KHAN**

**NIM 2012674024**

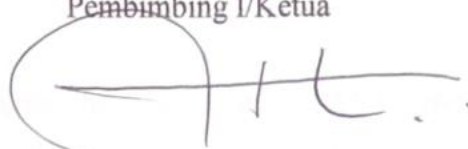
Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2026

Tugas Akhir berjudul:

**“PERANCANGAN BUKU SERI *PRESS-OUT* HEWAN LANGKA INDONESIA UNTUK ANAK USIA 5-7 TAHUN”**, diajukan oleh Muhammad Rikaz Khan, NIM 2012674024, 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 8 Mei 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Dr. Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIDN 0009026502

Pembimbing-II/Anggota



Alit Ayu Dewantari, M.Sn.  
NIDN 0013068909

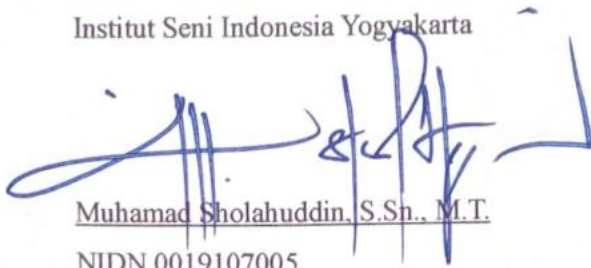
Cognate/Anggota



Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0022056503

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIDN 0019107005

Koordinator Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0021096402

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rikaz Khan  
NIM : 2012674024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Desain  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU SERI PRESS-OUT HEWAN LANGKA INDONESIA UNTUK ANAK USIA 5-7 TAHUN** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau manastan manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta 14 Mei 2026



Muhammad Rikaz Khan

NIM 2012674024

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Rikaz Khan  
NIM : 2012670024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT atas segala karunia dan rahmat yang telah memberikan berkah, ilmu pengetahuan, kesabaran dan ketabahan pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir **PERANCANGAN BUKU SERI PRESS-OUT HEWAN LANGKA INDONESIA UNTUK ANAK USIA 5-7 TAHUN**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta 14 Mei 2026



Muhammad Rikaz Khan

NIM 2012674024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir penciptaan karya desain ini dengan judul "Perancangan Buku Seri *Press-Out* Hewan Langka Indonesia untuk Anak Usia 5-7 Tahun". Penyusunan laporan ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan keanekaragaman fauna yang luar biasa. Namun, banyak spesies hewan langka yang belum dikenal luas oleh masyarakat, bahkan luput dari perhatian generasi muda. Berangkat dari keresahan tersebut, penulis tergerak untuk merancang sebuah media edukatif yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak usia 5-7 tahun. Karya ini hadir dalam bentuk buku seri *press-out* yang memungkinkan anak-anak untuk mengenal, merakit, dan bermain peran bersama model hewan langka Indonesia secara langsung, sehingga nilai konservasi dapat ditanamkan sejak dini melalui pengalaman yang menyentuh sisi kognitif, afektif, dan psikomotor anak.

Akhir kata, penulis berharap semoga perancangan buku seri *press-out* ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi dalam bidang Desain Komunikasi Visual maupun sebagai media pembelajaran yang berguna bagi anak-anak dan masyarakat luas, khususnya dalam upaya pelestarian keanekaragaman hayati Indonesia.

Yogyakarta 14 Mei 2026



Muhammad Rikaz Khan

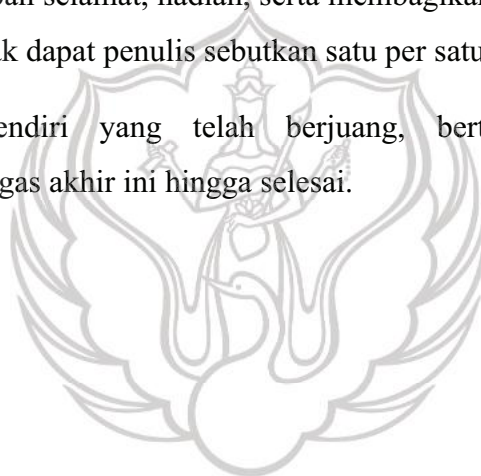
NIM 2012674024

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam perancangan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari pihak-pihak terlibat yang turut membantu dalam berbagai hal. Penulis ucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis diberi kesehatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta Bapak
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Andi Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali.
6. Bapak Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku dosen pembimbing I, atas kesabaran dan dukungannya dalam membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn. selaku dosen pembimbing II, atas kesabaran dan dukungannya dalam membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Kedua orang tua penulis, yang terus memberikan doa, bantuan, dan semangat untuk mengerjakan tugas akhir.
9. Sahabat penulis, Yolanda Maharani yang telah banyak membantu, menemani, dan memberikan dukungan secara fisik dan emosional untuk penulis selama masa perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir.
10. Anggota 'Cak Soleh' yang terdiri dari Nabila, Aivone dan Raissa yang sudah menjadi teman dan tempat berbagi kisah selama masa perkuliahan penulis.

11. Anggota 'Gajah Geol' yang terdiri dari Rama, Nico, Kepi, Husna, Tifa, Inez dan Angga yang telah mewarnai dan memberikan pengalaman baru di masa magang penulis.
12. Om Abie dan Nyaii yang menjadi teman berbagi hobi, serta memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir.
13. Mori, motor penulis, yang telah setia menemani perjalanan penulis dan tidak mengalami kendala selama proses pengerjaan tugas akhir hingga saat ini.
14. Teman teman penulis yang membantu pada H-1 sidang, Yolan, Alfi, Nabila, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
15. Seluruh teman-teman yang telah menyempatkan hadir dalam pameran, memberikan ucapan selamat, hadiah, serta membagikan postingan tugas akhir penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
16. Diri penulis sendiri yang telah berjuang, bertahan, dan berusaha menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.



## ABSTRAK

### PERANCANGAN BUKU SERI PRESS-OUT HEWAN LANGKA INDONESIA UNTUK ANAK USIA 5-7 TAHUN

Keanekaragaman hayati Indonesia yang tinggi kini menghadapi ancaman serius akibat deforestasi, perburuan liar, dan perdagangan ilegal yang menyebabkan banyak spesies hewan endemik terancam punah. Pengenalan terhadap hewan langka perlu dilakukan sejak dini agar generasi muda tumbuh dengan kesadaran terhadap pelestarian alam. Namun, keterbatasan media edukatif yang interaktif dan menyenangkan menjadi kendala dalam menyampaikan informasi tersebut kepada anak usia dini. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku seri press-out hewan langka Indonesia sebagai media edukasi berbasis bermain (*play-based learning*) yang ditujukan bagi anak usia 5–7 tahun. Metode yang digunakan meliputi brainstorming, observasi, studi literatur, serta studi visual dari basis data ilmiah seperti IUCN Red List dan Animal Diversity Web. Hasil perancangan berupa tiga seri buku press-out berjudul "Ayo Rakit! Mamalia Langka Indonesia", "Ayo Rakit! Burung Langka Indonesia", dan "Ayo Rakit! Reptil Langka Indonesia", masing-masing dilengkapi ilustrasi bergaya whimsical, model 3D yang dapat dirakit, serta halaman tutorial perakitan. Diharapkan karya ini dapat membantu orang tua dan pendidik dalam mengenalkan keanekaragaman hayati Indonesia kepada anak sejak dini, menumbuhkan kepedulian terhadap pelestarian hewan langka, serta menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif di bidang Desain Komunikasi Visual.

**Kata kunci:** buku seri *press-out*, hewan langka Indonesia, media edukasi, anak usia dini, *play-based learning*.

## ABSTRACT

### **DESIGN OF AN INDONESIAN ENDANGERED ANIMALS PRESS-OUT BOOK SERIES FOR CHILDREN AGED 5–7 YEARS**

*Indonesia's high biodiversity is currently facing serious threats due to deforestation, illegal hunting, and wildlife trafficking, causing many endemic species to be at risk of extinction. Introducing endangered animals to children from an early age is essential so that the younger generation grows up with awareness of nature conservation. However, the limited availability of interactive and engaging educational media remains a challenge in conveying this information to young children. Therefore, this design project aims to produce a press-out book series on Indonesia's endangered animals as a play-based learning educational medium intended for children aged 5–7 years. The methods used include brainstorming, observation, literature review, and visual studies from scientific databases such as the IUCN Red List and Animal Diversity Web. The result of this project is three press-out book series titled "Let's Build! Rare Mammals of Indonesia", "Let's Build! Rare Birds of Indonesia", and "Let's Build! Rare Reptiles of Indonesia", each featuring whimsical-style illustrations, assemblable 3D models, and assembly tutorial pages. It is hoped that this work can assist parents and educators in introducing Indonesia's biodiversity to children from an early age, foster awareness of endangered animal conservation, and serve as an innovative alternative learning medium in the field of Visual Communication Design.*

**Keywords:** *press-out book series, Indonesian endangered animals, educational media, early childhood, play-based learning.*

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Metode Perancangan .....	6
G. Metode Analisis Data .....	7
H. Definisi Operasional.....	7
I. Skematika Perancangan .....	8
BAB II.....	9
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
A. Studi Literatur.....	9
1. Prinsip Prinsip Desain.....	9
2. Teori Pembelajaran Benjamin Bloom.....	12
3. Tinjauan Buku Seri <i>Press-Out</i> .....	14
4. Tinjauan Hewan Langka Indonesia .....	19
5. Tinjauan Anak Usia 5-7 Tahun.....	31
B. Kajian Literatur .....	33
C. Kajian Pustaka .....	35
D. Analisis Data .....	37
E. Simpulan Dan Usulan Pemecahan Masalah .....	39
BAB III .....	40

KONSEP DESAIN .....	40
A.    Konsep Kreatif .....	40
1.    Tujuan Kreatif.....	40
2.    Strategi kreatif.....	40
B.    Program Kreatif.....	45
1.    Judul buku.....	45
2.    Konten buku.....	45
3.    Rancangan isi buku.....	46
4.    Deskripsi hewan dalam buku.....	49
5.    Gaya layout .....	53
6.    Teknik Cetak dan Material .....	54
7.    Grid System .....	55
8.    Tone Warna.....	55
9.    Tipografi .....	56
10.   Sampul Depan dan Belakang.....	57
11.   Susunan isi buku.....	58
C.    Biaya Kreatif .....	59
1.    Media Utama.....	59
2.    Media Pendukung .....	59
BAB IV .....	60
PROSES DESAIN .....	60
A.    Data Visual .....	60
1.    Studi Visual Hewan .....	60
2.    Sketsa dan Desain Awal .....	72
3.    Sketsa Kasar model Hewan .....	73
4.    Layout sampul Depan dan Belakang .....	74
5.    Final Desain Buku .....	76
B.    GSM ( <i>Graphic Standard Manual</i> ) .....	91
C.    Poster .....	98
D.    Katalog .....	98
E. <i>Merchandise</i> .....	99
1.    Totebag .....	99
2.    Sticker .....	99
3. <i>Box set</i> .....	100
BAB V.....	102
PENUTUP.....	102

A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	103
LAMPIRAN.....	109



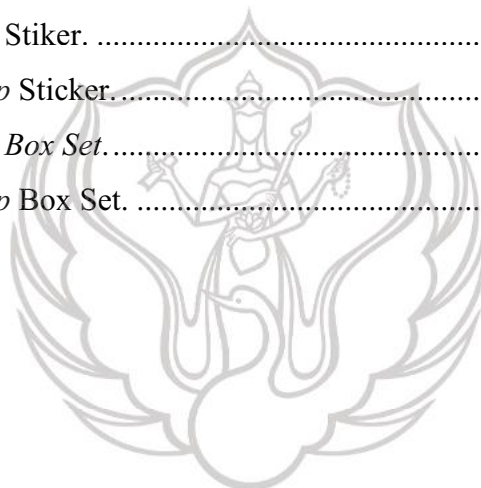
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skematika Perancangan.....	8
Gambar 2.1	Contoh buku <i>press-out</i> tentang Dinosaurus .....	16
Gambar 2.2	Contoh buku <i>press-out</i> tentang burung .....	17
Gambar 2.3	Contoh halaman buku <i>press-out</i> tentang burung merak.....	17
Gambar 2.4	Enggang Gading .....	21
Gambar 2.5	Burung Beo Nias .....	22
Gambar 2.6	Kasuari Gelambir Ganda .....	23
Gambar 2.7	Raja Udang .....	23
Gambar 2.8	Kakatua Raja .....	24
Gambar 2.9	Anoa .....	25
Gambar 2.10	Trenggiling .....	25
Gambar 2.11	Tapir .....	26
Gambar 2.12	Bekantan .....	27
Gambar 2.13	Kanguru Pohon Mbaiso/ Dingiso .....	27
Gambar 2.14	Sanca Hijau.....	28
Gambar 2.15	Komodo .....	29
Gambar 2.16	Kura-Kura Rote .....	29
Gambar 2.17	Soa Payung .....	30
Gambar 2.18	Labi-labi .....	30
Gambar 2.19	Buku: "I Can Make It: Jungle" .....	34
Gambar 2.20	Buku: "Hewan-Hewan Langka Di Indonesia" .....	35
Gambar 3.1	Contoh gaya visual yang akan digunakan .....	43
Gambar 3.2	Contoh gaya visual yang akan digunakan .....	44
Gambar 3.3	Contoh gaya visual yang akan digunakan .....	44
Gambar 3.4	Contoh gaya visual yang akan digunakan .....	44
Gambar 3.5	<i>Layout</i> buku Press-Out .....	54
Gambar 3.6	Color Palette .....	56
Gambar 3.7	Font Opsilon .....	57
Gambar 3.8	Font Doctor Soos Light .....	57

Gambar 4.1	Referensi Kepala Enggang Gading .....	60
Gambar 4.2	Referensi Enggang Gading.....	60
Gambar 4.3	Referensi Kepala Burung Beo Nias.....	61
Gambar 4.4	Referensi Enggang Gading.....	61
Gambar 4.5	Referensi Kasuari Gelambir Ganda.....	62
Gambar 4.6	Referensi Kepala Kasuari Gelambir Ganda .....	62
Gambar 4.7	Referensi Raja Udang.....	62
Gambar 4.8	Referensi Sayap Raja Udang .....	63
Gambar 4.9	Referensi Kepala Kakatua Raja.....	63
Gambar 4.10	Referensi Kakatua Raja .....	63
Gambar 4.11	Referensi Kepala Anoa.....	64
Gambar 4.12	Referensi Anoa .....	64
Gambar 4.13	Referensi Kepala Trenggiling.....	65
Gambar 4.14	Referensi Trenggiling.....	65
Gambar 4.15	Referensi Tapir .....	65
Gambar 4.16	Referensi Kepala Tapir.....	66
Gambar 4.17	Referensi Bekantan.....	66
Gambar 4.18	Referensi Saamping Bekantan.....	66
Gambar 4.19	Referensi Kepala Kanguru Pohon Dingiso.....	67
Gambar 4.20	Referensi Kanguru Pohon Dingiso.....	67
Gambar 4.21	Referensi Sanca Hijau .....	68
Gambar 4.22	Referensi Motif Sanca Hijau .....	68
Gambar 4.23	Referensi Komodo.....	69
Gambar 4.24	Referensi Kepala Komodo .....	69
Gambar 4.25	Referensi Kepala Kura-Kura Rote.....	70
Gambar 4.26	Referensi Kura-Kura Rote .....	70
Gambar 4.27	Referensi Samping Soa Payung.....	70
Gambar 4.28	Referensi Kepala Soa Payung .....	71
Gambar 4.29	Referensi Atas Labi-labi.....	71
Gambar 4.30	Referensi Samping Labi-labi .....	71
Gambar 4.31	Sketsa awal ilustrasi hewan .....	72
Gambar 4.32	Sketsa awal model unggas, reptil dan mamalia.....	73

Gambar 4.34	Desain Final <i>Layout</i> Sampul Depan.....	74
Gambar 4.35	Desain Final <i>Layout</i> Sampul Depan.....	75
Gambar 4.36	Desain Final <i>Layout</i> Sampul Depan.....	75
Gambar 4.37	Desain Final <i>Layout</i> Buku Mamalia Halaman 1-2.....	76
Gambar 4.38	Desain Final <i>Layout</i> Buku Mamalia Halaman 3-4.....	76
Gambar 4.39	Desain Final <i>Layout</i> Buku Mamalia Halaman 5-6.....	77
Gambar 4.40	Desain Final <i>Layout</i> Buku Mamalia Halaman 7-8.....	77
Gambar 4.41	Desain Final <i>Layout</i> Buku Mamalia Halaman 9-10.....	78
Gambar 4.42	Desain Final <i>Layout</i> Buku Mamalia Halaman 11-12.....	78
Gambar 4.43	Desain Final <i>Layout</i> Tutorial Buku Mamalia.....	79
Gambar 4.44	Desain Final <i>Layout</i> Tutorial.....	79
Gambar 4.45	Desain Final <i>Layout</i> Tutorial.....	80
Gambar 4.46	Desain Final <i>Layout</i> Buku Mamalia.....	80
Gambar 4.47	Desain Final <i>Layout</i> Buku Reptil Halaman 1-2.....	81
Gambar 4.48	Desain Final <i>Layout</i> Buku Reptil Halaman 3-4.....	81
Gambar 4.49	Desain Final <i>Layout</i> Buku Reptil Halaman 5-6.....	82
Gambar 4.50	Desain Final <i>Layout</i> Buku Reptil Halaman 6-7.....	82
Gambar 4.51	Desain Final <i>Layout</i> Buku Reptil Halaman 9-10.....	83
Gambar 4.52	Desain Final <i>Layout</i> Buku Reptil Halaman 11-12.....	83
Gambar 4.53	Desain Final <i>Layout</i> Tutorial.....	84
Gambar 4.54	Desain Final <i>Layout</i> Tutorial.....	84
Gambar 4.55	Desain Final <i>Layout</i> Tutorial.....	85
Gambar 4.56	Desain Final <i>Layout</i> Buku Reptil.....	85
Gambar 4.57	Desain Final <i>Layout</i> Buku Burung Halaman 1-2.....	86
Gambar 4.58	Desain Final <i>Layout</i> Buku Burung Halaman 3-4.....	86
Gambar 4.59	Desain Final <i>Layout</i> Buku Burung Halaman 5-6.....	87
Gambar 4.60	Desain Final <i>Layout</i> Buku Burung Halaman 7-8.....	87
Gambar 4.61	Desain Final <i>Layout</i> Buku Burung Halaman 9-10.....	88
Gambar 4.62	Desain Final <i>Layout</i> Buku Burung Halaman 11-12.....	88
Gambar 4.63	Desain Final <i>Layout</i> Tutorial.....	89
Gambar 4.64	Desain Final <i>Layout</i> Tutorial.....	89
Gambar 4.65	Desain Final <i>Layout</i> Tutorial.....	90

Gambar 4.66	Desain Final <i>Layout</i> Buku Burung.....	90
Gambar 4.67	Mockup <i>Graphic Standard Manual</i> .....	91
Gambar 4.68	<i>Graphic Standard Manual</i> halaman 1 .....	91
Gambar 4.69	<i>Graphic Standard Manual</i> halaman 2 dan 3 .....	92
Gambar 4.70	<i>Graphic Standard Manual</i> halaman 4 dan 5 .....	93
Gambar 4.71	<i>Graphic Standard Manual</i> halaman 6 dan 7 .....	94
Gambar 4.72	<i>Graphic Standard Manual</i> halaman 8 dan 9 .....	95
Gambar 4.73	<i>Graphic Standard Manual</i> halaman 10 dan 11 .....	96
Gambar 4.74	<i>Graphic Standard Manual</i> halaman 12 dan 13 .....	97
Gambar 4.75	Mockup poster pameran.....	98
Gambar 4.76	Mockup Katalog Brosur.....	98
Gambar 4.77	Mockup Totebag.....	99
Gambar 4.78	Desain Stiker.....	100
Gambar 4.79	Mockup Sticker.....	100
Gambar 4.80	Desain <i>Box Set</i> .....	101
Gambar 4.81	Mockup <i>Box Set</i> .....	101



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1	Naskah buku "Ayo Rakit Mamalia Langka Indonesia" .....	48
Tabel 3.2	Naskah buku "Ayo Rakit Burung Langka Indonesia" .....	47
Tabel 3.3	Naskah buku "Ayo Rakit Reptil Langka Indonesia" .....	46
Tabel 3.4	Rincian Biaya Kreatif Media Utama .....	59
Tabel 3.4	Rincian Biaya Kreatif Media Pendukung .....	59



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Keanekaragaman fauna di Indonesia merupakan salah satu kekayaan alam yang penting dan bernilai tinggi. Berbagai jenis hewan hidup dan berkembang di lingkungan yang beragam, mulai dari hutan tropis hingga wilayah pesisir. Selain berperan dalam menjaga keseimbangan ekosistem, keberadaan fauna juga memiliki keterkaitan dengan kehidupan manusia. Namun, kondisi tersebut tidak sepenuhnya stabil, karena sebagian spesies kini menghadapi ancaman yang dapat mengganggu kelestariannya. Saat ini, banyak spesies hewan langka di Indonesia terancam punah. Dari laman web *International Union for Conservation of Nature (IUCN)* mencatat banyak spesies dari Indonesia yang sudah termasuk ke dalam daftar spesies terancam punah. Penurunan populasi ini disebabkan oleh beberapa faktor utama, antara lain perburuan liar, hilangnya habitat akibat deforestasi, dan dampak perubahan iklim.

Jika bicara tentang hewan-hewan yang hampir punah, umumnya masyarakat hanya mengetahui hewan-hewan langka seperti harimau, gajah, dan orangutan. Sebenarnya terdapat lebih banyak hewan dari spesies lain di Indonesia yang lebih langka dan dapat diperkenalkan, bahkan tidak banyak orang yang menyadarinya. Misalnya, berbagai hewan dari spesies unggas, mamalia, dan reptil. Keberadaan spesies-spesies ini sering kali diabaikan oleh masyarakat luas, padahal peran ekologisnya tidak kalah penting bagi keseimbangan alam Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk memperluas pemahaman tentang keragaman fauna Indonesia dan memberikan perhatian yang lebih kepada spesies yang mungkin belum dikenal luas. Pemahaman ini tidak hanya perlu disampaikan kepada orang dewasa, tetapi perlu ditanamkan sejak usia dini agar generasi penerus tumbuh dengan rasa cinta dan tanggung jawab terhadap alam.

Dalam jurnal yang berjudul Peran Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah dalam Membentuk Generasi Cerdas dan Bertanggung Jawab terhadap Kelestarian Alam (Handayani, Noor & Dewi, 2024: 373), dijelaskan bahwa pendidikan karakter yang berorientasi pada kepedulian lingkungan berperan penting dalam membentuk sikap dan perilaku peserta didik sejak dini, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang tidak hanya memahami isu-isu lingkungan secara kognitif, tetapi juga tergerak untuk bertindak nyata dalam menjaga kelestarian alam secara bertanggung jawab.

Upaya mengenalkan hewan langka kepada anak-anak sebenarnya bukan hal yang baru. Beberapa media telah dirancang dengan tujuan serupa, di antaranya buku ilustrasi dan ensiklopedia anak. Dalam jurnalnya yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Satwa Langka dan Punah di Indonesia untuk Anak-anak Sekolah Dasar (Jurnal Desain Komunikasi Visual, 2018: 27), Karundeng, Mamesah, dan Watung menjelaskan bahwa buku ilustrasi dirancang sebagai media pengenalan satwa langka dan punah di Indonesia khususnya bagi anak-anak sekolah dasar. Sementara itu, dalam jurnalnya yang berjudul Kajian Visual Hewan Langka Indonesia dalam Bentuk Ensiklopedia bagi Anak-Anak (Jurnal RupaRupa, 2016: 149), Streit menguraikan bahwa ensiklopedia menjadi salah satu bentuk media yang digunakan untuk menyajikan informasi visual mengenai hewan langka Indonesia kepada anak-anak.

Meskipun kedua media tersebut memiliki nilai edukatif, masing-masing memiliki keterbatasan bila dihadapkan pada kebutuhan belajar anak usia 5–7 tahun. Buku ilustrasi, meskipun menarik secara visual, tetap menyajikan konten secara satu arah tanpa melibatkan anak secara fisik dalam proses belajar. Dalam jurnalnya yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar (2022), Fajriah et al. menjelaskan bahwa media pembelajaran berupa buku terlalu banyak memuat isi yang disajikan dalam bentuk paragraf sehingga membuat kegiatan membaca menjadi membosankan bagi siswa. Adapun ensiklopedia, meskipun menyajikan

informasi yang lebih lengkap dan terstruktur, justru menghadirkan tantangan tersendiri bagi anak usia dini. Dalam jurnalnya yang berjudul *Animasi Interaktif Pengenalan Hewan untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jurnal Techno Nusa Mandiri, 2016), Firmantoro et al. menyebutkan bahwa buku ensiklopedia pada umumnya memiliki harga yang relatif mahal, ukuran yang lebih tebal, dan memerlukan waktu yang lama karena pembaca harus memeriksa daftar isi atau indeks terlebih dahulu sebelum menemukan informasi yang dibutuhkan. Kedua media tersebut pada dasarnya bersifat pasif dalam hal keterlibatan fisik anak — anak hanya melihat dan membaca, tanpa ruang untuk bertindak atau merakit secara langsung. Padahal, sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, anak usia 5–7 tahun membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan tangan dan indera secara aktif. Hal inilah yang menjadi dasar pertimbangan pemilihan buku press-out sebagai media dalam perancangan ini, karena buku press-out tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga mengajak anak untuk terlibat langsung melalui aktivitas melepas dan merakit potongan gambar menjadi model tiga dimensi.

Anak-anak usia 5–7 tahun berada dalam fase perkembangan di mana mereka belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Bujuri (2018: 40) dalam jurnalnya yang berjudul *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar* yang dimuat dalam Jurnal Literasi menyatakan bahwa menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak belajar melalui pengalaman konkret dan eksplorasi langsung dengan objek di sekitar mereka, sehingga diperlukan media yang dapat menarik perhatian dan imajinasi mereka. Hal ini dapat dilakukan menggunakan Triadik Benjamin Bloom atau Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom adalah kerangka kerja untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain Kognitif berfokus pada aspek intelektual dan kemampuan berpikir. Ini mencakup enam tingkatan, mulai dari pengetahuan hingga evaluasi. Domain Afektif Berhubungan dengan emosi, sikap, dan nilai. Ini mencakup lima tingkatan, mulai dari

penerimaan hingga internalisasi. Sedangkan Domain Psikomotor melibatkan keterampilan fisik dan kemampuan motorik. Ini mencakup berbagai tingkat keterampilan dari observasi hingga penguasaan. Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi, kesempatan, serta dukungan terhadap aktivitas anak guna mengoptimalkan perkembangan kognitifnya (Santrock, 2011: 226) Semua domain tersebut dapat diterapkan menggunakan buku *Press-Out*.

Buku *Press-Out* adalah salah satu jenis dari buku interaktif yang memungkinkan interaksi langsung dengan konten. Dalam penelitiannya yang berjudul Implementasi Metode Montessori dalam Membentuk Karakter Kemandirian pada Anak Usia Dini, Hamsa (2020: 115) menjelaskan bahwa pendekatan Montessori menekankan bahwa pengalaman belajar yang berbasis praktik sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan anak, karena anak belajar melalui aktivitas nyata yang melibatkan tangan dan indera mereka secara langsung. Mengingat luasnya keanekaragaman fauna langka di Indonesia yang mencakup berbagai kelompok seperti unggas, mamalia, dan reptil, satu buku saja tidak cukup untuk merepresentasikan kekayaan tersebut secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan berseri agar setiap kelompok hewan dapat diperkenalkan secara lebih mendalam dan terfokus. buku *press-out* ini telah menjadi pilihan media yang tepat untuk menyampaikan materi tentang hewan langka kepada anak usia 5-7 tahun secara interaktif dan menyenangkan.

Sebagai bagian dari upaya untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, buku *press-out* akan dirancang menjadi sebuah buku seri. Di mana buku ini akan berfokus kepada tiga spesies, yaitu unggas, mamalia, dan reptil. Setiap buku dalam seri ini memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi dunia hewan melalui elemen *press-out*, di mana mereka dapat mengeluarkan potongan gambar dan merangkainya menjadi model hewan tiga dimensi. Selain memperkenalkan spesies-spesies yang unik, pada halaman paling belakang tiap buku terdapat ilustrasi latar habitat yang mewakili lingkungan asli

spesies dalam seri tersebut. Halaman ini dapat digunakan sebagai latar bermain bagi model tiga dimensi hasil rakitan anak, sehingga hadir sebagai elemen interaktif tambahan yang memperkaya pengalaman belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membuat perancangan yang berjudul “Perancangan Buku Seri *Press-Out* Hewan Langka Indonesia Untuk Anak Usia 5-7 Tahun.” Dengan merancang buku seri *press-out* ini, diharapkan anak-anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang hewan langka Indonesia, tetapi juga merasakan keterlibatan dalam proses belajar. Melalui aktivitas merakit bentuk hewan, anak-anak dapat belajar tentang spesies tersebut dan pentingnya konservasi. Sebagaimana dikemukakan dalam jurnal yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Binatang Langka dan Dilindungi di Pulau Jawa Kepada Anak-Anak Usia 7–9 Tahun (Artika, 2022: 3), mengenalkan dan menanamkan pemahaman tentang hewan endemik yang terancam punah kepada anak-anak sejak dini merupakan langkah awal yang krusial dalam upaya pelestarian, karena edukasi yang diberikan sejak usia dini akan membentuk kesadaran dan kecintaan generasi muda terhadap keanekaragaman hayati Indonesia.

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku seri *press-out* sebagai pengetahuan umum hewan langka Indonesia.

#### **C. Batasan Masalah**

1. Perancangan ini akan menghasilkan tiga buku seri *press-out* tentang hewan langka Indonesia beserta media pendukungnya
2. Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah anak dengan rentang usia 5 sampai 7 tahun.

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Merancang buku seri *press-out* sebagai pengetahuan umum hewan langka Indonesia.

2. Menambah kepustakaan yang terkait dengan hewan langka Indonesia

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi mahasiswa DKV

Perancangan diharapkan dapat menambah wawasan pembuatan media komunikasi visual tentang hewan langka Indonesia.

2. Manfaat bagi khalayak dan sasaran

Menyajikan buku seri *press-out* yang dapat membantu anak memahami pentingnya keanekaragaman makhluk hidup dan mengenali spesies hewan langka, meningkatkan empati terhadap makhluk hidup dan belajar untuk peduli terhadap pelestarian alam, meningkatkan keterampilan motorik halus anak, seperti koordinasi tangan dan mata, belajar tanpa merasa tertekan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

3. Manfaat bagi institusi

Perancangan diharapkan dapat digunakan sebagai literasi dalam merancang sebuah buku seri *press-out* tentang hewan langka Indonesia.

### **F. Metode Perancangan**

1. Metode Pengembangan Ide

- a. Melakukan *Brainstorming* dan merincikan permasalahan untuk mendapatkan solusi yang tepat.
- b. Buku seri *press-out* dipilih sebagai media edukasi anak mempelajari hewan langka Indonesia sebagai sarana anak untuk melatih diri agar dapat belajar sambil bermain.

2. Jenis Data yang Dibutuhkan

- a. Data Verbal

Data Verbal merupakan data yang berupa ucapan yang disampaikan secara lisan.

- b. Pengalaman ahli yang sudah membuat buku *press-out* atau sejenisnya yang efektif sebagai media edukasi.

### 3. Visualisasi Media

Metode visualisasi desain ini meliputi :

- a. Ide *Layout* buku dalam bentuk sketsa kasar
- b. Merancang *copywriting*
- c. Merancang aset visual
- d. *Layout* komprehensif
- e. Produksi buku

### G. Metode Analisis Data

Metode perancangan yang digunakan adalah metode 5W + 1H, yaitu *What, Who, Where, When, Why, How*.

### H. Definisi Operasional

#### 1. Buku *Press-Out*

Adalah jenis buku interaktif yang dirancang untuk anak-anak, di mana mereka dapat mengeluarkan (*press-out*) potongan-potongan gambar atau bentuk dari halaman buku untuk digunakan dalam berbagai aktivitas. Buku ini sering menggabungkan elemen edukatif dan kreatif, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. Buku *press-out* dapat mendukung proses ini karena, sebagaimana dijelaskan oleh Bujuri (2018:40) dalam jurnalnya yang berjudul *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar* yang dimuat dalam Jurnal Literasi menyatakan berdasarkan teori Piaget, anak-anak belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi langsung dengan objek di sekitar mereka, sehingga buku yang melibatkan aktivitas fisik sangat sesuai untuk kelompok usia ini.

#### 2. Hewan Langka

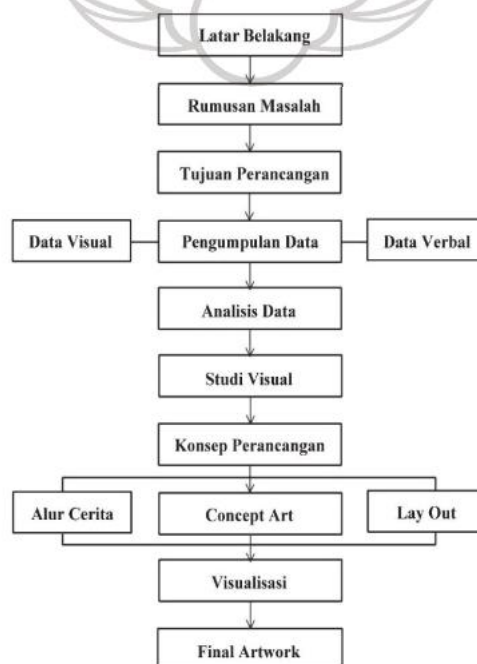
Hewan langka atau satwa langka adalah hewan yang masuk di dalam daftar *International Union for Conservation of Nature (IUCN) Red List of Threatened Species*, di mana terdapat daftar hewan yang

termasuk kategori terancam punah (Endah, 2013:12). Daftar hewan tersebut biasanya digunakan sebagai referensi oleh berbagai pihak, baik dari sektor swasta maupun pemerintah, dalam mengambil keputusan terkait konservasi satwa. IUCN secara berkala mengklasifikasikan dan mempublikasikan daftar hewan yang termasuk dalam *Red List*.

### 3. Anak Usia 5-7 Tahun

Anak usia 5-7 tahun atau usia kelompok B berada dalam masa Pra-operasional, di mana pada umur itu anak mengalami perkembangan yang penting dalam kehidupan mereka. Pada masa ini mereka mengalami perkembangan yang signifikan pada fisik, emosional, kognitif, dan sosial mereka. Pada umur ini juga penting bagi anak untuk mendapatkan bimbingan yang mendukung perkembangan mereka, baik di rumah, maupun di sekolah. Menurut Setyaningrum (2017:45), anak-anak pada usia ini mempunyai rentang perhatian yang pendek dan terbatas (*short attention span*), dengan orientasi perilaku pada ‘sini dan kini’ (*here and now*).

## I. Skematika Perancangan



**Gambar 1.1** Skematika Perancangan

## BAB II

### IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

#### A. Studi Literatur

##### 1. Prinsip Prinsip Desain

Prinsip desain telah menjadi pedoman penting dalam menciptakan karya yang estetis sekaligus fungsional. Dalam perancangan buku seri *press-out* ini, pemahaman terhadap prinsip-prinsip desain menjadi landasan utama agar buku yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif sebagai media komunikasi kepada anak usia 5-7 tahun. Dalam bukunya yang berjudul *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain* (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010: 9), Sanyoto menjelaskan bahwa desain yang baik adalah desain yang mampu menyatukan unsur keindahan (estetika) dan kegunaan (fungsi) secara selaras, sehingga sebuah karya tidak hanya enak dipandang tetapi juga dapat digunakan secara optimal sesuai tujuannya. Sementara itu, Klemp dalam bukunya yang berjudul *Dieter Rams: Ten Principles for Good Design* (2017: 68), menjabarkan bahwa Rams memperkenalkan sepuluh prinsip desain yang baik, termasuk inovasi, keberfungsian, dan keberlanjutan, yang terangkum dalam prinsip utamanya: “*Good design is as little design as possible*”, yang mengarahkan desainer untuk menciptakan solusi sederhana namun efektif.

Dalam bukunya yang berjudul *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi* (Supriyono, 2010:21), Rakhmat Supriyono menjelaskan bahwa desain yang baik bukan semata-mata tentang keindahan visual, melainkan tentang bagaimana tampilan visual tersebut mampu berfungsi secara efektif dalam menyampaikan pesan dan mendukung kebutuhan penggunanya. Bentuk, warna, dan komposisi dalam desain harus dipilih dan disusun berdasarkan tujuan dan konteks penggunaannya, sehingga antara estetika dan fungsi berjalan seiring secara harmonis. Lebih lanjut, Heskett sebagaimana dikutip oleh Yuniarto dalam jurnal *Desain dan Perubahan Budaya Masyarakat* (2012: 4) menyatakan bahwa “*design is to design a design to produce a design*”, yang bermakna bahwa desain adalah proses terencana dan sistematis yang bertujuan menghasilkan karya bermakna. Prinsip ini mengajak desainer untuk tidak hanya berorientasi pada hasil akhir yang visual semata, tetapi juga pada proses

perancangan yang terstruktur dan bertanggung jawab. Sementara itu, Wahyuningsih dalam buku *Desain Komunikasi Visual* (2020: 11) yang diterbitkan Universitas Trunojoyo Madura menegaskan bahwa prinsip-prinsip desain merupakan panduan yang digunakan desainer untuk menyusun elemen visual secara harmonis agar pesan dapat tersampaikan dengan efektif. Prinsip ini meliputi kesatuan, keseimbangan, irama, kontras, fokus, dan proporsi yang semuanya bekerja secara sinergis dalam sebuah karya desain.

Dalam proses mengorganisasikan bentuk, seniman atau desainer menerapkan prinsip-prinsip desain, yaitu pedoman atau asas yang digunakan untuk mengatur dan menyusun elemen-elemen visual serta mengkombinasikannya dalam menciptakan sebuah karya. Dalam buku *Nirmana I: Desain Dasar Dwimatra* (2002: 6), Sunaryo menjelaskan bahwa penerapan prinsip-prinsip ini bertujuan untuk menghasilkan nilai estetis dan menciptakan pengalaman visual yang menarik. Prinsip-prinsip desain tersebut meliputi:

a. Keseimbangan

keseimbangan atau *balance* diartikan sebagai prinsip komposisi yang menghindari kesan berat sebelah pada suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Keseimbangan dapat dibedakan menjadi keseimbangan simetris, di mana bobot visual di sisi kiri dan kanan atau atas dan bawah adalah sama, serta keseimbangan asimetris, di mana keseimbangan dicapai dengan cara yang lebih dinamis meskipun elemen tidak identik. (Sunaryo, 2002: 6).

b. Kesatuan

Sunaryo (2002: 6) dalam buku *Nirmana I: Desain Dasar Dwimatra* menjelaskan bahwa kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Kesatuan adalah kondisi di mana elemen-elemen visual disusun sedemikian rupa untuk mencapai keselarasan dan keutuhan. Kesatuan tercipta ketika semua komponen visual memiliki sifat-sifat yang seragam; contohnya, jika sebuah bidang memiliki garis-garis lengkung, maka bidang lainnya pun akan memiliki elemen garis lengkung

yang serupa sehingga komposisi terasa solid dan tidak terpecah.yang serupa.

c. Keselarasan

keselarasan atau harmony dapat diartikan sebagai keteraturan visual atau hubungan kualitas visual antar elemen-elemen dalam sebuah komposisi. Keselarasan tercapai ketika unsur-unsur desain yang berbeda, seperti warna, bentuk, dan tekstur, disusun secara harmonis sehingga menghasilkan kesan yang menyenangkan bagi audiens. Penilaian terhadap keselarasan ini bergantung pada kepekaan dan persepsi indrawi.

d. Proporsi

Menurut Sunaryo (2002: 6) proporsi atau proportion adalah hubungan visual antara ukuran, bentuk, dan jumlah bagian-bagian terhadap keseluruhan. Kesebandingan atau proporsi adalah perbandingan ukuran dan bentuk objek antara bagian satu dengan bagian yang lain secara ideal dan harmonis, sehingga menghasilkan komposisi yang memenuhi nilai estetis yang diinginkan. Proporsi ini didapatkan melalui sistem perbandingan, seperti 1:2 atau menggunakan konsep *golden ratio*.

e. Irama

Irama atau Rhythm tercipta melalui pengulangan dan penyusunan elemen-elemen komposisi dalam pola tertentu. Irama akan terasa dengan jelas jika susunan pengulangannya memiliki arah yang tegas.

f. Dominasi

Dominasi adalah penekanan pada suatu bagian dari keseluruhan untuk menghindari kesan monoton. Dominasi biasanya diterapkan dengan proporsional; jika terlalu berlebihan, hal ini dapat menyebabkan ketidakteraturan yang mengganggu elemen visual lainnya.

Setelah memahami prinsip-prinsip desain yang menjadi pedoman visual, penting pula untuk memahami teori pembelajaran yang mendasari pendekatan edukatif dalam perancangan ini. Prinsip desain memastikan buku ini menarik secara estetis, sementara teori pembelajaran memastikan buku ini efektif secara pedagogis. Salah satu teori yang paling relevan dalam konteks perancangan media edukasi untuk anak adalah Taksonomi Bloom, yang

memberikan kerangka sistematis dalam menetapkan tujuan dan capaian pembelajaran

## 2. Teori Pembelajaran Benjamin Bloom

Benjamin Bloom adalah seorang ahli pendidikan yang mengembangkan teori pembelajaran berbasis taksonomi, yang menjadi dasar penting dalam dunia pendidikan hingga saat ini. Sebagaimana dijelaskan oleh Mustakim et al. dalam jurnal Analisis Teori Taksonomi Bloom pada Pendidikan di Indonesia (2022: 3), Taksonomi Bloom pertama kali diterbitkan pada tahun 1956 dan merupakan struktur hierarki yang mengidentifikasi keterampilan berpikir mulai dari jenjang yang rendah hingga jenjang yang tinggi. Bloom mengklasifikasikan tujuan pembelajaran ke dalam tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotor, di mana setiap domain memiliki tingkatan yang membantu guru dan pendidik merancang strategi pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik.

### a. Domain Kognitif

Domain ini berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan pemecahan masalah. Bloom membagi domain kognitif ke dalam enam tingkatan, yaitu *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *synthesis* (sintesis), dan *evaluation* (evaluasi). Tingkatan ini diurutkan dari kemampuan dasar hingga kompleks. Sebagai contoh, seorang siswa yang mempelajari sejarah pada tingkat *knowledge* akan menghafal fakta tentang perang dunia, sedangkan pada tingkat *evaluation*, siswa mampu mengevaluasi dampak perang dunia terhadap peradaban modern. Dalam jurnal Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik yang dimuat dalam Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum (Widodo, 2021:155), disebutkan bahwa Anderson dan Krathwohl (2001) merevisi taksonomi Bloom sehingga evaluasi kini berada di tingkatan lebih tinggi, sementara sintesis digantikan oleh *create* (mencipta).

b. Domain Afektif

Domain afektif berfokus pada sikap, emosi, dan nilai-nilai. Taksonomi afektif yang dikembangkan oleh Bloom mencakup lima tingkatan, yaitu *receiving* (menerima), *responding* (menanggapi), *valuing* (menghargai), *organization* (mengorganisasi), dan *characterization* (karakterisasi). Sebagai contoh, dalam pembelajaran kewarganegaraan, siswa yang berada di tingkat *valuing* akan menunjukkan penghargaan terhadap nilai-nilai demokrasi, seperti toleransi dan keadilan. Hal ini sejalan dengan temuan Faiz et al. dalam jurnal Tinjauan Studi Pustaka Tahapan Domain Afektif untuk Mengukur Karakter Siswa yang dimuat dalam Jurnal Basicedu (2022: 5), yang menyatakan bahwa domain afektif penting dalam membentuk karakter siswa karena melalui tahapan internalisasi nilai-nilai moral dan sosial itulah karakter sejati seorang individu dapat diukur dan dibentuk secara sistematis.

c. Domain Psikomotor

Domain ini berkaitan dengan keterampilan fisik atau motorik. Dalam jurnal yang berjudul Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik (Nafiati, 2021: 155), Nafiati menjelaskan bahwa domain psikomotor dalam taksonomi pendidikan mencakup lima tingkatan keterampilan secara hierarkis, yaitu meniru (*imitation*), memanipulasi (*manipulation*), ketepatan (*precision*), artikulasi (*articulation*), dan naturalisasi (*naturalization*), di mana setiap tingkatan mencerminkan kemajuan penguasaan keterampilan motorik dari sekadar meniru hingga menjadi kebiasaan yang alami dan otomatis. Sebagai contoh, dalam pembelajaran olahraga, siswa pada tingkat *imitation* akan meniru gerakan dasar dalam bermain sepak bola, sementara pada tingkat *naturalization*, siswa mampu bermain dengan gerakan yang terkoordinasi secara alami. Domain psikomotor ini penting dalam pembelajaran yang melibatkan keterampilan praktis, seperti seni, olahraga, atau laboratorium.

Taksonomi Bloom membantu guru dan pendidik untuk merancang tujuan pembelajaran yang lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam domain kognitif, taksonomi ini memandu guru untuk

memberikan materi dari tingkat sederhana hingga kompleks. Dalam domain afektif, guru dapat mengembangkan pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter siswa. Sementara itu, domain psikomotor membantu dalam pembelajaran yang membutuhkan keterampilan fisik dan teknis.

Pemahaman tentang ketiga domain Taksonomi Bloom tersebut secara langsung memengaruhi pemilihan dan perancangan media pembelajaran yang akan digunakan. Untuk dapat menerapkan ketiga domain tersebut secara bersamaan, diperlukan media yang tidak hanya menyampaikan informasi (kognitif), tetapi juga mampu membangun sikap peduli (afektif), sekaligus melibatkan aktivitas fisik yang terstruktur (psikomotor). Oleh karena itu, sub-bab berikut akan mengkaji secara mendalam mengenai buku seri *press-out* sebagai salah satu media yang dinilai mampu memenuhi ketiga tuntutan tersebut

### 3. Tinjauan Buku Seri *Press-Out*

#### a. Pengertian Buku

Dalam bukunya yang berjudul *Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum 2013* (Kurniasih, 2014: 60), buku didefinisikan sebagai produk dari pemikiran yang telah dianalisis dan diubah menjadi ilmu pengetahuan, kemudian disusun secara tertulis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta dilengkapi dengan gambar dan daftar pustaka. Senada dengan hal tersebut, dalam bukunya yang berjudul *Penulisan Buku Teks Pelajaran* (Sitepu, 2012: 17) mendefinisikan buku sebagai kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, dijilid serta memiliki identitas berupa halaman judul. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid dan berisi informasi atau gambar.

#### b. Pengertian Buku Interaktif

Buku interaktif adalah media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak dan dianggap lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Afnida et al. dalam jurnal

*Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Bahasa Anak pada TK A di Banda Aceh* yang dimuat dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini (2016: 3) yang membahas bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi serta mempercepat respons awal dalam proses pembelajaran. Melalui media gambar, ingatan anak dapat diperkuat dan pemahaman mereka terhadap isi cerita menjadi lebih mudah. Buku interaktif juga dapat merangsang dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada setiap individu.

Dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018: 12), media interaktif diartikan sebagai media yang memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan media tersebut, di mana pembaca tidak hanya menerima pesan secara pasif tetapi juga memberikan umpan balik (*feedback*) melalui aktivitas yang dilakukannya. Buku interaktif merupakan bagian dari buku pada umumnya, namun yang membedakannya adalah kemampuannya untuk merangsang pembaca, baik secara verbal maupun fisik. Buku interaktif dapat tetap bermanfaat dalam jangka panjang seiring dengan perkembangan manusia. Salah satu jenis buku interaktif adalah buku *press-out*, yang memungkinkan pembaca untuk mengeluarkan bagian-bagian tertentu dari buku tersebut, memberikan pengalaman interaksi langsung yang lebih mendalam.

c. Pengertian Buku Seri *Press-Out*

Buku seri *Press-Out* adalah jenis buku interaktif berseri yang dirancang dengan fitur khusus berupa bagian-bagian yang dapat dilepaskan (ditekan keluar) dari halaman buku. Bagian yang dapat dikeluarkan ini biasanya berupa potongan berbentuk karakter, objek, atau elemen tertentu yang dapat dirakit menjadi bentuk tiga dimensi atau digunakan untuk aktivitas kreatif lainnya.

Konsep buku interaktif serupa telah dibahas dalam berbagai penelitian. Misalnya, media *Pop-Up*. Dalam jurnal *Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas I* yang dimuat dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(Solichah & Mariana, 2018: 3), media *Pop-Up Book* diartikan sebagai salah satu jenis media tiga dimensi (3D) yang memiliki daya tarik visual, karena setiap kali halaman dibuka, akan muncul gambar yang menonjol. Selain itu, materi dalam *Pop-Up Book* dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan.

Kesimpulan dari penjelasan tersebut adalah bahwa Buku Seri *Press-Out* termasuk dalam kategori buku interaktif yang dirancang untuk memberikan pengalaman lebih dinamis bagi pembaca. Dengan fitur bagian yang dapat dilepas dan dirakit kembali, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai alat eksplorasi yang mendorong keterlibatan aktif.

Selain itu, keberadaan elemen tiga dimensi dalam buku interaktif, menunjukkan bahwa aspek visual dan interaksi langsung dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, buku *press-out* dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif yang inovatif, terutama dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik anak melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.



**Gambar 2.1** Contoh buku *press-out* tentang Dinosaurus

Sumber : <https://www.blibli.com/p/big-bad-wolf-press-out-playtime-dinosaurs-buku-aktivitas-anak-bbw-import>  
Diakses pada 18 Januari 2025



**Gambar 2.2** Contoh buku *press-out* tentang burung dan juga modelnya  
 Sumber : [colouringinthemidstofmadness.wordpress.com](http://colouringinthemidstofmadness.wordpress.com). Diakses pada 18 Januari 2025



**Gambar 2.3** Contoh halaman buku *press-out* tentang burung merak  
 Sumber : [colouringinthemidstofmadness.wordpress.com](http://colouringinthemidstofmadness.wordpress.com). Diakses pada 18 Januari 2025

d. Fungsi dan Peranan *Press-Out* Dalam Kehidupan Sosial

Buku Seri *Press-Out* berperan sebagai media edukasi, hiburan, dan interaksi sosial. Dengan konsep interaktifnya, buku ini meningkatkan kreativitas, keterampilan sosial, serta koordinasi tangan dan mata, terutama bagi anak-anak. Selain itu, buku ini mempererat hubungan keluarga dan komunitas melalui aktivitas membaca serta merakit bersama. Tidak hanya bermanfaat secara edukatif, buku *Press-Out* juga berfungsi sebagai media relaksasi bagi anak-anak maupun orang dewasa. Dari sisi

industri, buku ini mendukung perkembangan literasi dan kreativitas, membuka peluang bagi desainer dan penerbit untuk menciptakan produk inovatif. Dengan berbagai manfaatnya, buku *Press-Out* tidak hanya sebagai bacaan, tetapi juga alat pengembangan keterampilan sosial dan kognitif dalam berbagai lingkungan.

e. Kelebihan Buku Seri *Press-Out*

Buku *Seri Press-Out* memiliki keunggulan sebagai media interaktif yang menarik, membantu meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus, terutama pada anak-anak. Dengan fitur bagian yang dapat dilepas dan dirakit, buku ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta mempermudah pemahaman konsep visual. Dari sisi praktis, desainnya yang fleksibel memungkinkan berbagai penggunaan, mulai dari hiburan hingga edukasi. Buku *Seri Press-Out* juga berkontribusi pada perkembangan industri kreatif dengan inovasi dalam literasi dan desain buku interaktif.

f. Kekurangan Buku Seri *Press-Out*

Buku *Seri Press-Out* memiliki beberapa kekurangan, seperti risiko kerusakan atau kehilangan pada bagian yang dapat dilepas jika tidak digunakan dengan hati-hati. Selain itu, buku ini cenderung memiliki biaya produksi yang lebih tinggi, yang dapat membuat harganya kurang terjangkau. Tidak semua materi pembelajaran cocok disampaikan melalui format ini, sehingga penggunaannya terbatas pada tema-tema tertentu. Buku ini juga membutuhkan bimbingan orang dewasa agar penggunaannya lebih maksimal dan terarah.

g. Kriteria buku Seri *Press-Out* yang Baik

Buku *Seri Press-Out* yang baik harus memiliki desain menarik dengan ilustrasi berkualitas dan warna yang sesuai, serta elemen *press-out* yang mudah dilepas tanpa merusak halaman. Materialnya harus kuat dan aman bagi anak-anak, dengan mekanisme interaktif yang sederhana dan stabil. Buku ini juga harus edukatif, memperkenalkan konsep seperti bentuk dan warna, serta memiliki ukuran yang proporsional dan nyaman digunakan. Keamanan sangat penting, tanpa sudut tajam atau bahan berbahaya, dan

daya tahan buku harus cukup lama untuk digunakan berulang kali. Dengan memenuhi kriteria ini, buku *Press-Out* menjadi media interaktif yang menyenangkan dan mendidik.

#### 4. Tinjauan Hewan Langka Indonesia

##### a. Pengertian Hewan Langka

Hewan langka merupakan spesies yang mengalami penurunan populasi secara signifikan dan berada pada risiko kepunahan berdasarkan klasifikasi konservasi global (IUCN, 2024). Penurunan populasi ini umumnya disebabkan oleh faktor-faktor seperti perusakan habitat, perubahan lingkungan, perburuan liar, perdagangan ilegal, serta gangguan ekosistem yang membuat spesies tersebut sulit bertahan hidup atau berkembang biak secara alami.

##### b. Hewan Langka Indonesia

Dalam bukunya yang berjudul *Ilmu Lingkungan* (Soeriaatmadja, 1997:89), disebutkan bahwa eksploitasi berlebihan dan hilangnya habitat menjadi penyebab utama kelangkaan spesies endemik di Indonesia. Contohnya adalah burung cendrawasih yang terkenal karena keindahan bulunya dan nilai budayanya bagi masyarakat Papua. Komodo (*Varanus komodoensis*) juga memiliki peran penting dalam ekosistem lokal namun menghadapi ancaman karena kerusakan habitat dan perburuan liar.

Dalam buku *Hewan Langka di Indonesia* (Widodo & Handayani, 2015: 23), diidentifikasi bahwa ancaman utama terhadap keanekaragaman hayati Indonesia adalah alih fungsi lahan dan perburuan liar. Spesies seperti anoa (*Bubalus depressicornis*) dan tapir sumatra (*Tapirus indicus*) menjadi perhatian utama dalam program rehabilitasi hutan. Anoa sering diburu untuk diambil dagingnya, sedangkan tapir menghadapi ancaman dari fragmentasi habitat.

Berdasarkan data yang dipublikasikan IUCN (2024) melalui laman resmi *The IUCN Red List of Threatened Species*, Indonesia tercatat memiliki banyak spesies yang terancam punah di tingkat global, termasuk

rangkong gading (*Rhinoplax vigil*) dan kuskus beruang (*Ailurops ursinus*). Pendekatan berbasis komunitas menjadi kunci keberhasilan konservasi, seperti pemberdayaan masyarakat lokal untuk menjaga hutan sebagai habitat utama hewan langka. Program ini dinilai efektif dalam menjaga spesies dari ancaman eksternal seperti perburuan dan ekspansi lahan.

Dalam buku *Hewan Langka di Indonesia* (Widodo & Handayani (2015) juga menyoroti pentingnya upaya konservasi melalui pendidikan, penegakan hukum, dan pelibatan masyarakat lokal untuk melestarikan spesies ini. Dalam buku tersebut, hewan langka tidak hanya didefinisikan berdasarkan status populasinya, tetapi juga dilihat sebagai bagian integral dari warisan alam yang memiliki nilai ekologis, budaya, dan ilmiah bagi Indonesia.

#### c. Status Konservasi Internasional

Status konservasi menurut IUCN (*International Union for Conservation of Nature*) adalah kategori yang digunakan untuk mengklasifikasikan spesies berdasarkan risiko kepunahannya.

##### 1) Risiko Rendah (*Least Concern*)

Merupakan spesies yang tidak menghadapi ancaman kepunahan dalam waktu dekat. Populasinya masih stabil atau besar.

##### 2) Hampir Terancam (*Near Threatened*)

Merupakan spesies yang belum terancam, namun populasinya mulai menurun dan beresiko masuk kategori lebih tinggi. Biasanya disebabkan oleh degradasi habitat atau perburuan.

##### 3) Rentan (*Vulnerable*)

Spesies yang mengalami penurunan populasi yang cukup signifikan dan beresiko tinggi terancam punah jika tidak ada tindakan konservasi. Biasanya terjadi karena maraknya perburuan, perubahan habitat, atau eksploitasi berlebihan.

4) Terancam Punah (*Endangered*)

Spesies yang jumlah individunya sudah sangat berkurang, dan dalam risiko tinggi untuk punah di alam liar. Terjadi karena perburuan liar, perusakan habitat, atau reproduksi yang lambat.

5) Kritis (*Critically Endangered*)

Spesies yang berada pada ambang kepunahan di alam liar.

6) Punah di Alam Liar (*Extinct in the Wild*)

Spesies yang hanya bertahan hidup di penangkaran atau taman konservasi dan tidak ditemukan lagi di alam liar. Terjadi karena perburuan besar besaran dan kehilangan habitat total.

7) Punah (*Extinct*)

Spesies yang sudah tidak ditemukan lagi, baik di alam liar maupun di penangkaran. Biasanya terjadi karena eksploitasi berlebihan atau perubahan habitat ekstrem.

d. Hewan Langka di Indonesia dan Keterangan

1) Hewan Burung

a) Enggang Gading (*Rhinoplax vigil*)

Indikator: Populasi beberapa spesies menurun akibat perburuan untuk diambil "gading"-nya dan hilangnya habitat hutan akibat deforestasi. Enggang Gading berstatus Kritis menurut IUCN.

Upaya Konservasi: Perlindungan hukum, pelestarian habitat di taman nasional seperti Taman Nasional Bukit Baka Bukit Raya, serta edukasi masyarakat melalui kampanye konservasi.



**Gambar 2.4** Enggang Gading

Sumber : *Pinterest*, Diakses pada 10 Maret 2025

b) Burung Beo Nias (*Gracula robusta*)

Indikator: Populasi Beo Nias mengalami penurunan drastis akibat perburuan untuk perdagangan ilegal dan hilangnya habitat alami. Spesies ini berstatus kritis menurut IUCN.

Upaya Konservasi: Perlindungan hukum, penangkaran untuk meningkatkan populasi, serta edukasi masyarakat untuk mencegah perburuan dan perdagangan ilegal.



**Gambar 2.5** Burung Beo Nias

Sumber : <https://www.greeners.co/flora-fauna/beo-nias>

Diakses pada 10 Maret 2025

c) Kasuari Gelambir Ganda (*Casuaris casuaris*)

Indikator: Populasi menurun akibat perburuan dan hilangnya habitat hutan hujan tropis. Status konservasi: Rentan (Vulnerable) menurut IUCN.

Upaya Konservasi: Perlindungan habitat melalui pembentukan kawasan konservasi, penegakan hukum terhadap perburuan ilegal, dan edukasi masyarakat tentang pentingnya peran kasuari dalam ekosistem.



**Gambar 2.6** Kasuari Gelambir Ganda

Sumber : <https://www.re-tawon.com/2021/01/kasuari-burung-berkaki-pisau>

Diakses pada 10 maret 2025

d) Raja Udang (*Alcedines*)

Indikator: **Populasi beberapa spesies Raja Udang** terancam akibat degradasi habitat perairan dan pencemaran. Status konservasi bervariasi antara spesies, dengan beberapa spesies berstatus Hampir Terancam (*Near Threatened*).

Upaya Konservasi: Pelestarian ekosistem perairan melalui pengendalian pencemaran, rehabilitasi habitat, dan monitoring populasi untuk memastikan kelestarian spesies.



**Gambar 2.7** Raja Udang

Sumber : <https://budsgrowguide.com/mengenal-burung-raja-udang-permata-hutan-tropis>, Diakses pada 10 Maret 2025

e) Kakatua Raja (*Probosciger aterrimus*)

Indikator: Populasi terancam oleh perburuan untuk perdagangan ilegal dan hilangnya habitat hutan. Status konservasi: Rentan (Vulnerable) menurut IUCN.

Upaya Konservasi: Perlindungan hukum terhadap spesies ini, pelestarian habitat hutan melalui pembentukan kawasan konservasi, dan edukasi masyarakat untuk mencegah perburuan dan perdagangan ilegal.



**Gambar 2.8** Kakatua Raja

Sumber : <https://alamendah.org/2014/08/23/kakatua-raja-si-hitam-terbesar/>,

Diakses pada 10 Maret 2025

2) Hewan Mamalia

a) Anoa (*Bubalus sp*)

Indikator: populasi Anoa mengalami penurunan signifikan akibat perburuan liar dan hilangnya habitat hutan di Sulawesi. Spesies ini berstatus Terancam Punah (*Endangered*) menurut IUCN.

Upaya Konservasi: Upaya konservasi meliputi perlindungan habitat melalui pembentukan kawasan konservasi, penegakan hukum terhadap perburuan ilegal, dan program penangkaran untuk meningkatkan populasi.



**Gambar 2.9** Anoa

Sumber : <https://www.begayepontianak.com/ragam/68414697600/ini-dia-hewan-endemik-sulawesi-yang-wajib-anda-ketahui>, Diakses pada 11 Maret 2025

b) Trenggiling (*Pholidota*)

Indikator: Trenggiling menghadapi ancaman serius dari perburuan untuk perdagangan ilegal sisik dan dagingnya, serta hilangnya habitat. Semua spesies trenggiling terdaftar dalam Appendix I CITES, menunjukkan tingkat ancaman yang tinggi.

Upaya Konservasi: Upaya konservasi mencakup penegakan hukum yang ketat terhadap perdagangan ilegal, kampanye edukasi untuk mengurangi permintaan produk trenggiling, dan rehabilitasi individu yang disita sebelum dilepasliarkan kembali ke alam.



**Gambar 2.10** Trenggiling

Sumber : [www.wwf.id/id/blog/trenggiling-sunda-manis-javanic](http://www.wwf.id/id/blog/trenggiling-sunda-manis-javanic)  
Diakses pada 11 Maret 2025

c) Tapir (*Tapirus*)

Indikator: Populasi tapir menurun akibat hilangnya habitat hutan dan fragmentasi, serta perburuan di beberapa daerah. Tapir Asia (*Tapirus indicus*) berstatus Terancam Punah (*Endangered*) menurut IUCN.

Upaya Konservasi: Upaya konservasi meliputi perlindungan dan restorasi habitat hutan, koridor satwa liar untuk menghubungkan populasi yang terfragmentasi, serta program edukasi masyarakat untuk mengurangi perburuan.



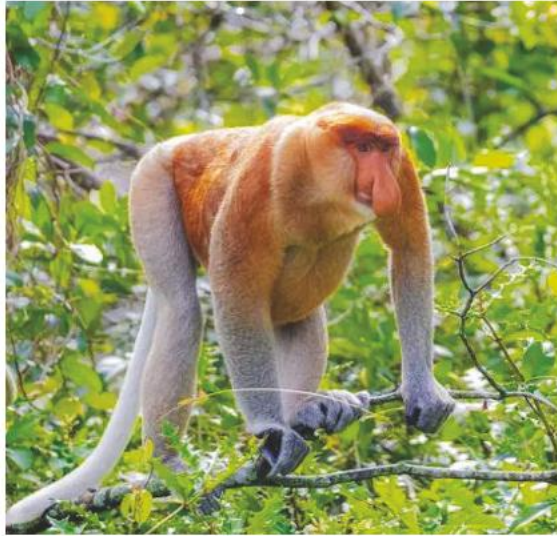
**Gambar 2.11** Tapir

Sumber : <https://ragunanzoo.jakarta.go.id/satwa-ragunan/mamalia-id/tapir/>, Diakses pada 12 Maret 2025

d) Bekantan (*Nasalis larvatus*)

Indikator: Bekantan mengalami penurunan populasi akibat hilangnya habitat mangrove dan hutan rawa di Kalimantan, serta perburuan. Spesies ini berstatus Terancam Punah (*Endangered*) menurut IUCN.

Upaya Konservasi: Upaya konservasi mencakup perlindungan habitat mangrove dan hutan rawa, penegakan hukum terhadap perburuan, serta program ekowisata yang melibatkan masyarakat lokal untuk mendukung konservasi.



**Gambar 2.12** Bekantan

Sumber : <https://www.abhiseva.id/2025/07/bekantan-primata-hidung-panjang-dari-kalimantan.html>, Diakses pada 12 Maret 2025

e) Kanguru Pohon Mbaiso (*Dingiso Dendrolagus mbaiso*)

Indikator: Kanguru Pohon Mbaiso, endemik Papua, menghadapi ancaman dari perburuan dan hilangnya habitat hutan pegunungan. Informasi mengenai status populasinya terbatas, namun diperkirakan menurun.

Upaya Konservasi: Mencakup penelitian untuk mengumpulkan data populasi dan ekologi, perlindungan habitat hutan pegunungan, serta edukasi masyarakat lokal untuk mengurangi perburuan.



**Gambar 2.13** Kanguru Pohon Mbaiso/ Dingiso

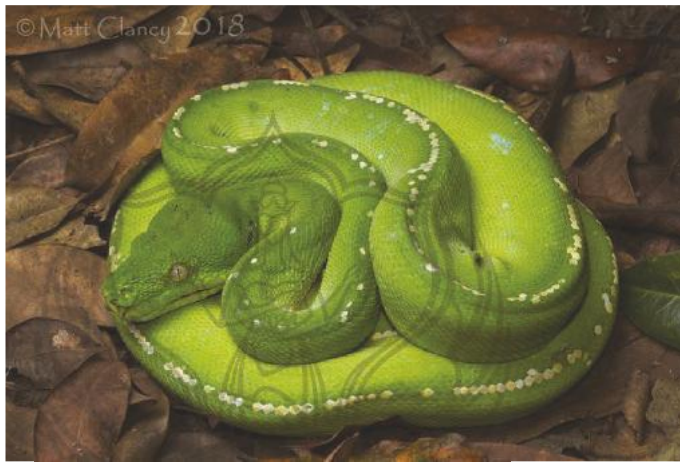
Sumber : <https://remen.id/dingiso-kanguru-pohon-langka-dari-pegunungan-tengah-papua/>, Diakses pada 13 Maret 2025

### 3) Hewan Reptil

#### a) Sanca Hijau (*Morelia viridis*)

Indikator: Populasi menurun akibat perdagangan hewan eksotis ilegal dan kerusakan hutan Papua dan Maluku. Berstatus Least Concern namun tekanan perdagangan ilegal sangat tinggi di Indonesia.

Upaya Konservasi: Perlindungan hukum melalui CITES Appendix II, penertiban perdagangan ilegal, serta pelestarian hutan Papua sebagai habitat utamanya.



**Gambar 2.14** Sanca Hijau

Sumber : <https://ularindonesian.blogspot.com/p/morelia-viridis.html>,  
Diakses pada 15 Maret 2025

#### b) Komodo (*Varanus komodoensis*)

Indikator: Populasi diperkirakan hanya sekitar 3.000 ekor di alam liar dan terus terancam kenaikan permukaan laut akibat perubahan iklim. Berstatus Endangered menurut IUCN.

Upaya Konservasi: Perlindungan habitat melalui Taman Nasional Komodo, larangan perburuan dan pemburuan mangsa alaminya, serta program pemantauan populasi rutin oleh pemerintah.



**Gambar 2.15** Komodo

Sumber : <https://samaraliveaboard.com/id/reptil-terbesar-di-bumi-mengapa-komodo-memegang-mahkota/>, Diakses pada 16 Maret 2025

c) Kura-Kura Rote (*Chelodina mccordi*)

Indikator: Hampir punah di alam liar akibat eksploitasi masif untuk perdagangan hewan peliharaan internasional sejak 1970-an. Berstatus Critically Endangered menurut IUCN.

Upaya Konservasi: Program penangkaran ex-situ, perlindungan lahan basah Pulau Rote, penegakan hukum perdagangan ilegal, serta reintroduksi ke habitat aslinya di Pulau Rote.



**Gambar 2.16** Kura-Kura Rote

Sumber : <https://fokusnusatenggara.com/lintas-ntt/kura-kura-leher-ular-rote-terancam-punah/>, Diakses pada 16 Maret 2025

d) Soa Payung (*Chlamydosaurus kingii*)

Indikator: Populasi terancam akibat penangkapan untuk perdagangan hewan eksotis dan deforestasi hutan Papua. Berstatus Least Concern namun populasi di Indonesia belum terpantau baik.

Upaya Konservasi: Penertiban perdagangan hewan eksotis ilegal, pelestarian hutan Papua, serta peningkatan monitoring populasi di wilayah endemiknya



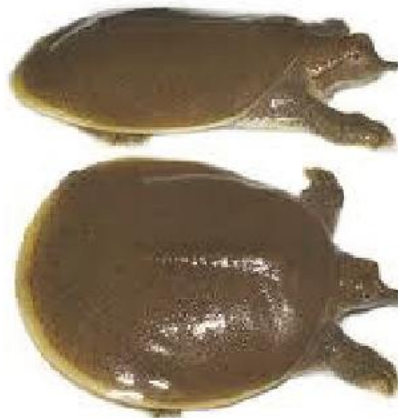
**Gambar 2.17** Soa Payung

Sumber : <https://jagatsatwanusantara.id/satwa/soa-payung/>,  
Diakses pada 17 Maret 2025

e) Labi-Labi (*Amyda cartilaginea*)

Indikator: Populasi menurun drastis akibat perburuan untuk konsumsi dan perdagangan. Berstatus Vulnerable menurut IUCN dan masuk dalam CITES Appendix II.

Upaya Konservasi: Penegakan regulasi perdagangan melalui CITES, program penangkaran, rehabilitasi sungai dan rawa sebagai habitatnya, serta edukasi masyarakat untuk mengurangi konsumsi



**Gambar 2.18** Labi-labi

Sumber : <https://komunitaspenyuluhperikanan.blogspot.com/2013/10/pembenihan-labi-labi.html>, Diakses pada 18 Maret 2025

## 5. Tinjauan Anak Usia 5-7 Tahun

### a. Pengertian anak usia 5-7 tahun

Dalam bukunya yang berjudul *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak pada Anak Usia Dini* (Nurani & Ramadhani, 2014: 27), usia 5–7 tahun merupakan masa prasekolah hingga kelas 1 SD, di mana anak mulai berada di lingkungan yang baru dan berbeda dari sebelum mereka masuk sekolah. Pada usia ini, anak diharapkan belajar mandiri dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Anak lebih mudah dididik dibandingkan dengan masa sebelumnya, dengan perilaku yang lebih tenang dan semangat yang tinggi. Selain itu, perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak pada usia ini juga mengalami peningkatan.

### b. Karakter Fisik

Anak usia 5-7 tahun berada pada tahap perkembangan motorik halus dan kasar yang pesat. Mereka umumnya sudah memiliki kontrol yang lebih baik atas gerakan tubuh dibandingkan tahap sebelumnya. Motorik kasar seperti berlari, melompat, dan bermain fisik menjadi lebih terampil. Motorik halus, seperti menggambar, menulis, dan memotong dengan gunting, juga mengalami peningkatan signifikan.

Dalam bukunya yang berjudul *Child Development* (Santrock, 2011: 226), disebutkan bahwa otot-otot kecil di tangan dan jari anak pada usia ini berkembang dengan baik sehingga mendukung keterampilan menulis, menggambar, dan memegang benda dengan lebih stabil. Namun, kemampuan fisik mereka tetap memerlukan pengawasan untuk memastikan keamanan, terutama saat bermain di luar rumah atau menggunakan alat tajam.

### c. Karakteristik Kognitif

Pada usia ini, anak-anak berada pada tahap praoperasional akhir menuju operasional konkret. Juwantara dalam jurnalnya yang berjudul *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7–12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika* yang dimuat dalam *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah*

Ibtidaiyah (2019: 29) menjelaskan berdasarkan teori Piaget bahwa pada tahap ini anak mulai memahami konsep logis sederhana tetapi masih membutuhkan pengalaman konkret untuk memproses informasi. Misalnya, mereka dapat memahami urutan kejadian (seperti pagi, siang, dan malam) dan mulai mengenali hubungan sebab-akibat.

Kemampuan berpikir simbolis berkembang pesat pada usia ini. Anak-anak mampu membayangkan dan bermain pura-pura, serta memahami representasi abstrak dalam bentuk gambar, cerita, atau simbol angka. Namun, mereka sering kali masih menunjukkan pemikiran egosentris, di mana mereka sulit memahami sudut pandang orang lain.

d. Karakteristik Emosional

Anak usia 5-7 tahun mulai menunjukkan kemampuan pengelolaan emosi yang lebih baik. Dalam jurnal yang berjudul *Kepercayaan Diri, Keterampilan Sosial dan Emosional Anak: Studi Korelasional dan Stimulasi* (Munawaroh, Imroatun & Ibrohim, 2020: 134), dijelaskan bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki dorongan kuat untuk berinisiatif dan mencoba berbagai hal secara mandiri. Apabila lingkungan memberikan respons yang positif dan suportif, anak akan tumbuh dengan rasa percaya diri yang kuat. Sebaliknya, pola asuh atau respons yang terlalu kritis dapat menghambat perkembangan kepercayaan diri dan memunculkan perasaan tidak mampu pada diri anak.

Kemampuan untuk mengenali dan mengekspresikan emosi seperti kegembiraan, kesedihan, dan kemarahan juga semakin matang. Namun, mereka masih membutuhkan dukungan dari orang dewasa untuk membantu mengelola emosi yang intens atau frustrasi akibat kegagalan.

e. Karakteristik Sosial

Dalam konteks sosial, anak-anak mulai menjalin hubungan dengan teman sebaya. Mereka mulai belajar tentang kerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dalam kelompok. Dalam jurnal yang berjudul *Interaksi Teman Sebaya dalam Mengembangkan Perilaku Sosial Anak Usia Dini* (Mardiyani & Widyasari, 2023: 425), dijelaskan bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya memegang peranan penting dalam perkembangan

sosial anak usia dini. Melalui aktivitas bermain bersama, anak-anak secara aktif mempelajari aturan sosial, belajar memecahkan konflik, dan mengembangkan kemampuan berempati, sehingga kelompok teman sebaya menjadi salah satu wahana terpenting bagi pertumbuhan karakter sosial anak.

Pada usia ini, anak-anak juga mulai menyadari norma sosial dan peran mereka di lingkungan, baik di rumah maupun di sekolah. Mereka cenderung meniru perilaku orang dewasa atau teman sebaya yang mereka kagumi.

f. Implikasi dalam Pendidikan

Pendidikan untuk anak usia 5-7 tahun harus dirancang dengan pendekatan yang interaktif, eksploratif, dan berbasis bermain. Pada usia ini, anak-anak belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas kreatif.

Berikut adalah Strategi Pendidikan untuk Anak Usia 5-7 Tahun:

- 1) Penggunaan Media Visual: Anak-anak pada usia ini sangat visual. Gambar, warna cerah, dan bentuk yang menarik dapat membantu mereka memahami konsep abstrak.
- 2) Pembelajaran Berbasis Bermain: Bermain dapat digunakan sebagai cara untuk mengajarkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional.
- 3) Aktivitas Praktik: Kegiatan seperti menggambar, membangun dengan balok, atau bermain peran membantu mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif.
- 4) Cerita dan Narasi: Anak-anak tertarik pada cerita yang melibatkan karakter atau situasi yang relevan dengan kehidupan mereka.

## B. Kajian Literatur

- a. Buku: "*I Can Make It: Jungle*" oleh North Parade Publishing Ltd (2019)

Buku ini adalah contoh buku *press-out* tentang pengenalan hewan yang ada di hutan secara umum. Buku ini tertulis dirancang untuk anak berumur 3 tahun keatas. Buku berisikan 4 model hewan yang dapat dirakit, hewan tersebut adalah singa, jerapah, gajah, dan zebra. Tiap hewan pada buku ini terdiri dari

dua halaman. Halaman pertama (bagian kanan) berisi model hewan yang dapat dirakit, dan dibalik halaman model terdapat tiga fakta unik tentang hewan tersebut. Halaman kedua (bagian kiri) berisi ilustrasi dan penjelasan singkat hewan tersebut. Buku ini sangat bagus untuk penulis jadikan acuan membuat *press-out* karena terdapat model hewan untuk dijadikan referensi, dan layoutnya sangat cocok untuk target audiens.



Gambar 2.19 Buku: "I Can Make It: Jungle"

- b. Buku: "Hewan-Hewan Langka di Indonesia" oleh Ferli Zuhendri (2008)
- Ferli Zuhendri pada buku ini membahas lebih dalam tentang hewan punah apa saja yang ada di Indonesia berdasarkan kategorinya, yaitu Unggas, Mamalia, Reptil, dan Ikan. Pada buku ini tiap kategori memiliki jumlah hewan yang berbeda, seperti kategori unggas terdapat 15 jenis hewan, kategori Mamalia terdapat 12 jenis hewan, lalu Reptil dan Ikan terdapat 5 jenis hewan. Pada buku ini juga terdapat Klasifikasi Ilmiah untuk tiap hewan yang berisi, kerajaan atau kingdom, Filum, Kelas, Ordo, Familia, Genus, Spesies, dan Nama binomial.



Gambar 2.20 Buku: "Hewan-Hewan Langka Di Indonesia"

### C. Kajian Pustaka

Ditemukan kajian pustaka dengan kemiripan dalam objek dan pembahasan yang telah diterbitkan. Perancangan berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Binatang Langka dan Dilindungi di Pulau Jawa kepada Anak-Anak Usia 7 - 9 Tahun" oleh Arjuna Bangsawan, Restu Hendriyani Magh'firoh, dan Ahmad Fathoni Sugiarto dari Institut Informatika Indonesia (IKADO), Surabaya yang diterbitkan tahun 2022. Perancangan ini membahas tentang bagaimana merancang buku ilustrasi yang efektif untuk memperkenalkan binatang langka dan dilindungi yang ada di Pulau Jawa kepada anak-anak.

Penelitian ini bertujuan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak tentang keberadaan binatang langka dan dilindungi, serta pentingnya pelestariannya. Fokus perancangan buku ilustrasi ini adalah memperkenalkan anak-anak usia 7-9 tahun pada spesies binatang langka dan dilindungi di Pulau Jawa, serta meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya pelestarian keanekaragaman hayati. Dengan desain visual yang komunikatif dan elemen interaktif, buku ini dirancang agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami. Kesimpulan dari perancangan buku ilustrasi ini adalah bahwa buku tersebut efektif sebagai alat edukasi untuk mengenalkan anak-anak usia 7 hingga 9 tahun pada hewan langka dan dilindungi di Pulau Jawa. Melalui ilustrasi yang mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik anak, diharapkan anak-

anak dapat mengembangkan rasa cinta dan tanggung jawab terhadap lingkungan serta keanekaragaman hayati.

Berdasarkan tinjauan karya tugas akhir tersebut, yaitu “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Binatang Langka dan Dilindungi di Pulau Jawa kepada Anak-Anak Usia 7–9 Tahun”, pembeda dari perancangan ini terletak pada jenis media dan cakupan konten yang digunakan. Media yang penulis gunakan berupa buku seri press-out yang memiliki elemen interaktif, sedangkan karya sebelumnya menggunakan media buku ilustrasi konvensional. Selain itu, konten dalam perancangan ini tidak hanya membahas satwa langka di Pulau Jawa, tetapi lebih berfokus pada pengenalan kelompok unggas, mamalia, dan reptil yang ada di Indonesia secara lebih luas.

Kajian pustaka selanjutnya adalah “Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Satwa Langka Indonesia kepada Anak-Anak” oleh Sucipto dan Sherly Stefanie dari Universitas Multimedia Nusantara (2017). Penelitian ini membahas pengembangan buku ilustrasi yang bertujuan untuk mengenalkan satwa langka Indonesia kepada anak-anak. Buku ini dirancang dengan pendekatan visual yang komunikatif untuk mendukung pemahaman anak serta menyajikan informasi mengenai spesies yang terancam punah. Tujuan perancangan ini adalah meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak terhadap pentingnya pelestarian satwa langka dan keanekaragaman hayati di Indonesia.

Fokus perancangan terletak pada penyampaian informasi melalui ilustrasi yang informatif dan sesuai dengan karakteristik anak, sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah. Selain itu, pendekatan yang digunakan juga menekankan pada penyampaian pesan konservasi secara sederhana dan efektif. Kesimpulan dari perancangan ini menunjukkan bahwa buku ilustrasi tersebut efektif sebagai media edukasi dalam mengenalkan satwa langka Indonesia kepada anak-anak, serta mampu meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.

Berdasarkan tinjauan karya tugas akhir “Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Satwa Langka Indonesia kepada Anak-Anak”, pembeda dari perancangan ini terletak pada pendekatan media dan penyajian materi edukasi. Penelitian sebelumnya menggunakan media buku ilustrasi dengan fokus utama

pada pengenalan satwa langka secara umum kepada anak-anak. Sementara itu, perancangan yang dilakukan penulis menggunakan konsep buku seri press-out yang lebih interaktif sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Selain itu, materi yang disajikan lebih spesifik pada kelompok hewan tertentu seperti unggas, mamalia, dan reptil agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih terstruktur dan mudah dipahami anak.

Kajian pustaka terakhir adalah “Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka di Indonesia dengan Teknik Digital Watercolor sebagai Media Edukasi Anak Usia 6–12 Tahun” oleh Novita Pratiwi dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (2019). Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak sekaligus memberikan edukasi mengenai satwa langka, khususnya mamalia darat di Indonesia. Melalui pendekatan visual dengan teknik digital watercolor, media ini dirancang agar mudah dipahami dan sesuai dengan preferensi visual anak, sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan tinjauan karya tugas akhir “Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka di Indonesia dengan Teknik Digital Watercolor sebagai Media Edukasi Anak Usia 6–12 Tahun”, pembeda dari perancangan ini terletak pada konsep visual dan bentuk media yang digunakan. Penelitian sebelumnya menitikberatkan pada penggunaan teknik digital watercolor untuk meningkatkan daya tarik visual buku ilustrasi. Sedangkan pada perancangan ini, penulis lebih menekankan pada penggunaan media buku seri press-out yang memiliki unsur interaktif dan dapat melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, konten yang disampaikan difokuskan pada pengenalan kelompok satwa tertentu di Indonesia sehingga anak dapat mengenali jenis-jenis hewan dengan lebih spesifik dan menarik.

#### **D. Analisis Data**

Analisis dilakukan kepada pokok masalah dan dikaitkan dengan referensi kepustakaan, Analisis dilakukan dengan tujuan sebagai pemetaan masalah yang akan membantu proses karya akhir. hasil analisis digunakan menggunakan metode 5W+1H

1. *What*

Apa permasalahan yang terjadi?

Permasalahan utama adalah masih rendahnya pengetahuan anak-anak mengenai hewan langka di Indonesia. Banyak anak belum mengenal jenis, habitat, serta pentingnya menjaga kelestarian hewan langka yang saat ini terancam punah akibat perburuan liar dan kerusakan lingkungan.

2. *Why*

Mengapa masalah tersebut terjadi?

Permasalahan ini perlu diinformasikan karena kurangnya edukasi mengenai hewan langka dapat menyebabkan rendahnya kesadaran anak terhadap pentingnya pelestarian satwa sejak dini. Pengenalan sejak usia anak diharapkan dapat menumbuhkan rasa peduli dan cinta terhadap keanekaragaman hayati Indonesia.

3. *Who*

Siapa yang mengalami masalah tersebut?

Dampak terbesar dirasakan oleh anak-anak usia 5-7 tahun, yang berada dalam masa *golden age*, pada usia ini anak berada pada tahap perkembangan awal yang aktif mengenal lingkungan sekitar melalui visual dan aktivitas interaktif, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

4. *Where*

Di mana masalah tersebut terjadi?

Permasalahan ini terjadi di Indonesia, terutama pada lingkungan anak yang minim media edukasi interaktif mengenai hewan langka Indonesia, baik di rumah maupun di sekolah.

5. *When*

Kapan masalah tersebut terjadi?

Permasalahan ini terjadi seiring dengan perkembangan teknologi digital yang membuat anak lebih sering mengakses hiburan instan dibandingkan media edukasi tentang lingkungan dan satwa. Akibatnya, pengetahuan anak mengenai hewan langka semakin berkurang.

#### 6. *How*

Bagaimana masalah tersebut terjadi?

Permasalahan ini dapat diatasi melalui perancangan media edukasi yang menarik dan interaktif, seperti buku seri *press-out*. Media ini dirancang dengan ilustrasi, bentuk bongkar pasang, dan informasi sederhana agar anak lebih mudah mengenal jenis hewan langka sekaligus meningkatkan minat belajar dan kepedulian terhadap pelestarian satwa Indonesia.

### E. **Simpulan Dan Usulan Pemecahan Masalah**

Dari analisis sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu media sebagai sarana bagi anak untuk mengembangkan pola pikir, meningkatkan minat baca, serta merangsang daya imajinasi dan kreativitas mereka.

Anak usia 5-7 tahun menjadi target audiens karena berada dalam fase *golden age*, di mana perkembangan kognitif, sosial, dan karakter mereka sedang berkembang pesat. Pada usia ini, anak membutuhkan stimulasi yang tepat untuk membentuk kebiasaan belajar yang baik, termasuk membaca dan eksplorasi pengetahuan secara interaktif.

Hewan langka Indonesia merupakan topik yang menarik untuk dijadikan buku karena dapat memperkenalkan anak pada keanekaragaman flora dan fauna yang dimiliki Indonesia. Selain itu, tema ini juga dapat menanamkan kesadaran sejak dini mengenai pentingnya menjaga lingkungan dan melestarikan satwa yang terancam punah.

Media yang dinilai tepat adalah buku seri *Press-Out*, karena memiliki kelebihan bagi anak usia 5-7 tahun, seperti meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih daya imajinasi melalui aktivitas merakit potongan *press-out*, serta menjadikan pengalaman membaca lebih menarik dan interaktif. Dengan kombinasi visual yang menarik dan konsep bermain sambil belajar, buku ini dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat baca anak.