
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SATWA LANGKA DI INDONESIA UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN

Jessica Irene Ophirma

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jessicairene.20010@mhs.unesa.ac.id

Received:
01-06-2025
Reviewed:
02-06-2025
Accepted:
02-06-2025

ABSTRAK: Indonesia adalah negara yang kaya akan keanekaragaman hayati, baik flora maupun fauna. Namun, Indonesia mengalami penurunan keanekaragaman fauna yang tinggi. Penyebabnya adalah tindakan manusia berupa penebangan dan konversi hutan (deforestasi) serta kegiatan perburuan terhadap satwa langka menyebabkan satwa langka terancam punah. Ini menunjukkan kesadaran masyarakat Indonesia tentang pentingnya melestarikan satwa langka masih sangat kurang. Tujuan perancangan buku ilustrasi untuk menjelaskan konsep, proses, dan hasil visualisasi buku ilustrasi satwa langka di Indonesia. Perancangan buku ilustrasi ini menerapkan gaya ilustrasi kartun dari sembilan jenis satwa langka di Indonesia dimana warna dari masing-masing ilustrasi kartun tersebut mengikuti warna asli dari masing-masing satwa langka. Perancangan buku ilustrasi tersebut memuat informasi tentang habitat, makanan, serta ancaman terhadap masing-masing satwa langka; dan melalui proses visualisasi, dan finalisasi desain perancangan menghasilkan media informasi berupa buku ilustrasi satwa langka di Indonesia untuk anak usia 7-9 tahun. Pada tahap uji coba penerapan buku ilustrasi tersebut yang dilakukan kepada 15 anak berusia 7-9 tahun, hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 93,33% responden (14 anak) menyatakan bahwa mereka suka membaca isi buku ilustrasi satwa langka tersebut. Hasil uji coba disimpulkan buku ilustrasi tersebut dapat menjadi media edukasi bagi anak usia 7-9 tahun untuk mengetahui, memahami dan turut membantu pelestarian satwa langka di Indonesia.

Keywords: Satwa Langka, Buku Ilustrasi, Kartun

ABSTRACT: *Indonesia is a country that is rich in biodiversity, including both flora and fauna. However, Indonesia is experiencing a significant decline in its fauna diversity. The primary causes are human activities such as deforestation and forest conversion, as well as the hunting of endangered animals, which have led to these species being threatened with extinction. This indicates that the awareness of Indonesian society about the importance of preserving endangered animals remains very low. The purpose of designing this illustrated book is to explain the concept, process, and visualization results of an illustration book of endangered animals in Indonesia. The design of this illustrated book applies a cartoon illustration style of nine types of endangered animals in*



Indonesia, where the color of each cartoon illustration follows the original color of each endangered animal. The design of this illustrated book also contains information about the habitat, food, and threats to each endangered animal; and through the visualization process and finalization of the design, it produces an information media in the form of an illustrated book of endangered animals in Indonesia for children aged 7-9 years. In the trial phase of implementing the illustrated book, which was carried out to 15 children aged 7-9 years, the results showed that as many as 93.33% of respondents (14 children) stated that they liked reading the contents of the illustrated book about endangered animals. From the results of the trial, it is concluded that the illustrated book can be an educational medium for children aged 7-9 years to know and understand and help preserve endangered animals in Indonesia.

Keywords: Endangered Animals, Illustrated Book, Cartoon

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan alam berupa keanekaragaman hayati, baik flora maupun fauna. Namun demikian, Indonesia juga dikenal sebagai negara dengan penurunan keanekaragaman hayati yang tinggi (Setiawan, 2022). Penurunan keanekaragaman hayati Indonesia disebabkan oleh faktor alam, yaitu kerusakan dan hilangnya hutan sebagai habitat flora maupun fauna karena kebakaran hutan, tanah longsor dan gunung meletus (Asril dkk, 2022). Selain faktor alam, tindakan manusia yang menyebabkan hilangnya hutan di Indonesia adalah penebangan dan konversi hutan (Setiawan, 2022). Tindakan manusia tersebut menyebabkan kerusakan ekosistem hutan sebagai tempat hidup dan berkembang biak tumbuhan dan juga satwa langka di Indonesia. Disamping itu, kegiatan perburuan terhadap satwa langka menyebabkan satwa langka tersebut terancam punah (Aristides dkk, 2016).

Adanya kegiatan penebangan, konversi hutan, dan kegiatan perburuan terhadap satwa langka menunjukkan masih rendahnya rasa kepedulian manusia terhadap keberlangsungan hidup satwa langka. Hal tersebut disebabkan kurangnya pendidikan tentang pentingnya keberadaan satwa langka di hutan untuk kelangsungan keanekaragaman hayati di Indonesia. Oleh karena itu, pengenalan tentang satwa langka penting untuk diberikan sedini mungkin dengan tujuan untuk mengedukasi sekaligus memberikan stimulus agar tumbuh kemauan untuk menjaga dan melestarikan satwa langka (Sari dan Martadi, 2020).

Pengenalan sedini mungkin satwa langka kepada anak haruslah disesuaikan dengan perkembangan kognitif dan usia anak. Tjiptaningsih (2023) menyatakan bahwa anak-anak usia 7-9 tahun mengalami perkembangan kemampuan kognitif yang pesat dimana daya pikir telah berkembang ke arah berpikir konkret, rasional dan objektif serta daya ingat menjadi sangat kuat sehingga anak-anak yang berada pada masa ini berada dalam suatu stadium belajar sehingga pada usia ini anak-anak perlu dikenalkan cara membedakan antara hewan peliharaan dan hewan buas, termasuk mengenalkan satwa langka dan dilindungi.

Pengenalan satwa langka kepada anak-anak menghadapi kenyataan anak sebagai pengguna *gadget*. Pengguna *gadget* dalam rentang umur 5 hingga 15 tahun di Indonesia tahun 2023 mencapai 36,99% (16,313,515 orang) (Badan Pusat Statistik, 2024). Salah satu cara untuk mengatasi kecanduan anak terhadap *gadget* adalah dengan membaca buku (Isn'i dan Anugrah, 2021). Oleh karena itu, pemberian edukasi mengenai satwa langka melalui buku kepada anak-anak usia 7-9 tahun merupakan wujud dari upaya mengatasi kecanduan anak terhadap *gadget*. Salah satu buku bacaan yang tepat untuk memberikan edukasi tentang satwa langka kepada anak usia 7-9 tahun adalah buku ilustrasi.

Oleh karena itu dibutuhkan perancangan buku ilustrasi satwa langka di Indonesia untuk anak usia 7-9 tahun. Satwa yang diangkat dalam perancangan ilustrasi tersebut adalah Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*), Kukang Jawa (*Nycticebus javanicus*), Macan Tutul Jawa (*Panthera pardus melas*), Banteng

Jawa (*Bos javanicus*), Owa Jawa (*Hylobates moloch*), Surili Jawa (*Presbytis comata*), Elang Jawa (*Nisaetus bartelsi*), Trulek Jawa (*Vanellus macropterus*) dan Tapir (*Tapirus indicus*) (Ihsan (2021); Batubara (2016)). Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku ilustrasi yang dirancang adalah ilustrasi kartun. Kartun digunakan secara luas dalam media anak-anak karena kemampuannya menyampaikan cerita atau pesan dengan cara yang ringan, lucu, dan mudah dipahami.

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana konsep dan proses perancangan serta visualisasi buku ilustrasi satwa langka di Indonesia menggunakan gambar kartun untuk anak usia 7-9 tahun? Adapun tujuan perancangan ini adalah untuk menjelaskan konsep dan proses perancangan serta hasil visualisasi buku ilustrasi satwa langka di Indonesia menggunakan gambar kartun untuk anak usia 7-9 tahun.

METODE PERANCANGAN

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan tahapan yaitu:

1. *Empathize* sebagai tahapan awal untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang ingin dipecahkan.
2. *Define* yaitu tahapan untuk menentukan masalah inti.
3. *Ideate* adalah tahapan untuk menghasilkan ide atau konsep terbaik untuk memecahkan masalah.
4. *Prototype* adalah tahapan produksi yang dilakukan dalam skala kecil.
5. *Test* adalah tahapan terakhir untuk pengujian/evaluasi terhadap produk kepada user.

KERANGKA TEORETIK

Satwa Langka

Satwa langka sebagai binatang yang jumlahnya tinggal sedikit dan yang terancam punah dari habitat aslinya sehingga perlu dilindungi (Sari dan Martadi, 2020). Menurut Ihsan (2021) dan Batubara (2016), satwa langka Indonesia yang dilindungi yaitu Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*), Kukang Jawa (*Nycticebus javanicus*), Macan Tutul Jawa (*Panthera pardus melas*), Banteng Jawa (*Bos javanicus*), Owa Jawa (*Hylobates moloch*), Surili Jawa (*Presbytis comata*), Elang Jawa (*Nisaetus bartelsi*), Trulek Jawa (*Vanellus macropterus*) dan Tapir (*Tapirus indicus*).

Buku Ilustrasi

Fatharani dan Koesoemadinata (2018) mendefinisikan buku ilustrasi sebagai buku yang berisikan kombinasi teks dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung dari pada kata-kata karena gambar memberi kemudahan pembaca dalam memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi. Dharmawan (2016) dan Oxenbury (1995) menyatakan bahwa berdasarkan usia sasaran buku, buku ilustrasi terdiri dari:

- a. *Baby book*, yaitu buku yang diperuntukkan bagi bayi dan batita (bawah 3 tahun) yang materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana (*lullabies and nursery rhymes*), permainan dengan jari, atau sekadar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali.
- b. *Picture book*, yaitu buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar untuk anak usia 4-8 tahun.
- c. *Easy reader*, yaitu buku ilustrasi berwarna yang isi ceritanya dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif menggunakan kalimat sederhana dan diperuntukkan bagi anak usia 6-8 tahun.
- d. *Chapter book*, yaitu buku yang berisi aksi petualangan dan diperuntukkan pembaca usia 7-10 tahun.
- e. *Middle grade*, yaitu buku dengan sub-plot (pengenalan konflik, konflik memuncak, dan pemecahan masalah) menampilkan banyak karakter tambahan dan diperuntukkan bagi anak usia 8-12 tahun.
- f. *Young adult*, yaitu buku dengan plot cerita dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokuskan, dan diperuntukkan bagi anak usia 12 tahun ke atas.

Ilustrasi



Ilustrasi merupakan sebuah seni gambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan untuk suatu maksud dan tujuan secara visual. Hardini (2017) dan Rizelia (2016) menyatakan jenis-jenis ilustrasi sebagai berikut:

- a. Kartun, yaitu gambar ilustrasi dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Bentuk kartun bisa berupa tokoh manusia ataupun hewan dimana penampilan gambar kartun bisa dalam bentuk hitam putih atau berwarna.
- b. Karikatur, yaitu gambar ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa sindiran atau kritikan dengan tampilan tubuh tokoh yang tidak proporsional atau dilebih-lebihkan, unik, dan lucu. Objek dari gambar karikatur bisa diambil dari tokoh manusia atau hewan.
- c. Komik, yaitu gambar ilustrasi yang memiliki rangkaian gambar dan alur cerita dengan dilengkapi teks atau balon teks.
- d. Karya sastra, yaitu berupa cerita pendek, puisi, maupun sajak dimana fungsi gambar ilustrasi pada karya sastra adalah untuk memberi penguatan dan mempertegas isi karya satra.
- e. *Vignette*, yaitu gambar ilustrasi berbentuk dekoratif yang berfungsi sebagai pengisi bidang kosong pada kertas narasi.

Warna

Warna mempunyai peranan yang besar terhadap pesan desain yaitu dapat menarik perhatian, membangkitkan permintaan, menciptakan pesan dan citra produk, dan menunjukkan identitas. Sulistianto (2016) menyatakan bahwa terdapat empat kelompok warna:

1. Warna primer, yaitu warna-warna dasar yang tidak berasal dari campuran warna-warna lain dan terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.
2. Warna sekunder merupakan hasil percampuran dua warna primer dengan proporsi 1:1 dan terdiri dari warna oranye (*orange*), ungu dan hijau.
3. Warna tersier merupakan warna hasil percampuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder, yaitu warna kuning-oranye (*amber*); warna merah-oranye (*vermilion*); warna biru keunguan (*violet*); warna biru kehijauan (*turquoise* atau *teal*); warna merah keunguan (*magenta*); dan warna kuning kehijauan (*chartreuse* atau *spring green*).
4. Warna netral, yaitu warna hasil percampuran dari tiga warna primer (dasar) dengan proporsi 1:1:1, dimana dalam sistem warna cahaya aditif menghasilkan warna putih atau warna kelabu, sedangkan dalam sistem warna yang subtraktif pada pigmen atau cat menghasilkan warna cokelat, kelabu dan hitam.

Warna pada buku ilustrasi pertama kali menarik perhatian seseorang untuk mengamati buku ilustrasi (Novan, 2016). Oleh karena itu, dalam memilih warna perlu memperhatikan kesan yang ingin disampaikan kepada target pasar (Sulistianto, 2016). Jika salah dalam pemilihan warna maka akan mengurangi minat dan perhatian target pasar tersebut.

Tipografi

Tipografi merupakan unsur dalam suatu proses penyusunan huruf hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat sehingga pembaca dapat membaca dengan nyaman dan semaksimal mungkin (Dharmawan, 2016). Menurut Caniago (2016) klasifikasi huruf terdiri dari:

1. Serif, yaitu jenis huruf yang mempunyai kaki/sirip (serif) yang berbentuk lancip pada ujungnya.
2. Sans Serif, yang merupakan jenis huruf yang tidak memiliki sirif pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama.
3. Script, yaitu jenis huruf yang menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam.
4. Dekoratif, yang merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada ditambah dengan hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif.

Dalam mendesain suatu karya harus memperhatikan jenis huruf yang dipakai yaitu menyesuaikan dengan target audience-nya (Elfitri, 2017). Misalnya huruf yang digunakan untuk target anak-anak sebaiknya memilih huruf yang tidak terlalu kaku dan memiliki kesan fun.

Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Dharmawan, 2016). Dalam suatu proses layouting, komposisi merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam menghasilkan sebuah desain (Caniago, 2016). Komposisi yang harmonis dapat diperoleh dengan mengikuti prinsip komposisi yang meliputi:

1. *Sequence*, yang disebut juga sebagai flow dalam sebuah layout.
2. *Emphasis*, yaitu penekanan yang dapat diciptakan dengan memberi ukuran yang jauh lebih besar dibanding elemen layout lainnya, warna yang kontras antara vocal point dan latar belakang/element lainnya, peletakan di posisi yang strategis dan menarik perhatian, dan menggunakan bentuk/style yang berbeda dengan sekiarnya.
1. *Balance* yaitu pembagian berat merata pada suatu bidang layout.
2. *Unity* yaitu seluruh elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Empathize*

1. Observasi

Berdasarkan hasil observasi terhadap 5 e-book yaitu *Ayo! Mengenal Hewan Langka di Indonesia* karya M. Nurun Shofii; *Hewan Langka di Indonesia* karya Asep Ricky Subagya; *Indonesia Menjaga Satwa, Melawan Ancaman Punah Hewan Langka* ditulis oleh TEMPO Publishing; *Binatang Langka Indonesia - Badak & Penyu* karya Koen Setyawan Joko; dan *Seri Binatang Langka Indonesia - Harimau dan Orangutan* karya Koen Setyawan Joko, dapat dinyatakan bahwa tidak ada dari ke 5 e-book tersebut yang menampilkan gambar satwa-satwa langka dalam ilustrasi kartun, sehingga kurang menarik bagi anak-anak untuk membeli dan membacanya.

2. Wawancara

Hasil wawancara terhadap 16 anak berusia 7-9 tahun adalah bahwa: (a) mereka menyatakan macan tutul, surili Jawa, dan owe Jawa sebagai satwa tidak langka; (b) mereka masih belum tahu warna asli kukang Jawa (warna coklat), owa Jawa (warna abu-abu), surili Jawa (warna abu-abu gelap), trulek Jawa (warna coklat, hitam, putih), dan tapir Asia (warna hitam dan putih); dan (c) mereka tidak memiliki buku dan atau belum pernah membaca buku mengenai satwa langka.

Tahap *Define*

Hasil analisis menggunakan teknik 5W + 1H adalah sebagai berikut:

1. Hal yang diceritakan dalam buku ilustrasi satwa langka ini adalah habitat, makanan, dan ancaman terhadap masing-masing satwa langka yang akan dijadikan objek dalam buku ini. Adapun yang dirancang adalah buku ilustrasi satwa langka di Indonesia untuk anak usia 7-9 tahun. Satwa langka yang akan dijadikan objek dalam buku ini adalah badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*), kukang Jawa (*Nycticebus javanicus*), macan tutul Jawa (*Panthera pardus melas*), banteng Jawa (*Bos javanicus*), owe Jawa (*Hylobates moloch*), surili Jawa (*Presbytis comata*), elang Jawa (*Nisaetus bartelsi*), trulek Jawa (*Vanellus macropterus*) dan tapir Asia (*Tapirus indicus*).
2. Buku ilustrasi satwa langka ini menarik untuk anak usia 7-9 tahun karena menampilkan gambar asli, gambar kartun, dan gambar asli dari lingkungan hidup masing-masing satwa langka. Penggunaan ilustrasi bertujuan untuk menyederhanakan tampilan gambar asli dari masing-masing satwa langka dalam bentuk kartun yang lucu dan menarik sehingga memudahkan anak usia 7-9 tahun mengenali masing-masing satwa langka tersebut.



3. Target audiens dari perancangan buku ilustrasi satwa langka ini adalah anak usia 7-9 tahun.
4. Hasil perancangan buku ilustrasi ini dipublikasikan dalam versi e-book yang dapat diperoleh secara online. Selain itu, versi cetaknya juga dapat diperoleh di toko buku *online* maupun *offline* dan juga *market place*.
5. *Prototype* dari buku ilustrasi satwa langka ini sudah selesai dikerjakan dan digunakan untuk mengevaluasi konsep, isi, dan desain dari buku ilustrasi tersebut.
6. Perancangan buku ilustrasi satwa langka ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi data yang dikumpulkan dari website, lalu dilengkapi dengan data hasil wawancara terhadap anak-anak yang berusia 7-9 tahun kemudian disusun menjadi konsep perancangan buku ilustrasi satwa langka yang menggunakan gaya ilustrasi kartun.

Dokumentasi dalam perancangan buku ilustrasi satwa langka ini adalah dengan melakukan pengumpulan foto-foto asli satwa langka dan lingkungan hidupnya serta bahan-bahan tulisan untuk menerangkan perihal masing-masing satwa langka tersebut.

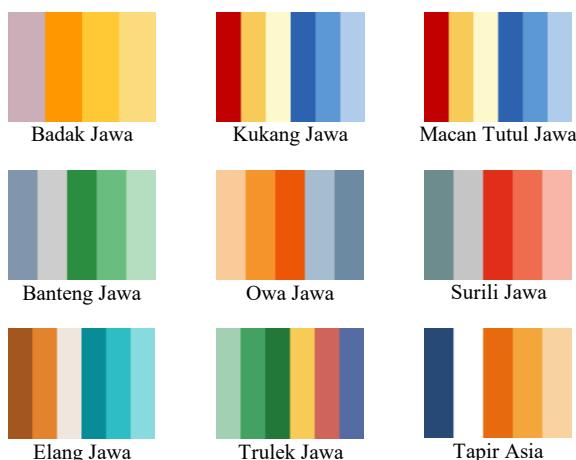
Tahap Ideate

1. Layout

Layout yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi satwa langka ini adalah memuat banyak gambar dan tulisan dimana letak posisi gambar ilustrasi di setiap halaman berbeda, namun tetap konsisten di masing-masing pembahasan satwa langka. Buku ilustrasi ini menggunakan gaya penulisan deskriptif (bersifat menggambarkan apa adanya) dan bahasa yang jelas. Buku ilustrasi satwa langka ini memiliki ukuran 17.6 cm x 25 cm. Sampul (cover) buku menggunakan bahan *soft cover*. Finishing yang dipilih pada cover buku ini yaitu jenis *glossy* karena *laminasi glossy* memiliki tekstur licin dan mengkilap serta aman terhadap goresan. Jenis kertas yang digunakan pada buku ilustrasi ini adalah *Art Paper*.

2. Warna

Warna yang digunakan untuk ilustrasi kartun di dalam buku ilustrasi satwa langka ini merupakan palet warna (*color palette*) dan dibuat sesuai dengan warna asli dari masing-masing satwa langka tersebut. Adapun *color palette* dari masing-masing satwa langka tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. *Color palette* satwa langka

(Sumber: Ophirma, 2025)

3. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku ilustrasi satwa langka ini adalah ilustrasi kartun yang bertujuan untuk dapat memberikan kesan menyenangkan dengan nuansa gambar yang lucu dan menarik

sehingga membantu meningkatkan antusiasme pembaca saat membaca buku ilustrasi tersebut. Perancangan ilustrasi kartun untuk masing-masing satwa langka adalah didasarkan pada gambar asli dari masing-masing satwa langka tersebut.



Gambar 2. Gambar asli satwa langka

(Sumber: Berbagai Sumber, 2025)



Gambar 3. Gambar ilustrasi satwa langka

(Sumber: Ophirma, 2025)

4. Tipografi

Huruf (font) yang digunakan di dalam buku ilustrasi satwa langka ini adalah huruf HFF Cotton Balls dan huruf Children Sans. Huruf-huruf tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4 Huruf HFF Cotton Balls dan Children Sans

(Sumber: Berbagai Sumber, 2025)

Tahap Prototype

1. Sketsa

Perancangan sketsa ilustrasi kartun pada buku satwa langka ini terdiri dari sketsa sampul (*cover*) depan, sketsa sampul belakang, dan sketsa dari masing-masing satwa langka. Proses pembuatan sketsa dilakukan dengan metode digital menggunakan aplikasi *Procreate*. Adapun hasil perancangan sketsa ilustrasi kartun tersebut adalah sebagai berikut:

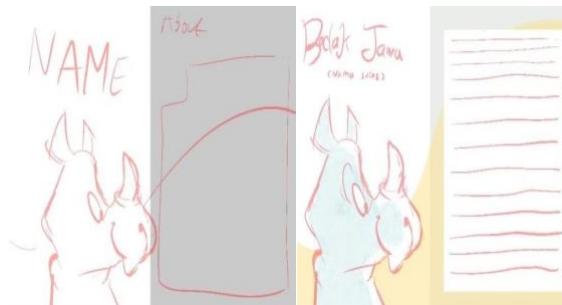
- Sketsa desain sampul depan dan belakang



Gambar 6. Desain Sampul Depan dan Belakang

(Sumber: Ophirma, 2025)

- Sketsa pengenalan informasi umum



Gambar 8. Desain Pengenalan Informasi Umum

(Sumber: Ophirma, 2025)

- Sketsa habitat dan makanan



Gambar 9. Desain Habitat Dan Makanan

(Sumber: Ophirma, 2025)

d. Sketsa satwa langka



Gambar 10. Desain Satwa Langka

(Sumber: Ophirma, 2025)

e. Sketsa ancaman terhadap satwa langka



Gambar 11. Desain Ancaman Terhadap Satwa Langka

(Sumber: Ophirma, 2025)

2. *Prototype*

Prototype buku ilustrasi satwa langka di Indonesia untuk anak usia 7-9 tahun adalah sebagai berikut:

a. *Prototype* sampul depan dan belakang



Gambar 12. Prototype Sampul Depan dan Belakang
(Sumber: Ophirma, 2025)

b. *Prototype halaman pembuka (judul)*



Gambar 14. Prototype Halaman Pembuka (Judul)
(Sumber: Ophirma, 2025)

c. *Prototype kata pengantar dan daftar isi*

KATA PENGANTAR	
<p>Pada kesempatan kali ini, saya mengucapkan terimakasih atas kerjasama yang baik dan saling menghormati antara penulis dengan penerjemah dalam menyelesaikan buku "Warna-Warni Satwa Langka Indonesia".</p> <p>Buku ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang satwa-satwa langka yang ada di Indonesia. Penulis menyebutkan pada 9 buku sebelumnya bahwa ada sekitar 100 spesies satwa langka di Indonesia. Namun, seiring berjalannya waktu, penulis mendapati bahwa jumlahnya semakin bertambah. Oleh karena itu, buku ini dilengkapi dengan daftar isi yang lengkap dan akurat.</p> <p>Penulis berharap bahwa buku ini dapat membantu anak-anak untuk mempelajari tentang satwa-satwa langka di Indonesia. Dengan begitu, pemahaman tentang pentingnya perlindungan satwa-satwa langka akan semakin meningkat.</p> <p>Surabaya, 2024</p>	
DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR	iii
BADAK JAWA	2
KUKANG JAWA	10
MACAN TUTUL JAWA	18
BANTENG JAWA	26
OWA JAWA	34
SUBU JAWA	42
ELANG JAWA	50
TRULEK JAWA	58
TAPIR ASIA	66

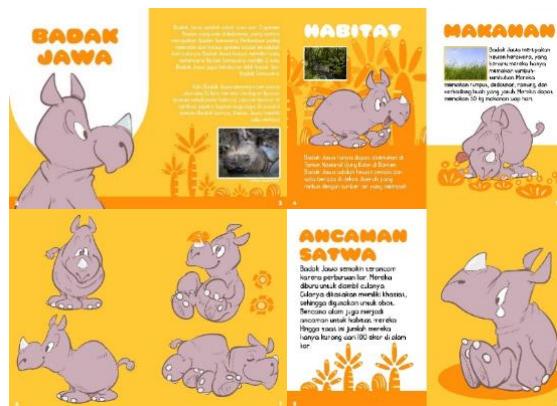
Gambar 15. Prototype Kata Pengantar dan Daftar Isi
(Sumber: Ophirma, 2025)

d. *Prototype halaman ajakan*



Gambar 16. Prototype Halaman Ajakan
 (Sumber: Ophirma, 2025)

e. Prototype badak Jawa



Gambar 17. Prototype Gambar Dan Narasi Badak Jawa
 (Sumber: Ophirma, 2025)

3. Media Pendukung

Sebagai pendukung terhadap adanya perancangan buku ilustrasi satwa langka ini, media pendukung promosi dilakukan untuk mengenalkan buku ilustrasi ini. Adapun media pendukung tersebut adalah berupa gantungan kunci, stiker, pin dan pembatas buku.



Gambar 18. Media pendukung
 (Sumber: Ophirma, 2025)



4. Validasi Prototype Buku Ilustrasi

Tahap validasi terhadap prototype buku ilustrasi satwa langka ini dilakukan sebelum hasil perancangan buku ilustrasi satwa langka tersebut diuji-coba (di-test) ke target audience. Tahap validasi ini dilakukan oleh ahli materi pada tanggal 10 Maret 2025. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk prototype buku ilustrasi satwa langka ini dinyatakan layak digunakan untuk uji coba.

5. Hasil Akhir Buku Ilustrasi

Hasil akhir perancangan buku ilustrasi satwa langka di Indonesia untuk anak usia 7-9 tahun adalah buku ilustrasi dengan judul “Jejak Satwa Langka Indonesia”. Buku ilustrasi ini memiliki jumlah halaman sebanyak 89 halaman.



Gambar 19. Buku ilustrasi “Jejak Satwa Langka Indonesia”
(Sumber: Ophirma, 2025)

Tahap Test

Pada tahap *test* ini dilakukan proses pengujian terhadap buku ilustrasi satwa langka ini untuk mengetahui bagaimana penerimaan anak-anak usia 7-9 tahun sebagai pembaca buku ilustrasi satwa langka tersebut. Tahap *test* dilakukan dengan wawancara kepada 15 anak berusia 7-9 tahun. Hasil wawancara diketahui bahwa buku ilustrasi satwa langka ini dapat diterima dengan baik oleh anak-anak tersebut, dimana mereka suka dan tidak bosan ketika membaca isi buku tersebut. Ilustrasi kartun dari masing-masing satwa langka juga dinyatakan bagus dan menarik. Dalam hal ini, mereka suka warna gambar ilustrasi satwa langka, huruf dalam buku satwa langka ini, dan tampilan gambar dan tulisan pada buku ilustrasi satwa langka ini sudah sesuai (berimbang). Pembaca juga menjadi tahu satwa langka Indonesia setelah membaca buku ilustrasi tersebut. Buku ilustrasi satwa langka ini juga memiliki peluang dibeli oleh anak-anak jika buku ini dijual di toko buku atau dijual online.

SIMPULAN DAN SARAN

Buku ilustrasi satwa langka Indonesia dengan judul: “Jejak Satwa Langka Indonesia”, dirancang sebagai media baca untuk mengedukasi anak-anak usia 7-9 tahun mengenal satwa langka Indonesia. Penggunaan ilustrasi kartun dari masing-masing satwa langka memudahkan anak-anak usia 7-9 tahun untuk mengerti satwa langka karena perancangan ilustrasi kartun tersebut didasarkan pada gambar asli dari masing-masing satwa langka tersebut. Penjelasan tentang habitat dan makanan dari masing-masing satwa langka membantu menambah wawasan anak-anak usia 7-9 tahun tentang kehidupan masing-masing satwa langka. Sedangkan penjelasan tentang ancaman terhadap masing-masing satwa langka

diharapkan dapat menimbulkan kesadaran bagi anak-anak usia 7-9 tahun untuk ikut serta melindungi satwa langka Indonesia dari ancaman kepunahan.

Selain media baca dalam bentuk buku ilustrasi, pengenalan satwa langka Indonesia juga dapat dilakukan oleh penelitian selanjutnya melalui perancangan dengan menggunakan media lain seperti media *digital* dan *board game*. Selain menggunakan gaya ilustrasi kartun, maka penggunaan media lain tersebut dapat juga menggunakan gaya ilustrasi yang lain, seperti karikatur maupun ilustrasi 3D.

REFERENSI

- Aristides, Y., Purnomo, A., dan Samekto, F.A. 2016. Perlindungan Satwa Langka di Indonesia dari Perspektif Convention on International Trade in Endangered Species of Flora and Fauna (cites). *Diponegoro Law Journal* 5(4): 1-17.
- Asril, M., Simarmata, M. M. T., Sari, S. P., Indarwati, Setiawan, R. B., Arsi, Afriansyah, Junairiah. 2022. Keanekaragaman Hayati. Yayasan Kita Menulis, Medan, Sumatera Utara.
- Badan Pusat Statistik. 2024. Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen) 2021-2023. Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html> [Diakses 17 Juli 2024].
- Batubara, H. 2016. Lebih Dekat dengan Hewan Langka Tapir, yang Tertangkap Kamera di TNBG. detikNews: <https://news.detik.com/berita/d-3176610/lebih-dekat-dengan-hewan-langka-tapir-yang-tertangkap-kamera-di-tnbg> [Diakses 22 Mei 2024].
- Caniago, Z. 2016. Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Anak Mengenai Pentingnya Berhemat Listrik. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung: <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/121953/perancangan-buku-ilustrasi-edukasi-anak-mengenai-pentingnya-berhemat-listrik.html> [Diakses 15 September 2024].
- Dharmawan, A. C. 2016. Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Seks Untuk Anak. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung: <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/122328/perancangan-buku-ilustrasi-edukasi-seks-untuk-anak.html> [Diakses 8 September 2024].
- Elfitri, M. 2017. Perancangan Buku Ilustrasi Anak Cerita Rakyat Riau. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung: <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/138530/perancangan-buku-ilustrasi-anak-cerita-rakyat-riau.html> [Diakses 2 September 2024].
- Fatharani, S. H. dan Koesoemadinata, M. I. P. 2018. Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Singkat Jurnalistik Indonesia Era Kolonial Hingga Digital. e-Proceeding of Art & Design, 5(3): 1482-1512.
- Hardini, S. 2017. Perancangan Buku Ilustrasi Kesehatan Untuk Wanita Karir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung:



- <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/138822/perancangan-buku-ilustrasi-kesehatan-untuk-wanita-karir.html> [Diakses 12 September 2024].
- Ihsan, F. 2021. 9 Satwa Liar Endemik di Pulau Jawa yang Terancam Punah. Yayasan IAR Indonesia (YIARI): <https://internationalanimalrescue.or.id/9-satwa-liar-endemik-di-pulau-jawa-yang-terancam-punah/> [Diakses 22 Mei 2024].
- Isni, R. A. F. dan Anugrah, D. 2021. Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung I(28): 149-165.
- Novan, R. 2016. Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Ciung Wanara Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality (*Designing Illustrated Book Of Ciung Wanara For Primary School Base On Augmented Reality*). Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung: <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/122501/perancangan-buku-ilustrasi-sejarah-ciung-wanara-untuk-anak-sekolah-dasar-berbasis-augmented-reality.html> [Diakses 18 September 2024].
- Oxenbury, H. 1995. I See (Board Book). Candlewick Press, Cambridge.
- Rizelia, A. P. 2016. Perancangan Buku Ilustrasi “Sejarah Berdirinya Kota Pekanbaru”. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung: <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/123175/perancangan-buku-ilustrasi-sejarah-berdirinya-kota-pekanbaru.html> [Diakses 14 September 2024].
- Sari, R. A. R. dan Martadi. 2020. Perancangan Buku Ilustrasi “Yuk Mengenal Satwa Langka Di Taman Nasional Baluran” Bergaya Semi Abstract Art Sebagai Media Edukasi Untuk Anak 6-12 Tahun. Jurnal Barik 1(1): 152-168.
- Setiawan, A. 2022. Keanekaragaman Hayati Indonesia: Masalah dan Upaya Konservasinya. Indonesian Journal of Conservation 11(1): 13-21.
- Sulistianto, D. 2016. Perancangan Buku Ilustrasi Jurus Tunggal Ikatan Pencak Silat Indonesia Untuk Usia 9-10 Tahun. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung: <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/121817/perancangan-buku-ilustrasi-jurus-tunggal-ikatan-pencak-silat-indonesia-untuk-usia-9-10-tahun.html> [Diakses 17 September 2024].
- Tjiptaningsih, S. 2023. Perancangan Board Game Edukasi Satwa Langka dan Terancam Punah Sebagai Media Edukasi untuk Anak-anak Usia 7-9 Tahun. Artikel Ilmiah. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.