

Mengenalkan Keanekaragaman Burung Endemik Indonesia Melalui Perancangan Buku Ensiklopedia untuk Anak-anak

HAYYA SUKMANTARI, ADITYA JANUARSA

Institut Teknologi Nasional Bandung
Email: hayyasukmantari@itenas.ac.id

ABSTRAK

Indonesia memiliki jumlah burung endemik terbanyak di dunia. Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan RI Nomor 106 Tahun 2018 telah menetapkan perlindungan untuk 184 jenis burung endemik (35%) dari 557 jenis burung yang dilindungi. Walaupun upaya konservasi telah dilakukan, keberadaan burung tersebut justru telah mendekati kepunahan karena rusaknya lingkungan. Pada situasi ini, upaya pelestarian masih perlu dukungan lebih dari masyarakat dan sebaiknya wawasan tentang burung endemik bisa diberikan kepada anak agar mereka dapat belajar untuk turut serta bertanggung jawab dalam melestarikan lingkungan. Oleh karena itu diperlukan media yang dapat menarik perhatian anak juga dapat memberi informasi untuk mengenali keberadaan burung endemik yang tersebar di berbagai pulau Indonesia. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dengan instrumen seperti studi literasi, observasi dan personifikasi target agar media dapat disesuaikan oleh target anak-anak.

Kata kunci: *Desain informasi, Buku Ensiklopedia Anak, Ilustrasi, Burung endemik, Lingkungan hidup*

ABSTRACT

Indonesia has the highest number of endemic birds in the world. The Regulation of the Minister of Environment and Forestry of the Republic of Indonesia Number 106 of 2018 has stipulated protection for 184 endemic bird species (35%) of the 557 protected bird species. Although conservation efforts have been made, the existence of these birds has actually approached extinction due to environmental damage. In this situation, conservation efforts still need more support from the community and it is better to provide children with insights about endemic birds so that they can learn to participate responsibly in preserving the environment. Therefore we need media that can attract children's attention and can provide information to recognize the existence of endemic birds scattered in various islands of Indonesia. The research was carried out using qualitative methods with instruments such as literacy studies, observation and target personification so that the media can be adapted to the target children.

Keywords: *Information design, Children's Encyclopedia Book, Illustration, Endemic birds, Biosphere*

1. PENDAHULUAN

Indonesia mendapatkan julukan Zamrud Khatulistiwa karena dilalui oleh garis khatulistiwa yang membuat letak geografis nusantara berada pada iklim tropis. Hal tersebut membuat Indonesia memiliki keistimewaan dalam keragaman hayati dibandingkan dengan negara lainnya. Jumlah jenis burung di wilayah Indonesia menempati urutan ke empat di dunia setelah Columbia, Peru dan Brasil. Dilansir dari International Union for Conservation of Nature (IUCN) Indonesia memiliki jumlah burung endemik sebanyak 557 jenis. Membuat Indonesia mendapat peringkat pertama di dunia. Tetapi sangat disayangkan 15% keberadaan burung tersebut justru telah mendekati kepunahan dan populasi burung endemik terus menurun. Penyebab utama kepunahan burung endemik Indonesia adalah kerusakan habitat serta pedagang liar yang terjadi dalam 50 tahun terakhir ini. Keberadaan satwa endemik tersebut sangat penting, karena jika punah di Indonesia maka dunia juga akan kehilangan sejumlah satwa endemik yang langka.

Pada situasi ini, upaya pelestarian burung yang dilakukan pemerintah Indonesia masih perlu dukungan dan tanggung jawab lebih dari semua pihak. Hal ini terkait dengan aktivitas manusia yang menyebabkan kerusakan pada habitat burung. Kepedulian masyarakat terhadap satwa dan habitatnya menjadi kunci untuk mempertahankan spesies burung yang semakin sedikit. Sudah banyak cara dilakukan oleh pemerintah maupun lembaga sosial untuk meningkatkan kepedulian masyarakat dalam menjaga kelestarian satwa. Namun kepedulian masyarakat tersebut tidak akan muncul jika mereka belum mengetahui dengan jelas apa yang harus mereka lindungi.

Saat ini pengetahuan masyarakat mengenai keanekaragaman burung endemik Indonesia masih kurang karena informasi masih belum bisa tersebar secara merata. Kebanyakan hasil riset burung endemik kontennya sulit dipahami oleh masyarakat awam apalagi anak-anak yang belum menyelesaikan pendidikan mereka. Maka untuk bisa mengenalkan dan menumbuhkan kepedulian terhadap spesies burung endemik dibutuhkan suatu media yang dapat merangkum informasi efektif serta menarik secara visual. Ensiklopedia merupakan salah satu media yang bisa membantu anak dalam literasi visual dan mampu membuat mereka lebih mudah untuk menyerap informasi mengenai aneka ragam burung endemik Indonesia. Pengenalan keanekaragaman burung endemik sejak dini merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan rasa cinta dan rasa peduli anak terhadap kelangsungan burung endemik beserta habitatnya. Anak yang diberi wawasan sejak usia dini mengenai kehidupan alam dapat memengaruhi sikap tanggung jawab mereka untuk turut melestarikan lingkungan dan menjaga keberadaan burung endemik hingga masa yang akan datang.

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Batasan Perancangan

Melalui riset awal penelitian yang berfokus pada analisis data dan studi literatur, bisa disimpulkan bahwa pengetahuan dan kepedulian terhadap kelestarian habitat burung endemik itu penting dalam menjaga warisan alam Indonesia namun literasi anak pada keanekaragaman burung endemik masih rendah sehingga kepedulian mereka pun masih belum terbangun. Oleh karena itu, fokus utama dari perancangan ini adalah untuk merancang sebuah media informasi khusus untuk literasi anak dengan konsep pendekatan kreatif yang menarik secara visual juga menyenangkan supaya mereka mudah dalam menyerap informasi yang akan berdampak positif ketika mereka dewasa kelak.

2.2 Prototyping

Metode *prototyping* pada perancangan ini didasari oleh model *design thinking* yaitu *emphasise, define, ideate, prototype, dan test*. Tahapan perancangan diawali dengan analisis pengumpulan data lalu dilanjutkan studi referensi visual dan penyesuaian pendekatan kreatif melalui personifikasi target anak. Ada salah satu tahapan penting yaitu untuk menentukan strategi komunikasi konten isi buku yang sesuai dengan tujuan perancangan menggunakan model *Think-Feel-Do*. Selanjutnya dilakukan eksplorasi visual gaya ilustrasi karena hal tersebut perlu diperhatikan untuk dapat menarik minat baca anak dalam membaca buku. Setelah tahap eksplorasi perancangan selesai, akan ada uji coba kepada target untuk mengetahui keberhasilan capaian dari perancangan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Kreatif

Konsep kreatif perancangan menggunakan pendekatan *tone and manner* berupa *fun and natural* yang berasal dari *insight* anak yang suka bersenang-senang dan berkaitan dengan topik burung endemik dalam kehidupan alam. Tema ini bertujuan untuk membangun kesan membaca dengan menyenangkan sambil mendekatkan diri dengan lingkungan alam.

Pemilihan Gaya Bahasa

Anak-anak selalu menyukai dan akrab dengan cerita fabel, oleh karena itu gaya bahasa perancangan ini terinspirasi oleh fabel yang menjadikan burung endemik sebagai narator, burung pada media ini akan mengenalkan diri sendiri seolah sedang berbicara dengan anak. Tujuan dari interaksi ini adalah untuk meningkatkan imajinasi anak serasa masuk ke dunia hewan dan informasi pun menjadi lebih mudah dipahami.

Pemilihan *Color Scheme*

Skema warna perancangan diambil dari *point of contact* target dan referensi visual, warna yang diambil adalah warna cerah memberi kesan ceria agar anak selalu senang juga ada warna natural yang mencerminkan kehidupan alam.



Gambar 1 *Color Pallette playful dan Natural*

Pemilihan *Typeface*

Pada perancangan ini terdapat dua jenis huruf yaitu *title* dengan karakteristik huruf yang tebal dan tidak seimbang untuk memberikan kesan dinamis yang fun. Selain itu bentuk tipografi ini cenderung berukuran panjang melengkung seperti bentuk paruh dan kepala burung yang sesuai dengan topik perancangan. Untuk *text* menggunakan karakteristik huruf *sans serif* dengan struktur *rounded* yang tidak terlalu kaku karena memiliki keterbacaan yang baik untuk kenyamanan anak dalam membaca.



Gambar 2 Tipografi *Title* dan *Text*

Studi Gaya Ilustrasi

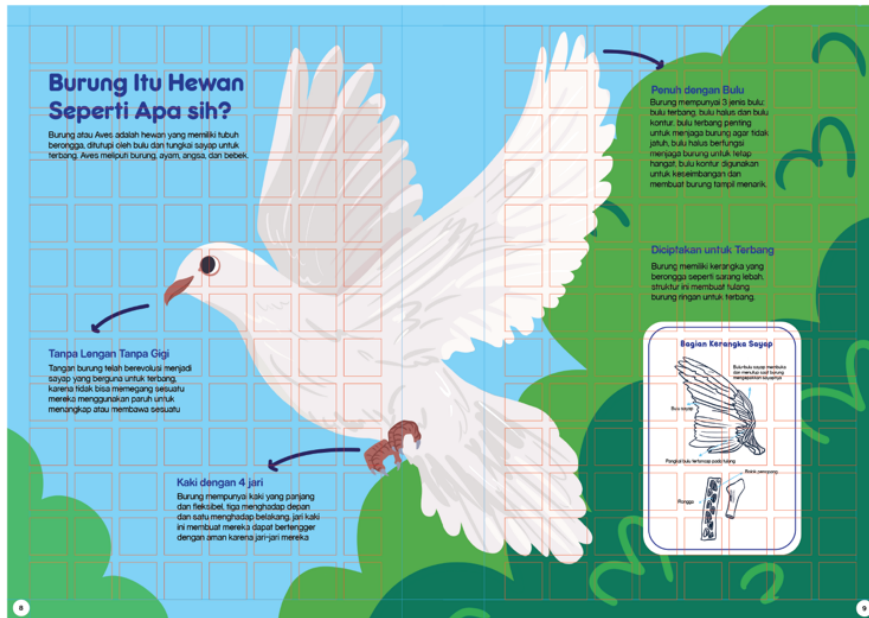
Gaya ilustrasi pada perancangan ini adalah gabungan dari hasil studi karakter favorit target audiens, referensi ilustrasi dan foto asli burung. Menghasilkan gaya tidak realis dengan teknik *lineless art* yang berfokus pada *colorblock* yang kontras. Meski tidak realis, bentuk burung tetap mengikuti bentuk aslinya dengan proporsi tubuh dibuat lebih berisi, dan mata didesain dengan ukuran lebih besar bulat agar terlihat lebih lucu bagi anak-anak.



Gambar 3 Gaya Ilustrasi

Grid system dan Layout

Dalam perancangan buku menggunakan *modular grid* yang memiliki sistem gabungan garis horizontal dan vertikal yang akan membentuk banyak baris dan kolom. Pada grid sistem ini, peletakan aset visual ilustrasi, aset grafis, teks dan informasi dapat diatur secara dinamis dan fleksibel, hal tersebut dibutuhkan anak agar visual yang mereka lihat tidak kaku dan mereka bisa lebih leluasa ketika membaca. Layout yang dipakai adalah dua bentang halaman spread full color yang mampu menarik perhatian anak, dengan jenis spread dapat memudahkan anak fokus membaca pada satu pokok bahasan.



Gambar 4 Grid system dan layout

3.2 Hasil Karya

Perancangan karya buku ensiklopedia burung endemik Indonesia ini terbagi atas rancangan media utama buku seri beserta packaging, media pelengkap yang bermanfaat untuk kreasi juga perkembangan motorik, dan media pendukung berupa poster digital untuk keperluan promosi publikasi buku. Seluruh karya dalam perancangan ini memakai pendekatan ilustrasi.

Rancangan Buku Ensiklopedia

Buku ensiklopedia burung endemik Indonesia ini terbagi ke dalam edisi (wilayah besar) dan beberapa seri (pulau sebaran) yang telah disesuaikan dengan klasifikasi persebaran wilayah burung endemik. Buku ini berukuran A4 dengan sampul *hard cover* laminasi glossy dan menggunakan jenis kertas *art paper* yang bisa membuat warna buku lebih mencolok. Untuk buku seri ensiklopedia juga terdapat *packaging box sleeve* yang terbuat terbuat dari bahan kertas karton laminasi glossy yang disamakan dengan buku.



Gambar 5 Buku Ensiklopedia Burung Endemik Indonesia dan Packaging

Pada buku ensiklopedia ini juga terdapat bonus lembar cara membuat origami bentuk burung, kertas mewarnai dan sticker untuk anak bisa berkreasi dengan senang juga bermanfaat untuk perkembangan motorik mereka.



Gambar 6 *dummy* Bonus Buku

Isi Buku

Konten buku ini mengacu pada strategi *Think-Feel-Do*, dalam efek kognitif tersedia fakta seputar dunia burung dan mengenalkan beragam jenis burung agar anak mengetahui peran penting manfaat burung untuk lingkungan. Efek afektif, menyisipkan cerita emosional tentang burung yang mengalami perburuan liar untuk memunculkan rasa peduli anak pada ancaman punahnya burung endemik. Efek tindakan jangka panjang, simulasi berupa quiz menghindari ancaman agar anak bisa membedakan mana yang baik dan buruk terkait kelestarian alam untuk diaplikasikan di kehidupan nyata.



Gambar 7 Isi Buku

Poster Digital

Media pendukung disesuaikan dengan target market yaitu orangtua, yang sering menggunakan media digital untuk mencari buku untuk anak mereka. Keperluan promosi untuk menarik perhatian target market dilakukan melalui organisasi Burung Indonesia yang berupaya membangun apresiasi, pemahaman, kepedulian, serta kecintaan pada burung dan lingkungan.



Gambar 8 Media Poster Digital Instagram

4. KESIMPULAN

Buku Ensiklopedia Burung Endemik Indonesia adalah media informasi untuk literasi anak usia 7-10 tahun yang diharapkan dapat menambah wawasan anak terkait uniknya keanekaragaman burung endemik yang berasal dari Indonesia. Melalui buku ensiklopedia ini anak bisa mendapatkan bekal untuk menjadi pribadi yang positif dan bertanggung jawab untuk turut serta menjaga kelestarian habitat sekaligus menjaga kelangsungan burung endemik terhindar dari perburuan liar sehingga di masa yang akan datang warisan alam Indonesia tetap terjaga dan bisa dinikmati oleh masyarakatnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Prawiradilaga, Dewi Malia. 2019. Keanekaragaman Dan Strategi Konservasi Burung Endemik Indonesia.
- Iskandar, Johan. 2017. Ornotologi dan Etnoornitologi. Yogyakarta
- Hanif, Fathi. 2015. "Upaya Perlindungan Satwa Liat Indonesia Melalui Instrumen Hukum Dan Perundang-Undangan." *Jurnal Hukum Lingkungan Indonesia* 2(2): 29–48.
- Mackinnon, J. 2010. Burung-burung di Sumatera, Jawa, Bali, dan Kalimantan. Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. Bogor
- Maryono, Ishartati, Peni Bektiningsih, Supriyono Abstrak. 2017. "Ensiklopedia." *Koleksi Rujukan dengan Informasi Mendasar dan Lengkap Soal Ilmu Pengetahuan*: 1–9.
- Suryana, Dr. Dadan M.Pd. 2007. "Hakikat Anak Usia Dini." *Hakikat Anak Usia Dini* 1: 1–65.
- Suyadi. 2010. Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pedagogia
- Martani, Wisjnu, and Fakultas Psikologi. 2012. "Metode Stimulasi Dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini." *Juni* 39(1): 112–20.
- Riady, Yasir. 2013. "Literasi Informasi Sejak Dini: Pengetahuan Baru Bagi Anak Usia Dini."
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. "Hakikat Pengembangan Kognitif." *Metode Pengembangan Kognitif*: 1–35.

- Wartomo. 2017. "Membangun Budaya Literasi Sebagai Upaya Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini."
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Ke Enam*. Jakarta : Erlangga.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intellegence in Children*. New York: W.W. Norton.
- Maryono, Ishartati, Peni Bektiningsih, Supriyono Abstrak. 2017. "Ensiklopedia." Koleksi Rujukan dengan Informasi Mendasar dan Lengkap Soal Ilmu Pengetahuan: 1–9.
- Tondreau, Beth. (2019), *Layout Essentials: 100 Design Priciples for Using Grids*, Rockport Publisher
- Hill, Will. (2005), *The Complete Typographer: A Manual for Designing with Type*, Page One Publishing Private Limited, Singapore.
- Sihombing, Danton. (2003), *Tipografi: dalam desain grafis*. Jakarta
- Rustan, Suriyanto. (2009), *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta
- Maharsi, Indiria. 2017. "Ilustrasi." *Ilustrasi*.
- Ferreira, Karen. "Types of Illustrations for Children's Books." *Get Your Book Illustrations*, 10 Aug. 2020