

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Satwa adalah segala macam jenis sumber daya alam hewani yang berasal dari hewan yang hidup di darat, air dan udara. (Dirjen Perlindungan Hutan & Pelestarian Alam: 1993). Satwa memiliki beberapa macam diantaranya satwa liar, satwa langka, satwa yang dilindungi, satwa harapan, dan satwa endemik.

Satwa liar adalah segala jenis hewan yang hidup di darat, air, dan di udara yang masih mempunyai atau mempertahankan sifat-sifat liarnya, baik itu yang hidup di darat, air, dan di udara, yang masih mempunyai atau mempertahankan sifat-sifat liarnya, baik itu yang hidup di alam bebas maupun yang sudah dipelihara oleh manusia. Satwa langka adalah jenis satwa yang sulit dicari dan ditemui di alam bebas karena jumlahnya sedikit sekali, biasanya jumlahnya kurang dari 10.000 di seluruh dunia, satwa langka pada umumnya termasuk ke dalam jenis satwa yang terancam punah karena mereka tidak mempunyai kemampuan untuk mengembalikan jumlah populasinya secara alami ke jumlah populasinya semula. Satwa yang dilindungi adalah satwa yang populasinya jarang atau satwa yang berada dalam bahaya kepunahan (UU no 5 1990 pasal 20 ayat 2). Satwa harapan adalah segala jenis hewan yang diharapkan mampu menghasilkan bahan baku, jasa atau manfaat ekonomis maupun non ekonomis lainnya ketika dipelihara tau ditenakkan. Satwa endemik adalah satwa yang spesifik ada di lokasi itu dan satwa tersebut akan susah untuk bisa hidup di tempat lain sebagai mana di tempat aslinya (berdasarkan wawancara dengan Prof.Dr. Okid Prama Astirin di Pusat Penelitian Lingkungan Hidup UNS).

Satwa endemik Indonesia adalah satwa yang spesifik ada di Indonesia dan satwa tersebut akan susah untuk bisa hidup di tempat lain sebagai mana di tempat aslinya. Contoh dari satwa endemik Indonesia adalah komodo. Komodo atau juga disebut biawak komodo (*varanus komodoensis*), adalah spesies biawak besar yang terdapat di pulau komodo, rinca, flores, gili motang, dan gili dasami di provinsi nusa tenggara timur, Indonesia. Biawak ini oleh penduduk asli pulau Komodo juga disebut dengan nama setempat ora. Habitat komodo adalah padang rumput terbuka (sabana) dan hutan belukar, terkadang juga di pesisir pantai. Komodo adalah binatang yang penyendiri dan hanya berkumpul bersama pada saat makan atau berkembang biak. Biawak ini dapat berlari cepat hingga 20 km/jam pada jarak yang pendek. Komodo juga pandai berenang dan mampu menyelam sedalam 4.5 meter serta pandai memanjat pohon menggunakan cakar mereka yang kuat untuk menangkap mangsa yang berada di luar jangkauannya, komodo dapat berdiri dengan kaki belakangnya dan menggunakan ekornya sebagai penunjang. Seiring bertambahnya umur dan ukuran badan, komodo lebih sering menggunakan cakarnya sebagai senjata, karena ukuran tubuh yang besar menyulitkannya memanjat pohon. Komodo membuat tempat berlindung dengan cara menggali lubang selebar 1–3 meter dengan tungkai depan dan cakarnya yang kuat. Karena ukuran tubuhnya dan kebiasaan tidur di dalam lubang, komodo dapat menjaga panas tubuhnya selama malam hari dan mengurangi waktu berjemur pada pagi hari selanjutnya. Pengetahuan masyarakat terhadap satwa endemik Indonesia masih kurang dikarenakan minimnya media promosi tentang satwa endemik Indonesia. Masyarakat perlu mengetahui tentang satwa endemik Indonesia karena

merupakan satwa yang perlu di lestarikan karena beberapa keberadaannya terancam punah. IUCN Red List sebuah organisasi internasional yang bertujuan memberi informasi dan analisis mengenai status, tren, dan ancaman terhadap spesies untuk memberitahukan dan mempercepat tindakan dalam upaya konservasi keanekaragaman hayati, mencatat beberapa satwa endemik Indonesia sudah di kategorikan dalam posisi terancam punah , diantaranya badak jawa yang menyisakan 68 ekor, badak sumatera kurang dari 80 ekor, harimau sumatera 400. Oleh karena itu di butuhkan sebuah media promosi untuk mempromosikan satwa endemik Indonesia kepada masyarakat agar tidak memburu satwa-satwa tersebut maupun merusak habitat dan ekosistemnya agar jumlah dari satwa endemik Indonesia tetap terjaga dan tidak semakin menurun.

Media promosi satwa endemik Indonesia dengan menggunakan buku telah ada di Indonesia, buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa yang sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka. (Kurniasih, 2014 : 60). Macam-macam buku diantaranya adalah novel, komik, ensiklopedia, antologi, dongeng, biografi dan ilustrasi. Buku dipilih karena merupakan media yang dapat memuat informasi secara lebih lengkap. Buku cetak tentang satwa endemik Indonesia telah ada sebelumnya yang berjudul “Ensiklopedia Media Mini Fauna Indonesia” dengan menggunakan ilustrasi berupa foto untuk menampilkan satwa endemik Indonesia, namun kurang menarik karena karena rata-rata buku yang beredar di tengah-tengah masyarakat menggunakan Ilustrasi berupa foto sehingga kurang ada hal yang membedakan dari pesaing yang lain dan juga layout dari buku tersebut kurang

memperhatikan estetika sehingga kurang menarik masyarakat untuk membacanya. Buku digital tentang satwa endemik Indonesia telah ada sebelumnya yang berjudul “Pelestarian Satwa Langka Untuk Keseimbangan Ekosistem” yang diterbitkan oleh Majelis Ulama Indonesia, namun buku tersebut kurang menarik karena terkesan bukan untuk dibaca semua golongan atau hanya untuk dibaca oleh umat Islam saja. Buku merupakan salah satu media promosi yang dapat diaplikasikan untuk satwa endemik Indonesia. Media promosi buku dapat menyajikan satwa endemik Indonesia dengan ilustrasi yang lebih menarik sehingga masyarakat tertarik untuk membacanya.

Media buku satwa endemik Indonesia dapat memberikan manfaat bagi masyarakat karena membantu memperkenalkan satwa endemik Indonesia kepada masyarakat sehingga mendapatkan pengetahuan dan informasi baru. Buku merupakan media yang dibutuhkan untuk masyarakat dengan bahasa yang mudah dipahami dan jangkauannya yang luas.

Ilustrasi dengan mengangkat tema satwa endemik Indonesia menarik untuk dijadikan buku karena menggunakan *watercolor* dengan teknik ilustrasi *wet on wet* masih jarang digunakan oleh buku-buku yang lain sehingga dapat memikat masyarakat, *wet on wet* adalah teknik mengoleskan cat ke permukaan yang basah atau pada cat yang masih basah, bukan ke permukaan yang kering atau lapisan cat yang sudah kering. Ilustrasi adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan cerita yang disajikan. Rohidi (1984:87), dengan media komunikasi visual ilustrasi yang diterapkan dalam

buku Ilustrasi satwa endemik Indonesia. Ilustrasi merupakan salah satu komunikasi visual yang membantu tulisan untuk lebih mudah dicerna. Perancangan ini menggunakan *watercolor* dengan teknik ilustrasi *wet on wet*, teknik tersebut dipilih karena Ilustrasi dengan teknik *wet on wet* bisa menghasilkan Ilustrasi yang halus. Buku ilustrasi adalah buku yang cenderung menggunakan ilustrasi untuk berinteraksi dengan pembaca dan dapat menggunakan semua jenis layout sesuai dengan kebutuhan. Masyarakat perlu ada buku ilustrasi tentang satwa endemik Indonesia karena buku ilustrasi satwa endemik Indonesia berisi informasi tentang satwa endemik Indonesia yang keberadaannya terancam punah.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat konsep ilustrasi satwa endemik Indonesia beserta media promosinya untuk menarik masyarakat?
2. Bagaimana merancang media promosi tentang buku ilustrasi satwa endemik Indonesia?

C. Tujuan Perancangan

1. Membuat konsep ilustrasi satwa endemik Indonesia yang dapat menarik masyarakat
2. Merancang media promosi yang menarik dari buku ilustrasi satwa endemik Indonesia

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan bagaimana merancang buku ilustrasi

2. Bagi Lembaga

- a. Menambah pengetahuan tentang ilustrasi kepada mahasiswa

3. Bagi Masyarakat

- a. Menambah pengetahuan tentang satwa endemik Indonesia bagi

masyarakat

E. Tinjauan Pustaka

Jurnal *Art Nouveau*, Vol 3, No.1 (2014) yang berjudul “Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal”. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak Bangsa. Buku adalah sarana informasi yang efektif karena buku dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika di banding dengan media informasi lainnya. Hal ini dikarenakan buku dapat berisi gambar (visual) dan tulisan-tulisan (verbal) yang dapat membantu masyarakat dalam menerima informasi dan mengingat informasi dan yang ada. Gambar Ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau naskah. Gambar untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan. Gambar Ilustrasi juga merupakan gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Penelitian permainan tradisional dengan media gambar Ilustrasi merupakan bentuk visual

dari teks atau kalimat dengan tujuan memperjelas *audience* yang secara umum belum dapat membaca dengan lancar, maka gambar Ilustrasi dapat menerangkan secara umum karakter atau keseluruhan informasi tentang tata cara dan cerita mengenai permainan tradisional. Dari pernyataan diatas, pembuatan buku ilustrasi permainan tradisional Jawa diharapkan bisa menjadi salah satu media yang dapat melestarikan permainan tradisional Jawa Timur. Jurnal tersebut bermanfaat untuk tugas akhir yang berjudul perancangan buku ilustrasi satwa endemik Indonesia beserta media promosinya dalam merancang buku Ilustrasi yang dapat membantu melestarikan satwa endemik Indonesia. (Alfuk Jafar, 2014: <https://jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/article/view/578>).

Jurnal *Proceeding Biology Education Conference*, Vol 14, No.1 (2017) yang berjudul "Kepadatan Populasi Lutung Jawa (*Trachypithecus auratus*) di Cagar Alam Kecubung Ulolanang Kabupaten Batang". Alasan suatu spesies fauna maupun flora ditetapkan untuk dilindungi adalah karena mereka memiliki peran penting dalam suatu ekosistem baik itu sebagai penyerbuk, pemencar biji, membantu kelancaran siklus hara, menjadi habitat bagi spesies lain, atau karena jumlahnya yang semakin terbatas. Kepunahan terjadi apabila suatu spesies gagal untuk menggantikan jumlah individu yang mati. Kepunahan seharusnya terjadi secara alami, perlahan-lahan dan berlangsung dalam waktu yang cukup lama (jutaan tahun). Namun keadaan tersebut dapat dipercepat karena ulah manusia yang telah menyebabkan menurunnya daya dukung lingkungan tempat hidup mereka (Alikodra, 2010). Jurnal tersebut bermanfaat untuk tugas akhir yang berjudul perancangan buku Ilustrasi satwa endemik

Indonesia beserta media promosinya dalam merancang buku tentang pentingnya peran satwa endemik Indonesia dalam suatu ekosistem dan menjaganya dari kepunahan. (Ervina Rahmawati dan Jafron Wasiq Hidayat, 2017:<https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/17614/14044>).

Proposal TA karya yang berjudul “Perancangan Buku Elektronik cerita Satwa Endemik Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar” tahun 2016 oleh Donny Utman Kurniawan di program studi Desain Komunikasi Visual S1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan tersebut menghadirkan buku cerita bergambar untuk anak-anak tentang kerusakan lingkungan yang mempengaruhi penurunan jumlah populasi satwa endemik Indonesia di alam liar. Perancangan tersebut adalah salah satu upaya untuk menumbuhkan minat anak-anak akan kelangsungan hidup satwa endemik Indonesia. Buku dikemas dalam format buku elektronik agar bisa dengan gratis didapatkan melalui jaringan internet. Berbeda dengan proposal yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Endemik Indonesia Beserta Media Promosinya” yang lebih fokus ke buku Ilustrasi dan tidak menggunakan cerita.

Proposal TA karya yang berjudul “Perancangan Karakter *Game* Dengan Tema Hewan Khas Indonesia Untuk Anak-Anak” tahun 2015 oleh Heri Tri Cahyanto program studi Desain Komunikasi Visual S1 Institut Indonesia Yogyakarta. *Game* adalah salah satu hiburan yang sangat menyenangkan untuk anak-anak, bagi anak-anak game merupakan aktivitas yang mengasyikan dan membuat hati menjadi senang. *Game* bukan hanya sebagai sarana hiburan namun juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi. Perancangan karakter

game untuk anak-anak dirasa sangat tepat untuk dapat memberikan edukasi tentang pentingnya kelestarian binatang langka untuk tetap hidup di habitatnya. *Game* dibuat dengan genre *Action-adventure* menggunakan format 2 Dimensi, selain itu grafik sederhana yang terdapat pada *game* 2 dimensi akan sangat mudah diterima anak – anak sebagai target *audience*. Berbeda dengan proposal yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Endemik Indonesia Beserta Media Promosinya” yang lebih fokus menggunakan buku Ilustrasi untuk memperkenalkan satwa endemik Indonesia dengan segmentasi yang lebih luas.

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Perancangan berasal dari kata “rancang” yang berarti mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu), merencanakan. Perancangan adalah proses, perbuatan merancang, hasil rancang, program, desain (KBBI, 2008: 1139). Perancangan diartikan juga sebagai kegiatan yang mengatur segala sesuatu Perancangan adalah proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang kreatif guna mencapai hasil yang optimal. Kata perancangan atau dalam bahasa Inggris, “*design*” mempunyai arti “*to plan and manage everything to be better*” merencanakan atau mengatur segala sesuatu agar menjadi lebih baik. (Kamus Inggris-Indonesia, Jhon M Echols dan Hasan Shadily, PT Gramedia Pustaka Utama). Perancangan media promosi disesuaikan dengan *target audience* dan tujuan pemasaran produk.

Desain yang artinya merencanakan. *Designing* artinya membuat pola-pola. Arti keseluruhan dari desain adalah proses merencana suatu karya seni yang terpakai, dengan mengindahkan fungsi, komposisi warna, tata letak, bentuk, harga dan bisa diproduksi banyak, keinginan pasar serta laku bisa dijual. (Taufiq, 2009:1) Pola-pola yang dibuat untuk sebuah karya seni yang terpakai dengan mengaturnya agar menjadi lebih baik dan mencapai hasil yang optimal.

2. Buku

a) Buku merupakan salah satu media penyimpanan *portable* yang mengandung sebuah kumpulan halaman-halaman cetak yang disatukan sebagai sarana untuk menyimpan, mengumumkan, membagikan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan kepada para pembaca antara batas ruang dan waktu (Haslam, 2006 : 8). Buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa yang sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka. (Kurniasih, 2014 : 60). Beberapa jenis buku yang telah ada:

b) Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif; biasanya dalam bentuk cerita. Penulis novel disebut novelis. Sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitik beratkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut. Novel dalam bahasa Indonesia dibedakan dari roman. Sebuah roman alur ceritanya lebih kompleks dan jumlah pemeran atau tokoh cerita juga lebih banyak.

- c) Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.
- d) Ensiklopedia atau ensiklopedi, adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.
- e) Antologi sebuah kumpulan dari karya-karya sastra. Awalnya, definisi ini hanya mencakup kumpulan puisi (termasuk syair dan pantun) yang dicetak dalam satu volume. Namun, antologi juga dapat berarti kumpulan karya sastra lain seperti cerita pendek, novel pendek, prosa, dan lain-lain. Dalam pengertian modern, kumpulan karya musik oleh seorang artis, kumpulan cerita yang ditayangkan dalam radio dan televisi juga tergolong antologi.
- f) Dongeng, merupakan suatu kisah yang di angkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral, yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi, dari pemikiran seseorang yang kemudian di ceritakan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi. Dalam satu buku, bisa terdiri atas satu atau lebih dongeng. Sekarang, banyak buku-buku dongeng yang merupakan saduran dan disesuaikan dengan kehidupan masa kini.

- g) Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian. Biografi yang ditulis sendiri oleh tokohnya dinamakan autobiografi.
- h) Ilustrasi menurut (Pujiriyanto, 2005, 40) definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai saran pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk bermacam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto. Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan cepat, tepat, tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah judul. Keberadaan ilustrasi diharapkan bisa membentuk suatu suasana penuh emosi dan menjadikan seakan-akan gagasan itu nyata. Ilustrasi sebagai gamabaran pesan yang tidak terbaca, namun bisa mengurai cerita, berupa gambar dan tulisan yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Dengan Ilustrasi diharapkan media menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gagasan dari pada kata-kata. Ilustrasi merupakan unsur grafis yang paling vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan kompleks. Ilustrasi berfungsi antara lain untuk menarik perhatian, merangsang

minat pembaca terhadap keseluruhan pesan, memberikan eksplanasi atas pernyataan, menonjolkan keistimewaan dari produk, memenangkan persaingan, menciptakan suasana khas, dramatisasi pesan, menunjukkan suatu merk atau semboyan, dan mendukung judul iklan. Buku ilustrasi adalah buku yang cenderung menggunakan ilustrasi untuk berinteraksi dengan pembaca dan dapat menggunakan semua jenis layout sesuai dengan kebutuhan

- i) Novelet cerita tanggung, untuk dikatakan cerpen dia terlalu panjang, untuk dikatakan novel terlalu pendek. Jumlah halaman novelet diperkirakan berada di antara 40-50 halaman. Namun, batasan ini sangat relatif, tidak mutlak.
- j) Karya ilmiah Laporan penelitian, disertai, tesis, skripsi, dan sebagainya.
- k) Kamus adalah buku acuan yg memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang makna, pemakaian, atau terjemahannya. Kamus dapat pula diartikan sebagai buku yg memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya.
- l) Atlas Kumpulan peta yang disatukan dalam bentuk buku. Selain dalam bentuk buku, atlas juga ditemukan dalam bentuk multimedia, misalnya *Google Earth*. Atlas dapat memuat informasi geografi, batas negara, statistik geopolitik, sosial, agama, serta ekonomi.
- m) Ilmiah Buku yang disusun berdasarkan kaidah keilmiah. Misalnya, buku yang disusun berdasarkan hasil penelitian dan disampaikan dalam bahasa ilmiah.

- n) Mewarnai Buku jenis ini identik dengan buku anak-anak, isinya biasanya berupa garis-garis yang membentuk gambar. Fungsinya, adalah membantu anak-anak untuk belajar mewarnai objek.
- o) Buku panduan adalah buku yang menyajikan informasi dan memandu atau memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan di dalam buku tersebut. Sebuah buku panduan dikatakan berhasil apabila panduan yang disampaikan di dalam buku tersebut dapat dipahami dan diterapkan dengan baik oleh pembacanya.
- p) Catatan harian adalah buku yang isinya berdasarkan catatan harian atau catatan harian itu sendiri, misalnya catatan harian Anne Frank. Buku yang dibuat berdasarkan catatan harian misalnya, Bersaksi di Tengah Badai karya Wiranto.

3. Satwa

Satwa adalah segala macam jenis sumber daya alam hewani yang berasal dari hewan yang hidup di darat, air dan udara. (Dirjen Perlindungan Hutan & Pelestarian Alam : 1993). Satwa memiliki beberapa macam diantaranya satwa liar, satwa langka, satwa yang dilindungi, satwa harapan, satwa asiatis dan satwa endemik. Satwa liar adalah segala jenis hewan yang hidup di darat, air, dan di udara yang masih mempunyai atau mempertahankan sifat-sifat liarnya, baik itu yang hidup di darat, air, dan di udara, yang masih mempunyai atau mempertahankan sifat-sifat liarnya, baik itu yang hidup di alam bebas maupun yang sudah dipelihara oleh manusia. Satwa langka adalah jenis satwa yang sulit dicari dan ditemui di alam bebas karena jumlahnya sedikit sekali, biasanya jumlahnya kurang

dari 10.000 di seluruh dunia. Satwa yang dilindungi adalah satwa yang populasinya jarang atau satwa yang berada dalam bahaya kepunahan (UU no 5 1990 pasal 20 ayat 2). Satwa harapan adalah segala jenis hewan yang diharapkan mampu menghasilkan bahan baku, jasa atau manfaat ekonomis maupun non ekonomis lainnya ketika dipelihara tau ditenakkan. Satwa asiatis adalah satwa yang hidup di bagian barat dan utara wilayah Indonesia yang terdapat di pulau Sumatera, Kalimantan, Jawa dan Bali. Satwa endemik adalah satwa alami yang mendiami suatu wilayah atau daerah tertentu yang menjadikan wilayah tersebut mempunyai ciri khas karena tidak ditemukan didaerah lain. Suatu hewan dikatakan hewan endemik jika spesies tersebut merupakan spesies asli yang hanya bisa ditemukan di sebuah tempat itu dan tidak ditemukan di wilayah lain. Satwa endemik Indonesia adalah satwa alami yang mendiami wilayah di Indonesia dan menjadi ciri khas di Indonesia dan tidak ditemukan di negara lain

4. Media

Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar foto (Pujiriyanto, 2005:15), secara garis besar media dapat dikelompokkan menjadi lima macam :

- a) Media cetak/visual (printed material), contohnya: poster (dalam dan luar), stiker, sampul buku, pembungkus, selipat (folder), selebaran

(*leaflet*), amplop dan kop surat, tas belanja, katalog, iklan majalah dan surat kabar.

b) Media luar ruangan (*outdoor*), contohnya: spanduk (*banner*), papan nama, umbul-umbul, *neon-box*, *neon-sign*, *billboard*, baliho, *mobile box*.

c) Media elektronik (*electronic*), contohnya: radio, televisi, internet, film, program video, animasi komputer.

d) Tempat pajang (*display*), contohnya: etalase (*window display*), *point of purchase*, desain gantung, *floor stand*.

e) Barang-barang kenangan (*special offer*), contohnya: kaos, topi, payung, gelas, aneka souvenir, sajadah, tas dan sebagainya.

5. Promosi

Promosi adalah suatu komunikasi informasi penjual dan pembeli yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang sebelumnya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut (Saladin, 1991:66). Macam-macam bentuk promosi diantaranya:

a) *Advertising*: *advertising* atau periklanan didefinisikan sebagai bentuk penyajian dan promosi ide, barang atau jasa secara nonpersonal oleh suatu sponsor tertentu yang memerlukan pembayaran. Secara garis besar *Advertising* adalah bentuk promosi non personal dengan

menggunakan berbagai media yang ditujukan untuk merangsang pembelian Kotler (2002:658).

- b) Personal *Selling*: bentuk promosi secara personal dengan presentasi lisan dalam suatu percakapan dengan calon pembeli yang ditujukan untuk merangsang pembelian. Penjualan tatap muka adalah kegiatan mempromosikan suatu produk dengan cara mendatangi ke tempat konsumen berada. Menurut Kotler (2000), “penjualan perorangan (*personal selling*), yaitu penyajian atau presentasi pribadi oleh tenaga penjual perusahaan dengan tujuan menjual dan membina hubungan dengan pelanggan”.
- c) Promosi penjualan (*sales promotion*) adalah bentuk persuasi langsung melalui penggunaan berbagai insentif yang dapat diatur untuk merangsang pembelian produk dengan segera dan meningkatkan jumlah barang yang dibeli pelanggan. Menurut definisi Kotler, (2000) Promosi penjualan (*sales promotion*) yaitu insentif jangka pendek untuk mendorong pembelian atau penjualan dari suatu produk dan jasa. “Promosi penjualan termasuk berbagai jenis peralatan yang mempunyai sifat unik seperti kupon, perlombaan, pemotongan harga, hadiah dan lain-lain”.
- d) Publisitas adalah upaya perusahaan untuk mendukung, membina citra perusahaan yang baik, dan menangani atau menangkal isu, cerita dan peristiwa yang dapat merugikan perusahaan yang dilakukan melalui pembinaan hubungan dengan masyarakat (*public relations*)” (Kotler, 2000).

- e) *Direct Marketing*: Sistem marketing dimana organisasi berkomunikasi secara langsung dengan target customer untuk menghasilkan respons atau transaksi. Respons yang dihasilkan bisa berupa *inquiry*, pembelian, atau bahkan dukungan.

6. Media Promosi

Media Promosi merupakan alat untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/*image*/perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Media promosi menurut Adi Kusrianto (2007: 330), antara lain:

- a) *Leaflet* (selebaran): Lembaran kertas cetak yang dilipat menjadi dua halaman atau lebih.
- b) *Folder*: Lembaran bahan cetakan yang dilipat menjadi dua seperti map atau buku agar mudah dibawa.
- c) Brosur (*booklet*): Bahan cetakan yang terdiri dari beberapa halaman yang dijilid sehingga menyerupai buku.
- d) Katalog: Sejenis brosur yang berisi rincian jenis produk/ layanan usaha dan kadang-kadang dilengkapi dengan gambar-gambar. Ukurannya bisa bermacam-macam, mulai dari sebesar saku sampai sebesar buku telepon, tergantung keperluan bisnisnya.
- e) *Stationery Set*: Antara lain amplop, kop surat dan pulpen yang biasanya ditempatkan di kamar hotel. Berfungsi bukan hanya sebagai servis dari hotel tersebut, tetapi termasuk pos material karena terdapat nama produk atau jasa, lengkap dengan alamat dan nomor telepon.

- f) *Sisipan (Stuffer)*: Leaflet yang disisipkan atau ditempatkan dalam kotak kemasan suatu produk. Biasanya berupa penjelasan penggunaan produk tersebut, atau produk-produk lain yang diproduksi oleh perusahaan yang sama.
- g) *Hanging Mobile*: Sebuah alat pajangan yang bergerak apabila terkena angin, penempatannya secara digantung.
- h) *Wobler*: Alat pajangan yang cara penempatannya ditempel di dinding atau di rak penjualan menggunakan plastik atau bahan sejenis sehingga gambar menjadi lentur dan bergerak. Biasanya dalam bentuk 2 dimensi.
- i) *Self Talker*: Media cetak yang mempromosikan suatu produk dengan menempatkannya langsung di rak.
- j) *Flag Chain*: Rangkaian bendera kecil dengan menampilkan gambar produk, merek, slogan, atau gabungan dari semua itu.
- k) *Poster*: Poster bergambar dan full color biasanya dipakai sebagai dekorasi ruangan dengan menempelkannya di dinding, jendela toko, atau dinding ruang pameran.
- l) *Sticker*: Bahan promosi yang paling banyak dan sering digunakan oleh perusahaan-perusahaan untuk mempromosikan produknya karena sifatnya yang sangat fleksibel.
- m) *Kotak Dispenser*: Memiliki kaitan dengan *leaflet* atau brosur karena dipakai untuk menempatkan barang-barang tersebut.
- n) *Model*: Model di sini lebih cenderung berfungsi sebagai hiasan atau pajangan dan biasanya berbentuk miniatur. Bentuk lainnya,

merchandise atau souvenir, jam, asbak, korek, gantungan, kunci, kalender, *t-shirt*, topi, payung, dll.

G. Metode Perancangan



Gambar 01: Bagan Metode Perancangan

Sumber : (Tugas Akhir Maulana Yakub, 2019)

1. Ide/Gagasan

Ide merupakan hasil pemikiran atau usulan yang disampaikan penulis kepada pembaca atau pendengar. Ide dalam perancangan ini adalah untuk mempromosikan satwa endemik Indonesia kepada masyarakat melalui media cetak.

2. Survey/Observasi

observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Observasi dalam perancangan ini bertempat di Fakultas Biologi UNS dengan menggunakan buku *tropical wildlife of Indonesia & southeast asia* karya Jhane Whitten.

3. *Brief* (Identifikasi Produk)

Brief berisi data yang digali dalam kegiatan penelitian dan menghasilkan kesimpulan data. Teknik pengumpulannya harus sesuai dan tepat untuk data yang diperlukan. Ketepatan sumber data maupun teknik pengumpulannya.

A. Sumber data

a. Wawancara

- Pusat Penelitian Lingkungan Hidup UNS
- Masyarakat

b. Pustaka

- Buku “Tropical wildlife of Indonesia & southeast asia”
- Jurnal “Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal”
- Jurnal “Kepadatan Populasi Lutung Jawa (*Trachypithecus auratus*) di Cagar Alam Kecubung Ulolanang Kabupaten Batang”
- Proposal TA Kekayaan “Perancangan Buku Elektronik cerita Satwa Endemik Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar”
- Proposal TA Kekayaan “Perancangan Karakter *Game* Dengan Tema Hewan Khas Indonesia Untuk Anak-Anak”.

c. Dokumentasi

- Data tertulis yang berkaitan dengan satwa endemik Indonesia serta bahan-bahan tulisan lainnya

- Data berupa foto foto satwa endemik indonesia yang terdapat pada buku Tropical wildlife of Indonesia & southeast asia.

4. *Creative Brief* (Analisa Data)

Keunggulan menggunakan media komunikasi visual Ilustrasi sebagai perantara dalam media promosi satwa endemik Indonesia karena Ilustrasi dapat menampilkan satwa endemik indonesia secara menarik melalui sumber-sumber yang telah ada dan merancangnyanya dalam sebuah buku . Buku merupakan salah satu media cetak yang digunakan untuk media promosi satwa endemik Indonesia karena buku dapat memuat informasi yang mudah di pahami oleh masyarakat luas.

5. Final Desain

Perwujudan karya perancangan ilustrasi dalam buku berdasarkan analisa data strategi kreatif yang sudah dibuat dan diwujudkan ke dalam buku satwa endemik Indonesia guna membuat suatu identitas atau citra pada produk tersebut untuk diperkenalkan kepada masyarakat luas.

6. Evaluasi

Evaluasi yang dimaksud berarti proses menilai dan melihat apakah karya yang dihasilkan sesuai dengan ide awal perancangan. Jika hasilnya sesuai maka proses perancangan berlanjut ketahapan berikutnya. Jika hasilnya tidak sesuai maka harus kembali dikaji dari awal sehingga ditemukan letak kesalahannya. Proses ini dilakukan dengan melihat hasil pengaplikasian karya ilustrasi terhadap buku satwa endemik Indonesia.

H. Sistematika Penulisan

BAB I: Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan dan tinjauan pustaka. Bab ini berfungsi sebagai Penjelasan tentang latar belakang mengapa proposal ini dibuat dan tujuan manfaat mengapa memilih perancangan tersebut untuk karya proposal ini.

BAB II: Bab ini memuat landasan teori yang berisi tentang teori – teori yang bersangkutan dan mendukung perancangan proposal ini yaitu tentang pengertian perancangan, buku, ilustrasi, satwa, media, promosi, media promosi. Bab ini berfungsi sebagai pendukung dan sebuah landasan teori mengapa memilih perancangan tersebut untuk karya proposal ini.

BAB III: Bab ini berisi tentang analisa data yang memuat tentang media penempatan apa yang sangat efektif digunakan untuk mempublikasikan karya ini ke masyarakat secara luas. Bab ini berfungsi sebagai strategi kreatif untuk perancangan karya proposal ini.

BAB IV: Bab ini berisi tentang teknik pembuatan karya yaitu perancangan ilustrasi dalam buku satwa endemik indonesia berdasarkan identifikasi, analisa data, dan strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Bab ini berfungsi sebagai arahan dalam teknik perancangan karya proposal ini.

BAB V: Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisa data sampai pembuatan karya dan saran untuk perancangan karya berikutnya. Bab ini berfungsi sebagai penilaian karya yang dirancang proposal ini.