

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK TENTANG EDUKASI
PELESTARIAN EKOSISTEM TERUMBU KARANG
DI KEPULAUAN SERIBU**

***DESIGN OF CHILDREN'S ILLUSTRATION ABOUT CORAL REEF ECOSYSTEM
CONSERVATION EDUCATION IN SERIBU ISLANDS***

**Annisa Putri Yudhany¹, Asep Kadarisman²,
Sri Soedewi³**

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

**annisayudhany@student.telkomuniversity.ac.id¹, kadarisman@telkomuniversity.ac.id²,
srisoedewi@telkomuniversity.ac.id³**

Abstrak

Taman Nasional Kepulauan Seribu merupakan salah satu taman nasional yang memiliki kegiatan wisata bahari sebagai daya tarik utama. Wisatawan dapat menikmati pesona bawah laut secara langsung, namun karena kegiatan wisata bahari yang tidak ramah lingkungan dapat merusak ekosistem sumber daya bahari. Pada Taman Nasional Kepulauan Seribu terdapat beberapa ekosistem yang mengalami kerusakan salah satunya adalah terumbu karang. Karena kurangnya pemahaman mengenai terumbu karang menyebabkan wisatawan berpotensi untuk merusak. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif yaitu melakukan wawancara dan studi pustaka dengan metode analisis matriks. Adanya penelitian ini penulis menawarkan solusi yaitu perancangan media edukasi berupa buku ilustrasi dengan tujuan memberi pemahaman tentang pelestarian ekosistem terumbu karang pada anak dengan usia 5-10 tahun sehingga anak dapat tumbuh dengan pemahaman mengenai pelestarian terumbu karang dan dapat menerapkan pesan yang terkandung pada buku di usia dewasa nanti.

Kata kunci: Buku Anak, Ilustrasi, Media Edukasi, Pengetahuan, Terumbu Karang, Wisata

Abstract

Seribu Islands National Park is one of the national parks that has marine tourism activities as its main attraction. Tourists can enjoy the beauty of underwater directly, but because marine tourism activities that are not environmentally friendly it can damaged the ecosystem of marine resources. In Seribu Islands National Park there are several ecosystems that have been damaged, one of them is coral reef. Due to the lack of understanding about coral reefs, tourists have the potential to damage them. This research was conducted using qualitative methods with data collection methods, namely literature study and interviews with matrix analysis method. With this research, the writer offers a solution, in the form of designing an educational book that was Illustration books about providing an understanding the conservation of coral reef ecosystems for children aged 5-10 years therefore the children can grow up with an understanding of coral reef conservation and can do the messages contained in books when they are grown up.

Keywords: Children's Books, Coral Reef, Educational Media, Illustration, Knowledge, Tourism

1. Pendahuluan

Terumbu karang adalah sekumpulan hewan karang yang bersimbiosis dengan tumbuhan alga yang disebut Zooxanthellae yang menghasilkan Calcium Carbonate (CaCO₃) atau kapur. Terumbu karang seluruhnya tercipta dari aktivitas biologis dimana bila terjadi kerusakan secara sengaja maupun tidak akan memerlukan waktu agar dapat pulih. Terumbu karang termasuk hewan purba dimana agar bisa pulih seperti keadaan semula dibutuhkan waktu sekitar ratusan tahun. Dampak dari kerusakan ekosistem terumbu karang dapat menyebabkan abrasi pantai dan berpengaruh pada ekosistem biota laut lainnya. Adapun fungsi terumbu karang yaitu untuk peredam tingginya

gelombang laut sehingga dapat meminimalkan tingkat gelombang yang akan melewati lamun menuju ke hutan bakau. Bilamana ekosistem terumbu karang rusak oleh gelombang, maka dapat menyebabkan abrasi pantai. Abrasi adalah proses pengikisan pantai melalui gelombang dan arus laut yang sifatnya merusak.

Tercatat data dari PSSDAL (Pusat Survei Sumber Daya Alam Laut) tahun 2019, sebanyak 60 persen terumbu karang yang berada di Kepulauan Seribu mengalami kerusakan. Persentase kerusakan terumbu karang mencapai 60 persen, yang mana mencapai 4.570 hektar terumbu karang yang mengalami kerusakan. Berdasarkan data dari Pulau Seribu Traveling tahun 2021, kegiatan wisata bahari meliputi wahana permainan air, *diving & snorkling*, eksplorasi pulau dan memancing. Dalam kegiatan tersebut pengunjung dapat menyaksikan secara langsung berbagai ekosistem terumbu karang. *Diving* merupakan salah satu kegiatan wisata yang tidak langsung dapat mempengaruhi pada ekosistem terumbu karang secara langsung maupun tidak. Selain *diving* Adapun penyebab lain seperti kontak fisik dengan terumbu karang antara wisatawan. Kerusakan yang terjadi pada ekosistem terumbu karang diyakini terkait dengan keberadaan terumbu karang oleh wisatawan bahari, peran terumbu karang terhadap bioma laut lainnya, dan pemahaman sikap wisatawan bahari terhadap terumbu karang.

Hal ini dikarenakan masih banyak orang-orang di usia dewasa yang belum tahu apa saja manfaat dan dampak bila terjadinya kerusakan ekosistem terumbu karang. Apabila hanya memberi informasi kepada orang dewasa saat ekosistem sudah rusak maka akan diperlukan waktu yang lama untuk ekosistem terumbu karang kembali pulih. Namun jika diterapkan pada anak sejak usia dini informasi tersebut akan tertanam diingatan anak yang akan mereka terapkan diusia dewasa nanti. Usia dini adalah usia emas dimana akan menentukan masa depannya, pada usia tersebut anak akan menyerap informasi untuk kehidupannya di masa mendatang. Diharapkan anak akan menerapkan informasi di usia dewasa nanti.

Berdasarkan latar belakang diatas, banyak hal yang mengakibatkan rusaknya ekosistem terumbu karang salah satunya di karenakan kurangnya edukasi atau pengetahuan masyarakat maupun wisatawan terhadap manfaat serta peran dari adanya ekosistem terumbu karang. Pada penelitian ini penulis merancang media edukasi untuk anak – anak mengenai pelestarian ekosistem terumbu karang. Perancangan tersebut dipilih agar anak memiliki pengetahuan pada ekosistem terumbu karang. Dikarenakan target audience pada perancangan ini adalah anak usia 5 – 10 tahun, untuk anak usia rentang 10 tahun dapat membaca sendiri namun untuk anak usia rentang 5 tahun diperlukannya peranan orang tua untuk membacanya sehingga informasi yang diberikan sampai kepada target audience maupun orang tuanya. Melalui perancangan ini diharapkan orang tua dapat membantu dalam penyampaian informasi kepada anak sehingga anak dapat tumbuh dengan berbekal informasi dari buku dan dapat menerapkannya di usia dewasa nanti.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif berdasarkan filsafat enterpretive, digunakan saat meneliti kondisi objek yang alamiah, dan peneliti sebagai instrument kunci. menggunakan teknik triangulasi (gabungan) pada pengumpulan data, dengan analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian lebih menekankan makna pada generalisasi. (Sugiyono, 2013: 37).

Analisis matriks adalah analisis data dengan membandingkan beberapa data visual yang ditemukan. Objek visual akan terlihat perbedaannya dengan membandingkan melalui sebuah tolok ukur yang sama.

3. Dasar Pemikiran

3.1 Teori Desain Komunikasi Visual

Menurut Kusrianto (2007:2), Desain Komunikasi Visual adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari cara pengelolaan elemen-elemen grafis dan konsep komunikasi serta ungkapan kreatif dengan menggunakan berbagai media.

3.2 Teori Tipografi

Menurut Sihombing (2015:164), Tipografi memiliki kemampuan untuk menyampaikan ekspresi yang terkandung pada sebuah desain.

3.3 Teori Ilustrasi

Menurut Kusrianto (2007:104), Ilustrasi adalah penggambaran unsur seni pada karya yang digunakan untuk memberikan penjelasan atas suatu tujuan yang disampaikan secara visual.

3.4 Teori Warna

Menurut Aggraini dan Nathalia (2014:32), Warna adalah komponen desain yang dapat menarik perhatian juga membangun suasana. Pada buku anak warna juga berperan penting sebagai aspek. Menurut Arumsari (2017) Pada buku anak warna yang digunakan adalah warna yang cerah, karena dapat mempengaruhi kondisi emosional anak.

3.5 Teori Tata Letak

Menurut Suriyanto (2009:1), Tata letak diuraikan melingkupi letak unsur-unsur desain pada media dengan tujuan agar pesan dapat disampaikan.

3.6 Teori Buku

Menurut Lestari (2019:21), Dalam memudahkan siswa dalam menerima pelajaran dapat menggunakan buku sebagai salah satu media pembelajaran. Serta menurut Arumsari (2017) Penting adanya pertimbangan moral, pantang menjustifikasi sert atidak ada bagian vulgar pada buku anak.

3.7 Teori Buku Bergambar

Menurut Rothlein, L dan Meinbach (1991:132), Dalam proses memahami dan menambah pengetahuan anak dapat terbantu dengan adanya buku bergambar yang baik. Menurut Arumsari (2017) Pada buku anak sering kali menceritakan kehidupan sehari-hari, sejarah maupun mitos menggunakan ilustrasi yang dikemas menjadi bacaan yang menggunakan warna cerah dan kalimat yang sederhana.

4. Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Pada hasil data yang penulis dapatkan, menunjukkan bahwa Taman Nasional Kepulauan Seribu memiliki kekayaan sumber daya bahari yang sangat kaya dimana harus dijaga dan ikut berpartisipasi dalam melestarikannya agar dapat dirasakan oleh generasi penerus selanjutnya, Namun, masih banyak masyarakat yang abai dengan kerusakan sumber daya bahari, sehingga penting untuk mengenalkan sumber daya bahari Indonesia dan melestarikannya sejak dini. Maka dibutuhkannya media yang dapat mengedukasi anak-anak, diharapkan anak dapat mengenal dan mengerti tindakan apa yang dapat merusak dan cara melestarikan sumber daya bahari. Pada penelitian ini penulis memfokuskan pada pelestarian ekosistem terumbu karang dimana saat ini banyak titik dimana terumbu karang rusak. Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah buku ilustrasi untuk anak-anak dengan rentang usia 5-10 tahun. Media tersebut dipilih karena dengan media ilustrasi pesan yang ingin disampaikan akan mudah tersampaikan pada anak-anak.

4.2 Konsep Kreatif

Pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan target pasar anak-anak dengan rentang usia 5-10 tahun. Dalam penyampaian informasi pada anak dibutuhkan cara yang sesuai untuk anak. Pada perancangan ini menyampaikan pesan dengan bahasa dan visual yang disesuaikan untuk anak dengan rentang usia 5-10 tahun agar pesan yang ingin disampaikan akan dengan mudah sampai dan dapat dimengerti oleh anak. Dalam buku ilustrasi ini agar pesan dapat dipahami oleh anak buku akan dibuat dengan alur cerita yang disesuaikan dengan usia anak. Pada cerita akan menggunakan penokohan dengan menggunakan hewan hewan disekitar dan karakter anak, pada cerita juga akan melatih kemampuan berimajinasi anak dengan konsep petualangan bawah laut dengan penyu sebagai karakter kedua.

4.3 Konsep Media

4.3.1 Media Utama

Media utama pada perancangan ini adalah media edukasi berupa buku ilustrasi untuk anak. Buku ilustrasi dipilih karena dengan ilustrasi dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada anak dengan efektif,

dimana anak akan lebih mudah menangkap pesan melalui visual juga dapat melatih kemampuan imajinasi anak. Perancangan buku ilustrasi sebagai media utama dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Fisik Buku
 - Judul Buku : Raka dan Petualangan Karang
 - Ukuran : 40 halaman; 23 cm x 23 cm
- b. Material
 - Cover : *Hard cover*
 - Isi : *Art paper 120gram*

4.4 Konsep Visual

4.4.1 Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi dengan peng gayaan kartun dan dekoratif . Peng gayaan dipilih karena target pembaca merupakan anak anak. Pada peng gayaan teknik yang digunakan dengan *digital painting*.



*Gambar 1 Peng gayaan Ilustrasi
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021*

4.4.2 Studi Visual

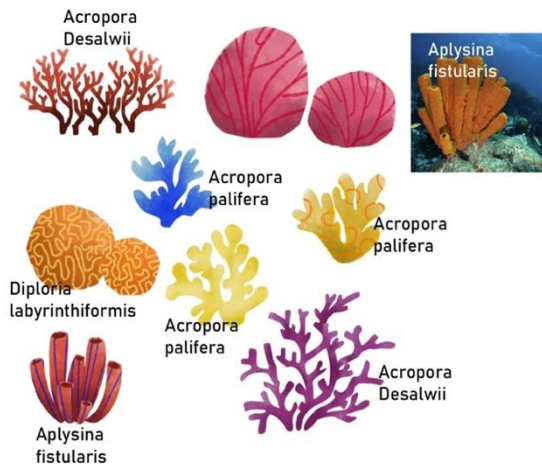
Studi visual pada karakter utama adalah seorang anak wisatawan yang berlibur ke pantai. Studi visual karakter mascot menggunakan tokoh hewan yang diambil dari fauna laut khas yang sering ditemui di pantai yaitu penyu hijau. Tokoh maksot dihadirkan dengan tujuan untuk mempekenalkan dunia laut dan isinya serta bagaimana keadaan ekosistem di laut. Adapun aset visual menggunakan beberapa jenis karang dengan bentuk khas. Penggambaran karang dibuat sederhana dan teratur.



*Gambar 3 Ilustasi Karakter Utama
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021*



*Gambar 2 Ilustasi Karakter Maskot
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021*



Gambar 5 Ilustasi Terumbu Karang
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021



Gambar 4 Ilustrasi Aset Visual
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

4.4.3 Tipografi

Jenis font yang digunakan pada judul buku ilustrasi ini adalah kategori font *Sans serif* dengan *stroke* tebal untuk memberi kesan tidak kaku dan mudah dibaca dari sudut pandang mana saja, untuk teks narasi menggunakan jenis font *sans serif* dengan *stroke regular* dengan tujuan menyederhanakan dan mudah dibaca pada keterbacaannya.



Gambar 6 Jenis Font Yang Digunakan
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

4.4.4 Warna

Warna yang digunakan adalah warna yang diambil dari moodboard dengan menyesuaikan dengan ilustrasi dengan warna dominan yaitu hijau turquoise, merah, kuning dan hijau. Warna hijau turquoise dominan dengan warna air yang dilihat dari bawah air, warna kuning dan oranye dominan digunakan sebagai warna pakaian karakter utama yang memiliki karakter ceria dan bersemangat.



Gambar 7 Color Palette
Sumber: Annisa Putri Yudhany,
2021

4.4.5 Sampul Buku



Gambar 8 Gambar Sampul Buku Ilustrasi
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021



Gambar 9 Sampul Buku "Raka dan Petualangan Karang"
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

4.4.6 Isi Buku



Gambar 10 Isi Buku Halaman 5-6
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021



Gambar 11 Isi Buku Halaman 3-4
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021



Gambar 12 Isi Buku Halaman 15-16
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

4.4.7 Ensiklopedia Karang



Gambar 13 Ensiklopedia Karang
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

4.4.8 Retelling Games

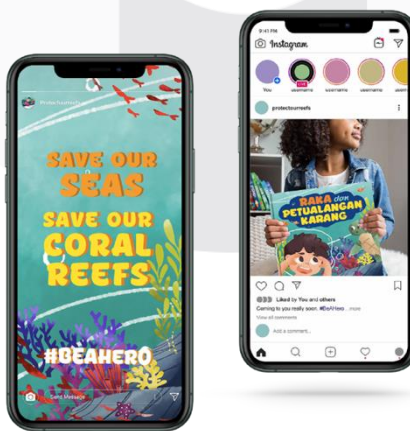


Gambar 14 Retelling Games
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

4.5 Media Pendukung

Berikut adalah media pendukung yang dibuat dan sesuai dengan strategi AISAS yang telah di randang.

1. Instagram ads



Gambar 15 Instagram Ads
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

2. Papan Reklame



Gambar 16 Papan Reklame
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

3. Poster



Gambar 17 Poster
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

4. Hanging Poster



Gambar 18 Hanging Poster
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

5. Puzzle



Gambar 19 Puzzle
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

6. Sticker



Gambar 20 Sticker
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

7. Door Hanger



Gambar 21 Door Hanger
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

8. Stand Booth



Gambar 22 Stand Booth
Sumber: Annisa Putri Yudhany, 2021

5. Kesimpulan Dan Saran

Permasalahan mengenai kerusakan ekosistem terumbu karang yang terjadi pada beberapa titik di Taman Nasional Kepulauan Seribu dikarenakan adanya kegiatan wisata bahari yang tidak ramah lingkungan serta kurangnya pemahaman mengenai terumbu karang sehingga menyebabkan wisatawan berpotensi untuk merusak. Masih banyak wisatawan yang merusak terumbu karang karena tidak mengerti dengan manfaat adanya terumbu karang.

Pada perancangan buku ilustrasi anak ini terdapat materi pengenalan terumbu karang, apa saja manfaat dan sebab akibat bila terumbu karang rusak sehingga dapat menambah pengetahuan anak. Adapun Peran orang tua pada perancangan ini adalah membantu memberikan informasi pada anak dan ikut serta dalam kampanye lingkungan #BeAHero dengan tujuan menjaga pelestarian ekosistem terumbu karang.

Konsep perancangan buku ilustrasi anak dapat menjadi salah satu solusi dalam memberikan informasi mendasar mengenai terumbu karang. Media ilustrasi dapat membantu anak dalam memahami akan pentingnya menjaga pelestarian ekosistem terumbu karang.

Perancangan buku ilustrasi anak ini dibuat untuk mengatasi permasalahan kerusakan ekosistem terumbu karang dengan target penelitian yaitu anak-anak dengan rentang usia 5-10 tahun diharapkan dapat memberi pemahaman tentang pelestarian ekosistem terumbu karang dan mengerti bagaimana cara mencegah rusaknya terumbu karang. Dengan pemahaman dalam ingatan anak sedari kecil, diharapkan anak dapat menerapkan pesan yang terkandung pada buku di usia dewasa nanti, sehingga perilaku merusak ekosistem terumbu karang dapat berkurang. Saran untuk penulis selanjutnya, diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai pelestarian ekosistem terumbu karang dari sudut pandang lain, seperti sudut pandang wisatawan dan masyarakat di sekitar pantai.

Referensi

- [1] Anggraini, L., & Nathalia, K. 2014. *Desain Komunikasi Visual. Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- [2] Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

- [3] Lestari, Nawinda J. 2019. Pengembangan Buku Panduan Praktek Mengelompokkan Bahan Tekstil Untuk Siswa Kelas X Di Smk Karya Rini Yogyakarta. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- [4] Rothlein, L., & Meinbach, A. M. 1991. *The Literature Connection: Using Children's Books in The Classroom*. Glenview, Illinois Scoot, Foresman and Company.
- [5] Rustan, Surianto. 2009. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [6] Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- [7] Wulandari, Callista C. & Arumsari, R.Y. 2017. Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 tahun. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01

Sumber Lain

- [9] Laturiuw, Theo Y. S. 2019. *60 Persen Terumbu Karang di Kepulauan Seribu Rusak*. Diakses pada <https://wartakota.tribunnews.com/2019/12/13/60-persen-terumbu-karang-di-kepulauan-seribu-rusak> (27 februari 2021, 21:32)