

Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun

Fanny Wiliyanto Oey¹, Heru Dwi Waluyanto², Asnar Zacky³

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya

³ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Jogjakarta

Email: fanny_fungee@yahoo.com

Abstrak

Buku interaktif ini mengajak anak untuk mengetahui dan mengenal hewan Sugar Glider sebagai salah satu hewan asli Indonesia secara lebih dekat. Buku ini juga mengedukasi anak agar dapat ikut bertanggung jawab untuk melestarikannya dengan cara tidak menjadikan Sugar Glider sebagai hewan peliharaan. Dengan metode interaktif, diharapkan dapat lebih menarik minat anak dan membuat informasi yang diberikan dapat diterima secara lebih maksimal oleh anak.

Kata kunci: Buku interaktif, Anak, Sugar Glider, Satwa Indonesia.

Abstract

Title: *Interactive Book about Introduction and Conservation of Sugar Glider in Indonesia for Children Aged 7-12 Years Old*

This interactive book invite children to know more about Sugar Glider as one of Indonesian original animal. This book is also educating the children to be responsible to conserve it by not make them pets. With the interactive method, this book is expected to be more attractive and make the informations could be accepted better by the children.

Keywords: Interactive book, children, Sugar Glider, Indonesian animals.

Pendahuluan

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki 17.508 pulau. Letak Indonesia yang terbentang antara 6 derajat garis lintang utara sampai 11 derajat garis lintang selatan, dan dari 97 derajat sampai 141 derajat garis bujur timur, serta dilewati oleh garis Wallace menjadikan Indonesia kaya akan jenis spesies flora dan fauna. Bahkan, Indonesia merupakan salah satu dari dua negara yang terkaya keanekaragaman hayatinya di dunia, negara dengan tingkat kekayaan biologi yang sangat tinggi dan juga memimpin di dalam keanekaragaman hayati laut.

Melihat jumlah spesies hewannya, Indonesia terkaya spesies mamalianya (600 spesies, 280 endemik), urutan keempat untuk reptil (411 spesies, 150 endemik), kelima untuk amfibi (270 spesies, 100 endemik). Untuk keanekaragaman burung, menempati urutan kelima setelah Kolombia, Peru, Brazil, dan Ekuador. Bila dijumlah, spesies hewan vertebrata selain ikan mencapai 2.096 spesies. Indonesia menempati tempat ketiga setelah Kolombia dan Brazil, dan menempati tempat kedua setelah Australia

dalam hal tingkat endemisme vertebrata selain ikan dengan 927 spesies. Namun keanekaragaman hayati Indonesia telah banyak berkurang sejak peradaban manusia dengan berbagai aktivitasnya seperti perburuan, pemukiman, dan tekanan populasi manusia. Hasilnya adalah punahnya beberapa spesies seperti harimau Jawa (*Panthera tigris sondaica*) dan Bali (*P. tigris balica*), dan beberapa jenis seperti burung sikatan biru (*Eutrichomyias rowleyi*). Saat ini, Indonesia sudah termasuk sebagai negara yang memiliki daftar panjang tentang satwa liar yang terancam punah dengan jumlah jenisnya menurut IUCN (2011) yaitu 184 jenis mamalia, 119 jenis burung, 32 jenis reptil, 32 jenis ampibi, dan 140 jenis. Jumlah total spesies Indonesia yang terancam punah dengan kategori kritis (*critically endangered*) ada 68 spesies, kategori *endangered* 69 spesies dan kategori rentan (*vulnerable*) ada 517 jenis.

Kondisi ini semakin diperburuk dengan masih lemahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian satwa liar dan habitatnya. Jika hal itu dibiarkan terus berlangsung maka akan semakin banyak jenis satwa liar yang akan benar-benar punah

dari alam. Oleh karena itu, penting untuk mencegah kepunahan satwa-satwa liar tersebut sejak dini dengan cara mengajak masyarakat untuk ikut peduli dan berpartisipasi dalam melestarikan hewan-hewan yang sudah mulai berkurang kuotanya sehingga terhindar dari bahaya kepunahan. Salah satu hewan yang perlu mulai mendapat perhatian adalah hewan Sugar Glider.

Sugar Glider (*Petaurus breviceps*) adalah hewan endemik yang bentuk tubuhnya menyerupai tupai yang berasal dari hutan belantara Papua dan Australia. Sugar Glider tergolong dalam hewan *marsupialia*, dalam *family* yang sama dengan hewan koala atau kangguru. Nama Sugar Glider diberikan karena kesenangannya pada makanan yang manis (*sugar*) dan kemampuannya untuk meluncur dari ketinggian serta melayang di udara seperti *hang glider (glider)*. Kemampuannya untuk melayang tanpa sayap ini juga menjadikannya sering disamakan dengan tupai terbang.



Sumber: <http://tigergotyourtongue.blogspot.com/2012/06/1.html>

Gambar 1. Sugar Glider

Sugar Glider termasuk hewan berukuran kecil, dengan panjang kepala hingga tubuh berkisar antara 160-210 mm, panjang ekor 165-210 mm, dan berat tubuh 115-160 gram untuk jantan, dan 95 -135 gram untuk betina. Hewan ini umumnya memiliki bulu yang tebal berwarna abu-abu biru, tetapi ada pula yang berwarna kuning, cokelat, dan juga albino. Pada bagian tengah kepala terdapat garis hitam yang memanjang dari bagian hidung bagian hingga bagian tengah punggungnya. Sugar Glider juga memiliki *patagium* atau membran yang membuatnya dapat melayang yang terbentang dari pergelangan tangan hingga pergelangan kakinya. Dengan membran tersebut, Sugar Glider dapat melayang hingga jarak 150 meter di antara pepohonan.

Sementara itu, warna bulu Sugar Glider secara umum relatif banyak, namun yang ada di Indonesia hanya beberapa jenis. Jenis yang paling umum dijumpai di Indonesia adalah *gray classic*, *cinnamon*, dan *buttercream*. Berikut adalah berbagai jenis warna Sugar Glider (Catro, 18-22):

1. *Gray classic*, yaitu warna klasik pada Sugar Glider yaitu abu-abu dengan garis hitam atau cokelat dari

ujung kepala hingga pangkal ekor. Mata dan telinganya berwarna hitam

2. *Cinnamon*, yaitu warna tubuh agak kemerahan dengan garis cokelat atau sedikit kemerahan dari ujung kepala hingga pangkal ekor. Mata dan telinganya berwarna hitam.



Sumber: <http://www.freewebs.com/glidercraze/colorvariations.htm>

Gambar 2. Sugar Glider Cinnamon

3. *Buttercream*, yaitu warna tubuh agak kecoklatan sedikit kuning berpadu dengan garis cokelat gelap dari ujung kepala hingga pangkal ekor. Mata dan telinganya berwarna hitam.

4. *White Tip*, sering disebut juga *white tail* karena ujung ekornya berwarna putih cerah, tidak berwarna keemasan atau cokelat cerah. Warna bulu dominannya sama seperti Sugar Glider pada umumnya, yaitu abu-abu atau cokelat. Sugar Glider ini juga memiliki garis tengah berwarna cokelat di punggungnya, dari ujung kepala hingga pangkal ekor. Sementara itu, warna mata dan telinga hitam.



Sumber: <http://www.irishislez.com/zoo.html>

Gambar 3. Sugar Glider White Tip

5. *White face*, yaitu Sugar Glider yang tidak memiliki garis hitam di bawah telinganya. Sementara itu, tubuhnya memiliki warna seperti Sugar Glider pada umumnya, yakni cokelat atau abu-abu dengan mata dan telinga berwarna hitam.

6. *Black beauty*, yaitu Sugar Glider yang memiliki garis hitam lebih tebal di bagian mukanya, hingga garis tersebut menyatu dengan garis lingkaran yang ada di sekitar matanya. Sementara itu, tubuhnya berwarna standar abu-abu dengan mata dan telinga berwarna hitam.

7. *Leucistic (Black eyed white)*, yaitu Sugar Glider dengan warna tubuh putih, warna mata hitam, dan garis tubuh berwarna krem cerah. Sementara itu, telinganya juga berwarna putih pucat. Sugar Glider ini sering disebut dengan *Black eyed white (BEW)* karena matanya yang berwarna hitam.



Sumber:<http://www.freewebs.com/glidercraze/colorvariations.htm>

Gambar 4. Sugar Glider *leucistic*

8. *Albino (Red eyed white)*, yaitu Sugar Glider tanpa pigmen dan berwarna putih polos. Sugar Glider albino memiliki mata merah karena kelainan genetik. Ciri lainnya, warna telinganya lebih cerah dibandingkan Sugar Glider pada umumnya.



Sumber:<http://www.freewebs.com/glidercraze/colorvariations.htm>

Gambar 5. Sugar Glider *albino*

9. *Mosaic*, memiliki dua jenis varian warna, yaitu warna putih dan abu-abu dengan beberapa bagian tubuhnya berwarna putih yang tidak merata. Ciri lainnya, warna telinga lebih pucat daripada Sugar Glider pada umumnya. Sementara itu, matanya berwarna hitam.



Sumber:<http://www.freewebs.com/glidercraze/colorvariations.htm>

Gambar 6. Sugar Glider *mosaic*

10. *Ringtail*, dicirikan dengan warna ekor yang seperti cincin berwarna putih cerah dengan jumlah cincin

rata-rata dua lingkaran. *Ringtail* ini juga termasuk dalam kategori *mosaic*. Warna bulu dominannya sama seperti Sugar Glider pada umumnya, yaitu abu-abu atau cokelat. Mata dan telinganya berwarna hitam. Sugar Glider jenis ini memiliki garis tengah berwarna cokelat di punggungnya, dari ujung kepala hingga pangkal ekor.



Sumber:<http://www.freewebs.com/glidercraze/colorvariations.htm>

Gambar 7. Sugar Glider *ringtail*

11. *Cremino atau Creme-ino*, yaitu Sugar Glider dengan bulu badan berwarna krem dan garis punggung berwarna krem yang lebih gelap. Sementara itu matanya berwarna merah seperti Sugar Glider albino. Ciri lainnya, telinganya berwarna lebih pucat dari Sugar Glider pada umumnya.

12. *Platinum*, merupakan variasi warna yang relatif susah ditemui. Sugar Glider platinum memiliki warna putih keperakan yang tidak beraturan letaknya. Ciri lainnya, warna telinganya lebih pucat daripada Sugar Glider biasa dan matanya berwarna hitam.

13. *Champagne*, yaitu Sugar Glider dengan warna agak perak sedikit ke arah cream terang.

14. *Calico*, yaitu Sugar Glider yang memiliki tubuh dan garis dengan banyak warna, termasuk putih.

Di Australia, keberadaan Sugar Glider sudah mulai terancam walaupun masih tergolong dalam kategori *least concern* (kurang diperhatikan) dalam *IUCN Red List*. Sedangkan dalam *South Australia National Park and Wildlife Act 1972*, yaitu sebuah undang-undang yang ditetapkan untuk pembentukan dan pengaturan kelakuan untuk keuntungan dan kenyamanan publik serta konservasi dari margasatwa di lingkungan alam, Sugar Glider sudah ditetapkan sebagai *rare species* (spesies yang jarang) (*National Parks and Wildlife Act 1972* 116). Sedangkan di Indonesia sendiri, Sugar Glider masih belum tergolong hewan langka, namun sudah diberlakukan kuota untuk mengatur penangkapan Sugar Glider.

Saat ini, Sugar Glider di Indonesia banyak ditangkap dari habitatnya kemudian diekspor ke luar negeri untuk ditanam dan dijadikan hewan peliharaan, khususnya di Amerika. Karena itu, tidaklah mengherankan jika mayoritas dari masyarakat Indonesia tidak mengenal hewan Sugar Glider, walaupun di negara lain hewan tersebut sudah banyak ditanam dan diperjualbelikan sebagai hewan peliharaan. Selain itu, minoritas masyarakat Indonesia

yang mengetahui Sugar Glider juga menganggap Sugar Glider sebagai hewan yang lucu untuk dipelihara, sehingga hal ini membuat angka penangkapan Sugar Glider dari habitatnya semakin tinggi. Hal ini merupakan kondisi yang cukup memprihatinkan. Memprihatinkan bagi masyarakat yang tidak mengenal karena hewan ini merupakan salah satu aset kekayaan hayati Indonesia yang bahkan dikagumi oleh masyarakat asing, tetapi malah tidak dikenali oleh masyarakatnya sendiri. Sedangkan dari sisi orang yang mengenalnya, semakin banyak masyarakat yang menjadikan Sugar Glider sebagai hewan peliharaannya, maka semakin banyak pula Sugar Glider yang ditangkap dari habitat aslinya untuk dijadikan peliharaan. Di sisi lain, Sugar Glider juga terus ditangkap untuk memenuhi permintaan pasar asing yang ingin menjadikan Sugar Glider sebagai hewan peliharaannya. Jika kondisi demikian terus berlanjut, maka bukan tidak mungkin jika dalam beberapa tahun ke depan, spesies Sugar Glider akan mengalami kelangkaan, bahkan kepunahan, atau lebih miris lagi punah tanpa disadari masyarakat bahwa hewan tersebut ada dan merupakan salah satu satwa unik asli Indonesia.

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengenalkan dan mengajak untuk ikut melestarikan hewan Sugar Glider di Indonesia. Perancangan dibuat dalam bentuk buku interaktif karena buku merupakan sarana belajar utama yang dapat dijangkau masyarakat umum, tanpa mengeluarkan banyak biaya dan juga tidak memerlukan alat lain sehingga dapat digunakan kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja. Buku perancangan yang dibuat juga ditambah dengan metode interaktif agar dapat mengajak anak untuk ikut aktif selama proses pembelajaran sehingga materi diharapkan dapat diserap dengan lebih baik oleh anak.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang buku pengetahuan yang interaktif untuk mengenalkan dan menambah wawasan anak mengenai satwa Sugar Glider sekaligus mengedukasi anak untuk melestarikan keberadaannya di Indonesia agar terhindar dari bahaya kepunahan.

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang buku pengetahuan yang interaktif untuk mengenalkan dan menambah wawasan anak mengenai satwa Sugar Glider sekaligus mengedukasi anak untuk melestarikan keberadaannya di Indonesia agar terhindar dari bahaya kepunahan.

Studi Literatur Tentang Buku Interaktif

Pengertian Buku Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Sedangkan menurut *Oxford dictionary*, buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan.

Sedangkan arti dari interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif. Dengan demikian, buku interaktif dapat berarti sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif.

Jenis-Jenis Buku Interaktif

Buku interaktif memiliki bermacam-macam bentuk, yaitu terdiri atas:

1. Buku interaktif *pop up*

Merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.



Sumber:<http://taskiaputriandira.blogspot.com/2010/05/pop-up-arts-makes-it-popping-up.html>

Gambar 8. Buku interaktif *pop-up*

2. Buku interaktif *peek a boo*

Terkadang disebut juga dengan buku interaktif *lift a flap*. Merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut.



Sumber:http://kidsbookshop.blogspot.com/2011_12_01_archive.html

Gambar 9. Buku interaktif *peek a boo*

3. Buku interaktif *pull tab*

Merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya

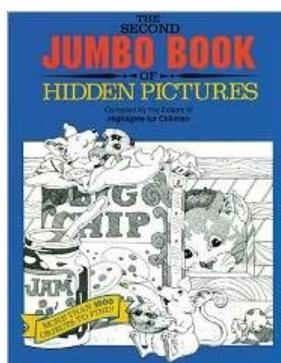


Sumber: <http://www.edu-kidz.com/index.php?act=viewProd&productId=973>

Gambar 10. Buku interaktif *pull tab*

4. Buku interaktif *hidden objects book*.

Jenis buku interaktif yang mengajak anak untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu.

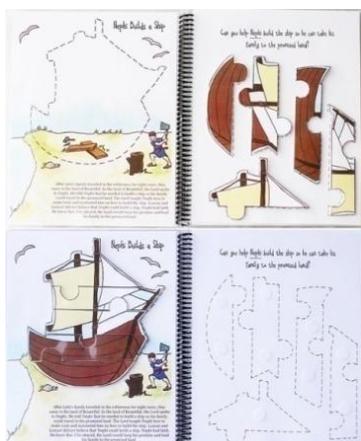


Sumber: <http://www.barnesandnoble.com/w/the-second-jumbo-book-of-hidden-pictures-highlights-magazine-editors/>

Gambar 11. Buku interaktif *hidden objects book*

5. Buku interaktif *games*

Jenis buku interaktif berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.



Sumber: <http://www.edu-kidz.com/index.php?act=viewProd&productId=973>

Gambar 12. Buku interaktif *games*

6. Buku interaktif *participation*

Jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.

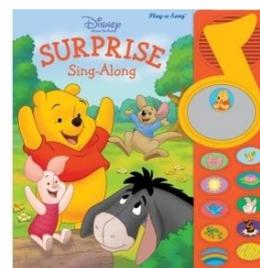


Sumber: <http://www.angusrobertson.com.au/book/look-for-shapes-interactive-big-book-pack/24759988/>

Gambar 13. Buku interaktif *participation*

7. Buku interaktif *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound*

Merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan bunyi-bunyian berupa lagu atau suara-suara yang berhubungan dengan cerita di dalam bukunya.



Sumber: <http://www.duniacyber.com/detail/jual-mainan-buku-interaktif-untuk-anak--10003.php>

Gambar 14. Buku interaktif *play-a-song*

8. Buku interaktif *touch and feel*

Jenis buku interaktif yang biasa digunakan untuk anak usia *pre-school* dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung.



Sumber: <http://soundbookno1.en.made-in-china.com/product/ueRQUgovMGy/China-Touch-and-Feel-Sound-Book-CT48635-.html>

Gambar 15. Buku interaktif *touch and feel*

9. Buku interaktif campuran

Jenis buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk jenis penerapan bentuk buku interaktif. Contoh: buku interaktif yang berisi campuran antara *pull up* dan *peek a boo*.

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun ini menggunakan sumber data primer dan sekunder, yakni: wawancara, kepustakaan, internet, dan dokumentasi data.

Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan ialah metode analisis data deskriptif kualitatif. Metode ini dilakukan dengan cara menganalisis data yang telah didapat kemudian membuat deskripsi, gambaran mengenai fakta-fakta sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Sasaran

1. Demografis

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| a. Usia | : 7-12 tahun |
| b. Jenis kelamin | : Laki-laki dan perempuan |
| c. Tingkat pendidikan | : kelas 2-6 Sekolah Dasar |
| d. Tingkat ekonomi | : menengah ke atas |
| e. Agama | : dari semua agama |

2. Geografis

Secara geografis, sasaran dari perancangan buku interaktif ini adalah di wilayah kota Surabaya.

3. Psikografis

Secara psikografis, sasaran dari perancangan buku interaktif ini adalah anak yang selalu merasa penasaran dan antusias terhadap hal-hal baru di sekitarnya, memiliki rasa sosial dan tanggung jawab yang mulai berkembang.

4. Behavioural

Sasaran dari perancangan buku interaktif ini adalah anak yang suka mencoba hal-hal baru dan gemar membaca.

Pembahasan

Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dirancang berupa buku interaktif dirancang menyerupai ensiklopedia, namun dibuat dengan banyak ilustrasi dan ditambah

dengan berbagai interaktif agar lebih menarik perhatian anak dan dapat mengajak anak untuk ikut aktif selama proses pembelajarannya sehingga materi yang diberikan dapat diterima secara lebih efektif. Buku yang dibuat memiliki berbagai unsur interaktif seperti *peek a boo*, *pull tab*, dan *participation*. Buku juga menggunakan kata-kata persuasif untuk mengajak anak agar ikut melestarikan Sugar Glider.

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan dari perancangan buku interaktif ini adalah untuk mengenalkan satwa Sugar Glider sebagai hewan unik asli Indonesia beserta karakteristiknya pada anak usia 7-12 tahun, serta mengajak anak agar ikut berpartisipasi melestarikan satwa tersebut sebagai salah satu harta kekayaan hayati Indonesia. Diharapkan dengan demikian wawasan anak mengenai Sugar Glider akan bertambah serta anak akan tergerak dan merasa ikut bertanggung jawab atas kelangsungan satwa tersebut di Indonesia dan menghindarkannya dari bahaya kepunahan.

Strategi Kreatif Pembelajaran

Buku ini akan memberikan materi mengenai pengertian Sugar Glider, karakteristik tubuh, jenis warna Sugar Glider, sistem reproduksi, tumbuh kembang, perilaku di alam bebas, makanan, cara Sugar Glider melayang, torpor, serta ditutup dengan ajakan agar anak ikut melestarikan Sugar Glider di Indonesia.

Tone Warna

Untuk *tone* warnanya, komposisi warna yang banyak digunakan sebagai warna utama dalam perancangan ini adalah warna-warna primer dan sekunder yang memiliki kesan natural yang dekat dengan alam seperti hijau, biru, coklat, dan kuning. Buku juga ditambah dengan warna kontras seperti jingga untuk penyeimbang halaman agar tidak terlalu monoton. Sedangkan untuk *backgroundnya* dipilih warna putih untuk menonjolkan gambar sebagai fokus utama.



Gambar 16. Tone warna yang digunakan dalam perancangan

Tipografi

Untuk tipografinya digunakan beberapa jenis font, yaitu *whiz bang* untuk judul, *all things pink* untuk sub judul, dan *comic sans ms* untuk *body copy*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890.,!@#\$%^&*()

Gambar 17. Font *whiz bang* untuk judul

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890.,!@#\$/^&*()

Gambar 18. Font *all things pink* untuk sub judul

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890.,!@#\$%^&*()

Gambar 19. Font *comic sans ms* untuk *body copy*

Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan dalam pembuatan buku ini menggunakan gaya perancang sendiri yang mengadopsi dan mengembangkan gaya modern, yang pengembangan desainnya mengacu pada prinsip “*less is more*”, kemudian dilakukan pengolahan lagi sesuai kepentingan perancang.

Gaya Visual Ilustrasi

Buku interaktif ini menggunakan gaya visual ilustrasi yang memadukan antara gaya gambar realis dan kartunal. Hal ini bertujuan agar membuat buku interaktif seimbang antara sisi edukasi dan sisi menariknya, di mana gaya gambar realis bertujuan sebagai unsur informatif yang memberikan gambaran Sugar Glider yang nyata, sedangkan gaya gambar kartunal digunakan sebagai narator dan bertujuan untuk menarik minat anak.



Gambar 20. Gaya visual realis yang digunakan dalam perancangan

Untuk Sugar Glider dalam gaya visual kartunal, perancang mempersonifikasikan Sugar Glider sehingga dia dapat bergerak, berpikir, dan berbicara layaknya manusia.



Gambar 21. Gaya kartunal yang digunakan dalam perancangan

Teknik Ilustrasi

Pengerjaan perancangan ini menggunakan sketsa manual yang kemudian diwarnai dengan cat air dan dipertegas dengan pensil warna. Proses selanjutnya yaitu *mencan* sketsa yang telah diwarnai tersebut dan mengedit warnanya secara digital agar tampak lebih menarik

Gaya Layout

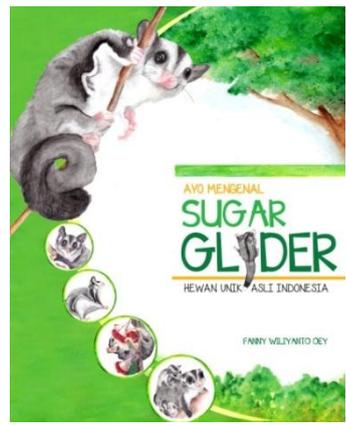
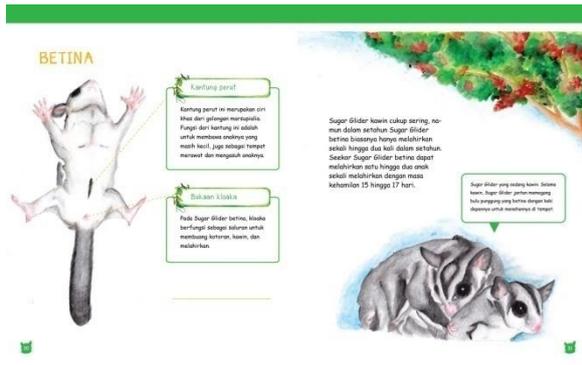
Gaya layout yang dominan digunakan untuk buku interaktif ini adalah *grid layout* yang kemudian akan diolah dan disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas. Penggunaan *grid layout* ini dimaksudkan agar layout tersusun rapi dan memudahkan untuk dibaca.



Gambar 22. Beberapa contoh tampilan layout halaman buku

Software yang Digunakan

Perancangan ini menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Adobe InDesign. Adobe Photoshop digunakan untuk mengedit gambar dan warna ilustrasi secara digital agar tampak lebih menarik. Adobe Illustrator digunakan untuk membuat beberapa vektor yang diperlukan sebagai pelengkap buku. Sedangkan Adobe inDesign digunakan untuk melayout halaman.

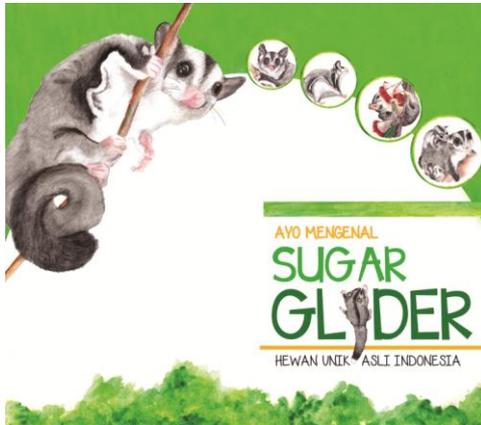


Gambar 23. Hasil desain cover depan buku

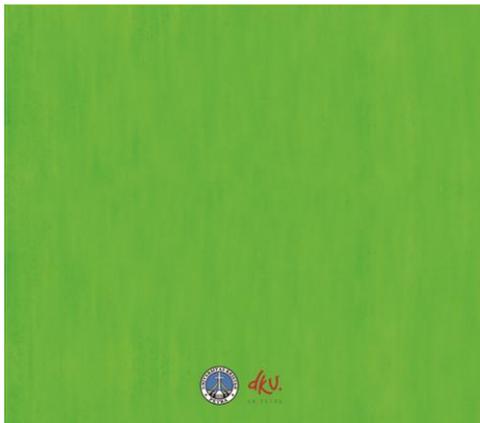


Gambar 24. Hasil desain cover depan buku

Untuk menunjang penjualan buku tersebut, penulis juga membuat beberapa media promosi, yaitu katalog dan poster konsep. Untuk media katalog, perancang mendesain dengan model yang unik untuk menarik perhatian dan menggunakan warna-warna yang senada dengan buku yang dibuat agar tetap terlihat sama konsepnya.



Gambar 25. Hasil desain cover katalog tampak depan



Gambar 26. Hasil desain cover katalog tampak belakang

Informasi katalog didesain terletak pada bagian dalamnya. Informasi dalam katalog tersebut mencakup data diri dan gambar diri perancang, ucapan terima kasih, konsep buku, dan beberapa layout hasil desain buku. Semua informasi tersebut akan ditulis dalam empat kartu yang nantinya akan disusun di bagian dalam katalog yang menyerupai kantung. Warna kartu tersebut dipilih untuk mengesankan alam. Biru melambangkan langit, coklat muda melambangkan dahan pohon, hijau melambangkan daun dan rumput, dan coklat tua melambangkan tanah. Semua warna tersebut dipilih untuk lebih menegaskan isi buku tersebut, yaitu kehidupan Sugar Glider di alam bebas.



Gambar 27. Hasil desain bagian dalam katalog



Gambar 28. Hasil desain kartu ucapan terima kasih untuk katalog



Gambar 29. Hasil desain kartu konsep buku untuk katalog

- O'Sullivan, Elizabeth. (2009). *Sugar Gliders*. Minneapolis: Lerner Publishing Group, Inc.
- Pujiyanto. (2008). *Teknik Grafis Komunikasi Jilid 2 Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Diunduh 8 Maret 2013 dari <http://unduhbuku.blogspot.com/2011/03/teknik-grafis-komunikasi-jilid-2-untuk.html>
- Suhandy, Ellina. (2007). *Perancangan Komunikasi Visual Media Buku Cergam Interaktif Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Remaja*. Skripsi jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Supriana, Jatna. (2008). *Melestarikan Alam Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Susanto, Mikke. (2002). *Diksi Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.
- Tanudjaja, Bing B. (2002). Bentuk-bentuk Kartunal Sebagai Medium Penyampaian Pesan Dalam Iklan. *Nirmana Jurnal Deskomvis* 4(2), 174.
- Whitten, Tony dan Jane Whitten. (2002). *Indonesia Heritage Margasatwa*. Jakarta: Grolier International, Inc.
- Wightman, Caroline. (2008). *Sugar gliders*. New York: Barron's Educational Series, Inc.
- Zulkifli L. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.