

## **Activity Book Pengenalan Hewan Harimau Sumatera**

**Dhidit Prayoga**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

**Eliya Febriyeni**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang,  
Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Korespondensi penulis: [dhidit1999@gmail.com](mailto:dhidit1999@gmail.com)

**Abstract.** *The Sumatran tiger is the only type of tiger remaining in Indonesia, other types such as the Balinese tiger and Javanese tiger have become extinct. The lack of introduction to the Sumatran Tiger animal, and the lack of interest in existing books about the Sumatran Tiger, means that children aged 6-8 years do not fully know the Sumatran Tiger animal. Therefore, this design was created to create a new educational media that is appropriate and fun for children aged 6-8 years to learn about the Sumatran tiger. This activity book contains narratives and information about the characteristics of the Sumatran Tiger, how to breed, how to survive, the decline in the Sumatran Tiger population, and contains illustrations and activity content in the form of mazes, counting, find the different, coloring and flashlight pages. Using the glass box method, the design systematically applies the stages of preparation, incubation, illumination and verification. Through these stages, the main media is produced in the form of activity books and supporting media, namely t-shirts, x-banners, string bags, posters, stickers and keychains.*

**Keywords:** *Sumatran Tiger, Activity Book, Extinct*

**Abstrak.** Harimau Sumatera merupakan satu-satunya jenis harimau yang masih tersisa di Indonesia, jenis lainnya seperti Harimau Bali dan Harimau Jawa telah punah. Kurangnya pengenalan hewan Harimau Sumatera, dan kurang menariknya buku tentang Harimau Sumatera yang telah ada, membuat anak-anak usia 6-8 tahun kurang mengenal secara menyeluruh hewan Harimau Sumatera. Maka dari itu perancangan ini dibuat untuk menciptakan media edukasi baru yang tepat dan menyenangkan bagi anak-anak usia 6-8 tahun untuk mempelajari hewan Harimau Sumatera. Buku aktivitas ini memuat narasi dan informasi mengenai karakteristik Harimau Sumatera, cara berkembangbiak, cara bertahan hidup, menurunnya populasi Harimau Sumatera, serta berisi ilustrasi dan konten aktivitas berupa *maze*, menghitung, *find the different*, mewarnai dan halaman senter. Menggunakan metode *glass box*, perancangan secara sistematis menerapkan tahapan *preparation, incubation, illumination, dan verification*. Melalui tahapan tersebut dihasilkan media utama berupa *activity book* dan media pendukung yaitu kaos, *x-banner, string bag, poster, stiker, dan keychain*.

**Kata kunci:** Harimau Sumatera, Buku aktivitas, Kepunahan

### **LATAR BELAKANG**

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan alam yang melimpah, baik dari flora maupun fauna. Noerdjito dkk (2001) mengemukakan bahwa Indonesia merupakan negara yang menempati peringkat kedua dalam kekayaan keanekaragaman hayati fauna setelah Brasil. Diperkirakan sebanyak 300.000 jenis satwa liar atau fauna sekitar 17% satwa di dunia terdapat di Indonesia, walaupun luas Indonesia hanya 1,3% dari luas daratan dunia. Meskipun kaya akan keanekaragaman hayati, namun Indonesia dikenal juga sebagai negara yang memiliki daftar panjang tentang satwa liar yang terancam punah dan langka. Harimau Sumatera merupakan satu-satunya jenis harimau yang masih tersisa di Indonesia, jenis harimau lainnya

seperti Harimau Bali dan Harimau Jawa telah punah. Ronitua (2020) mengungkapkan penyebabnya adalah karena tingginya kasus perburuan dan pembalakan hutan. Perkembangan Harimau Sumatera juga tidak terlalu signifikan dikarenakan habitat Harimau Sumatera yang banyak didaerah Riau, sedangkan hutan di Riau banyak ditebang liar dan banyaknya konflik dengan manusia. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis menyimpulkan masih diperlukan upaya memperkenalkan Harimau Sumatera baik karakteristik sebagai satwa yang dilindungi, dan juga dibutuhkan media edukasi yang tepat untuk memperkenalkan Harimau Sumatera. Maka dari itu penulis ingin membuat buku dengan media edukasi kepada generasi yang baru atau kepada anak-anak. Buku merupakan media pembelajaran yang efektif, selain itu buku dapat didesain dan dimodifikasi untuk menarik minat baca anak agar tidak cenderung membosankan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak khususnya anak usia 6-8 tahun. Buku tentang pengenalan hewan harimau sudah ada, tetapi kurangnya edukasi yang diberikan dan juga tidak terlalu menariknya buku tentang Harimau Sumatera secara ilustrasi dan visualnya, sehingga kurang efektif bagi anak untuk memahami serta tidak menarik. Oleh karena itu, perancang tertarik untuk mengangkat cerita dengan menggunakan media buku yang berjudul “**Activity Book Pengenalan Hewan Harimau Sumatera untuk Anak Usia Dini**”.

## **METODE PERANCANGAN**

Perancangan *activity book* pengenalan hewan Harimau Sumatera ini menggunakan metode perancangan *Glass Box*. Metode ini merupakan metode perancangan rasional yang bekerja secara sistematis. Graham Wallas (1926) mengemukakan tahapan-tahapan yang sistematis ini antara lain”

### 1. Preparation (persiapan)

Pada tahap awal penulis melakukan wawancara dan mengumpulkan pengetahuan atau data verbal dan visual tentang Harimau Sumatera, membagi area pembahasan dan mengumpulkan permasalahan.

### 2. Incubation (inkubasi)

Pada tahap ini, setelah mengumpulkan data dan informasi maupun referensi, diperlukan analisis dan pengolahan tersebut, kemudian membuat *storyline* dan *thumbnail* yang sesuai dengan perkembangan anak usia 6-8 tahun.

### 3. Illumination (iluminasi)

Pada tahap ini semua referensi dan *storyline* dan *thumbnail* yang telah dibuat, akan dilanjutkan kedalam proses membuat *storyboard* yang dinamis dan clean, sesuai jalan cerita yang telah dibuat.

#### 4. Verification (verifikasi)

Pada tahap ini, penulis mengalami proses *detailing*, dengan memakai proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Ditahap inilah nantinya karya akan dieksekusi, seperti membuat desain karakter membuat detail dari storyboard sebelumnya, dan juga membuat *coloring* dan terakhir membuat *dummy* sebagai acuan untuk buku yang akan dicetak.

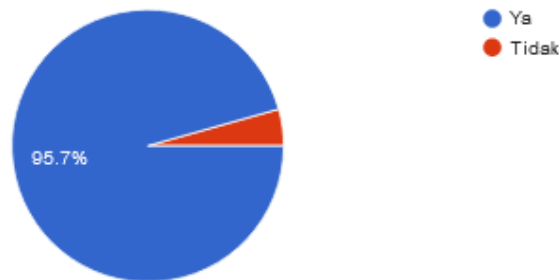
## METODE PENGUMPULAN DATA

### 1. Data Primer

Melakukan observasi dan wawancara dengan menggunakan kuesioner di Padang. Adapun wawancara yang dilakukan menggunakan *google form* ini bertujuan untuk mengetahui seberapa kenal anak saat ini dengan Harimau Sumatera.

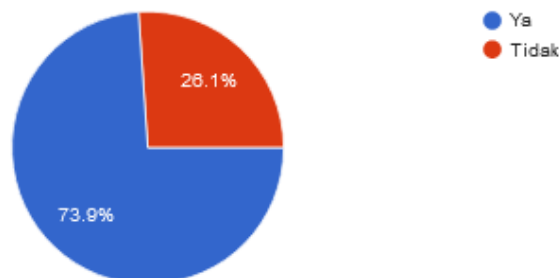
Hasil dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan:

#### a. Apakah kalian mengetahui hewan Harimau Sumatera?



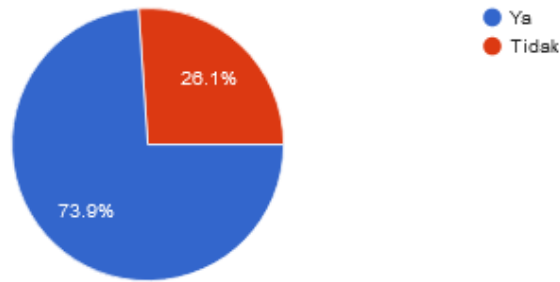
**Gambar 1.** Hasil wawancara anak usia 6-8 tahun  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)

#### b. Apakah sekolah memperkenalkan hewan harimau?



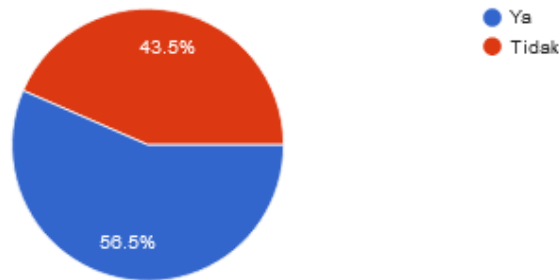
**Gambar 2.** Hasil wawancara anak usia 6-8 tahun  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)

#### c. Apakah orangtua kalian memperkenalkan atau menceritakan kisah Harimau Sumatera di rumah ?



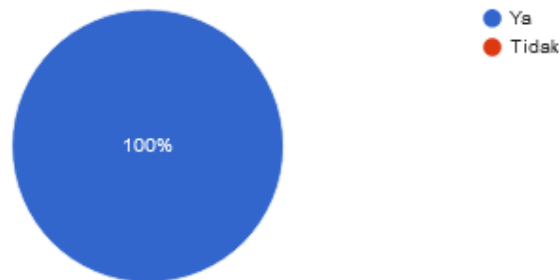
**Gambar 3.** Hasil wawancara anak usia 6-8 tahun  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)

d. Apakah kalian pernah membaca buku tentang Harimau Sumatera?



**Gambar 4.** Hasil wawancara anak usia 6-8 tahun  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)

e. Apakah kalian tertarik mempelajari dan mengenal seperti apa hewan Harimau Sumatera dengan media yang menyenangkan? (dengan ilustrasi menarik dan ada aktivitas didalamnya).



**Gambar 5.** Hasil wawancara anak usia 6-8 tahun  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)

## 2. Data Sekunder

Memilah dan menganalisis serta mengutip beberapa sumber data yang berkaitan dari berbagai referensi yang ada, baik itu dikutip dari buku, jurnal, maupun yang bersumber dari internet.

## **METODE ANALISIS DATA**

Perancangan *Activity Book* Pengenalan Hewan Harimau Sumatera melalui media buku ini menggunakan analisis 5W+1H. Pada dasarnya 5W+1H merupakan metode yang digunakan untuk melakukan investigasi dalam penelitian terhadap masalah yang terjadi dalam proses produksi. 5W1H merupakan analisis data dengan membuat struktur pertanyaan yang mempertimbangkan semua aspek persoalan. Aspek-aspek pertanyaan tersebut dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap permasalahan.

1. What? (Apa masalahnya?)

Permasalahan yang menjadi dasar perancangan ini adalah belum adanya buku aktivitas bertema Harimau Sumatera yang efektif memberikan pengetahuan mengenai pengenalan dan isu kepunahan Harimau Sumatera.

2. Who? (Siapa yang terdampak dengan permasalahan ini?)

Dampak dari permasalahan ini adalah Harimau Sumatera merupakan salah satu penjaga ekosistem hutan dan sebagai pemuncak rantai makanan merupakan satwa yang harus dijaga. Anak-anak hanya mengenal harimau itu kebanyakan dikenal sebagai hewan pemangsa dan juga sebagai hewan buas dalam sebuah buku cerita. Jadi target usia untuk buku ini anak-anak usia 6-8 tahun yang merupakan usia yang masih mudah mengingat.

3. Why? (Mengapa permasalahan ini bisa terjadi?)

Permasalahan ini muncul diantaranya karena banyaknya anak yang mengetahui tentang harimau sumatera tetapi tidak mengetahui kalau binatang Harimau Sumatera ini merupakan hewan yang dilindungi dan juga habitatnya sudah dirusak.

4. When? (Kapan permasalahan ini terjadi?)

Permasalahan ini masih berlangsung sampai saat ini. Anak-anak belum mengetahui kalau binatang Harimau Sumatera ini merupakan hewan yang dilindungi dan juga habitatnya sudah dirusak.

5. Where? (Dimana permasalahan ini terjadi?)

Permasalahan ini terjadi di Provinsi Sumatera Barat. Banyaknya literasi yang ada, tapi kurang efektifnya dalam penyampaian hewan yang diambang kepunahan ini, khususnya usia 6-8 tahun.

6. How? (Bagaimana cara mengatasi permasalahan ini?)

Masalah akan diatasi dengan merancang *activity book* yang akan memuat pengetahuan mengenai pengenalan Harimau Sumatera, mulai dari karakteristik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pendekatan Verbal

Dalam Perancangan *activity book* ini, perancang akan membuat ilustrasi dan cerita secara konseptual, simple, dan menarik sehingga mudah dimengerti oleh anak usia 6-8 tahun. Materi pesan yang ingin disampaikan berupa informasi yang bisa memberi pengetahuan kepada anak tentang Harimau Sumatera, dengan tujuan menumbuhkan rasa keingintahuan tentang satwa langka yang ada di Indonesia, mencintai dan melestarikannya serta menerapkan pesan-pesan yang terkandung dalam buku ini.

### B. Pendekatan Visual

#### 1. Ilustrasi

Pendekatan ilustrasi pada perancangan *activity book* pengenalan hewan Harimau Sumatera menggunakan ilustrasi bergaya *cartoon* atau *children*. Ciri khas dari *cartoon style* dan *children* terletak pada karakter yang bebas, dan tidak terlalu memperhatikan anatomi yang terlalu realistis, alasan perancang memberikan gaya ini ialah, dikarenakan targetnya adalah anak usia 6-8 tahun yang tertarik dengan gambar yang tidak terlalu realistis sehingga daya imajinasi anak akan lebih meningkat.

#### 2. Warna

Pada *activity book* pengenalan hewan Harimau Sumatera ini warna-warna yang dipakai ialah warna yang terang dan full color agar dapat menarik bagi anak usia 6-8 tahun.

#### 3. Tipografi

Ada 2 jenis *font* yang digunakan dalam buku aktivitas ini yaitu *chelsea market* untuk isi buku dan juga *xomai* untuk judul buku. Alasan memilih kedua font ini karena berjenis *sans serif* sehingga mudah dibaca. *Font* ini juga cocok digunakan untuk buku anak.

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÀÁ  
abcdefghijklmno  
pqrstuvwxyzàá&l  
234567890(\$£€.,!?)

**Gambar 6.** Font Chelsea Market  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz

Gambar 7. Font Xomai  
(Foto: Dhidit Prauoga, 2023)

#### 4. Layout

Salah satu hal penting yang diperhatikan dalam perancangan *activity book* pengenalan hewan Harimau Sumatera adalah layout. Buku aktivitas ini menggabungkan antara ilustrasi dan narasi. Layout pada buku ini akan didominasi oleh ilustrasi agar anak usia 6-8 tahun lebih tertarik.

### C. Final Desain



Gambar 8. Layout komprehensif halaman 1-2  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)



Gambar 9. Layout komprehensif halaman 3-4  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)





Gambar 10. Layout komprehensif halaman 5-6  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)



Gambar 11. Layout komprehensif halaman 7-8  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)



Gambar 12. Layout komprehensif halaman 9-10  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)

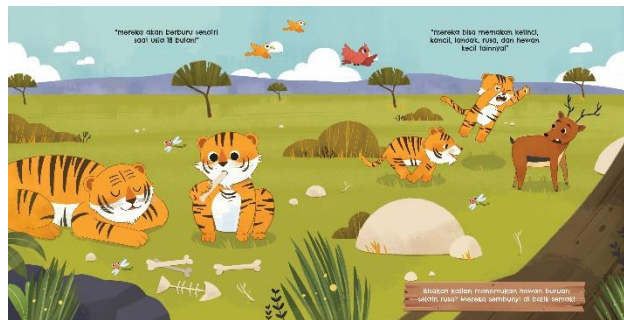


Gambar 13. Layout komprehensif halaman 11-12  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)





**Gambar 14.** Layout komprehensif halaman 13-14  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)



**Gambar 15.** Layout komprehensif halaman 15-16  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)



**Gambar 16.** Layout komprehensif halaman 17-18  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)



**Gambar 17.** Layout komprehensif halaman 19-20  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)



Gambar 18. Layout komprehensif halaman 21-22  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)



Gambar 19. Layout komprehensif halaman 23-24  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)



Gambar 20. Layout komprehensif halaman 25 dan profil ilustrator  
(Foto: Dhidit Prayoga, 2023)

## KESIMPULAN DAN SARAN

### KESIMPULAN

Berdasarkan pada penjelasan sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil pada karya akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan *activity book* pengenalan hewan Harimau Sumatera bertujuan untuk menjadi media edukasi yang baru dan menyenangkan bagi anak usia 6-8 tahun dalam mempelajari Harimau Sumatera, buku aktivitas ini juga menyebarkan pesan

untuk selalu menjaga, bangga, dan senantiasa mengajarkan untuk selalu melestarikan Harimau Sumatera.

2. *Activity book* yang menjadi media utama dalam perancangan ini memuat narasi dan informasi mengenai karakteristik, cara berkembangbiak, cara mencari makanan, perbedaan Harimau Sumatera dan Harimau lainnya, dan juga bagaimana Harimau Sumatera bisa menjadi hewan yang populasinya rendah. Konten aktivitas disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 6-8 tahun seperti konten aktivitas *games* berupa *maze*, *find the different*, menghitung, mewarnai, dan halaman senter.
3. Selain media utama, perancangan ini juga menghasilkan media pendukung yang menjadi pelengkap yang membantu penyampaian informasi dan mewujudkan tujuan media utama. Adapun media pendukung yang dihasilkan yaitu poster, *x-banner*, *string bag*, stiker, *keychain*, dan kaos.

## SARAN

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka saran yang dapat diambil pada karya akhir ini ada sebagai berikut:

1. Dengan adanya *activity book* pengenalan hewan Harimau Sumatera ini, diharapkan anak-anak dapat mempelajari bagaimana Karakteristik Harimau Sumatera dan pengetahuan lainnya dengan media yang baru yang menyenangkan dan dapat menerapkan nilai baik untuk terus bangga dan senantiasa melestarikan Harimau Sumatera.
2. Perancang mengharapkan kritik ataupun saran dari para pembaca untuk perancangan karya akhir ini. Karya akhir ini juga diharapkan dapat menjadi sumber literatur maupun wawasan dalam bidang desain komunikasi visual terutama dalam bidang ilustrasi.

## DAFTAR REFERENSI

- Luskin, M.S Albert 2017. *Harimau Sumatra*. <https://www.wwf.id/spesies/harimau-sumatera>.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Akbar, Fahmi. 2014. *Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Entong Si Ondel-Ondel, The Batavian Peacekeeper*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Badan Pusat Statistik. 2015. *Jumlah Satwa Terancam Punah*. Dari [https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view\\_data](https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view_data).
- Dinas Lingkungan Hidup dan Kehutanan. 2017. *Cerita Kepunahan Harimau*. <https://dlhk.jogjaprov.go.id/cerita-kepunahan-harimau>.