

## Perancangan Buku Bergambar Interaktif Tentang Burung Kuau Raja Untuk Anak-Anak

Asirman Putra<sup>1</sup>, Budiwirman<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email: [asirman.putra@gmail.com](mailto:asirman.putra@gmail.com)

Submitted: 2022-01-05

Accepted: 2022-01-10

Published: 2022-03-30

DOI: 10.24036/dekave.v12i1.115900

### ABSTRAK

Burung Kuau Raja Merupakan burung besar dengan nama ilmiah (*Argusianus Argus*), juga di panggil burung dengan seribu mata karna memiliki bintik atau lingkaran pada bulu sayapnya yang menyerupai banyak mata, burung Kuau Raja juga merupakan burung penting bagi prrovinsi Sumatera Barat karna merupakan hewan identitasnya, karna kurangnya apresiasi masyarakat terhadap hewan Identitas Sumatera Barat ini menyebabkan banyak generasi sekarang yang kurang mengetahui tentang burung Kuau Raja di tambah dengan sedikitnya jumlah burung Kuau Raja di alam karna pemburu yang tak bertanggung jawab hingga menempatkan burung Kuau dalam status terancam punah, perlunya di komunikasikan kembali tentang burung Kuau Raja sejak dini melalui buku bergambar *interaktif*. Metode dalam Proses perancangan yang dilakukan penulis merupakan perancangan 4D atau *four-D*, dengan menggunakan 4 langkah dalam perancangan, yaitu *define* atau pendefinisian, *design* atau perancangan, *development* atau pengembangan, dan *disseminate* atau penyebaran. Tujuan dari hasil dalam perancanganya merupakan dalam bentuk buku bergambar interaktif merupakan untuk menanamkan sejak dini tentang alam sekitar mereka terutama hewan khas Sumater Barat agar tetap ada dan lestari sehingga tidak sekedar maskot ata ikon semata, buku bergambar interaktif ini di dukung dengan media pendukung berupa media *E-Book*, Poster, *X-Baner*, Stiker, Pin, dan Pembatas Buku.

**Kata Kunci:** Buku *Interaktif*, Kuau Raja, Hewan Identitas, Sumatera Barat

### Pendahuluan

Indonesia yang merupakan negara tropis dengan ribuan pulau yang terletak di garis katulistiwa dengan bentangan alamnya yang beragam, kaya akanfaunanya yang unik, seperti dari 11.147 total perkiraan jenis burung di seluruh dunia menurut BadanKonserfasi Dunia (IUCN) pada penghujung 2019, sekitar 1.794 jenis burung itu ada Indonesia, 380 di antaranya merupakan burung endemik Indonesia,dari jummlalah 380

jenis ini sebagian di antaranya terancam punah atau dilindungi karna berbagai aktivitas seiring pertumbuhan manusia yang pesat.

Sumatera Barat merupakan provinsi yang ada di Indonesia, yang memiliki keindahan alam yang asri dengan hutannya yang luas menjadi tempat hidup dari berbagai hewan (*fauna*), berbagai macam jenis burung salah satu contohnya burung kua Raja yang sekaligus menjadi hewan identitas Sumatera Barat.

Pengetahuan tentang burung kua raja kebanyakan di ketahui dari kebun binatang dan cagar alam seperti di taman margasatwa dan budaya Kinantan yang berlokasi di Kecamatan Guguk Panjang, Kota Bukittinggi dan bukannya sebagai hewan identitas Sumatera Barat, sehingga masyarakat umum banyak yang tidak mengetahui akan pengaruh buruk dari perusakan tempat hidup dan perburuan liar dari hewan (*fauna*) identitas Sumatera barat.

Penulis beralasan untuk merancang sebuah buku bergambar *interaktif* untuk anak-anak tentang burung kua raja, sehingga pengetahuan dan kepedulian itu akan tertanam dari masa kanak-kanak yang mana daya ingat dan tanggapnya sangat baik (masa keemasan) sehingga setelah tumbuh dewasa akan melekat (*terkonsep*) pada mereka, karna media yang penulis pilih merupakan buku maka penulis kembali menyeleksi usia potensial dalam target buku ini, berdasarkan usia rata-rata anak mengenal dan belajar membaca pada usia 5-8 tahun. Dengan ini penulis berinisiatif memperkenalkan burung Kua Raja Dengan buku Bergambar *Interktif*.

Menurut Wibowo (2007) buku sendiri terdiri dari bagian-bagiannya tersendiri, dalam (artikel Bilga Valentino dalam artikel perancangan buku interaktif tentang burung khas Indonesia, FDS UMN, Thn 2017). Sedangkan *interaktif* menurut Warsita, hal yang berkaitan dengan komunikasi dua arah ataupun hal-hal yang bersifat saling melakukan aksi atau interaksi, saling aktif di dalamnya dan saling berhubungan serta melakukan aksi timbal balik antara yang satu dan yang lainnya, Warsita (2008: 156). Buku interaktif adalah sebuah media buku dan memberikan interaksi ataupun aksi terhadap pembaca dalam mengikuti jalan dari *story* yang akan di sampaikan. Dengan berbagai interaksi yang disediakan dengan berbagai macam interaktif seperti *lift flaps*, *pull tab*, *peek a boo* dan lain sebagainya, dengan berbagai unsur interaktif ini di harapkan mampu menarik minat dari pembaca terutama untuk anak-anak secara aktif mengali informasi

yang terdapat dalam sebuah buku *interaktif* untuk menjadi kan cerita dalam buku sebagai informasi yang nantinya di harapkan dapat merubah polah pikir dan sikap dari anak itu sendiri

## Metode

Metode yang dipilih penulis dalam proses perancangan berupa metode perancangan 4D atau *four-D*. Menurut (Wijaya, 2019), Dalam proses perancangan *four-D*, di bagi atas 4 proses, di antaranya *Define* atau pendefenisian, *design* atau perancangan, *development* atau pengembangan, dan yang terakhir *disseminate* atau penyebaran.

Pegolahan bahan atau data yang telah diperoleh maka dilakukan analisis data sebagai proses pendukung yang di butuhkan penulis dalam perancangan. Dalam menganalisis data yang dipakai atau di gunakan dalam proses Perancangan *Buku bergambar interaktif* penulis menggunakan analisis data SWOT. Analisa SWOT adalah suatu metode perencanaan strategis yang digunakan penulis dalam mengevaluasi kekuatan atau *strengths*, kelemahan atau *weaknesses*, peluang peluang *opportunities*, dan yang terakhir ancaman atau *threats*.

### 1. Kekuatan (*Strengths*)

- a) Burung Kuau Raja merupakan hewan identitas dari provinsi Sumatra Barat.
- b) Burung Kuau Raja merupa burung dengan ciri uniki yang dapat melebarkan sayapnya menyerupai kipas raksasa.

### 2. Kelemahan (*Weaknesses*)

- a) Sebagian besar masyarakat terutama anak-anak tak pernah meliahat dan mengetahui tentang burung Kuasu Raja.
- b) Bahkan lebih banyak lagi masyarakat yang tidak mengetahui tentang hewan ini merupakan hewan identitas Sumatra Barat.

### 3. Peluang (*Opportunities*)

- a) Memberi peluang kepada kaum muda terutama anak-anak untuk

mengenal tentang burung Kuau Raja.

- b) Mengenalkan sejak dini dan menumbuhkan rasa peduli dan tanggung jawab sejak dini terhadap burung Kuau Raja melalui buku.
- c) Lebih memperkenalkan lagi tentang burung Kuau Raja.
- d) Dapat bersaing dengan hewan atau mascot yang lebih dulu di kenal masyarakat terutam masyarakat Sumatera Barat.

#### 4. Ancaman (Threats)

- a) Kurangnya kepedulian dan rasa tanggung jawab kita terhadap lingkungan sehingga merusak tempat hidup dan kelangsungan hidup dari burung Kuau Raja.
- b) Langkahnya jumlah burung di alam liar.

### Pembahasan

#### 1. Media Utama

Media utama yang digunakan penulis dalam karya akhir ini merupakan buku *interaktif* tentang burung Kuau Raja untuk anak usia dini. Buku bergambar interaktif ini bertajuk “Kuau Raja Burung Besar Identitas Sumatera Barat”. perancang menggunakan media cetak yaitu buku bergambar interaktif sebagai media utamanya yang berukuran 19,5cm x 18,5 cm. perancang memilih ukuran ini karena untuk mempermudah proses pencetakan, selain itu dengan ukuran ini juga menghemat biaya. Berikut kriteria media utama:

##### 1) Cover buku

Perancangan cover yang digunakan harus semenarik mungkin, sehingga dapat menarik perhatian pembaca dan mendapatkan nilai jual yang tinggi.

Ukuran : 19,5 x 18,5 cm

Material : *Art Carton*

Warna : *Full Colour*

Teknik : *Print Out*

## 2) Isi buku

Isi pada buku bergambar interaktif berupa gambar dan teks yang menjelaskan tentang burung Kuau Raja.

Ukuran	: 19,5 x 18,5 cm
Material	: <i>Art Paper</i> 100gr
Warna	: <i>Full Colour</i>
Teknik	: <i>Print Out</i>

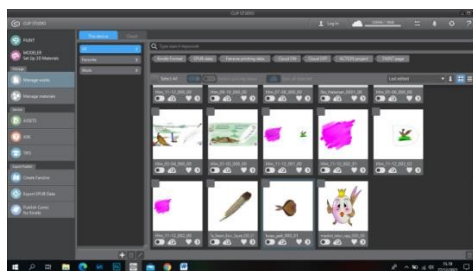
## 2. Unsur Verbal

Unsur verbal dalam perancangan buku bergambar interaktif sebagai media hiburan dan edukasi tentang burung Kuau Raja untuk anak usia dini, perancang menggunakan bahasa yang tidak formal, yang mana bahasa ini lebih mudah dimengerti oleh anak-anak sehingga informasi yang disampaikan lewat kata-kata dan gambar dapat tersampaikan dengan baik.

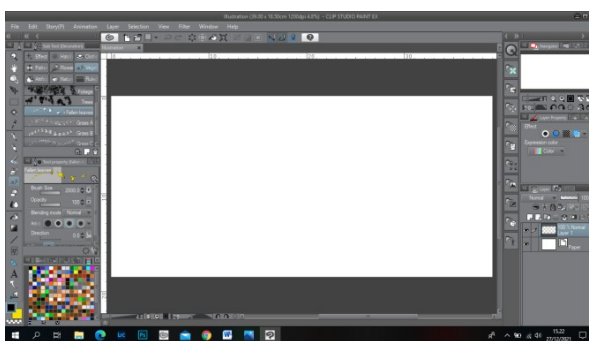
## 3. Unsur Visual

Perancangan buku bergambar interaktif dimulai dari penyusunan konsep, menentukan permasalahan yang sedang dibahas, dalam sebuah buku bergambar Interaktif, setelahnya proses perancangan dimulai dengan merancang bagian-bagian yang dipergunakan. Ilustrasi atau gambar yang perancang gunakan adalah cartoon. Setelah dirancang, perancang mengonsep atau membuat dengan rancangan karakter yang telah ditentukan sebelumnya.

Setelah itu perancang memulai dengan menyunting naskah dan mendeskripsikan tokoh, setelah itu disusun dengan layout dan gambar yang akan digunakan dalam buku. Perancang menggunakan *software Clip Studio Paint EX* untuk perancangan ilustrasi, dari sketsa sampai *final design*, dengan berbagai *tool* yang tersedia dalam *software Clip Studio Paint*. Diantaranya, *Pen, Brush, airbrush, Eraser, Fill* dan lain sebagainya.



Gambar 4.2 : Clip Studio Paint



Gambar 4.3 : Tampilan Program berjalan

## 1. Ilustrasi

Dalam perancangan ilustrasi perancang menggunakan teknik drawing dengan brush yang di sediakan dalam software Clip Studio Paint EX karna dengan teknik ini akan lebih mempermudah dan tidak kaku dalam hasilnya.

## 2. Tipografi

Dalam perancangan buku bergambar interaktif sebagai media hiburan dan edukasi tentang burung Kuau Raja untuk anak usia dini, yang bertajuk “Burung Kuau Raja Burung Besar Identitas Sumatera Barat”, jenis font yang perancang gunakan dalam perancangan adalah Comic Sans MS dan Hppy Ending. Bentuk huruf ini, memiliki :

### 1. Judul

Judul buku menggunakan jenis font

Comic Sans MS

Comic Sans MS  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

Dalam pengaplikasian, perancang menggunakan font tersebut agar memberikan kesan lebih santai dan tidak kaku yang mana anak-anak lebih suka hal yang berbaur fleksibel, simpel, dan mudah dipahami.

## 2. Narasi

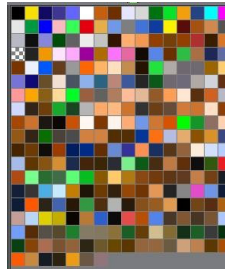
Jenis font yang perancang gunakan pada perancangan buku bergambar interaktif ini adalah Happy Ending

Happy Ending  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

Dalam penggunaan Font, perancang dalam hal ini menggunakan font Happy Ending yang lebih fleksibel dan tidak kaku, diluar itu font ini memberikan kesan seperti tulisan tangan sehingga di harapkan lebih mudahdi pahami pembaca.

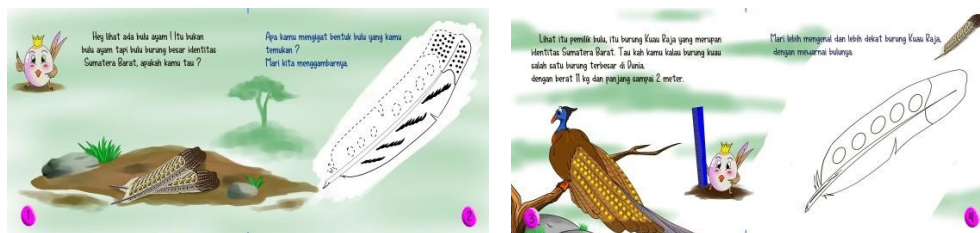
## 3. Warna

Pada perancangan buku bergambar interaktif sebagai media edukasi tentang burung Kuau Raja untuk anak usia dini yang bertajuk” Burung Kuau Raja Burung Besar Identitas Sumatera Barat”, pada media utama dan pendukung perancang menggunakan banyak warna RGB. Terutama pada mediautama yaitu buku bergambar interaktif, perancang menggunakan warna terang, gelap, dan soft yang disesuaikan dengan buku anak- anak yang membuat kesan simpel sertalucu.



Gambar 4.5 : Kombinasi warna yg di gunakan

**FINAL DESAIN**



**Kesimpulan**

Dalam proses perancangan buku ini dimulai dengan pengamatan, perumusan, hingga sampai pada pemecahan masalah dan solusi yang di dapatkan. Maka menghasilkan sebuah perancangan buku bergambarinteraktif sebagai media atau sarana edukasi dan hiburan tentang burung Kuau Raja untuk anak-anak yang bertajuk “Burung Kuau Raja Burung Besar Identitas Sumatera Barat” yang dikemas dan di sajikan dengan harapan



dapat menghibur sekaligus membantu untuk mengajarkan tentang burung Kuau Raja dan mempelajari cirihas, karakteristik dan kebiasaan burung Kuau Raja sehingga di harapkan pembaca akan mengigatnya hingga dewasa dan dapat menjaga alam sekitarnya. Perancangan ini menghsilkan enam macam media yang mendukung sebagai penunjang buku bergambar interaktif tersebutseperti : *e-book*, *poster*, stiker, *x-banner*, pin, dan pembatas buku.

Berdasarkan dari kesimpulan yang di dapat, perancang memberikan beberapa masukan tau saran dalam menggunakan buku yang bertajuk bertajuk “Burung Kuau Raja Burung Besar Identitas Sumatera Barat” sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan adanya perancangan dari buku bergambar ini dapat mengingatkan kembali masyarakat akanburung Kuau Raja yang sudah mulai di lupakan di masyarakat.
2. Diharapkan dengan adanya perancangan buku ini diharapkan informasi tentang burung Kuau Raja akjan tertanam dalam diri masyarakat sejak dini.
3. Diharapkan dengan adanya perancangan dari buku bergambar ini dapat mengedukasi masyarakat terutama anak-anak tentang ciri, kebiasaan dan karakteristik burung Kuau Raja.
4. Diharapkan dengan adanya perancangan buku ini dapat menimbulkan rasa peduli masyarakat terutama anak-anakuntuk lebih peduli dengan lingkunganya terutama satwa Kuau Raja.

#### **Rujukan**

- Ferina, R. (2011). Perilaku Harian Kuau Raja (*Argusianus argus* Linnaeus, 1766) Di Taman Marga Satwa Dan Budaya Kinantan Bukittinggi Sumatera Barat (Skripsi), Padang: Universitas Andalas.
- Rahmadi Enry, Rahman Yanuar, S.Ds, M.Ds. (2018) Perancangan Buku Cerita Anak Bergambar Sebagai Media Interaksi Orangtua Dan Anak (Jurnal) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.