



Arty 8 (1) 2019

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

PAPERCRAFT DESIGN FOR INDONESIAN RARE ANIMALS INTRODUCTION KREASI BUKU ANAK DENGAN VARIASI *PAPERCRAFT* SEBAGAI PENGENALAN HEWAN LANGKA DI INDONESIA

Salistya Adi Nugraha[✉]

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Des 2018
Disetujui Januari 2019
Dipublikasikan Januari
2019

Keywords:
**Buku Anak, Hewan
Langka, *Papercraft*.**

Abstrak

Perkembangan teknologi membuat minat baca anak mulai berkurang. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat baca anak dengan menciptakan buku dengan variasi *Papercraft*. Media yang digunakan pada proyek studi ini meliputi alat tulis kantor, printer, komputer, dan software. Bahan meliputi kertas, bahan perekat, dan tinta. Tahapan-tahapan pada proses berkarya meliputi tahapan awal yaitu menemukan ide, menetapkan tujuan dan melakukan analisis khalayak sasaran. Selanjutnya dilakukan produksi yang dimulai dengan membuat sket, dummy, proses *template* dan penjilidan. Tahapan terakhir adalah tahap pasca produksi yaitu tahapan karya yang dibuat penulis dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian dipamerkan. Karya proyek studi ini sudah menghasilkan sebuah rancangan (*dummy*) buku anak dengan variasi *papercraft* sebagai pengenalan hewan langka di Indonesia. Buku *papercraft* ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak untuk bermain dan belajar mengenai hewan langka di Indonesia dan *papercraft*.

Abstract

The development of technology makes children's reading interest begin to decrease. One effort can be made to increase children's reading interest by creating books with variations of Papercraft. The media used in this study project includes office stationery, printers, computers, and software. Materials include paper, adhesive, and ink. The stages in the work process include the initial stages of finding ideas, setting goals and analyzing the target audience. Furthermore, production is carried out starting with sketching, dummy, template processing and binding. The last stage is the post-production stage, which is the stage of the work that the author made, consulted with the supervisor then exhibited. The work of this study project has produced a dummy of children's books with variations of papercraft as an introduction to rare animals in Indonesia. This papercraft book is expected to attract children to play and learn about rare animals in Indonesia and papercraft. This book is also expected to provide inspiration and motivation to other illustrators to create works in the form of books by choosing different and more creative and varied themes

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: salistya@unnes.ac.id

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan sumber daya alam, baik hayati maupun non hayati. Sumber daya alam hayati Indonesia dan ekosistemnya mempunyai kedudukan dan peranan penting bagi kehidupan manusia khususnya bagi penduduk Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sumber daya alam hayati yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan anugerah Tuhan Yang Maha Esa, sehingga patut disyukuri dengan memanfaatkannya melalui kegiatan perlindungan sistem penyangga kehidupan, pengawetan dan pemanfaatan secara lestari sumber daya alam hayati dan ekosistemnya (Budiman, 2014:1372-1373).

Berdasarkan hal tersebut, pengenalan hewan langka terhadap anak-anak sangat diperlukan. Mengingat perkembangan zaman dan teknologi, minat baca anak-anak pun perlahan-lahan mulai berkurang. Maka dari itu diperlukan inovasi sebagai upaya untuk menambah minat baca anak. Salah satunya yaitu dengan memproduksi buku yang menarik. Hewan langka tersebut wajib dikenalkan sejak kecil karena mereka akan paham pentingnya melestarikan dan menyayangi hewan sehingga ketika tumbuh dewasa mereka akan sadar bahwa menjaga kelestarian lingkungan itu sangat penting.

Dengan dasar latar belakang tersebut, maka melalui proyek studi ini akan digagas suatu rancangan buku dengan variasi *papercraft* sebagai upaya pengenalan hewan langka di Indonesia. Visualisasi buku akan dibuat dengan gaya yang menarik, modern dan bersifat imajinatif sehingga mereka tertarik untuk membaca dan lebih mengenal hewan-hewan langka yang ada di Indonesia.

PENGERTIAN BUKU ANAK

Tarigan (1995:5) mengatakan bahwa buku anak-anak adalah buku yang menempatkan mata anak-anak sebagai pengamat utama, mata anak-anak sebagai fokusnya. Sedangkan menurut Wibowo (2012:9), buku anak adalah sebuah literatur tertulis yang ditunjang dengan beberapa ilustrasi untuk menghibur atau mendidik anak-anak. Jenis buku

anak mencakup jenis pekerjaan yang luas, termasuk pengetahuan klasik tentang literatur dunia, buku bergambar, dan cerita yang mudah dibaca yang dibuat secara khusus untuk anak-anak. Sedangkan dongeng, musikal, fabel, lagu rakyat, dan sejenisnya dianggap sebagai material primer tambahan.

Dari pengertian tersebut diatas, dapat ditegaskan bahwa buku anak adalah buku yang memiliki tingkat baca sesuai dengan usia anak yang ditunjang dengan beberapa ilustrasi untuk menghibur atau mendidik anak.

Kategori Buku Anak

Menurut Anderson (2006:84-89) buku bacaan anak dikelompokkan menjadi enam kategori, yaitu: a) Buku bergambar prasekolah (pengenalan konsep seperti huruf, angka, warna dan sebagainya, buku dengan kalimat yang berirama dan berulang, buku bergambar tanpa kata-kata). b) Sastra tradisional (mitos, dongeng, cerita rakyat, legenda, sajak). c) Fiksi (fantasi, fiksi modern, fiksi sejarah). d) Biografi dan autobiografi. e) Ilmu pengetahuan. f) Puisi dan syair,

Elemen Buku Anak

Hal yang terpenting dalam sebuah karya seni dalam buku adalah ilustrasi, kesatuan cerita, desain dan visual. Dalam sebuah buku, ilustrasi dan desain cerita harus saling terhubung. Menurut Wijaya (2013) elemen-elemen dari buku cerita tersebut adalah sebagai berikut: a) *Unity* (Kesatuan) Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menciptakan keteraturan pada tata rupa. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur telah memiliki hubungan, maka kesatuan telah tercapai. b) *Balance* (Keseimbangan) Keseimbangan diperlukan agar karya seni mempunyai nilai. c) *Proportion* (Proporsi) Proporsi berarti prinsip-prinsip dasar yang mengatur keserasian suatu karya. d) *Rhythm* (Irama) Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan berulang. Prinsip irama adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur rupa. e) *Domination* (Dominasi) Dominasi juga berarti pengunggulan. Dalam desain, dominasi memiliki unsur yang istimewa dan

menarik. Fungsinya adalah untuk menarik perhatian dan memecah keteraturan jenis

Tipografi untuk anak-anak.

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan tertentu untuk menciptakan kesan dan membantu keterbacaan. Saat memilih jenis huruf untuk teks yang ditujukan bagi anak-anak, yang harus dipertimbangkan adalah :

- 1) Huruf yang sebaiknya digunakan adalah yang bentuknya sederhana dan mudah dibaca.
- 2) Tidak menggunakan tipografi yang baku (serif) karena hal ini akan membuat anak-anak kesulitan mengenali bentuk huruf.
- 3) Menggunakan ketebalan huruf yang lazim, jauhi bentuk yang sangat tipis (hairline weight) atau malah sangat tebal.
- 4) Jika menggunakan huruf miring, pastikan huruf-huruf tersebut juga tidak sulit dibaca, tidak terlalu tebal atau bergaya.
- 5) Pastikan ada cukup kontras antara jenis font dengan background. Jika akan memasukkan lebih dari satu paragraf dalam satu halaman, sebaiknya gunakan garis dan bukan sekadar jarak sebagai pemisah antar paragraf. Hal ini akan memberikan semacam rehat, baik kepada teks itu sendiri maupun pembacanya.
- 6) Kesempatan untuk berkreasi terletak pada judul. Font untuk judul atau pikiran utama dapat lebih variatif baik dalam gaya, warna dan tata letak, karena lebih sedikit menggunakan kata. Font yang dekoratif, berwarna-warni, dan tatanan yang melengkung atau tidak rata dapat digunakan untuk menarik minat dan menghibur anak-anak.

Anatomi Buku

Putra dalam Hasyim (2013) menyebutkan bahwa buku memiliki empat bagian yaitu sampul (cover), pendahulu (preliminaries), isi (*text matter*) dan penyudah (postliminaries). Berikut adalah penjelasan dari anatomi buku: 1) Sampul (Cover)

Sampul terdiri atas tiga bagian yaitu sampul depan, punggung buku dan sampul belakang. Sampul depan berisi judul buku, penulis, edisi dan nama penerbit. Punggung buku terdiri atas judul buku, nama penulis dan logo penerbit. Sedangkan sampul belakang buku berisi sinopsis, logo dan nama penerbit serta barcode. Berikut contoh gambar sampul dan bagian-bagiannya: 2) Pendahulu (preliminaries), Preliminaries berisi halaman judul, halaman *copyright*, halaman persembahan, kata pengantar, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar istilah. 3) Isi (*text matter*) Bagian ini terdiri atas pendahuluan (Introduction), Judul bab, subbab, tujuan pembelajaran (khusus buku teks untuk sekolah dan perguruan tinggi) dan penomoran bab, subbab. 4) Penyudah (postliminaries) Bagian ini terdiri atas daftar pustaka, daftar istilah atau glosarium dan Index.

Unsur-Unsur Rupa

Adapun dalam membuat buku cerita bergambar memerlukan unsur-unsur rupa yang menunjang dalam visualisasi buku cerita bergambar yang harus diperhatikan saat pembuatan. Unsur-unsur rupa itu meliputi:

- 1) Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah (Sanyoto, 2009:9). Ciri utama sebuah titik ialah ukurannya kecil, dan rautnya sederhana. Raut titik atau ciri khas titik tergantung alat penyentuh yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik. Paling umum adalah titik rautnya bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi.
- 2) Garis menurut Sunaryo (2002:7) mengemukakan bahwa sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (a) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah, (b) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna, (c) sifat atau kualitas yang melekat pada obyek lanjar/memanjang.

- 3) Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut ruang dwimatra (Sanyoto, 2009:117).
- 4) Ruang adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi, yakni panjang, lebar dan tebal, yang merupakan bentuk wungkul yang bisa diraba (Sanyoto, 2009:127). Sunaryo (2002:21) mengemukakan bahwa dalam desain dwimatra atau bentuk dua dimensi ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar dan rata, atau seolah jeluk, berkesan trimatra, terdapat kesan jauh dan dekat, yang lazim disebut kedalaman (*depth*). Kedalaman merupakan ruang ilusif, bukan ruang nyata, sebagaimana ruang yang kita rasakan dalam cermin.
- 5) Tekstur ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:17). Secara tampilan, tekstur dibagi menjadi tekstur nyata dan tekstur semu.
- 6) Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua obyek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu warna menjadi unsur penting dalam ungkapan seni rupa dan desain (Sunaryo, 2002:12). Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna additive dan subtractive. Additive adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan warna subtractive adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok additive ialah merah, hijau, biru, dalam komputer disebut warna RGB. Warna pokok subtractive menurut teori adalah sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*), dalam komputer disebut warna model CMY (Sanyoto, 2009:16).
- 7) Gelap Terang\Unsur gelap terang juga disebut nada/unsur cahaya. Unsur gelap terang dimanfaatkan untuk memperkuat bentuk atau kesan tiga dimensi, mengiluskan atau kesan kedalaman ruang, jauh dan dekat, menciptakan kontras atau susunan tertentu.

Prinsip-prinsip Dalam Penyusunan Desain Ilustrasi Buku *Papercraft*

Dalam mengorganisasikan bentuk, perupa atau desainer menggunakan apa yang disebut dengan prinsip-prinsip desain, yakni cara atau asas yang mempedomani bagaimana mengatur, menata unsur-unsur rupa dan mengkombinasikannya dalam menciptakan bentuk karya, sehingga mengandung nilai-nilai estetis, atau dapat membangkitkan pengalaman rupa yang menarik (Sunaryo, 2002:6). Prinsip-prinsip desain tersebut adalah :

- 1) Keseimbangan / *Balance* secara umum dapat didefinisikan sebagai nilai yang muncul dari susunan bagian-bagian dalam satu kesatuan yang memberikan perasaan kesetimbangan atau kesebandingan (Wallschelaeger, 1992:373). Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Kusrianto, 2007:38). Keseimbangan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu keseimbangan simetri dan asimetri. Keseimbangan simetri tercapai jika adanya kesamaan ukuran unsur visual yang dimunculkan. Keseimbangan asimetri tercapai tidak berdasarkan keadaan yang serba sama, melainkan permainan untuk mengimbangi bentuk yang lebih intensitas warna.
- 2) Kesatuan / *Unity*, Kesatuan dapat diartikan sebagai kondisi keberadaan susunan elemen visual untuk mencapai keselarasan (Wallschelaeger, 1992:373). Kesatuan terjadi jika semua komponen-komponen visual mempunyai sifat-sifat yang sama. Sebagai contoh, garis-garis yang terdapat pada suatu bidang mempunyai sifat lengkung maka bidang lain pun terdapat bidang mempunyai unsur garis lengkung.

Lain halnya jika adanya penambahan perbedaan misalnya garis tegas akan menjadi sebuah komposisi komplementer. Pertimbangan tersebut menjadi strategi lain dalam menerapkan komposisi.

- 3) Keselarasan / *Harmony* Menurut Wallschelaeger (1992:373) keselarasan dapat didefinisikan sebagai ketetapan keberaturan visual atau hubungan kualitas visual antara elemen-elemen visual dalam satu komposisi. Penilaian keselarasan atau harmony tergantung pada kepekaan dan indrawi.
- 4) Kesebandingan / *Proportion* Sistem proporsional merupakan hubungan visual dari ukuran, shape, dan kuantitas dari bagian-bagian terhadap keseluruhannya (Wallschelager, 1992:220). Keseimbangan dan keselarasan dapat diperoleh dengan baik maka dapat memenuhi nilai komposisi dengan baik. Proporsi diperoleh melalui sistem perbandingan 1 : 2 atau a : b.
- 5) Irama / *Rhythm* dibentuk melalui perulangan dan penyusunan elemen komposisi dalam pola tertentu. Irama dapat ditangkap dengan jelas apabila susunan dari perulangannya sudah memiliki arah yang jelas.
- 6) Dominasi merupakan penonjolan bagian dari keseluruhan agar tidak terkesan monoton. Dominasi biasanya ditampilkan secukupnya saja bila terlalu berlebihan nantinya akan muncul ketidakteraturan yang mengganggu unsur visual yang lainnya.

Pengertian Ilustrasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:372), ilustrasi adalah: (1) gambar untuk memperjelas isi buku, karangan, (2) gambar, desain atau diagram untuk menghias (misalnya halaman sampul), (3) keterangan (penjelas) tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya. Meyer (dalam Muharrar, 2003) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut. Kusmiyati (dalam Marhendra, 2010) berpendapat bahwa ilustrasi gambar adalah

gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita.

Sedangkan menurut Sudarman (2015:5), ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk menjelaskan, memperindah, dan menerangkan sebuah naskah. Selain itu, fungsi lain dari ilustrasi adalah sebagai pelepas lelah dalam membaca sebuah naskah. Hal ini dapat berlaku apabila ilustrasi diletakkan di bagian tengah suatu naskah. Teknik yang digunakan dalam membuat ilustrasi antara lain dengan menggunakan tangan (*hand drawing*), fotografi, atau komputer.

Menurut Milton (dalam Salam: 4), ilustrasi tidak berdiri sendiri sebagaimana dengan lukisan. Ilustrasi senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain yaitu ide yang tertulis. Sebuah ilustrasi harus menampilkan secara visual sesuatu yang telah dinyatakan dengan kata-kata. Sedangkan menurut Mayer (dalam Muharrar, 2003:2), definisi ilustrasi adalah gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut.

Dari pernyataan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berhubungan/ menyertai teks untuk menampilkan secara visual sesuatu yang telah dinyatakan dalam kata-kata sehingga dapat memperjelas teks/ kata-kata tersebut. Selain itu, fungsi ilustrasi adalah untuk menjelaskan, memperindah, menerangkan sebuah naskah, dan pelepas lelah dalam membaca sebuah naskah.

Ilustrasi Buku Anak

Kebutuhan akan ilustrasi pada buku-buku yang secara khusus ditulis untuk anak-anak, merangsang lahirnya sebuah jenis baru ilustrasi yaitu ilustrasi buku anak. Buku anak yang memerlukan ilustrasi antara lain adalah buku dongeng binatang, dongeng tukang sihir, atau buku non fiksi seperti buku bumi, sejarah, ilmu hayat, dan sebagainya (Muharrar, 2003: 19).

Ilustrasi untuk anak seyogyanya bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin

tahu, dan kepekaan artistiknya. Pendekatan yang kreatif dan segar dari ilustrasi untuk anak-anak menempatkannya pada posisi yang unik dalam dunia ilustrasi. Penerapan gaya personifikasi, fantasi, dan transformatif seringkali digunakan untuk menciptakan gambar ilustrasi untuk keperluan buku anak (Muharrar, 2003: 19).

Ilustrasi dibuat pada buku anak karena anak butuh bahasa visual. Gambar-gambar dan tulisan akan mengeksplorasi imajinasi anak. Selain itu, gambar ilustrasi juga membantu anak memvisualisasi cerita ketika anak tidak mengerti beberapa kata. Dengan demikian, ilustrasi dapat membantu anak untuk menangkap maksud cerita (<http://nourabooks.co.id/mengapa-buku-anak-harus-bergambar/>).

Paper Craft

Oka (2011), menyatakan bahwa *papercraft* merupakan turunan dari seni melipat kertas seperti origami, sedangkan origami adalah proses pembuatan kertas dengan melipat kertas tanpa menggunakan lem tetapi dalam pembuatan *papercraft* ada menyangkut menggunting kertas, menempel kertas dan melipat kertas. Setiap kertas yang telah digunting kemudian di lipat dan di rekatkan menggunakan lem. *Papercraft* lebih populer di negara Eropa dan Jepang di bandingkan di Amerika Serikat. Awalnya *papercraft* ini di cetak di majalah pada abad ke 20 yang di namakan *Card modeling*. Masa awalnya *papercraft* adalah sebuah gambar atau poster dalam majalah yang mengharuskan pembeli harus melipat dan menggunting. Popularitas *papercraft* juga di mulai sejak perang dunia ke II dimana kertas pada saat itu tidak ada batasan dalam produksinya. Pada tahun 1941, Inggris menerbitkan 100 model yang berbeda dan sangat populer termasuk *papercraft* arsitektur, kapal laut, dan pesawat.

Selain sebagai hiasan rumah, fungsi *papercraft* ternyata juga bisa untuk meningkatkan kreatifitas anak. Selain itu, *papercraft* juga melatih kesabaran serta tingkat kontrol emosi dan melatih tingkat stress. Semakin sering mengerjakan *papercraft* maka

semakin kreatif pikiran dan semakin terjaganya kestabilan emosi anak.

Papercraft ada yang memodelkan tokoh-tokoh atau karya asli buatan orang Indonesia sendiri, ada juga *papercraft* yang sengaja di modelkan secara lucu atau bahkan aneh dan unik yang sengaja di buat agar berbeda dengan bentuk / model yang lain yang bertujuan untuk menarik wisatawan lokal & dunia.

Desain *papercraft* dapat dibuat dengan menggunakan beberapa program komputer seperti, 3D MAX, google sketchup, dan sebagainya. Sedangkan untuk membuat *papercraft* dapat menggunakan beberapa alat sebagai berikut: a) Cutter/Gunting, bagi para pemula biasanya memotong pola menggunakan gunting, akan tetapi bentuk yang dihasilkan kurang rapi. Biasanya yang sudah profesional menggunakan cutter agar hasil pola yang dipotong lebih rapi. b) Penggaris, Penggaris digunakan untuk membantu melipat/ membantu memotong pola bagi yang belum mahir memakai cutter. c) Tusuk gigi, digunakan untuk membantu memoles lem yang susah dijangkau jari. d)Kertas, kertas yang digunakan untuk mencetak pola adalah kertas 100 gr/buffalo putih/kertas foto, agar *papercraft* yang dihasilkan lebih kokoh. e) Lem, lem yang digunakan menggunakan lem UHU, karena cocok untuk media kertas. Kategori *papercraft* menurut Joe-*Papercraft* (2012), meski sampai detik ini belum ada pengkategorian yang baku mengenai *papercraft* sendiri. Akan tetapi origami tidak termasuk kedalam kategori *papercraft*. Sebenarnya origami pun bisa dikategorikan sebagai *papercraft*, tetapi yang dibahas disini adalah 3D *papercraft*, maka origami yang merupakan *papercraft* 2D/semi-3D tidak dimasukkan.

Hewan Langka

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), hewan langka atau satwa langka adalah binatang yang tinggal sedikit jumlahnya dan perlu dilindungi. Hewan atau satwa langka adalah organisme yang sangat sulit dicari karena jumlahnya yang sedikit. Istilah ini dapat digunakan untuk binatang ataupun tanaman,

yang bisa dikategorikan "genting" atau "spesies terancam". Pengkategorian spesies langka bisa dilakukan oleh suatu lembaga seperti pemerintah suatu negara ataupun provinsi. Namun, istilah ini sering digunakan tanpa memiliki batas kriteria yang spesifik. Umumnya hanya digunakan dalam diskusi ilmiah. Konsep kelangkaan dapat terjadi dari sedikitnya jumlah suatu organisme di seluruh dunia, biasanya kurang dari 10.000; namun konsep ini juga dipengaruhi oleh sempitnya area endemik dan/atau habitat yang terfragmentasi. Spesies yang dalam bahaya atau rentan, namun tidak dikategorikan langka, misalnya, memiliki populasi berjumlah besar dan tersebar namun jumlahnya terus berkurang dengan cepat dan diperkirakan akan punah. Spesies langka umumnya dipertimbangkan terancam jika spesies itu memiliki ketidakmampuan dalam jumlah populasi yang kecil untuk mengembalikan populasinya secara alami ke jumlah semula.

Secara umum penyebab utama penurunan populasi spesies adalah aktivitas manusia. Disadari atau tidak, lahan yang kita tempati, makanan, pakaian, bahan bakar, dan barang-barang yang kita beli, serta sampah yang kita hasilkan berkontribusi menjadi penyebab punah atau berkurangnya populasi spesies (<https://www.wwf.or.id/program/spesies/>).

Jenis jenis hewan langka di indonesia yang terekap di WWF adalah: 1) Badak jawa. 2) Badak sumatra. 3) Harimau seumatera 4) Orangutan sumatra. 5) Gajah sumatara. 6) Gajah kalimantan. 7) Orang utan kalimantan. 8) Penyu 9) Kanguru pohon

METODE BERKARYA

Media

Media adalah bahan, alat, dan teknik, yang bisasa digunakan dalam pembuatan karya seni. Media yang digunakan pada proses berkarya buku cerita bergambar ini terdiri atas :

Bahan

Pada pembuatan karya bahan yang digunakan adalah Art paper dengan jenis kertas CTS. Kertas CTS adalah kebalikan dari kertas HVS.

Permukaan kertas ini licin dan mengkilap pada kedua sisinya. Tetapi kertas jenis ini kurang bagus untuk kegiatan tulis menulis. Hal ini dikarenakan kertas ini mempunyai daya serap yang rendah sehingga tinta agak sulit mengering.

Pada kertas CTS ini ketebalan yang digunakan adalah 150 gsm dan digunakan sebagai bahan untuk mencetak template *papercraft* serta untuk mencetak halaman buku yang akan di pameran.

Alat

Berbagai alat yang digunakan dalam pembuatan karya buku dengan variasi *papercraft* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mouse Genius, mouse Genius adalah alat yang digunakan untuk membuat gambar secara digital. Penulis menggunakan mouse genius ini karena pegangan dan sensitivitas nyaman serta harga terjangkau.
- 2) Printer, alat pencetak gambar dan tulisan. Alat ini digunakan dalam mencetak gambar yang telah diolah menggunakan progam Adobe Illustrator CC 2017. 3)
- 3) Smartphone, smartphone ini disambungkan ke leptop dan komputer di gunakan untuk mencari referensi di internet.
- 4) Flashdisk 8 Gb, flashdisk adalah alat yang digunakan sebagai tempat penyimpanan data, sehingga memudahkan dalam pengiriman data antara perangkat computer
- 5) *Hardware* (perangkat keras) Personal Computer (PC)
- 6) *Software* (perangkat lunak) a) Adobe Illustrator Cs 6, Adobe Illustrator adalah perangkat lunak yang di buat oleh perusahaan Adobe System, dikhususkan untuk pembuatan gambar berjenis vector. b) *Pepakura*, sebuah software yang digunakan untuk memudahkan kita untuk membuat *papercraft*, karena software dapat di aplikasikan dengan mudah. c) Google sketchup, Software ini digunakan untuk mendesain bentuk dari *papercraft* itu sendiri. Kemudian yang akan di masukkan kedalam software *pepakura*.

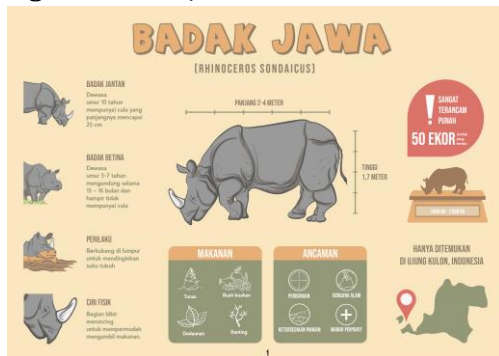
Teknik berkarya

Teknik berkarya buku anak dengan variasi *papercraft* dilakukan dengan beberapa tahapan. Mulai dari pembuatan sketsa menggunakan pensil di atas kertas. Kemudian secara khusus ilustrasi fragmen-fragmen dari hewan langka akan di visualisasikan dengan teknik vektor.

Gambar vektor adalah gambar yang menggunakan poligon untuk membuat gambar pada komputer grafis. Pada dasarnya, gambar vektor menggunakan vektor. Lokasi-lokasi pada vektor dinamakan control points atau nodes. Setiap posisi ini memiliki posisi yang pasti berdasarkan sumbu x dan y dari bidang kerja dan menentukan arah jalan. Setiap alur pada vektor bisa ditambahkan atribut, termasuk ketebalan garis, bentuk, kurva, warna garis, dan warna isi. (Kaufman,1993-78).

ANALISI KARYA

Infografis Badak Jawa



Halaman : Infografis Badak Jawa
 Ukuran : 21 x 29 cm
 Jenis : Halaman Infografis
 Media : Digital print, kertas *cts* 150 *gsm*
 Tahun : 2018

Deskripsi Karya

Karya terdiri dari objek utama berupa Badak Jawa yang digambarkan dengan warna abu abu, pada bagian kiri menampilkan ciri-ciri fisik dari Badak Jawa jantan dan betina, perilaku, dan ciri fisik secara umum dengan bentuk gambar yang ditampilkan sebagian bentuk dari badak tersebut. Pada bagian bawah karya terdapat infografis mengenai makanan

dan ancaman yang menyebabkan terancamnya populasi Badak Jawa yang digambarkan dengan warna hijau dan teks berwarna putih. Pada bagian kanan bawah karya terdapat peta persebaran Badak Jawa, peta gambarkan dengan warna hijau pastel. Pada karya tersebut memiliki warna *background* kuning kecokelatan.

Analisis Karya

Pada aspek estetis, karya pada infografis Badak Jawa memiliki unsur garis vertikal, horizontal, garis organis, dan geometris. Garis organis secara nyata dapat diamati pada setiap bagian badan dan tubuh dari ilustrasi Badak Jawa, yaitu pada bagian cula, telinga, kaki, perut, dan pada bagian ekor. Garis horizontal membentang sepanjang bagian atas tubuh dari ilustrasi Badak Jawa, dan garis vertikal terdapat pada bagian kanan ilustrasi Badak Jawa.

Raut/bentuk yang terdapat dalam karya dapat diamati pada setiap bagian ilustrasi Badak Jawa, yang terbentuk dari raut organis pada bagian kaki, kepala, cula, dan badan. Raut geometris terdapat pada bagian infografis makanan dan ancaman yang menyebabkan Badak Jawa terancam punah. Pada bagian infografis ini terdapat raut geometris yakni bentuk persegi dan lingkaran.

Pada aspek komunikasi, halaman infografis menampilkan Badak Jawa. Permainan warna gelap terang diberikan supaya terdapat efek dimensi ruang. Keceriaan selalu ditampilkan pada buku ini dari segi garis, gambar ilustrasi, dan pewarnaan. Unsur garis yang digunakan yaitu lengkung dan lurus tanpa menampilkan sudut. Gambar ilustrasi yang digunakan adalah *bitmap* supaya lebih terlihat ceria, lucu, dan tidak membosankan. Warna yang digunakan adalah warna-warna *soft* agar pengguna mudah tertarik untuk melihat dan membacanya.

Warna yang dapat diamati dari karya tersebut yaitu warna abu-abu pada bagian badan Badak Jawa, warna hijau terdapat pada bagian infografis makanan, ancaman, dan pada bagian peta. Warna merah terdapat pada bagian infografis jumlah Badak Jawa sebagai *background* dari teks yang berwarna putih.

Background digambarkan dengan warna pastel yakni kuning kecokelatan dan menjadi warna yang mendominasi karya. Dalam *background* ini mengambil warna *nature* untuk mengambil tema alam. Objek utama berupa gambar Badak Jawa yang posisinya diletakan dibagian tengah sehingga menjadi *center of interest* dalam karya tersebut.

Pada aspek kinetik, teks dalam karya tersebut menggunakan *font Agent Orange* yang terdapat pada judul karya yakni “Badak Jawa” yang diletakan pada posisi tengah dengan warna jingga kecokelatan yang mempunyai warna coklat tua untuk ketebalan luar, teks dengan rata kiri terdapat pada bagian sisi kiri karya yang bertujuan untuk memberi penjelasan infografis mengenai Badak Jawa dengan pemilihan warna coklat pada bagian sub judul menggunakan *font Bebas Neue* dan teks berwarna hijau menggunakan *font Colvetica Rg* untuk penjelasan.

4.1.9 Badak Jawa



Halaman : Infografis Badak Jawa
 Ukuran : 21 x 29 cm
 Jenis : Halaman Infografis
 Media : *Digital print*, kertas *cts*
 Tahun : 2018

Deskripsi Karya

Karya terdiri dari beberapa teks yang diletakan pada bagian tengah atas karya, pada bagian bawah teks terdapat ilustrasi Badak Jawa yang digambarkan dengan warna coklat gelap pada bagian kanan, dan pada bagian kiri terdapat ilustrasi peta yang menunjukkan tempat perlindungan dari Badak Jawa. Pada bagian bawah karya terdapat ilustrasi peta yang menunjukkan tempat perlindungan Badak Jawa

dengan ukuran ilustrasi peta yang lebih besar jika dibandingkan iustrasi peta pada bagian atasnya. Ilustrasi peta digambarkan dengan warna hijau, dan latar belakang karya digambarkan dengan warna kuning kecokelatan.

Analisis Karya

Pada aspek Estetis., karya pada *ilustrasi* tempat perlindungan Badak Jawa memiliki unsur garis vertikal, horizontal, garis organis, dan geometris. Garis organis secara nyata dapat diamati pada setiap bagian badan dan tubuh dari ilustrasi Badak Jawa, yaitu pada bagian cula, telinga, kaki, perut, dan pada bagian ekor. Pertemuan garis vertikal dan horizontal membentuk garis geometris yakni persegi yang mengelilingi bentuk objek ilustrasi Badak Jawa dan peta ilustrasi tempat perlindungan Badak Jawa. Raut organis dapat diamati pula pada bentuk ilustrasi peta perlindungan Badak Jawa.

Raut/bentuk yang terdapat dalam karya dapat diamati pada setiap bagian ilustrasi Badak Jawa, yang terbentuk dari raut organis pada bagian kaki, kepala, cula, dan badan. Bangun geometris terbentuk dari pertemuan garis vertikal dan horizontal pada bagian kanan dan kiri karya. Raut organis terbentuk dari ilustrasi peta tempat perlindungan Badak Jawa.

Dominsi terletak pada objek ilustrasi Badak Jawa yang diletakan pada posisi tengah atas. Ilustrasi Badak Jawa dibuat lebih menonjol dengan adanya warna gelap yang kuat jika dibandingkan dengan warna latar belakang yang cenderung lebih terang. Keseimbangan yang terbentuk dari karya yaitu keseimbangan asimetris, karena pada bagian kanan, kiri, atas, dan bawah memiliki komposisi susunan yang berbeda namun tetap mempertimbangkan kesatuan unsur satu sama lain dengan komposisi rupanya.

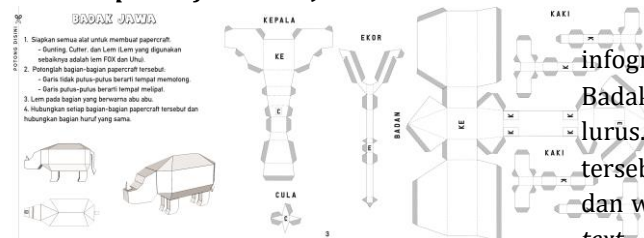
Pada aspek komunikasi, halaman infografis menampilkan Badak Jawa dan tempat pelestariannya. Permainan warna gelap terang diberikan supaya terdapat efek dimensi ruang. Keceriaan selalu ditampilkan pada buku ini dari segi garis, gambar ilustrasi, dan pewarnaan. Unsur garis yang digunakan yaitu lengkung dan lurus tanpa menampilkan sudut. Gambar ilustrasi yang digunakan adalah *bitmap* supaya

lebih terlihat ceria, lucu, dan tidak membosankan. Warna yang digunakan adalah warna-warna *soft* agar pengguna mudah tertarik untuk melihat dan membacanya.

Warna yang dapat diamati dari karya tersebut yaitu warna abu-abu pada bagian badan Badak Jawa, warna hijau terdapat pada bagian ilustrasi peta baik yang terdapat pada bagian atas maupun pada bagian bawah. *Background* diambil dari warna *natur* atau alam yang digambarkan dengan warna pastel yakni kuning kecokelatan dan menjadi warna yang mendominasi karya.

Pada aspek kinetik, teks judul dalam karya tersebut menggunakan *font Bebas Neue* terdapat pada bagian tengah karya yang bertujuan memberikan kesan keseimbangan simetris pada teks, teks juga terdapat pada bagian bawah ilustrasi peta yang menjelaskan lokasi lebih rinci mengenai tempat perlindungan Badak Jawa yang menggunakan *Font Fontastique Fontastique*. Teks berwarna jingga kecokelatan, selaras dengan warna latar belakang yang memiliki warna kuning kecokelatan sehingga tidak menimbulkan kontras yang tinggi. Pada bagian bawah karya terdapat halaman yang diletakan di posisi tengah sehingga memberikan kesan adanya keseimbangan simetris.

4.1.10. Papercraft Badak Jawa



Halaman : *Papercraft* Badak Jawa
 Ukuran : 21 x 29 cm
 Jenis : Halaman *Template Papercraft*
 Media : Digital print, kertas *cts*
 Tahun : 2018

Deskripsi Karya

Karya terdiri dari beberapa tulisan yang menjelaskan proses pembuatan *papercraft* Badak Jawa pada bagian kiri atas. Pada bagian kiri bawah terdiri dari bentuk-bentuk gambar *papercraft* dari proses penyusunan bentuknya

hingga bentuk penyelesaiannya. Pada bagian kanan karya terdiri dari garis-garis tegas dan garis putus-putus untuk membentuk tiap bagian badan dan tubuh karya *papercraft*, bagian-bagian tersebut terdiri dari kepala, ekor, badan, kaki, dan cula. *Background* digambarkan dengan warna putih polos, sedangkan tulisan berwarna hitam.

Analisis Karya

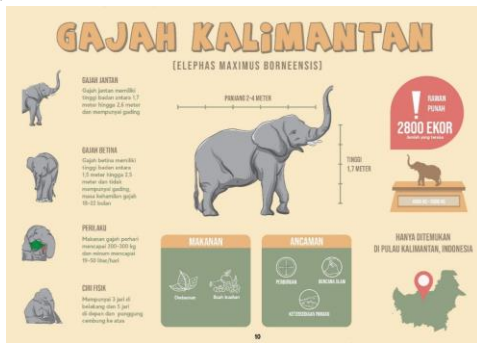
Pada aspek estetis, karya *template* Badak Jawa terdiri dari dominasi garis-garis yang tegas, terbentuk dari garis-garis lurus yang terbentuk secara vertikal, horizontal dan diagonal. Terdapat pula garis putus-putus yang terbentuk secara vertikal, horizontal, dan diagonal. Garis-garis tersebut dapat diamati pada bagian *template* kepala, ekor, badan, kaki, dan cula.

Ruang terbentuk dari adanya garis-garis vertikal, horizontal, dan diagonal baik terbentuk dari garis lurus maupun garis putus-putus yang membentuk objek badan dari Badak Jawa. Dominasi terletak pada bagian objek Badak Jawa yang utuh, diletakan pada bagian kiri bawah. Keseimbangan yang terbentuk dari karya tersebut yaitu keseimbangan asimetris, karena pada bagian kanan, kiri, atas dan bawah memiliki ketidaksamaan satu sama lain dengan tetap memperhatikan kesatuan antara unsur dan komposisi rupanya.

Pada aspek komunikasi, halaman infografis menampilkan *Template Papercraft* Badak Jawa. Unsur garis yang digunakan yaitu lurus. Warna yang dapat diamati dari karya tersebut yaitu warna putih sebagai *background* dan warna hitam sebagai warna *line* dan warna *text*.

Pada aspek kinetik, bagian kiri atas karya didominasi oleh teks dengan *Font Bebas Neue* yang diberi warna hitam, sehingga kontras dengan latarbelakang yang digambarkan dengan warna putih polos. Pada bagian kiri bawah karya terdiri dari bangun datar yang terbentuk dari garis-garis lurus dan garis putus-putus.

Gajah Kalimantan



Halaman : Gajah Kalimantan
 Ukuran : 21 x 29 cm
 Jenis : Infografis Gajah Kalimantan
 Media : Digital print, kertas *cts*
 Tahun : 2018

Deskripsi Karya

Karya terdiri dari objek utama berupa Gajah Kalimantan yang digambarkan dengan warna abu abu tua, pada bagian kiri menampilkan ciri-ciri fisik dari Gajah Kalimantan jantan dan betina, perilaku, dan ciri fisik secara umum dengan bentuk gambar yang ditampilkan sebagian bentuk dari gajah tersebut. Pada bagian bawah karya terdapat infografis mengenai makanan dan ancaman yang menyebabkan terancamnya populasi Gajah Kalimantan yang digambarkan dengan warna hijau dan teks berwarna putih. Pada bagian kanan bawah karya terdapat peta persebaran Gajah Kalimantan, peta gambarkan dengan warna hijau pastel. Pada karya tersebut memiliki warna *background* kuning kecokelatan.

Analisis Karya

Pada aspek estetis, karya pada infografis Gajah Kalimantan memiliki unsur garis vertikal, horizontal, garis organis, dan geometris. Garis organis secara nyata dapat diamati pada setiap bagian badan dan tubuh dari ilustrasi Gajah Kalimantan yaitu pada bagian Belalai, telinga, kaki, perut, dan pada bagian ekor. Garis horizontal membentang sepanjang bagian atas tubuh dari ilustrasi Gajah Kalimantan, dan garis vertikal terdapat pada bagian kanan ilustrasi Gajah Kalimantan.

Raut/bentuk yang terdapat dalam karya dapat diamati pada setiap bagian ilustrasi

Gajah Kalimantan, yang terbentuk dari raut organis pada bagian kaki, kepala, gading dan badan. Raut geometris terdapat pada bagian infografis makanan dan ancaman yang menyebabkan Gajah Kalimantan terancam punah. Pada bagian infografis ini terdapat raut geometris yakni bentuk persegi dan lingkaran.

Pada aspek komunikasi Halaman infografis menampilkan Gajah Kalimantan. Permainan warna gelap terang diberikan supaya terdapat efek dimensi ruang. Keceriaan selalu ditampilkan pada buku ini dari segi garis, gambar ilustrasi, dan pewarnaan. Unsur garis yang digunakan yaitu lengkung dan lurus tanpa menampilkan sudut. Gambar ilustrasi yang digunakan adalah *bitmap* supaya lebih terlihat ceria, lucu, dan tidak membosankan. Warna yang digunakan adalah warna-warna *soft* agar pengguna mudah tertarik untuk melihat dan membacanya.

Warna yang dapat diamati dari karya tersebut yaitu warna abu-abu tua pada bagian badan Gajah Kalimantan, warna hijau terdapat pada bagian infografis makanan, ancaman, dan pada bagian peta. Warna merah terdapat pada bagian infografis jumlah Gajah Kalimantan sebagai latar belakang dari teks yang berwarna putih. Latar belakang digambarkan dengan warna pastel yakni kuning kecokelatan dan menjadi warna yang mendominasi karya, kontras dengan objek utama yang berupa gambar Gajah Kalimantan yang posisinya diletakan dibagian tengah sehingga menjadi *center of interest* dalam karya tersebut.

Pada aspek komunikasi, teks dalam karya tersebut menggunakan *font Agent Orange* yang terdapat pada judul karya yakni "Gajah Kalimantan" yang diletakan pada posisi tengah dengan warna jingga kecokelatan yang mempunyai warna cokelat tua untuk ketebalan luar, teks dengan rata kiri terdapat pada bagian sisi kiri karya yang bertujuan untuk memberi penjelasan infografis mengenai Gajah Sumatera dengan pemilihan warna cokelat pada bagian sub judul menggunakan *font Bebas Neue* dan teks berwarna hijau menggunakan *font Colvetica Rg* untuk penjelasan.

Infografis Gajah Kalimantan



Halaman : Gajah Kalimantan
Ukuran : 21 x 29 cm
Jenis : Tempat Perlindungan
Media : Digital print, kertas *cts*
Tahun : 2018

Deskripsi Karya

Karya terdiri dari beberapa teks yang diletakan pada bagian tengah atas karya, pada bagian bawah teks terdapat ilustrasi Gajah Kalimantan yang digambarkan dengan warna coklat gelap pada bagian kanan, dan pada bagian kiri terdapat ilustrasi peta yang menunjukkan tempat perlindungan dari Gajah Kalimantan. Pada bagian bawah karya terdapat ilustrasi peta yang menunjukkan tempat perlindungan Gajah Kalimantan dengan ukuran ilustrasi peta yang lebih besar jika dibandingkan iustrasi peta pada bagian atasnya. Ilustrasi peta digambarkan dengan warna hijau, dan latar belakang karya digambarkan dengan warna kuning kecoklatan.

Analisis Karya

Pada aspek estetis, karya pada *ilustrasi* tempat perlindungan Gajah Kalimantan memiliki unsur garis vertikal, horizontal, garis organis, dan geometris. Garis organis secara nyata dapat diamati pada setiap bagian badan dan tubuh dari ilustrasi Gajah Kalimantan, yaitu pada bagian gading, telinga, kaki, perut, dan pada bagian ekor. Pertemuan garis vertikal dan horizontal membentuk garis geometris yakni persegi yang mengelilingi bentuk objek ilustrasi Gajah Kalimantan dan peta ilustrasi tempat perlindungan Gajah Kalimantan. Raut organis dapat diamati pula pada bentuk ilustrasi peta perlindungan Gajah Kalimantan.

Raut/bentuk yang terdapat dalam karya dapat diamati pada setiap bagian ilustrasi Gajah Kalimantan, yang terbentuk dari raut organis pada bagian kaki, kepala, cula, dan badan. Bangun geometris terbentuk dari pertemuan garis vertikal dan horizontal pada bagian kanan dan kiri karya. Raut organis terbentuk dari ilustrasi peta tempat perlindungan Gajah Kalimantan.

Dominsi terletak pada objek ilustrasi Gajah Kalimantan yang diletakan pada posisi tengah atas. Ilustrasi Gajah Kalimantan dibuat lebih menonjol dengan adanya warna gelap yang kuat jika dibandingkan dengan warna latar belakang yang cenderung lebih terang. Keseimbangan yang terbentuk dari karya yaitu keseimbangan asimetris, karena pada bagian kanan, kiri, atas, dan bawah memiliki komposisi susunan yang berbeda namun tetap mempertimbangkan kesatuan unsur satu sama lain dengan komposisi rupanya.

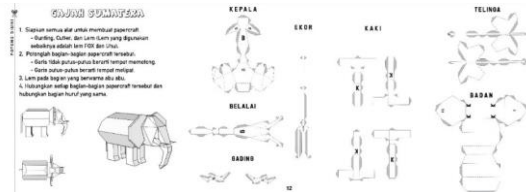
Pada aspek komunikasi, halaman infografis menampilkan Gajah Kalimantan dan tempat pelestariannya. Permainan warna gelap terang diberikan supaya terdapat efek dimensi ruang. Keceriaan selalu ditampilkan pada buku ini dari segi garis, gambar ilustrasi, dan pewarnaan. Unsur garis yang digunakan yaitu lengkung dan lurus tanpa menampilkan sudut. Gambar ilustrasi yang digunakan adalah *bitmap* supaya lebih terlihat ceria, lucu, dan tidak membosankan. Warna yang digunakan adalah warna-warna *soft* agar pengguna mudah tertarik untuk melihat dan membacanya.

Warna yang dapat diamati dari karya tersebut yaitu warna abu muda pada bagian badan Gajah Kalimantan, warna hijau terdapat pada bagian ilustrasi peta baik yang terdapat pada bagian atas maupun pada bagian bawah. Latarbelakang digambarkan dengan warna pastel yakni kuning kecokelatan dan menjadi warna yang mendominasi karya.

Pada aspek kinetik, teks judul dalam karya tersebut menggunakan *font Bebas Neue* terdapat pada bagian tengah karya yang bertujuan memberikan kesan keseimbangan simetris pada teks, teks juga terdapat pada bagian bawah ilustrasi peta yang menjelaskan lokasi lebih rinci mengenai tempat perlin-

dungan Gajah Kalimantan yang menggunakan *Font Fontastique Fontastique*. Teks berwarna jingga kecoklatan, selaras dengan warna latar belakang yang memiliki warna kuning kecoklatan sehingga tidak menimbulkan kontras yang tinggi. Pada bagian bawah karya terdapat halaman yang diletakan di posisi tengah sehingga memberikan kesan adanya keseimbangan simetris.

Papercraft Gajah Kalimantan



Gambar 19: *Template Gajah Kalimantan*

Halaman	: Gajah Kalimantan
Ukuran	: 40 x 29 cm
Jenis	: Halaman <i>Template Papercraft</i>
Media	: Digital print, kertas <i>cts</i>
Tahun	: 2018

Deskripsi Karya

Karya terdiri dari beberapa tulisan yang menjelaskan proses pembuatan *papercraft* Gajah Kalimantan pada bagian kiri atas. Pada bagian kiri bawah terdiri dari bentuk-bentuk gambar *papercraft* dari proses penyusunan bentuknya hingga bentuk penyelesaiannya. Pada bagian kanan karya terdiri dari garis-garis tegas dan garis putus-putus untuk membentuk tiap bagian badan dan tubuh karya *papercraft*, bagian-bagian tersebut terdiri dari kepala, ekor, badan, kaki, dan gading. *Background* digambarkan dengan warna putih polos, sedangkan tulisan berwarna hitam.

Analisis Karya

Pada aspek estetis, karya *template* Gajah Kalimantan terdiri dari dominasi garis-garis yang tegas, terbentuk dari garis-garis lurus yang terbentuk secara vertikal, horizontal dan diagonal. Terdapat pula garis putus-putus yang terbentuk secara vertikal, horizontal, dan diagonal. Garis-garis tersebut dapat diamati pada bagian *template* kepala, ekor, badan, kaki, dan gading. Pada bagian kiri atas karya didominasi oleh teks dengan *Font Bebas Neue*

yang diberi warna hitam, sehingga kontras dengan latarbelakang yang digambarkan dengan warna putih polos. Pada bagian kiri bawah karya terdiri dari bangun datar yang terbentuk dari garis-garis lurus dan garis putus-putus.

Ruang terbentuk dari adanya garis-garis vertikal, horizontal, dan diagonal baik terbentuk dari garis lurus maupun garis putus-putus yang membentuk objek badan dari Gajah Kalimantan. Dominasi terletak pada bagian objek Gajah Kalimantan yang utuh, diletakan pada bagian kiri bawah. Keseimbangan yang terbentuk dari karya tersebut yaitu keseimbangan asimetris, karena pada bagian kanan, kiri, atas dan bawah memiliki ketidaksamaan satu sama lain dengan tetap memperhatikan kesatuan antara unsur dan komposisi rupanya.

Pada aspek komunikasi, halaman infografis menampilkan *Template Papercraft* Gajah Kalimantan. Unsur garis yang digunakan yaitu lurus. Warna yang dapat diamati dari karya tersebut yaitu warna putih sebagai background dan warna hitam sebagai warna *line* dan warna *text*.

Pada aspek kinetik, bagian kiri atas karya didominasi oleh teks dengan *Font Bebas Neue* yang diberi warna hitam, sehingga kontras dengan latarbelakang yang digambarkan dengan warna putih polos. Pada bagian kiri bawah karya terdiri dari bangun datar yang terbentuk dari garis-garis lurus dan garis putus-putus.

SIMPULAN

Proyek studi ini menghasilkan buku anak dengan variasi *papercraft*. Tampilan visual buku ini menggunakan warna-warna yang beragam menyesuaikan dengan karakteristik hewan langka. Komposisi dan penataan ruang pada tiap infografis dan *papercraft* berbeda satu dengan yang lain, untuk kinetik *papercraft* utama dibuat simetri, sedangkan untuk tampilan *papercraft* lainnya menggunakan komposisi asimetri karena banyak bagian kecil yang harus disusun. Jenis huruf yang digunakan pada halaman cover adalah huruf-huruf dengan perpaduan garis geometris dan organik

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, N. 2006. *Elementary Children's Literature: The Basic for Teachers and Parents*. Virginia : Pearson.
- Azad, F. 2010. *Ayo, Membuat Papertoy Cerita Rakyat*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Budiman, A. 2014. Pelaksanaan Perlindungan Satwa Langka Berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya (Studi Di Seksi Konservasi Wilayah I Surakarta Balai Konservasi Sumber Daya Alam Jawa Tengah). *GEMA*. XXVI/48/ Februari - Juli 2014 pp. 1372-1380.
- Hardjasoemantri, K. 1990. *Aspek hukum peran masyarakat serta masyarakat dalam pengelolaan lingkungan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hasyim, L.A.P. 2013. Kajian peranan visual sebagai panduan remaja untuk menjaga kesehatan dalam media buku. *Jurnal Rupa Rupa*, 2(2), pp 161-172.
- J. Matakupan. 1993. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud.
- Kaufman, A. 1993. *Rendering, Visualization and Rasterization Hardware*. Germany: Springer Verlag.
- Karya Tulis Ilmiah, 2011. *Habitat dan Tingkah Laku Penyu*. Indonesia. Diambil dari <https://karyatulisilmiah.com/habitat-dan-tingkah-laku-penyu/>
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- Rusli, Lutan. 2001. *Azaz - Azaz Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta
- Muharrar, S. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Perdana, J. 2008. *Papercraft*. Diakses pada 24 September 2017. <http://www.paper-republika.com>
- Pro Fauna. 2010. *Islam Peduli terhadap Satwa*. Malang: ProFauna Indonesia. www.profauna.org
- Pro Fauna Indonesia. 2017. *Fakta tentang Satwa Liar Indonesia*, Indonesia. Diambil dari <https://www.profauna.net/id/fakta-satwa-liar-di-indonesia#.WXBOYVExXIV>
- Rofiq, K. 2015. *Paper Toys, Mainan Murah dan Menyenakan, Indonesia*. Diambil dari https://www.kompasiana.com/ropik/paper-toys-mainan-murah-dan-menyenangkan_551b07d2a333114721b65c06
- Salam, S. 2017. *Seni ilustrasi: esensi, sang ilustrator, lintasan, penilaian*. Makasar: Universitas Negei Makasar
- Sanyoto. S.E. 2005. *Dasar-dasar tata rupa & desain (Nirmana)*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi desain grafis untuk periklanan*, Yogyakarta: Andi
- Sunaryo, A. 2002. *Nirmana I*. Semarang: Unnes.
- Tarigan, H. G. 1995. *Dasar-dasar Psikosastra*. Bandung: Angkasa.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter Di Usia Emas)*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Wijaya. P. 2013. Perancangan buku ilustrasi anak berjudul kerajaan fantasi Indonesia bertema gotong royong.

Jurnal Desain Komunikasi Visual
Adiwarna 1(2).

Sumber dari Internet:

wwf Indonesia, 2016. Spesies. Indonesia.

<http://www.wwf.or.id/program/spesies/>

https://www.wwf.or.id/program/spesies/bada_k_jawa/

https://www.wwf.or.id/program/spesies/bada_k_sumatera/

https://www.wwf.or.id/program/spesies/orangutan_sumatera/

https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah_sumatera/

https://www.wwf.or.id/program/spesies/orangutan_kalimantan/

https://ugm.ac.id/id/berita/13824-tumbuhkan.minat.baca.anak.dengan.arc_hetales