

Perancangan *PopUp* Tentang Habitat Orangutan Sebagai Sarana Edukasi Untuk Yayasan Ekosistem Lestari Bagi Anak-Anak

PopUp Design about Orangutan Habitat as an Educational Tool for Yayasan Ekosistem Lestari for Children's

Arif Abdirahman Lubis¹, Irwansyah²

^{a,b}Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Potensi Utama, KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A,
Medan, 20241, Indonesia
aarlub@gmail.com¹, irw.syah23@gmail.com²

ABSTRAK

Salah satu satwa endemik yang kini dilindungi oleh hukum internasional adalah orangutan, yang dimana jumlah dari populasi orangutan terus menurun karena diakibatkan karena hilangnya hutan yang menjadi primata ini, selain itu orangutan banyak diburu karena dianggap hama oleh masyarakat dan anak orangutan banyak diperjualbelikan secara ilegal, dalam hal ini Yayasan Ekosistem Lestari hadir sebagai wadah program konservasi yang bertujuan untuk meningkatkan hidup spesies orangutan yang terancam punah khususnya orangutan Sumatera, di mana Yayasan Ekosistem Lestari menyelesaikan masalah lingkungan di Sumatera terhadap kehidupan satwa endemik, dalam hal ini salah satu hal yang dilakukan yaitu dengan memberikan edukasi terhadap masyarakat mengenai orangutan dan habitatnya. Media berupa buku edukasi yang berbentuk *popup* dapat digunakan untuk memberikan edukasi yang lebih menarik kepada masyarakat terkhusus kepada anak-anak, dalam proses pencarian data pada media ini menggunakan metode kualitatif yang dimana data diperoleh dari hasil wawancara terhadap narasumber dan analisis data yang diolah menggunakan metode 5W+1H yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang relevan dan efektif terhadap target yang dituju dari pembuatan media *popup* ini, yang diharapkan dengan adanya media buku *popup* ini dapat menjadi media yang dapat memberikan edukasi lebih mengenai orangutan dan habitatnya, sehingga dapat meningkatkan kepedulian masyarakat dan dapat melindungi serta melestarikan orangutan dan habitatnya yang kini terancam punah.

Kata Kunci : *Popup, Orangutan, Konservasi, Yayasan Ekosistem Lestari, Buku Ilustrasi*

ABSTRACT

One of the endemic animals that is now protected by international law is the orangutan, where the number of orangutan populations continues to decline due to the loss of forests that are primates, besides that orangutans are hunted because they are considered pests by the community and many orangutan children are traded illegally, in this case Yayasan Ekosistem Lestari is present as a forum for conservation programs that aim to improve the lives of endangered orangutan species especially Sumatran orangutans, where the Ekosistem Lestari Foundation solves environmental problems in Sumatra regarding endemic animal life, in this case one of the things that is done is by educating the public about orangutans and their habitat. Media in the form of educational books in the form of *popups* can be used to provide more interesting education to the community, especially to children, in the process of searching for data on this media using qualitative methods where data is obtained from interviews with resource persons and data analysis processed using the 5W + 1H method which aims to get relevant and effective results to the intended target of making this *popup* media, It is hoped that the existence of this *popup* book media can be a media that can provide more education about orangutans and their habitat, so as to increase public awareness and can protect and preserve orangutans and their habitats which are now endangered.

Keywords : *Popup, Orangutan, Conservation, Yayasan Ekosistem Lestari, Illustration Book*

Info Artikel :

Disubmit: 05 Januari 2024

Direview: 02 Februari 2024

Diterima : 05 Maret 2024

Copyright © 2024 – Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki tiga spesies orangutan, yakni orangutan Sumatera (*Pongo Abellii*), orangutan Kalimantan (*Pongo Pygmaeus*) dan orangutan Tapanuli (*Pongo Tapanuliensis*). Ketiganya berstatus kritis (*Critically Endangered/CR*) berdasarkan daftar merah IUCN (*International Union for Conservation of Nature and Natural Resources*). Ini diakibatkan karena hilangnya hutan yang menjadi habitat primata satu ini, padahal orangutan memiliki peran penting untuk menjaga regenerasi hutan, yakni sebagai penyebar biji.

Orangutan merupakan satwa yang dilindungi dalam hukum nasional, berdasarkan UU Nomor 5 Tahun 1990 tentang konservasi sumber daya alam hayati dan ekosistemnya. Dalam CITES (*Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora*) yang merupakan perjanjian internasional antar negara, yang bertujuan untuk melindungi tumbuhan dan satwa liar terhadap perdagangan internasional, status ketiga spesies orangutan ini adalah *Appendix I* yang artinya spesies ini tidak boleh diperdagangkan. Sayangnya, primata ini banyak diburu karena dianggap hama oleh masyarakat di sekitar habitatnya. Tidak hanya itu, bayi orangutan juga banyak diperjualbelikan secara ilegal dan ini adalah sebuah tindak kejahatan.

Berdasarkan penelitian para ahli menyimpulkan bahwa primata ini memiliki sebaran yang terbatas pada saat ini, sebaran orangutan hanya di wilayah Sumatera dan Kalimantan. Akan tetapi, pembukaan lahan yang besar di kedua pulau ini telah menyebabkan fragmentasi hutan terus meluas dan menjadi ancaman serius untuk konservasi orangutan. Akibat dari pembukaan lahan yang terjadi secara terus-menerus mengakibatkan menurunnya jumlah populasi orangutan. Selain itu, perburuan liar, alih fungsi lahan hutan menjadi perkebunan kelapa sawit dan kerusakan habitat akibat adanya pembalakan baik berizin ataupun tidak berizin juga menyebabkan populasi orangutan dari tahun ke tahun mengalami penurunan (Prayogo dkk, 2014). Hal tersebut terjadi karena hutan yang menjadi habitat orangutan telah rusak akibat penebangan liar, konversi lahan, kebakaran hutan, perburuan untuk penjualan daging orangutan serta perdagangan orangutan sebagai hewan peliharaan.

Yayasan Ekosistem Lestari (YEL) berusaha untuk melindungi apa yang tersisa dari ekosistem Leuser yang unik sebagai warisan dunia UNESCO (*The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*), yang menjadi habitat bagi beberapa kehidupan tanaman dan hewan yang paling melimpah dan beragam yang diketahui sains. Secara khusus, YEL adalah mitra pendiri program konservasi orangutan Sumatera, yang bertujuan untuk meningkatkan kelangsungan hidup spesies orangutan Sumatera yang terancam punah. Didirikan pada awal tahun 2000, YEL adalah organisasi nirlaba yang berfokus pada konservasi, pendidikan lingkungan dan pengembangan masyarakat, khususnya yang tinggal berdekatan dengan kawasan konservasi. Menanggapi munculnya berbagai masalah lingkungan di Sumatera terhadap kehidupan satwa endemik, YEL berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam hal ini salah satu hal yang dilakukan YEL dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai orangutan, oleh karena itu dari sejak dini perlu dikenalkan dan diberi edukasi mengenai berbagai macam satwa endemik seperti halnya orangutan yang ada di sekitar mereka, agar dapat mengetahui betapa penting sebenarnya peran dari satwa yang kini terancam punah tersebut bagi kelangsungan ekosistem yang ada di hutan.

Di zaman serba digital seperti saat ini, tentu menjadi tantangan sendirinya yang di mana yang seharusnya anak masih harus belajar dengan lingkungan sekitarnya agar melatih tumbuh kembang anak tersebut, baik tumbuh kembang secara moral, sosial emosional, juga perkembangan motorik anak, yang di mana untuk meningkatkan kemampuan tersebut perlu adanya media yang dapat mendukung juga menarik bagi anak, salah satunya yaitu media yang dapat mengajak bermain sambil belajar mengenai satwa yang terancam punah ini, sehingga nantinya akan tumbuh nilai-nilai kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Setiap anak memiliki kepribadian yang berbeda dan memiliki pemikiran dan dunianya sendiri. Untuk mendidik anak perlu dibekali tentang pemahaman tentang dunia anak dan bagaimana proses perkembangannya. Anak yang lebih sering menghabiskan waktu dengan gawainya terkadang jauh dari sifat sosial dan anak yang demikian itu lebih bersifat individualis. terdapat tiga faktor yang menjadi penyebab kecanduan gawai, yaitu rendahnya kontrol diri, kesepian, dan *sensation seeking behavior* yaitu sifat di mana seseorang memiliki kebutuhan akan sensasi dan pengalaman yang bervariasi atau berulang-ulang. Secara statistik kontribusi ketiga variabel ini terhadap kecanduan *smartphone* sebesar 23.7% (Usni Dwi Ambarwaty, 2018). Di sini tentu harus ada metode pembelajaran atau pengenalan mengenai satwa yang terancam punah ini dengan cara dikemas agar lebih menarik dan tidak membuat jenuh dalam memahaminya, oleh karena itu dalam hal ini media yang tepat untuk diterapkan dalam hal ini yaitu *popup*, yang di mana *popup* ini merupakan media yang memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik sehingga tidak membosankan dan dapat memberikan edukasi dengan baik, dalam hal ini yang dimaksud dapat memberikan edukasi dengan baik yaitu media ini memberikan ilustrasi atau desain yang dikemas dengan menggunakan gaya *flat design* yang mengacu pada sifat sederhana, mudah dimengerti dan informatif, disamping itu bentuknya yang unik ini akan menarik perhatian sehingga akan lebih antusias dalam memahami tentang sesuatu.

Popup adalah sebuah media berupa kartu atau buku yang ketika di buka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. *Popup* ini sangat cocok sebagai media pengenalan satwa endemik ini, yang di mana ketika media ini dibuka akan mengelurkan gambar yang muncul kepermukaan, sehingga anak lebih tertarik dalam melihatnya, media ini juga dapat membuat anak lebih mudah memahami dan lebih fokus dalam melihat media tersebut, sehingga anak tersebut tidak mudah melupakan penyampaian apa yang ada di dalam media tersebut. Media ini juga dapat memberikan motivasi bagi anak-anak yang melihatnya sehingga dapat dengan mudah memahami apa dampak dari satwa yang terancam punah ini jika tidak ada lagi di habitatnya, ini akan membawa dampak positif bagi anak yang di mana akan tertanam rasa peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Menyadari masalah yang terjadi karena kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar terutama satwa yang terancam punah seperti orangutan ini, maka penulis menyajikan objek penelitian terhadap orangutan Sumatera yang diwadhahi oleh YEL sebagai proposal skripsi dengan judul “Perancangan *Popup* Tentang Habitat Orangutan Sebagai Sarana Edukasi Untuk Yayasan Ekosistem Lestari Bagi Anak-Anak”. Media *Popup* ini diharapkan menjadi media yang dapat membantu meningkatkan kepedulian masyarakat dan sebagai media edukasi bagi anak serta meningkatkan dan memberikan wawasan yang lebih luas terhadap orangutan yang kini terancam punah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Studi Literatur

1. Tipografi

Buku yang berjudul “Dasar Desain Grafis” karya Kusnadi ini menjadi referensi bagi penulis dalam menentukan tipografi. Menurut Kusnadi “manusia telah mengupayakan berbagai cara terbaik untuk dapat berkomunikasi lewat tulisan, melalui penggunaan perangkat dan media. Di dalam buku ini dijelaskan pengukuran huruf yang dapat digunakan dalam media cetak, pengaruh besar kecilnya huruf secara visual, jarak antar kata atau pengukutan jarak antar huruf (*Kerning*).

2. Layout

Buku yang berjudul “Layout Dasar & Penerapannya” karya Surianto Rustan ini menjadi referensi bagi penulis dalam menentukan penyusunan *layout* yang dimana dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Di dalam buku ini dijelaskan mengenai elemen *layout*, penerapan *margin*, *grid* dan tentunya penerapan *layout* sehingga dapat lebih memudahkan dalam penyusunan komposisi dari ilustrasi.

3. Warna

Buku yang berjudul “*Computer Graphic Design*” karya hendi Hendratman menjadi referensi bagi penulis dalam memilih komponen desain yaitu warna, pada buku ini dijelaskan warna adalah salah satu komponen desain yang membentuk keindahan sekaligus menimbulkan persepsi psikologis, sugesti maupun suasana tertentu.

4. Sketsa

Buku yang berjudul “Buku Sakti Kuasai Desain Grafis” karya Elisabetg Tantiana Ngura, menjadi referensi bagi penulis dalam membuat sketsa. Yang di mana sketsa merupakan gambaran atau lukisan pendahuluan yang kasar ringan, semata-mata garis besar atau selesai. Sketsa digunakan sebagai langkah awal visualisasi ide dasar sebuah karya seni.

5. *Pop-up*

Buku yang berjudul “Kartu *Pop-Up*” karya Lisa Tiyani menjadi referensi bagi penulis dalam membuat *popup*. Buku ini menjelaskan cara teknik menindahkan pola, teknik memotong, teknik melipat dan meratakan, teknik merekat, teknik membuat penutup dan sebagainya, di dalam buku ini terdapat bagian-bagian yang menjelaskan bagaimana membuat *popup*.

6. Buku Cerita Bergambar

Buku yang berjudul “Media Buku Cerita Bergambar” karya Lisa Tiyani menjadi referensi bagi penulis dalam membuat *popup*. Buku ini menjelaskan kepada penulis tentang strategi penggunaan cerita bergambar kepada anak, yang di mana ini sangat bermanfaat untuk penerapan gaya bahasa yang akan disampaikan di dalam media edukasi yang dibuat dengan media *popup* nantinya.

7. *Adobe Photoshop*

Buku ini menjelaskan mengenai *Photoshop CS6* yang di mana terdapat fitur menarik dan juga merupakan software multifungsi. Yang di mana bisa membuat desain grafis, mengedit foto, membuat manipulasi serta efek khusus, dan lain sebagainya. Berbeda dengan *CorelDraw* yang lebih cocok dipakai untuk membuat desain grafis berbasis *vector*, *Photoshop* lebih pas untuk membuat objek berbasis *bitmap*. Di sini penulis menggunakan buku ini untuk membantu pengerjaan *editing bitmap* yang nantinya digunakan dalam pembuatan media edukasi *popup*.

8. *Adobe Illustrator*

Buku yang berjudul “Panduan *Adobe Illustrator*” karya Jubilee Enterprise referensi bagi penulis dalam penggunaan *software* desain. Pada halaman pertama buku ini menjelaskan mengenai bahwa *Adobe Illustrator* adalah software desain grafis yang dimanfaatkan untuk membuat gambar dan ilustrasi berbentuk *vector*. Objek *vector* memiliki keunggulan dalam hal ketajaman gambar. Di mana objek *vector* dapat diperbesar ukurannya hingga ratusan kali lipat tanpa kehilangan detailnya.

9. Pelatihan Pembuatan *Pop Up*

Dikutip dari jurnal Nina Puspitaloka yang berjudul Pelatihan Pembuatan *Pop Up Book* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru-guru Raudhatul Athfal (RA) (2020), memaparkan bahwa Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk membuat suasana belajar yang kreatif dan imajinatif. Salah satu media yang tepat berdasarkan prinsip tersebut adalah *popup book*. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan keterampilan bagi guru-guru dalam pembuatan *popup book* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

10. Pengembangan Media Buku *Pop-Up*

Dalam jurnal Qori Kartika Putri disebutkan Media belajar *pop-up book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya. Kelebihan dari media *popup book* adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *popup book*.

11. Estimasi Kepadatan Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii*)

Dalam jurnal Estimasi Kepadatan orangutan Sumatera (*Pongo Abellii*) Berdasarkan Jumlah Sarang di Desa Sekitar Cagar Alam Dolok Sibual-Buali. Kondisi hutan di Indonesia mengalami penurunan baik dari segi kualitas maupun kuantitas hasil hutan dan lahan. Hal ini disebabkan karena adanya alih guna lahan atau konversi menjadi lahan pertanian maupun perkebunan sawit. Kerusakan hutan tentu memiliki dampak negatif terhadap kelestarian dan keanekaragaman hayati flora dan fauna.

12. Ancaman Terhadap Populasi Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii Lesson*)

Dijelaskan populasi orangutan (*Pongo Abellii Lesson*) mengalami penurunan secara cepat dalam 30 tahun terakhir. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi berbagai ancaman terhadap populasi orangutan Sumatera, khususnya di sekitar Cagar Alam Dolok Sibual-buali, Sumatera Utara. Pengumpulan data menggunakan metode pengamatan deskriptif dan kuesioner.

B. Tinjauan Pustaka

1. *Amazing Pop-Ups Poptastic Jungle*

Buku *Amazing Pop-Ups Poptastic Jungle* karya Lucy Bernard ini memiliki konsep yang bagus sehingga menjadi inspirasi untuk membuat buku *popup*, penulis mengambil beberapa *layout* yang di terapkan pada buku ini sebagai referensi dan beberapa warna yang menarik untuk penulis pergunakan, dalam hal ini penulis mengambil konsep dasar dalam pembuatan buku *popup* yang di mana edukasi buku ini menjadi referensi dalam penyusunan atau lipatan buku *popup* yang akan dibuat.

2. *Blog Informasi*

Blog atau *web greenpeace.org* merupakan tampilan yang sederhana, yang di mana dalam hal ini tampilan *blog* yang nantinya menjadian acuan dalam menyampaikan informasi yang lebih detail mengenai orangutan akan dimuat dalam *blog/web*. Dalam hal ini penulis menjadikan *blog* yang sederhana namun menarik menjadi sumber referensi dalam memberikan informasi lebih dari buku edukasi mengenai habitat orangutan.

3. METODE

Metode yang digunakan adalah data kualitatif.

A. Wawancara

Pengumpulan data yaitu proses memperoleh data yang berupa data primer maupun data sekunder untuk keperluan tertentu, dalam hal ini, data yang diperoleh harus memiliki peranan penting yang dapat memberikan informasi yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan, data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk perancangan media edukasi *popup* tentang habitat orangutan, pada tahap ini data yang diperoleh penulis yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa wawancara dan studi literatur. Wawancara dilaksanakan dengan beberapa narasumber yang berasal dari YEL, yang di mana dari beberapa sumber ini penulis mendapatkan data dan keterangan yang valid mengenai informasi tentang cerita habitat orangutan yang berada di bawah perlindungan YEL, yang tentunya dalam hal ini penulis juga melakukan observasi terhadap data yang ada dengan mendengarkan penjelasan atau cerita narasumber.

B. Analisis Data

Tahap ini merupakan tahap awal dalam penciptaan sebuah karya. Di mana pada tahap ini penulis mencari dari beberapa buku dan jurnal mengenai media *popup* dan orangutan. Proses pengumpulan data menggunakan wawancara terhadap pihak terkait, sehingga dalam pencarian data ini metode yang digunakan yaitu metode analisis data yang dilakukan dengan menggunakan prinsip 5W+1H, metode ini digunakan karena dapat memudahkan dalam menentukan atau memfokuskan permasalahan, kemudian memudahkan untuk menemukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu:

1. *What*, Apa yang menjadi masalah?

Kurangnya edukasi mengenai orangutan terhadap anak dan masyarakat luas sehingga terjadi bentrok antara orangutan dan masyarakat. Masalah ini terus berkembang karena banyaknya konflik antara masyarakat dan orangutan itu sendiri, tentu ini disebabkan karena kurangnya edukasi tentang orangutan itu sendiri terhadap masyarakat.

2. *Who*, Siapa target audiens dari perancangan ini?

Target dari masalah ini adalah anak yang di mana anak dalam rentang usia ini lebih cepat menangkap edukasi dan ilmu baru yang mereka terima, serta masyarakat umum yang ingin lebih mengetahui tentang apa itu orangutan. Tentu target dari media edukasi ini tidak hanya untuk anak-anak akan tetapi yang menjadi patokan atau target utama dari media ini adalah anak-anak usia 6-18 tahun yang diharapkan bisa menjadi pembelajaran ketika anak tumbuh kembang anak itu tersebut agar lebih peduli dengan satwa endemik yang ada disekililingnya.

3. *Who*, *Where*, Di mana terjadi konflik terhadap orangutan ini?

Masalah ini timbul di masyarakat yang di mana pemukiman warga yang berada di pinggir hutan sebagai tempat habitat asli orangutan. Yang di mana penduduk membuka lahan konservasi untuk lahan pertanian yang pada awalnya adalah habitat asli orangutan itu hidup.

4. *Why*, Mengapa edukasi mengenai orangutan ini sangat penting?

Edukasi mengenai orangutan ini sangat penting, yang di mana selain merupakan satwa endemik yang ada di Indonesia serta pengaruhnya terhadap hutan sangat penting seperti menebar biji di dalam hutan, sehingga peran orangutan sangatlah dibutuhkan untuk kelangsungan hutan itu sendiri. Tentu ketika hutan semakin menipis kehidupan satwa endemik lainnya yang ada di dalam hutan akan ikut menghilang dan lama kelamaan hutan juga semakin tidak ada lagi, tentunya ini akan menjadi dampak buruk nantinya bagi kehidupan manusia juga.

5. *How*, Bagaimana cara memberikan edukasi terhadap anak dan masyarakat?

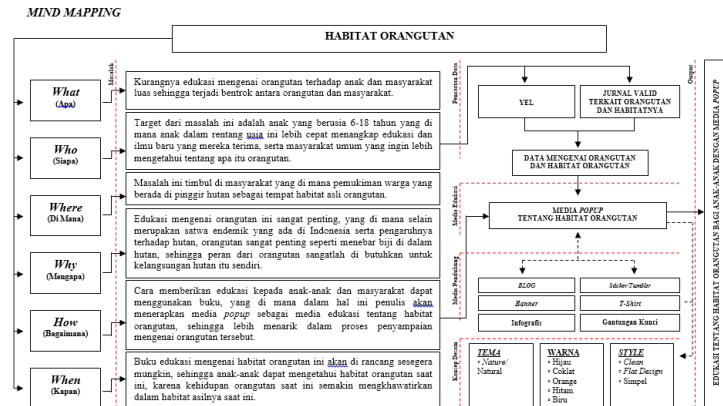
Cara mengedukasi anak-anak dan masyarakat dapat menggunakan buku, yang di mana dalam hal ini penulis akan menerapkan media *popup* sebagai media edukasi tentang habitat orangutan, sehingga lebih menarik dalam proses penyampaian mengenai habitat orangutan tersebut. Di dalam buku ilustrasi *popup* mengenai habitat orangutan ini akan didesain semenarik mungkin, sehingga apa yang ingin disampaikan akan lebih menarik dengan media edukasi ini.

6. *When*, Kapan media *popup* tentang orangutan ini perlu dibuat?

Media edukasi mengenai habitat orangutan ini akan di rancang sesegera mungkin, sehingga anak-anak dapat mengetahui habitat orangutan saat ini, karena kehidupan orangutan saat ini semakin mengkhawatirkan dalam habitat aslinya saat ini.

C. Metode Berfikir

Adapun dalam tahapan metode berfikir ini, penulis membuat rancangan *mind mapping* yang diharapkan akan mempermudah serta memahami dari pencarian data nantinya, yang di mana akan mempermudah penulis dalam mencari dan memasukan informasi yang akurat dan valid mengenai orangutan dan habitatnya sekarang.



Gambar 1. Mind Mapping
(Sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

Data yang sudah dikumpulkan kemudian diolah dengan melakukan analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunities, Threats*) agar dapat membantu menghasilkan konsep desain dan solusi kreatif yang dapat mendukung perancangan media edukasi tentang habitat orangutan.

1. Strength

Program Konservasi Orangutan Sumatera (SOCP) menjalankan satu-satunya program penyelamatan, rehabilitasi, dan reintroduksi orangutan di Sumatera.

2. Weakness

Lokasi yang belum semua orang mengetahui tempat konservasi ini, karena letak dari kantor, klinik maupun lokasi konservasi yang berbeda sehingga masyarakat kurang mengetahui di mana letak pastinya, dan juga kurangnya media dalam penyampaian informatif terhadap masyarakat, sehingga belum optimal untuk mencapai target yang diinginkan.

3. Opportunities

YEL merupakan konservasi yang tentunya dapat menjadi wadah edukasi bagi masyarakat dan juga para pecinta lingkungan termasuk satwa maupun fauna yang dilindungi, yang dimana dapat menjadi tempat tujuan para peneliti baik yang berasal dari Indonesia maupun internasional.

4. Threats

Kurangnya kepedulian masyarakat dan persepsi masyarakat yang lebih mementingkan pembukaan lahan hutan untuk perkebunan dan pemukiman dibandingkan berkembangnya habitat maupun populasi orangutan serta kehidupan flora maupun fauna yang dilindungi, sehingga terjadinya kepunahan.

Kemudian data diolah lagi dengan strategi S-O (*Strenght-Opportunities*), streategi W-O (*Weakness-Opportunities*), strategi S-T (*Strenght-Threats*) dan strategi W-T (*Weakness-Threats*) agar dapat membantu mengasilkkan strategi yang dapat mendukung perancangan media edukasi popup tentang habitat orangutan.

1. Strategi S-O (*Strenght-Opportunities*)

Strategi yang dihasilkan dari kombinasi ini adalah dengan membuat media edukasi yang menarik yang di mana dibuat dengan menarik, informatif, inspiratif sehingga mudah untuk difahami dalam memberikan edukasi mengenai orangutan.

2. Strategi W-O (*Weakness-Opportunities*)

Dapat menyediakan media yang informatif, menarik dan aktual, sehingga dapat menekankan dalam pembuatan media yang berisikan informasi ataupun edukasi yang menarik baik digital maupun media cetak.

3. Strategi S-T (*Strenght-Threats*)

Membuat media popup yang menarik yang di mana bisa menjadi media edukasi yang dapat membantu dalam memberikan edukasi mengenai habitat dan orangutan kepada masyarakat dan

anak-anak yang dirancang dengan cara menarik dan informatif sehingga dapat mengubah pandangan atau memberikan informasi yang lebih menarik kepada masyarakat agar kepedulian masyarakat terhadap keberlangsungan habitat maupun orangutan tersebut menjadi lebih besar.

Strategi W-T (*Weakness-Threats*)

Lebih aktif dalam membuat program atau kegiatan yang memberikan edukasi mengenai orangutan terhadap masyarakat baik dengan cara sosialisasi terhadap masyarakat maupun dengan memberikan edukasi melalui media digital dan cetak.

Table 1. Analisis SWOT
(Sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

Faktor internal	Strength satu-satunya program penyelamatan, rehabilitasi, dan reintroduksi orangutan di Sumatera.	Weakness 1. Lokasi konservasi yang belum banyak orang mengetahuinya. 2. Kurangnya media edukasi maupun media yang informatif kepada masyarakat.
Faktor external		
Opportunities Menjadi wadah edukasi mengenai habitat dan kehidupan orangutan dan juga bagi peneliti baik yang bersal dari Indonesia maupun internasional.	Strategi S-O Membuat media edukasi yang menarik yang di mana dibuat dengan menarik, informatif, inspiratif sehingga dapat membantu dalam memberikan edukasi mengenai orangutan dan habitatnya.	Strategi W-O Menyediakan media yang informatif, menarik dan aktual yang menekankan pembuatan media yang berisikan informasi dan edukasi yang menarik dalam bentuk digital maupun media cetak.
Threats Kurangnya kepedulian masyarakat tentang habitat maupun populasi orangutan serta flora dan fauna yang dilindungi karena pembukaan lahan	Strategi S-T Membuat media <i>popup</i> yang menarik yang di mana bisa menjadi media edukasi yang dapat membantu dalam memberikan edukasi mengenai habitat dan orangutan kepada masyarakat dan anak-anak.	Strategi W-T 1. Lebih aktif dalam membuat program atau kegiatan yang memberikan edukasi mengenai orangutan 2. Lebih aktif dalam memberikan edukasi melalui media digital dan cetak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ide Kreatif

1. Tema

Tema yang digunakan penulis dalam pembuatan media interaktif berupa buku ilustrasi *popup* tentang habitat orangutan ini yaitu nature atau natural yang di mana tema ini berfokus pada nuansa alam, dengan tampilan visual yang disesuaikan dengan segmentasi target audiens dengan rentang usia 6-18 tahun.

2. Target Pengguna

Adapun target pengguna terdiri dari demografis, psikografis dan geografis yaitu sebagai berikut:

- Demografis

Dalam hal target demografis yang di targetkan adalah anak dan remaja yang berusia 6-18 tahun. Jenis kelamin untuk ruang lingkup mencakup laki-laki dan perempuan.

- Psikografis
Target dari psikografis yaitu orang yang memiliki ketertarikan dengan habitat orangutan.

- Geografis

Dalam hal ini adapun sasaran dari perancangan popup ini adalah anak sekolah dan masyarakat yang berdampingan dengan habitat orangutan.

3. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan rangkaian kegiatan untuk merumuskan bentuk, isi serta strategi penyampaian pesan. Hal ini dilakukan sebelum masuk dalam tahap pengerjaan visual. Adapun penulis membuat strategi kreatif sebagai berikut:

a. *What to say*

Merupakan bentuk menyampaikan pesan yaitu memberikan pengetahuan tentang pengenalan orangutan baik di mana saja orangutan itu berada, jenis orangutan, dampak dari hilangnya habitat orangutan, yang di mana anak-anak dapat mengetahui tentang orangutan itu sendiri.

b. *How to say*

Merupakan bagaimana cara menyampaikan pesan secara kreatif dari tema yang sudah dipilih. Pada strategi ini, cara penulis membuat karya untuk menyampaikan pesan yaitu dengan cara memperkenalkan media popup kepada anak-anak, yang di mana dengan media ini menjadikan pembelajaran akan lebih menarik, tema pokok perancangan ini adalah “Habitat Orangutan Sebagai Sarana Edukasi Untuk Yayasan Ekosistem Lestari Bagi Anak-Anak” sehingga untuk mempermudah mengingat dan mengenal media yang akan dibuat ini, maka penulis mengajukan judul buku kepada YEL dengan judul “Pongo” yang diambil dari bahasa latin orangutan.

B. Konsep Media

Konsep media yang penulis pergunakan untuk media utama yaitu media *popup* yang berupa buku. Adapun penulis memilih media *popup* dalam penyampaian habitat orangutan ini karena media *popup* yang merupakan buku ilustrasi bergambar yang dapat terlihat lebih menari dan jelas, yang di mana setiap halaman dari buku ini memiliki gambar yang muncul kepermukaan sehingga dapat membantu meningkatkan daya imajinasi anak yang melihat buku tersebut, mempermudah anak dalam memahami dan mengerti apa yang ingin disampaikan dari buku tersebut.

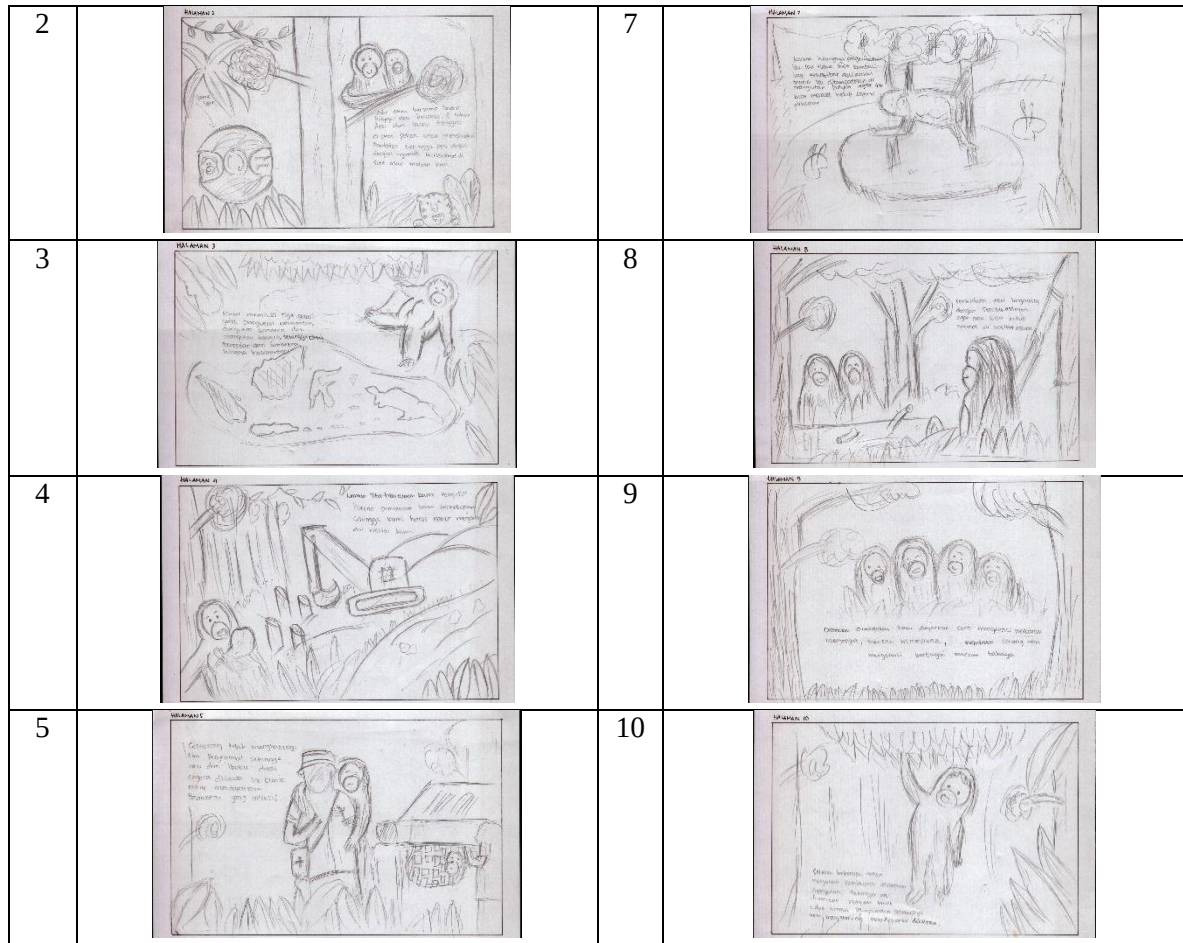
C. Visualisasi

1. Pengembangan Elemen Visual

Berikut merupakan foto/scan dari beberapa sketsa dasar dalam perancangan pembuatan media *popup*.

Table 2. Sketsa Buku
(Sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

No	Sketsa	No	Sketsa
1		6	



2. Layout

Pembuatan buku ini juga tidak lepas dengan *layout* atau tata letak desain yang di mana penentuan *layout* desain pada elemen tertentu sehingga menghasilkan visual yang menarik sehingga dapat menampilkan elemen gambar dan teks yang komunikatif, desain buku ini tidak terlalu padat dengan elemen-elemen desain yang di mana setiap desain yang di tempatkan memiliki ruang sendiri agar bidang desain tidak terlalu penuh oleh elemen desain, hal ini perlu dilakukan agar elemen utama tidak tertutup dengan elemen pendukung, ini sangat membantu pengguna ataupun audiens dalam menangkap informasi yang disajikan.



Gambar 2. *Layout* Buku *Popup*
(Sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

3. Warna

Adapun penggunaan warna pada media *popup* pada buku ini seperti warna hijau yang melambangkan alam, kesuburan, dan kedamaian. Warna biru yang digambarkan oleh langit pada buku ini memiliki makna yang menenangkan yang merupakan simbol dari kebebasan dan ketenangan. Dan warna coklat pada pohon yang ada di buku ini melambangkan dan memberikan kesan rasa nyaman dan aman, sehingga buku ini menceritakan tentang betapa aman dan nyamannya kehidupan di hutan yang merupakan habitat asli dari orangutan tersebut. Sedangkan warna orange pada orangutan di ambil dari warna orangutan itu sendiri dalam pembuatan buku ini, selain pengambilan warna orange pada warna orangutan karena mengambil warna aslinya, warna orange memiliki makna lain yaitu mencerminkan keberanian dan semangat, sehingga warna pada orangutan itu sendiri melambangkan tentang betapa semangat dan penuh keberaniannya orangutan dalam mempertahankan habitat aslinya.

CMYK 80 49 61 35	CMYK 80 37 80 26	CMYK 69 33 90 19	CMYK 42 8 77 0	CMYK 9 170 0
CMYK 20 86 100 10	CMYK 27 82 99 23	CMYK 69 72 87 3	CMYK 17 79 100 5	CMYK 0 75 98 0
CMYK 33 48 71 10	CMYK 20 41 61			

Gambar 3. Palet Warna
(Sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

4. Typeface

Untuk penggunaan typeface pada media *popup* ini menggunakan 2 jenis font, yaitu “Moon Get” sebagai *typeface* judul dari media ini yang di mana jenis font ini memiliki sifat tegas karena tingkat keterbacaan yang cukup kuat, yang memudahkan orang untuk membaca dan mengingat dari nama buku ini, dan untuk teks di dalam buku menggunakan *typeface* “Hugmate” yang di mana font ini memberikan kesan yang tidak membosankan dan menarik.



Gambar 4. Typeface
(Sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

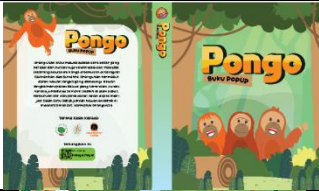
5. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan karya mengenai media edukasi tentang habitat orangutan ini adalah dengan media *popup*. Media *popup* dipilih sebagai media utama untuk menyampaikan informasi secara verbal maupun secara visual, media *popup* ini memberikan cerita mengenai habitat orangutan yang terkena konflik terhadap masyarakat sehingga orangutan ada yang dapat kembali lagi ke habitatnya dan juga ada yang tidak bisa kembali lagi ke habitat aslinya. Buku ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Dimensi/ukuran buku : 22 cm x 28 cm
Bahan cover : Hardcover 1000gsm + Konstruk 130gsm laminating kilat
Bahan halaman : TIK 230gsm laminating doff

Ilustrasi : *Flat Design Nature* dan orangutan
 Typografi cover : *MOON GET! Heavy*
 Typografi isi : *Hugmate*
 Realisasi : *Digital Printing*

Table 3. Digitalisasi Buku
 (Sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

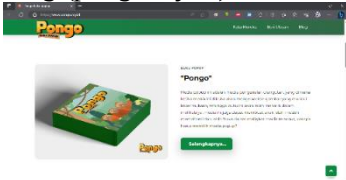
Halaman	Gambar	Keterangan
1		Cover depan buku
2		Halaman 1 Menerangkan karakter utama buku yaitu “Pongo”.
3		Halaman 2 Menceritakan tentang tinggal di mana orangutan.
4		Halaman 3 Menerangkan genus orangutan.
5		Halaman 4 Menerangkan pembukaan lahan hutan.
6		Halaman 5 Seseorang menghubungi tim penyelamat.
7		Halaman 6 Menerangkan klinik yang mejadi klinik orangutan.

8				Halaman 7 Menerangkan tentang orangutan <i>haven</i> .
9				Halaman 8 Bergabung dengan sekolah orangutan
10				Halaman 9 Disekolah orangutan diajarkan untuk hidup di habitat asli.
11				Halaman 10 Setelah belajar disekolah orangutan akan dilepaskan ke habitat asli orangutan tersebut.

6. Media Pendukung

Selain media utama, penulis juga melengkapi karya dengan membuat beberapa media pendukung berupa *blog*, *x-banner*, gantungan kunci, *sticker*, *tumbler*, *t-shirt*, dan *packaging*, hal ini merupakan media terpilih yang berperan mendukung komunikasi dari *branding* media *popup* ini. Sehingga penulis yang juga merupakan pengkarya, mengharapkan media pendukung ini dapat berfungsi sebagai media yang dapat membantu untuk menyampaikan informasi dengan cakupan yang lebih luas dan dapat menjangkau berbagai macam elemen, adapun media pendukung yang penulis pergunakan antara lain sebagai berikut:

Table 4. Media Pendukung
(Sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

No	Media Pendukung	No	Mercendise
1	<i>Blog (pongo.my.id)</i> 	1	Gantungan Kunci 
2	<i>X-Banner</i> 	2	<i>Sticker</i> 

3	<i>T-Shirt</i> 	3	<i>Tumbler</i> 
4	<i>Packaging</i> 		
5	Buku panduan karya 		
6	Infografis 		

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil pameran skripsi karya mahasiswa DKV (Desain Komunikasi Visual) yang diadakan di auditorium Universitas Potensi Utama pada tanggal 2 sampai 3 agustus 2023, pengkarya melakukan pengukuran ketercapaian karya yang telah dihasilkan dalam bentuk kuesioner. Kuesioner ini dipergunakan untuk mengukur seberapa tepat buku ini kepada sasaran yang dituju, data yang diperoleh penulis sebagai pengkarya merupakan hasil dari pengisian kuesioner yang telah diberikan responden yang hadir dalam pameran skripsi karya “UPU Art EXPO 5.0”.

Berikut ini merupakan pembahasan dari hasil kuesioner yang penulis lakukan sebagai bentuk dari pengukuran atas karya yang telah dibuat. Penulis membuat gambaran yang mana di dalam hasil kuesioner ini terdapat 80 responden yang telah ikut berpartisipasi dalam pengisian kuesioner yang telah diberikan.

Dari kuesioner yang sudah diberikan penulis dapat mengolah data menggunakan perhitungan skala *likert* yang di mana skala *likert* ini dipakai pada metode pengambilan data berbentuk survei. Skala *likert* ini juga digunakan untuk mengukur penilaian tanggapan positif atau negatif terhadap media *popup* ini dengan memberikan kuesioner kepada responden. Adapun hasil dari kuesioner yang telah diberikan kepada 80 responden yaitu:

Tabel IV.6. Jawaban responden
(Sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
Seberapa penting menurut saudara/i tentang kelangsungan kehidupan orangutan	1	2	3	14	60
Seberapa tertarik saudara/i dengan membaca buku	1	0	16	12	51
Seberapa sering saudara/i membaca buku	1	4	28	17	30
Seberapa tertarik saudara/i dengan buku ilustrasi <i>popup</i> ?	1	1	9	12	57
Bagaimana pendapat saudara/i tentang habitat orangutan yang dijadikan buku ilustrasi <i>popup</i> ?	1	0	6	16	57
Berikan pendapat kamu tentang buku ilustrasi <i>popup</i> di bawah ini!	1	1	0	10	68
Total Rata-rata Responden	1	1	10	14	54

Penulis merangkum pertanyaan di atas yang melibatkan 80 responden untuk mengisi angket yang sudah diberikan, dari kuesioner tersebut, rangkuman yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Responden yang menjawab sangat setuju 54 orang (skor 5)
2. Responden yang menjawab setuju 14 orang (skor 4)
3. Responden yang menjawab netral 10 orang (skor 3)
4. Responden yang menjawab tidak setuju 1 orang (skor 2)
5. Responden yang menjawab sangat tidak setuju 1 orang (skor 1)

Setelah mengetahui jumlah rangkuman dari hasil kuesioner, kemudian penulis memakai rumus skala *likert* sebagai berikut:

T = Total jumlah responden yang memilih

Pn = Pilihan angka skor *likert*

Yang di mana rumusnya yaitu : $T \times Pn$

Maka perhitungannya,

Sangat setuju $54 \times 5 = 270$

Setuju $14 \times 4 = 56$

Netral $10 \times 3 = 30$

Tidak setuju $1 \times 2 = 2$

Sangat tidak setuju $1 \times 1 = 1$

Jumlah total = 359

Skala *likert* harus mengetahui interval (rentang jarak) dan interpretasi persen, interpretasi persen untuk mengetahui penilaian menggunakan metode interval skor persen (I) yang di mana dalam perhitungannya yaitu:

Rumus *index* % = $100 / \text{total skor (likert)}$

Maka = $100 / 5 = 20$

Hasil (I) = 20, merupakan interval jarak 0% sampai 100%

Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval antara lain:

1. Angka 0% - 19,99% = Sangat (tidak setuju/penting)
2. Angka 20% - 39,99% = Tidak setuju/penting
3. Angka 40% - 59,99% = Cukup/netral
4. Angka 60% - 79,99% = Setuju/penting/baik
5. Angka 80% - 100% = Sangat (setuju/penting)

Maka penyelesaian skala *likert* ini dapat diselesaikan dengan rumus $270 + 56 + 30 + 2 + 1 = 359$ x nilai maximum poin (jumlah responden '80' x poin terbesar '400' yang didapatkan dari 80 responden x 5 poin = 400). Maka dapat diselesaikan dengan rumus $359 : 400 \times 100\%$, hasil yang didapatkan adalah 89,75%, nilai ini berada dalam kategori "sangat setuju/penting/baik", oleh karena itu hasil dari kuesioner yang diberikan kepada responden terhadap media *popup* ini responden

menjawab “**sangat setuju/penting**” untuk pembuatan buku *popup* sebagai media edukasi tentang habitat orangutan.

5. KESIMPULAN

Orangutan merupakan satwa yang dilindungi dalam hukum nasional, berdasarkan UU Nomor 5 Tahun 1990 tentang konservasi sumber daya alam hayati dan ekosistemnya. Namun sayangnya, orangutan kerap dianggap hama oleh masyarakat dan diburu karena mengganggu perkebunan masyarakat yang pada sebelumnya merupakan habitat asli orangutan tersebut. YEL merupakan organisasi nirlaba yang berfokus pada konservasi orangutan Sumatera, yang di mana bertujuan untuk meningkatkan kelangsungan hidup spesies orangutan Sumatera yang terancam punah, YEL berusaha untuk memberikan edukasi terhadap masyarakat dan menyelesaikan berbagai masalah terhadap masyarakat dari konflik yang terjadi terhadap habitat orangutan dan kehidupan masyarakat yang berada di sekitar habitat asli orangutan.

Karena kurangnya edukasi terhadap anak-anak dan masyarakat sekitar habitat orangutan, penulis sebagai pengkarnya mencoba merancang *popup* yang di mana setelah melalui beberapa tahapan dalam proses perancangan *popup* ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan *popup* berupa buku edukasi mengenai habitat orangutan ini adalah salah satu media yang dapat membantu YEL dalam menyampaikan edukasi mengenai habitat orangutan kepada masyarakat terkhususnya terhadap anak-anak, dalam pembuatan media *popup* ini juga harus melalui berbagai proses yang tidak mudah, karena dalam mengumpulkan data-data yang sumbernya akurat agar tidak menimbulkan konflik di dalam media *popup* ini, serta merancang desain ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami bagi pembaca.

Adapun hasil dari penilaian mengenai media *popup* berupa buku ini dapat membantu YEL dalam memberikan edukasi kepada masyarakat terutama anak-anak, hal ini tentunya akan berdampak baik terhadap habitat orangutan itu sendiri, meningkatnya pengetahuan mengenai habitat dan konflik orangutan yang terjadi, dan juga menjadi pembelajaran tentang betapa pentingnya untuk menjaga kelangsungan satwa dan fauna yang ada disekitar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. karena atas kasih dan karunianya serta telah melimpahkan Rahmat, Hidayah dan InayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Kemudian tidak lupa kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril maupun materil selama penulis menuliskan penelitian ini. Serta tidak lupa terima kasih kepada Dosen Pembimbing Bapak Irwansyah, S.Kom., M.Ds. yang selalu membimbing penulis dalam membuat penelitian ini dengan baik, serta kepada Universitas Potensi Utama yang selama ini menjadi tempat penulis menimba ilmu, hingga akhirnya penulis mendapatkan gelar sarjana desain.

REFERENSI

- [1] Bernard, Lucy. *Amazing Pop-ups Poptastic Jungle*. Cottage Farm NN6 0BJ: Igloo Books Ltd., 2019
- [2] Enterprise, Jubilee. *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2020.
- [3] Kusnadi, Dasar Desain Grafis, Tasik Malaya : Edu Publisher, 2018
- [4] Hendratman, Hendi, *Computer Graphic Design*, Bandung: Informatika, 2017
- [5] Madiun, Madcoms, *Adobe Photoshop CS6*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2012

- [6] Kuswanda, Wanda. 2007. Ancaman Terhadap Populasi Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii* Lesson). Aek Nauli : Balai Penelitian Kehutanan Aek Nauli.
- [7] Maulita, Nisa. 2020. Pola Jelajah Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii*) Di Stasiun Penelitian Soraya Kawasan Ekosistem Leuser Kecamatan Sultan Daulat Kota Subulussalam. Banda Aceh : UIN Ar-Raniry
- [8] Ngura, Elisabeth Tantina, Media Buku Cerita Bergambar, Banguntapan Bantul Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022
- [9] Puspitaloka, Nina. 2020. Jurnal Pelatihan Pembuatan *Pop Up Book* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru-guru Raudhatul Athfal (RA) (hlm. 20-24). Karawang : Universitas Singaperbangsa Karawang.
- [10] Putri, Qory Kartika. 2019. Jurnal Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Sekitar (hlm. 169-175). Semarang : PGSD Universitas PGRI.
- [11] Rustan, Suriyanto, Buku Layout Dasar & Penerapannya, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009
- [12] Ridha, U. (2020). Jurnal Peancangan Buku Cerita Bergambar “The Advanture Of Ara”. Universitas Negeri Padang.
- [13] Simanjuntak, Gabriella Junike Maria Azalia. 2014. Estimasi Kepadatan Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii*) Berdasarkan Jumlah Sarang di Desa Sekitar Cegar Alam Dolok Sibual-Buali. Medan : Universitas Sumatera Utara.
- [14] Tiyani, Lisa, Kartu Pop-Up, Jakarta: DeMEDIA, 2014
- [15] Yulianto, Buku Sakti Kuasai Desain Grafis, Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018