BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi menurut kamus besar bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Permasalahan yang ditemukan mengenai hewan amfibi dan reptil yaitu pada buku teks pelajaran, informasi disuguhkan dengan minimnya ilustrasi dan lebih banyak teks yang mengakibatkan anak-anak masih sering keliru dalam mengelompokan amfibi dan reptil. Kemudian media untuk menunjang buku teks pelajaran tentang hewan amfibi dan reptil dinilai masih kurang. Dengan demikian dibutuhkan perancangan buku ilustrasi mengenai hewan amfibi dan reptil sebagai media informasi dengan tujuan untuk menginformasikan hewan amfibi dan reptil secara dasar kepada anak-anak sehingga anak-anak dapat mengetahui ciri-ciri dan perbedaan antara hewan amfibi dan reptil. Selain itu anak-anak juga dapat mengelompokan hewan yang termasuk hewan amfibi dan reptil.

Dipilihnya media buku untuk mengatasi permasalahan tersebut dikarenakan anak-anak sudah mengenal media buku. Selain itu, buku dinilai media yang dekat dengan anak dan mudah digunakan tanpa membutuhkan perangkat lain. Adapun pemilihan target audiens dari buku ilustrasi yang interaktif mengenai hewan amfibi dan reptil yang dipandang dari segi demografis, psikografis, dan geografisnya adalah sebagai berikut:

Target Audiens Primer

- Demografis
  - Usia : Anak-anak usia 8-12 tahun dikarenakan sedang belajar hewan amfibi ataupun reptil.
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
  - Pendidikan : kelas 2-6 SD

- Psikografis

  Menurut Piaget seperti yang dikutip oleh Idayanti (2012) masa sekolah dasar berada pada tahap operasi konkret yang ditandai dengan kemampuan mengklasifikasikan benda-benda dengan ciri yang sama. Kemudian menyusun atau mengasosiasikan angka-angka atau bilangan serta memecahkan yang sederhana.

- Geografis

  Pemilihan target audiens berdasarkan geografis ditujukan untuk daerah perkotaan di seluruh Indonesia.

Target Audiens Sekunder

- Demografis
  - Usia : 5-7 dan 13 tahun ke atas.
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

- Psikografis
  - Orang yang senang membaca buku pengetahuan.
  - Orang yang senang menambah wawasan tentang hewan.

- Geografis

Pemilihan target sekunder berdasarkan geografis ditujukan untuk daerah perkotaan dan pedesaan di seluruh Indonesia

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam strategi perancangan media informasi mengenai hewan amfibi dan reptil adalah melalui buku ilustrasi yang berisi informasi mengenai pengelompokan hewan amfibi dan reptil serta pengetahuan amfibi dan reprtil secara dasar seperti pengertian, ciri-ciri dan habitatnya. Informasi diberikan secara langsung dan jelas. Informasi tentang kelompok hewan amfibi dan reptil di berikan secara terpisah agar anak-anak dapat menerima informasi dengan mudah dan dapat mengelompokannya dengan benar.

III.1.1.1 Tujuan komunikasi

- Memberikan pengetahuan yang benar atas kekeliruan dalam pengelompokan hewan yang termasuk amfibi dan reptil.
- Memberikan wawasan kepada anak-anak mengenai hewan amfibi dan reptil secara dasar seperti pengelompokan hewan yang termasuk amfibi dan reptil, habitat, jenis makanan dan ciri-cirinya.

III.1.1.2 Materi pesan

Materi yang akan diberikan adalah pengertian dari hewan amfibi dan reptil. Hal ini penting untuk disampaikan karena agar bisa mengelompokan hewan amfibi dan reptil idealnya mengetahui terlebih dahulu pengertian dari hewan amfibi dan reptil. Kemudian hal penting lainnya yang akan diberikan adalah mengenai ciri-ciri, habitat serta makanan dari hewan amfibi dan reptil.

Pada buku ilustrasi ini memuat materi tentang *ordo Anura, ordo Gymnophiona* dan *ordo Caudata* dari kelas amfibi. Selain itu, dimuat juga materi tentang *ordo Squamata, ordo Testudinates, ordo Rhynchocepalia dan ordo Crocodile* dari kelas reptil.

III.1.1.3 Pendekatan visual

Pendekatan visual yang digunakan adalah menggunakan gambar yang menyerupai bentuk aslinya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memudahkan anak-anak untuk mengenali hewan yang diilustrasikan. Namun terdapat bagian-bagian dari objek yang dirubah seperti bentuk mata yang lebih besar dan pemilihan warna yang lebih cerah namun masih masuk akal. Perubahan-perubahan itu dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan karakter anak yang tidak kaku dan senang bermain. Dengan demikian anak dapat dengan mudah menerima informasi berupa visual yang akan disampaikan.

III.1.1.4 Pendekatan verbal

Bahasa verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia dikarenakan target dari medianya merupakan anak-anak Indonesia. Adapun bahasa Indonesia yang

digunakan adalah bahasa Indonesia yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan tidak baku karena media mengenai hewan amfibi dan reptil ini dikemas untuk anak-anak. Bahasa dalam kajian ilmu biologi dipakai seminimal mungkin agar anak-anak mudah mengerti

III.1.5 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif pada buku ilustrasi mengenai hewan amfibi dan reptil yaitu dibuatnya tokoh untuk menuntun anak-anak dalam mengelompokan hewan amfibi dan reptil serta menerangkan penjelasan-penjelasan dari amfibi dan reptil secara dasar seperti pengertian, ciri-ciri dan habitatnya. Adapun tokoh yang memakai kostum hewan reptil atau amfibi, dirancang sesuai dengan karakter anak yang suka meniru. Kemudian anak yang memakai kostum tersebut dapat menjadi penanda bahwa penjelasan yang dijelaskan oleh tokoh tersebut, berhubungan dengan ilustrasi yang terdapat di halaman selanjutnya. Di dalam buku ilustrasi tersebut terdapat elemen-elemen visual yang bertujuan untuk memudahkan pembaca untuk memgelompokan hewan amfibi dan reptil serta untuk menciptakan sebuah tema tentang hewan amfibi dan reptil.

Buku ilustrasi tentang hewan amfibi dan reptil memiliki alur cerita mulai dari seorang anak berpetualang di dalam hutan kemudian menemukan hewan amfibi dan reptil. Pada bagian akhir terdapat permainan yang disesuaikan dengan karakter anak yang suka bermain.

III.1.3 Strategi Media

Adapun strategi media yang dirancang adalah sebagai berikut:

Media utama

- Media yang akan digunakan adalah buku pengayaan berupa buku ilustrasi yang berisi tentang hewan amfibi dan reptil untuk menunjang buku teks pelajaran serta memperkaya pengetahuan khususnya tentang amfibi dan reptil.

Media pendukung

- Poster

  Poster digunakan sebagai media promosi agar media informasi tentang hewan amfibi dan reptil dapat diketahui oleh calon konsumen. Poster sudah sering digunakan sebagai media promosi. Dengan demikian, poster dinilai tepat untuk mempromosikan buku ilustrasi tersebut.

- *Flyer*

  Flyer digunakan untuk memberikan informasi atas keberadaan buku ilustrasi tentang hewan amfibi dan reptil. *Flyer* juga sudah sering digunakan sebagai media promosi. Dengan adanya media *Flyer* maka diharapkan informasi akan adanya buku ilustrasi tersebut bisa sampai pada masyarakat.

- Rak buku

  Rak buku digunakan untuk memberikan informasi keberadaan buku ilustrasi tentang hewan amfibi dan reptil saat berada di toko buku. Rak buku yang didesain khusus sesuai dengan desain buku ilustrasi juga bisa menarik perhatian orang yang berada di sekitar rak buku tersebut. Rak buku tersebut juga dapat membedakan buku ilustrasi tentang hewan amfibi dengan buku yang lainnya.

- Gantungan tas

  Gantungan tas khusus untuk promosi diberikan sebagai bonus pembelian kaos. Sedangkan gantungan tas untuk dijual didistribusikan sepanjang tahun. Gantungan tas bisa menjadi daya tarik untuk dilihat karena gantungan tas selalu bergoyang saat tas digendong oleh anak. Dengan demikian ada materi pesan yang bisa tersampaikan kepada orang yang melihatnya.

- Botol minum

  Botol minum merupakan kontak poin anak karena botol minum sering dibawa anak ke sekolah. Pada botol minum tersebut dapat diberikan informasi tentang hewan amfibi dan reptil dengan cara menempelkan gambar yang memuat materi

informasi tersebut. Dengan demikian informasi tentang hewan amfibi dan reptil yang berada di botol minum tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

- Kotak makan

  Anak-anak SD masih diberikan bekal makan siang oleh orang tuanya sehingga bisa menjadi kontak poin anak dan akan efektif untuk mengingatkan materi pesan yang akan disampaikan kepada anak. Dengan cara menempelkan gambar yang memuat informasi tentang amfibi dan reptil, maka informasi tersebut dapat diingat terus oleh anak-anak. Oleh karena itu, kotak makan dijadikan media pendukung dari perancangan media tentang hewan amfibi dan reptil..

- Kaos

  Kaos menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan materi pesan yang akan disampaikan karena anak menggunakan kaos sebagai pakaiannya dalam kegiatan bermain. Anak-anak dapat melihat informasi tentang amfibi dan reptil yang terkandung di dalam gambar pada kaos tersebut dengan waktu yang lama. Sehingga informasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

- Stiker

  Stiker dapat menjadi kontak poin anak saat ditempatkan di ruangan bermain anak atau di barang milik anak seperti lemari atau buku. Stiker diberikan sebagai bonus pembelian. Pada stiker tersebut terkandung informasi untuk bisa mengelompokan hewan amfibi dan reptil dengan benar.

III.1.4 Strategi Distribusi

Produksi dan pendistribusian buku ilustrasi mengenai hewan amfibi dan reptil akan bekerja sama dengan pihak PT Zikrul Kids. Proses pendistribusiannya akan dilakukan sepanjang tahun utamanya pada saat tahun ajaran baru. Hal tersebut bertujuan untuk menambah angka penjualan. Pendistribusiannya dilakukan di toko-toko buku besar yang ada di Indonesia. Buku ilustrasi tentang hewan amfibi dan reptil diprediksi akan dijual dengan harga Rp 40.000. Poster didistribusikan ke toko buku yang menjual produk tersebut dan sekolah-sekolah. Flyer

diserbarkan di toko buku yang menjual buku ilustrasi tersebut. Buku Ilustrasi, botol minum, kotak makan, gantungan kunci, kaos dan stiker didisribusikan dalam satu paket.

Adapun jadwal pendistribusiannya sebagai berikut:

Tabel III.1 Jadwal pendistribusian buku ilustrasi

MEDIA	JADWAL PENYEBARAN											
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des
Buku Ilustrasi	SEPANJANG TAHUN											
Poster												
Flyer												
Botol Minum	SEPANJANG TAHUN											
Kotak Makan	SEPANJANG TAHUN											
Gantungan Tas	SEPANJANG TAHUN											
Kaos	SEPANJANG TAHUN											
Stiker	SEPANJANG TAHUN											

Poster dan *flyer* akan didistribusikan selama tiga bulan dari bulan Juli sampai bulan September. Poster dan Flyer tersebut digunakan sebagai media untuk promosi. Awal pendistribusian adalah bulan Juli karena pada bulan ini merupakan tahun ajaran baru sekolah. Dengan demikian pada bulan ini dapat dijadikan momentum pendistribusian.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual ditampilkan dengan illustrasi menggunakan vektor dan menggunakan gaya gambar kartun. Digunakannya gaya gambar kartun karena gaya gambar kartun dinilai dekat dengan anak karena sifatnya yang lebih bermain. Warna didominasi warna-warna hijau dan biru serta terdapat gradasi warna. Penggunaan warna tersebut untuk memperkuat suasana hutan serta pantai yang

menjadi latar di dalam buku ilustrasi tentang hewan amfibi dan reptil. Adapun warna yang gelap, hal tersebut ditujukan untuk member kesan kedalaman gambar.



Gambar III.1 Referensi penggambaran karakter hewan
Sumber: picturefordesign.com

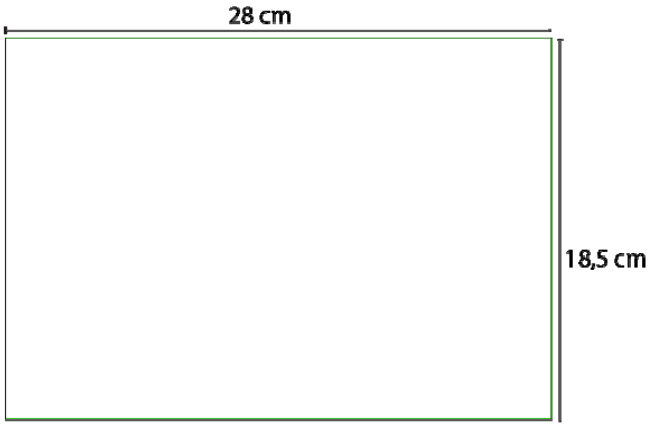
Latar tempat digambarkan dengan suasana hutan yang dirancang sedemikian rupa sehingga terlihat kedalaman gambarnya. Latar tempat hutan dipilih karena mayoritas hewan amfibi dan reptil habitatnya berada di dalam hutan. Selain hutan, terdapat latar pantai sebagai habitat penyu.



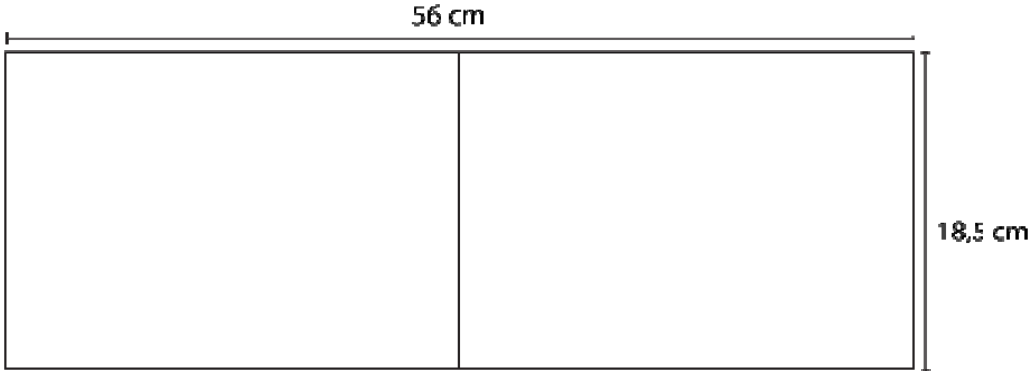
Gambar III.2 Referensi visual latar
Sumber: freedesignfile.com (20/042013)

III.2.1 Format Desain

Format desain dari buku ilustrasi mengenai hewan amfibi dan reptil untuk media komputer yaitu dengan bidang kerja berukuran 28cm x 18,5cm .



Gambar III.3 Ukuran buku ilustrasi dalam keadaan tetutup



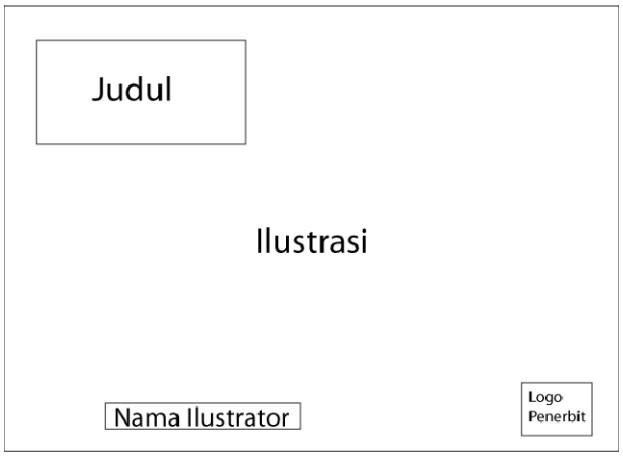
Gambar III.4 Ukuran buku ilustrasi dalam keadaan terbuka

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Menurut Tom Lincy seperti yang dikutip oleh Adi Kusrianto (2006) ada 5 prinsip utama desain yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Kelima hal ini akan menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan buku ilustrasi mengenai hewan amfibi dan reptil.

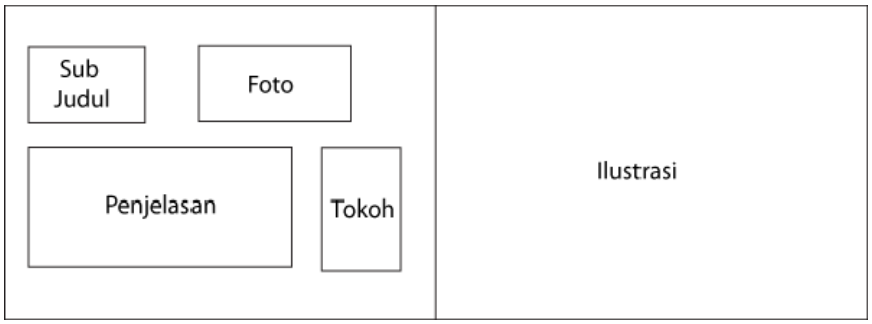
Pada bagian cover, area ilustrasi dibuat lebih luas karena buku ini merupakan buku ilustrasi yang menitik beratkan pada gambar dibandingkan tulisan. Judul

diletakan di sisi kanan atas dapat menjadi pusat perhatian karena diletakan di atas dengan ukuran yang cukup besar.



Gambar III.5 Tata letak cover buku ilustrasi “Mengenal Amfibi & Reptil”

Penjelasan diletakan di halaman sebelah kiri sedangkan ilustrasi diletakan disebelah kanan agar memudahkan pembaca. Pembaca dapat mencerna terlebih dahulu penjelasannya kemudian dapat melihat ilustrasinya disebelah kanan. Sub-judul diletakan di sudut anan atas karena area tersebut merupakan area paling awal untuk membaca sebuah bacaan di suatu halaman.



Gambar III.6 Tata letak isi buku ilustrasi “Mengenal Amfibi & Reptil”

III.2.3 Tipografi

Menurut Lazlo Moholy seperti yang dikutip oleh Adi Kusrianto (2006) bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas dan terbaca. Pemilihan

font pada buku ilustrasi ini disesuaikan dengan tema cerita dan konsep buku ilustrasi , maka untuk buku ilustrasi mengenai hewan amfibi dan reptil untuk anak-anak dipilih jenis-jenis font yang memiliki karakter lucu dan memiliki ciri dari amfibi dan reptil.

Judul buku ilustrasi

Font yang dipakai adalah font *custom* yang dibuat secara khusus untuk buku ilustrasi mengenai hewan amfibi dan reptil. Kata “mengenal” pada judul buku ilustrasi “Mengenal Hewan Amfibi & Reptil” menggunakan font Comic Neue Sans. Sedangkan tulisan amfibi & reptil pada judul buku ilustrasi “Mengenal Hewan Amfibi & Reptil” tidak menggunakan font yang sudah ada melainkan menggunakan font yang didesain khusus untuk memenuhi nilai estetika.

Berikut ini merupakan bagian dari perancagan tipografi judul buku ilustrasi tentang hewan amfibi dan reptil:



Gambar III.7 Tipografi pada judul buku ilustrasi tentang hewan amfibi dan reptil

Isi teks

Font yang digunakan pada bagian isi teks pada halaman adalah font “Comic Nueu Sans”. Font ini dipilih karena mempunyai karakter yang lucu dan tidak formal. Font ini tidak mempunyai sudut yang tajam. Maka sesuai dengan karakter anak-anak.



Gambar III.8 font “comic neue sans”

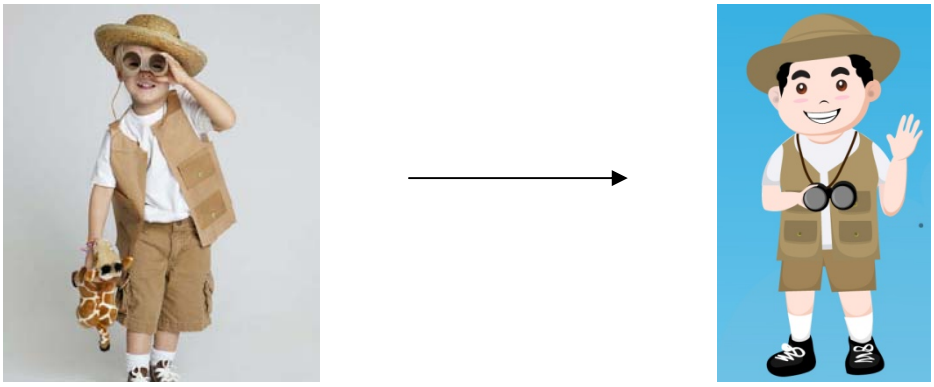
Sumber:dafont.com (20/042013)

III.2.4 Illustrasi

Gaya illustrasi yang digunakan pada buku ilustrasi hewan amfibi dan reptil lebih menyadur pada gaya gambar kartun. Mata hewan dibuat lebih besar dan mengubah sesuatu yang tajam menjadi tumpul. Gaya gambar ini dinilai lebih cocok untuk anak-anak karena tidak bersifat formal dan lebih menyenangkan.

a. Studi Karakter

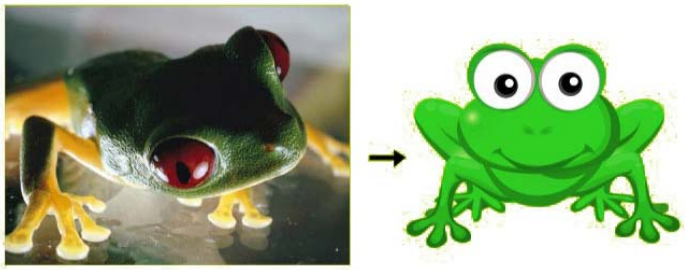
Pada buku ilustrasi mengenal hewan amfibi dan reptil terdapat seorang tokoh anak yang senang berpetualang. Nama tokoh tersebut adalah Amrep. Nama tersebut diambil dari singkatan amfibi dan reptil. Amrep memakai baju safari dan menggunakan teropong untuk berpetualang.



Gambar III.9 Contoh perancangan karakter untuk buku ilustrasi tentang hewan amfibi dan reptil

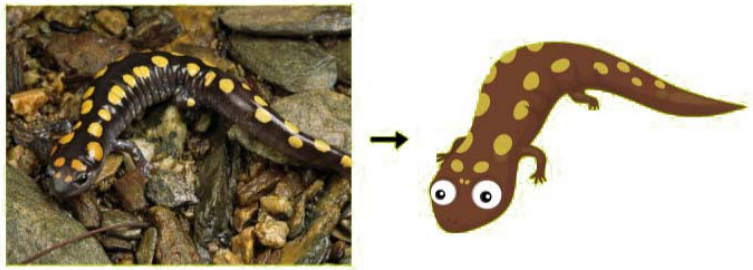
Hewan amfibi dan reptil yang digambarkan menggunakan gaya gambar kartun dengan mata yang bulat dan besar. Ciri-ciri dari hewan amfibi dan reptil tidak dihilangkan karena dari ciri-ciri tersebut berperan penting dalam mengelompokan hewan amfibi dan reptil. Adapun contoh studi karakter yang dibuat dari hewan amfibi dan reptil sebagai berikut:

- Karakter Kodok



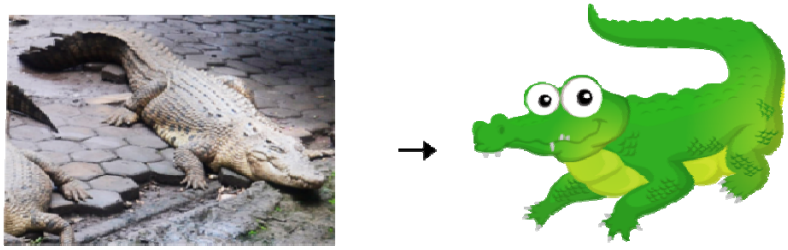
Gambar III.10 Studi karakter kodok

- Karakter Salamander



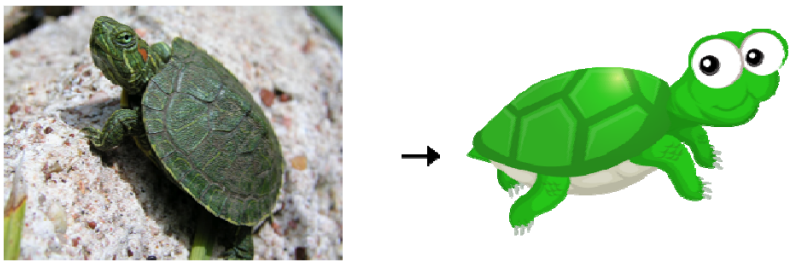
Gambar III.11 Studi karakter salamander

- Karakter Buaya



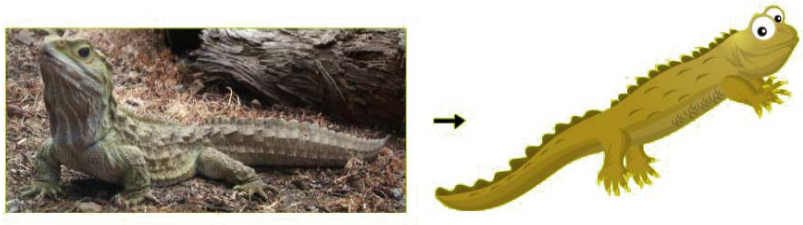
Gambar III.12 Studi karakter buaya

- Karakter kura-kura



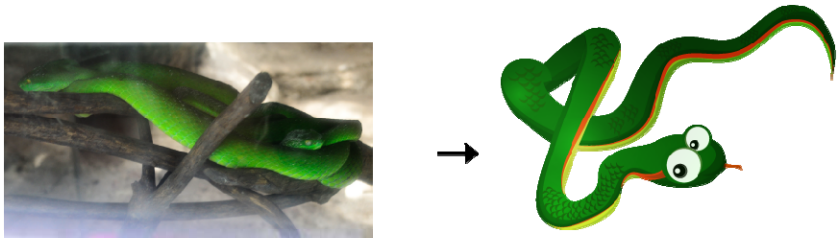
Gambar III.13 Studi karakter kura-kura

- Karakter Tuatara



Gambar III.14 Studi karakter tuatara

- Karakter Ular



Gambar III.15 Studi karakter ular

b. Studi Lokasi

Setting Lokasi yang akan digunakan pada buku ilustrasi ini adalah habitat mayoritas amfibi dan reptil yaitu di daerah yang banyak pepohonan dan terdapat air untuk kelangsungan hidupnya yakni hutan. Pemilihan setting lokasi ini dimaksudkan agar pembaca mengetahui bagaimana habitat dari mayoritas hewan amfibi dan reptil. Selain hutan, ada juga latar pantai untuk melengkapi. Adapun contoh studi latar yang dibuat sebagai berikut

- Latar hutan



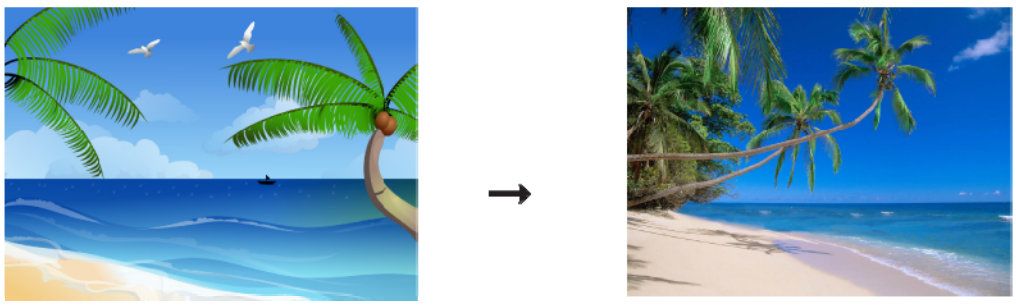
Gambar III.16 Studi latar hutan

- Latar Hutan yang dilewati aliran sungai



Gambar III.17 Studi latar hutan yang dilewati aliran sungai

- Latar Pantai



Gambar III.18 Studi latar Pantai

- Sungai di dalam hutan



Gambar III.19 Studi latar sungai di tengah hutan dan berbatu

c. Ilustrasi pada buku

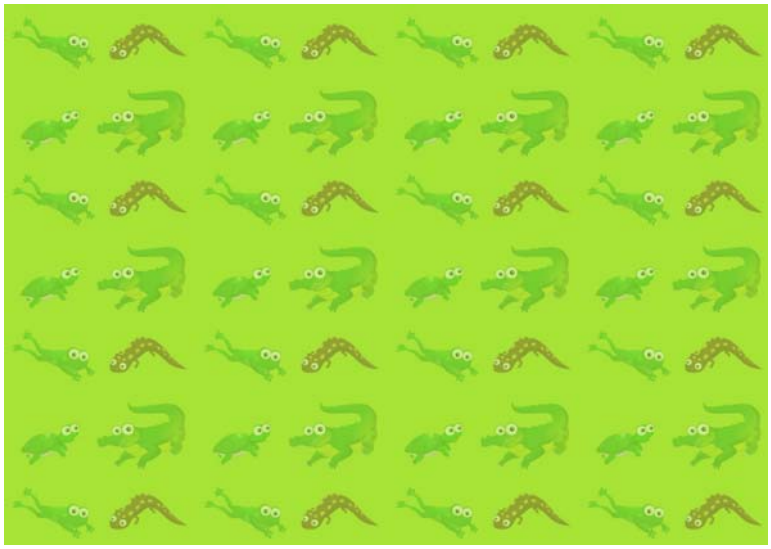
Didalam *cover* buku Ilustrasi “Mengenal Amfibi & Reptil” terdiri dari judul buku, logo penerbit dan ilustrasi mengenai seorang tokoh yang bernama Amrep sedang menemukan hewan-hewan amfibi dan reptil. Pakaian yang dipakai Amrep adalah baju safari dan membawa teropong. Teropong sebagai penanda bahwa Amrep merupakan seorang petualang. Latar yang dipakai adalah latar hutan karena hutan merupakan habitat dari kebanyakan hewan amfibi dan reptil.



Gambar III.20 Tampilan *cover* buku ilustrasi.

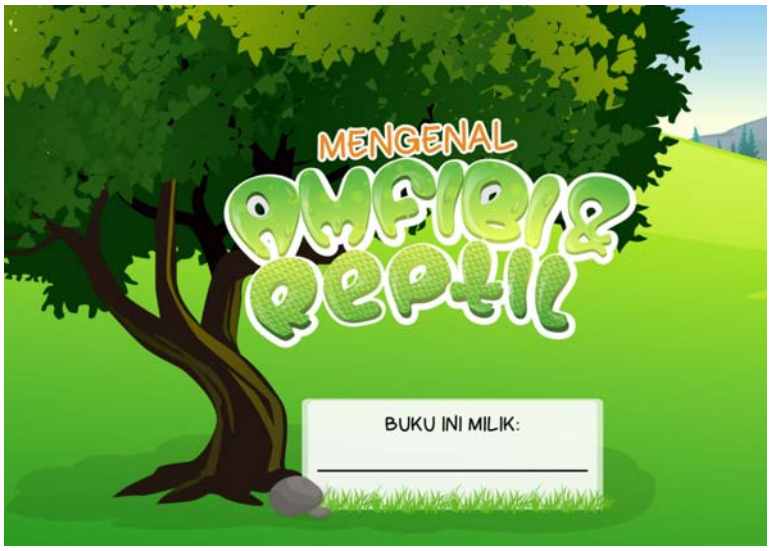
Pada halaman belakang *cover* depan buku ilustraisi dibuat latar hijau dengan pengulangan gambar kodok, salamander kura-kura dan buaya untuk mendukung buku ilustrasi ini yang bertema amfibi dan reptil. Dibuat pengulangan agar dapat

menarik perhatian. Halaman ini dibuat serupa dengan halaman belakang *cover depan* agar mendapatkan unsur keseimbangan pada buku ilustrasi ini.



Gambar III.21 Tampilan halaman belakang *cover* depan

Pada halaman 1 disediakan tempat untuk menuliskan nama pemilik agar tidak tertukar dengan milik temannya. Terdapat gambar pohon, bebatuan,langit serta rumput untuk mendukung tema yang berada di alam. Judul buku ilustrasi ditempatkan di tengah halaman.



Gambar III.22 Tampilan halaman 1

Pada halaman 2 terdapat editorial dan tahun terbit serta nama penerbit yang diletakan di sudut kiri bawah. Pada halaman ini diletakan judul serta ilustrasi langit, awan buaya, kodok dan kura-kura serta rerumputan untuk mendukung tema dari buku ilustrasi ini yaitu hewan amfibi dan reptil yang habitatnya berada di alam bebas. Pada halaman ini didominasi warna hijau dan biru.



Gambar III.23 Tampilan halaman 2

Pada halaman 3, daftar isi ditulis di atas kayu yang terdapat di daerah padang rumput untuk mendukung tema dari buku ilustrasi ini. Karena hewan amfibi dan reptil hidup di alam bebas. Digambarkan juga langit biru yang menandakan pada saat itu cuaca sedang cerah.



Gambar III.24 Tampilan halaman 3

Pada halaman 4 terdapat seorang tokoh yang memperkenalkan dirinya dengan menggunakan pakaian untuk berpetualang serta membawa teropong. Dia berada di hutan karena hutan merupakan habitat sebagian hewan amfibi dan reptil. Dituliskan kata perkenalan di sudut kanan atas untuk memberikan informasi kepada pembaca bahwa halaman ini merupakan halaman perkenalan.



Gambar III.25 Tampilan halaman 4

Pada halaman 5 terdapat penjelasan singkat tentang amfibi dan reptil. Halaman ini dibuat dengan latar hutan dan terdapat buaya dan kodok. Hal tersebut untuk memberikan informasi bahwa buku ini akan menjelaskan hewan amfibi dan reptil.



Gambar III.26 Tampilan halaman 5

Pada halaman 6 terdapat penjelasan tentang hewan amfibi *ordo Anura.* Pada halaman ini terdapat tokoh Amrep yang memakai kostum kodok. Hal tersebut dibuat untuk menandakan ada hubungan antara penjelasan dengan ilustrasi yang ada di halaman selanjutnya. Kemudian terdapat rumput yang digunakan sebagai bingkai untuk memberikan suasana alam. Latar hijau yang ditambahkan lingkaran-lingkaran kuning dibuat dari referensi kulit kodok.



Gambar III.27 Tampilan halaman 6

Pada halaman 7 terdapat ilustrasi tentang hewan amfibi *ordo Anura*. Ilustrasi dibuat berdasarkan sebagian isi yang terkandung di dalam penjelasan. Selalu ada Amrep yang memandu anak-anak untuk menjelaskan ilustrasi tersebut.

Pada halaman ilustrasi bagian anura, terdapat kodok yang melompat dan bangkong di sekitar genangan air. Amrep melihat dari kejauhan menggunakan teropongnya. Terdapat rerumputan dan kumbang kecil pada halaman ini untuk memberikan informasi bahwa latar tersebut berada di alam.



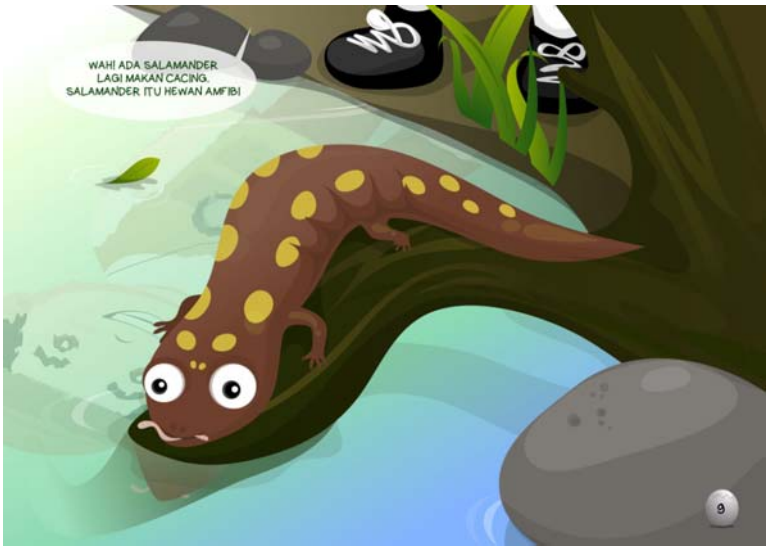
Gambar III.28 Tampilan halaman 7

Pada halaman 8 terdapat penjelasan tentang hewan amfibi *ordo Caudata dengan* latar yang dipakai yaitu warna hijau. Terdapat foto salamander dan tokoh amrep yang memakai kostum salamder agar pembaca tahu bahwa yang sedang dibahas adalah salamder yang merupakan hewan dari *ordo Caudata.*Pada *body text* diberi latar transparan putih agar lebih terlihat jelas. Rerumputan yang menjadi bingkai berfungsi untuk mewakili elemen yang ada di alam.



Gambar III.29 Tampilan halaman 8

Pada halaman 9 terdapat ilustrasi tentang hewan amfibi *ordo Caudata*. Digambarkan salamander yang sedang berada di akar phohon yang menjulur ke genangan air di hutan. Tokoh utama Amrep dimunculkan pada genangan air agar kemunculan amrep disini memiliki perbedaan dengan ilustrasi lainnya. Pada ilustrasi ini difokuskan kepada salamander yang memakan cacing. Terdapat juga batu sebagai pelengkap suasana latar yang berada di hutan.



Gambar III.30 Tampilan halaman 9

Pada halaman 10 terdapat penjelasan tentang hewan amfibi *ordo Gymnophiona*. Pada halaman ini terdapat foto saesilia dan tokoh yang memakai kostum saesilia. Hal ini ditujukan untuk memberikan informasi kepada pembaca bahwa halaman ini membahas tentang saesilia.



Gambar III.31 Tampilan halaman 10

Pada halaman 11 terdapat ilustrasi tentang hewan amfibi *ordo Gymnophiona*. Digambarkan saesilia yang sedang berada di sekitar sungai yang ada di hutan. Terdapat dedaunan, batang pohon, batu dan tanah sebagai unsur yang terdapat di hutan. Amrep sebagai tokoh utama muncul sambil melihat saesilia dengan menggunakan teropongnya.



Gambar III.32 Tampilan halaman 11

Pada halaman 12 terdapat penjelasan tentang hewan reptil *ordo Squamatta*. Pada halaman ini dimunculkan foto komodo dan ular sebagai hewan yang termasuk di

ordo ini. Terdapat tokoh yang memakai kostum ular berfungsi untuk memberitahukan kepada pembaca bahwa halaman ini membahas tentang ular. Latar yang dipakai untuk menjelasankan hewan reptil berbeda dengan latar yang dipakai di halaman penjelasan hewan amfibi. Hal ini ditujukan sebagai pembeda antara kedua kelompok. Latar yang dipakai untuk menjelaskan hewan reptil yaitu menggunakan tekstur sisik ular. Digunakannya tekstur ular karena untuk mewakili ciri hewan reptil yang bersisik.



Gambar III.33 Tampilan halaman 12

Pada halaman 13 terdapat ilustrasi tentang hewan reptil *ordo Squamata.* digambarkan ular sedang berada di atas pohon. Sisik ular diperlihatkan untuk memberitahukan kepada pembaca bahwa ciri-ciri dari hewan reptil itu memilki sisik. Tokoh yang bernama Amrep meneropong ular tersebut dari bawah. Di dekat tokoh tersebut, ada seekor kadal.



Gambar III.34 Tampilan halaman 13

Pada halaman 14 terdapat penjelasan tentang hewan reptil *ordo Crocodila.* Latar pada halaman penjelasan hewan reptil *ordo Crocodila* dibuat dari referensi sisik ular. Hal ini dapat menjadi pembeda antara halaman hewan reptil dan amfibi. Terdapat foto buaya untuk memberikan informasi mengenai wujud buaya secara nyata dan jelas dan terdapat tokoh yang memakai kostum buaya untuk menarik perhatian anak-anak.



Gambar III.35 Tampilan halaman 14

Pada halaman 15 terdapat ilustrasi tentang hewan reptil *ordo Crocodila*. Pada halaman ini digambarkan dua ekor buaya yang sedang berada di sungai yang ada di hutan. Seekor buaya yang sedang berenang di sungai memberikan informasi bahwa buaya juga bisa hidup di air. Amrep meneropong kedua buaya tersebut dari jauh. Ilustrasi ini didominasi warna hijau karena hutan tropis identik dengan warna hijau.



Gambar III.36 Tampilan halaman 15

Pada halaman 16 terdapat penjelasan tentang hewan reptil *ordo Testudinates*. Pada halaman ini terdapat foto kura-kura dan penyu agar pembaca dapat mengetahui bentuk kura-kura dan penyu secara nyata. Pada halaman ini terdapat tokoh yang memakai kostum kura-kura untuk memberikan informasi bahwa bahasan yang sedang dijelaskan salah satunya adalah tentang kura-kura. Latar yang digunakan memakai latar yang sama dengan semua halaman penjelasan hewan reptil.



Gambar III.37 Tampilan halaman 16

Pada halaman 17 terdapat ilustrasi tentang hewan reptil *ordo Testudinates.* Pada halaman ini digambarkan dua ekor penyu yang sedang menepi ke pantai. Amrep berada di pantai dan melihatnya. Hal ini untuk menginformasikan bahwa penyu juga bisa hidup di dua habitat yaitu di laut dan di darat. Selain itu, digambarkan pohon kelapa untuk mendukung suasana pantai. Pada ilustrasi ini juga terdapat dua ekor burung yang terbang untuk mendukung suasana pantai yang indah.



Gambar III.38 Tampilan halaman 17

Pada halaman 18 terdapat penjelasan tentang hewan reptil *ordo Rhyncocephalia.* Pada halaman ini terdapat foto tuatara agar pembaca dapat mengetahui bentuk asli dari tuatara. Di halaman ini menggunakan latar yang sama dengan latar penjelasan hewan reptil lainnya. Seperti halaman penjelasan lainnya, di halaman ini digambarkan tokoh yang memakai kostum. Karena halaman ini menjelaskan tentang tuatara maka tokoh tersebut digambarkan dengan menggunakan kostum tuatara agar sesuai dengan yang dibahas di halaman ini.



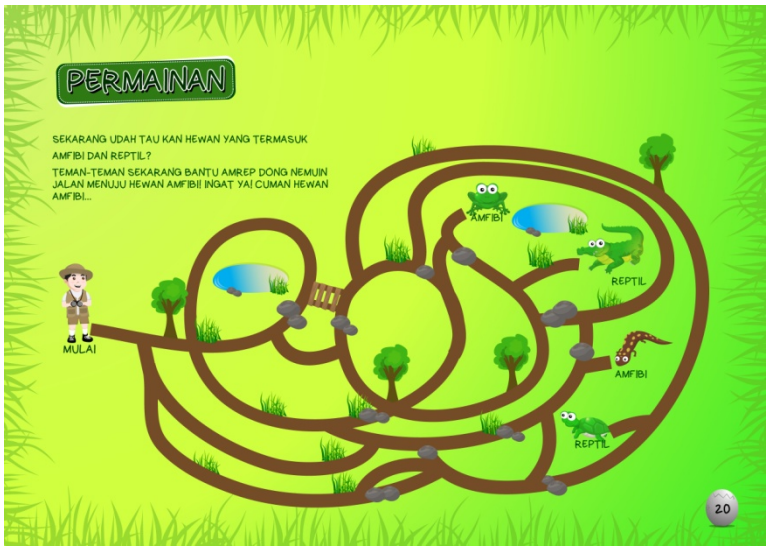
Gambar III.39 Tampilan halaman 18

Pada halaman 19 terdapat ilustrasi tentang hewan reptil *ordo Rhyncocephalia*. Pada halaman ini digambarkan seekor tuatara yang sedang berada di atas batu. Pada saat itu Amrep menemukan tuatara tersebut dan mendekatinya. Latar yang dipakai adalah latar hutan pada sore hari.



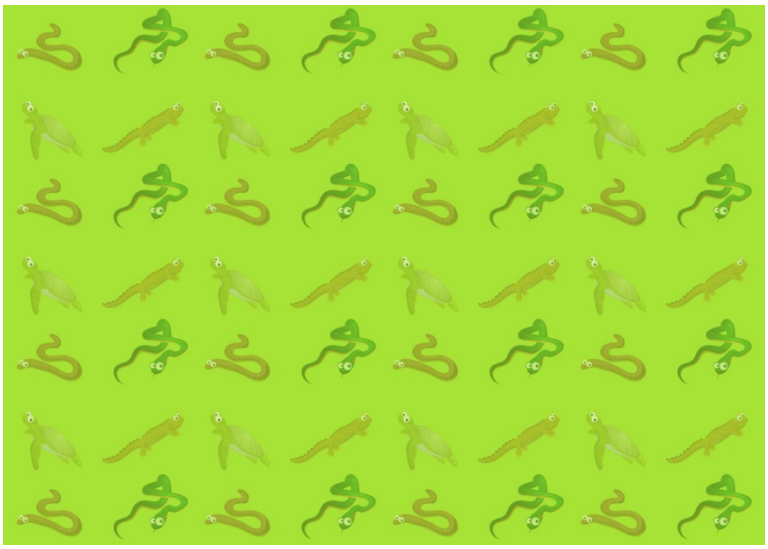
Gambar III.40 Tampilan halaman 19

Pada halaman 20 merupakan halaman permainan. Dituliskan kata “permainan” di sudut kanan atas untuk menginformasikan bahwa halaman ini adalah halaman permainan. Permainan ini adalah permainan mencari jalan untuk menemukan hewan amfibi. Pengilustrasian pada halaman ini disesuaikan dengan tema secara keseluruhan. Latar memakai warna hijau. Digambarkan pepohonan, batu, kolam serta rerumputan pada jalan yang akan ditelusuri oleh Amrep untuk mendukung suasana alam.



Gambar III.41 Tampilan halaman 20

Pada halaman belakang *back cover* digambarkan saesilia, ular, tuatara dan penyu untuk mewakili hewan reptil dan amfibi. Digambarkannya hewan-hewan tersebut untuk mendukung tema dari buku tersebut yaitu tentang amfibi dan reptil. Latar memakai warna hijau agar sesuai dengan halaman lainnya yang didominasi warna hijau.



Gambar III.42 Tampilan halaman belakang *back cover*

Pada Halaman *back cover* digambarkan pepohonan, sungai, tanah dan langit untuk memberikan Susana hutan. Karena hutan merupakan habitat dari sebagian besar hewan amfibi dan reptil. Pada halaman ini terdapat judul buku dan sinopsis untuk menginformasikan isi yang ada didalam buku ini. Pada halaman ini terdapat *barcode* logo penerbit dan alamat penerbit.



Gambar III.43 Tampilan halaman *back cover*

III.2.5 Warna

Warna merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih gembira, *mood* atau semangat. (Adi Kusrianto,2006,h.46)

Warna yang dipakai adalah warna-warna dingin seperti hijau dan biru untuk menggambarkan suasana alam yang sejuk. Adapun teknik pewarnaan yang dilakukan adalah dengan teknik pewarnaan digital menggunakan *software* adobe illustrator.

Mode warna yang dipakai adalah CMYK karena mode warna tersebut digunakan untuk media yang dicetak menggunakan pigmen warna. Pemilihan teknik vektor juga mengacu pada teknik pewarnaan yang sering digunakan pada illustrasi untuk anak-anak.

Contoh warna yang dipakai adalah sebagai berikut:



Gambar III.44 Warna yang dipakai