

BAB III

KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

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.



Gambar III.1.1. Wawancara dengan Humas YEL
(sumber : Dokumentasi Arif Abdirahman Lubis, 2023)

Pada tahapan ini penulis berhasil mengumpulkan beberapa hasil wawancara dari narasumber yang di mana YEL merupakan mitra pendiri program konsesvasi orangutan Sumatera, yang bertujuan untuk meningkatkan kelangsungan hidup spesies orangutan Sumatera yang sangat terancam punah, YEL bekerja sama dengan masyarakat sehingga apabila ada terjadi konflik antara masyarakat dan orangutan, tim *rescue* bergerak untuk menyelesaikan konflik dan menangani apabila ada orangutan yang ikut terlibat dalam konflik tersebut, hal ini dikarenakan apabila orangutan terkena konflik terhadap masyarakat, orangutan yang mengalami konflik tersebut selalu ada yang tidak bisa dapat diselamatkan, hal inilah yang mengakibatkan adanya perdagangan ilegal, yang di mana apabila indukan orangutan yang tidak dapat diselamatkan dan tim *rescue* tidak bertindak dengan cepat, anak orangutan yang masih hidup akan diperdagangkan secara ilegal. Tentu dalam hal ini peran YEL sangat dibutuhkan untuk menekan penurunan jumlah populasi orangutan dan juga perdagangan ilegal orangutan.

Dalam hal ini YEL penting untuk merespon dengan cepat dalam penanganan orangutan yang terlibat konflik sehingga orangutan yang menjadi korban dalam konflik tersebut dapat segera ditangani di klinik orangutan yang ada, sehingga dapat pengobatan dan pemulihan yang maksimal di dalam pemantauan SOCP (*Sumatran Orangutan Conservation Programme*), tentunya hal ini juga agar dapat mengetahui apakah orangutan itu dapat di *release* ke habitat aslinya atau orangutan tersebut tidak dapat dikembalikan lagi ke habitat aslinya karena terjadinya cedera yang cukup serius sehingga harus di konservasi kedalam orangutan *haven*.



Gambar III.1.1. Wawancara dengan Humas Komunikasi YEL
(sumber : Dokumentasi Arif Abdirahman Lubis, 2023)

Literatur yang juga digunakan oleh penulis juga berasal dari jurnal dan artikel resmi, yang di mana sumber ini dapat mendukung data yang sudah ada dari proses wawancara sehingga dapat mempermudah dalam proses pengerjaan perancangan media *popup* mengenai habitat orangutan.

III.2. 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 disekitarnya.

3. 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?

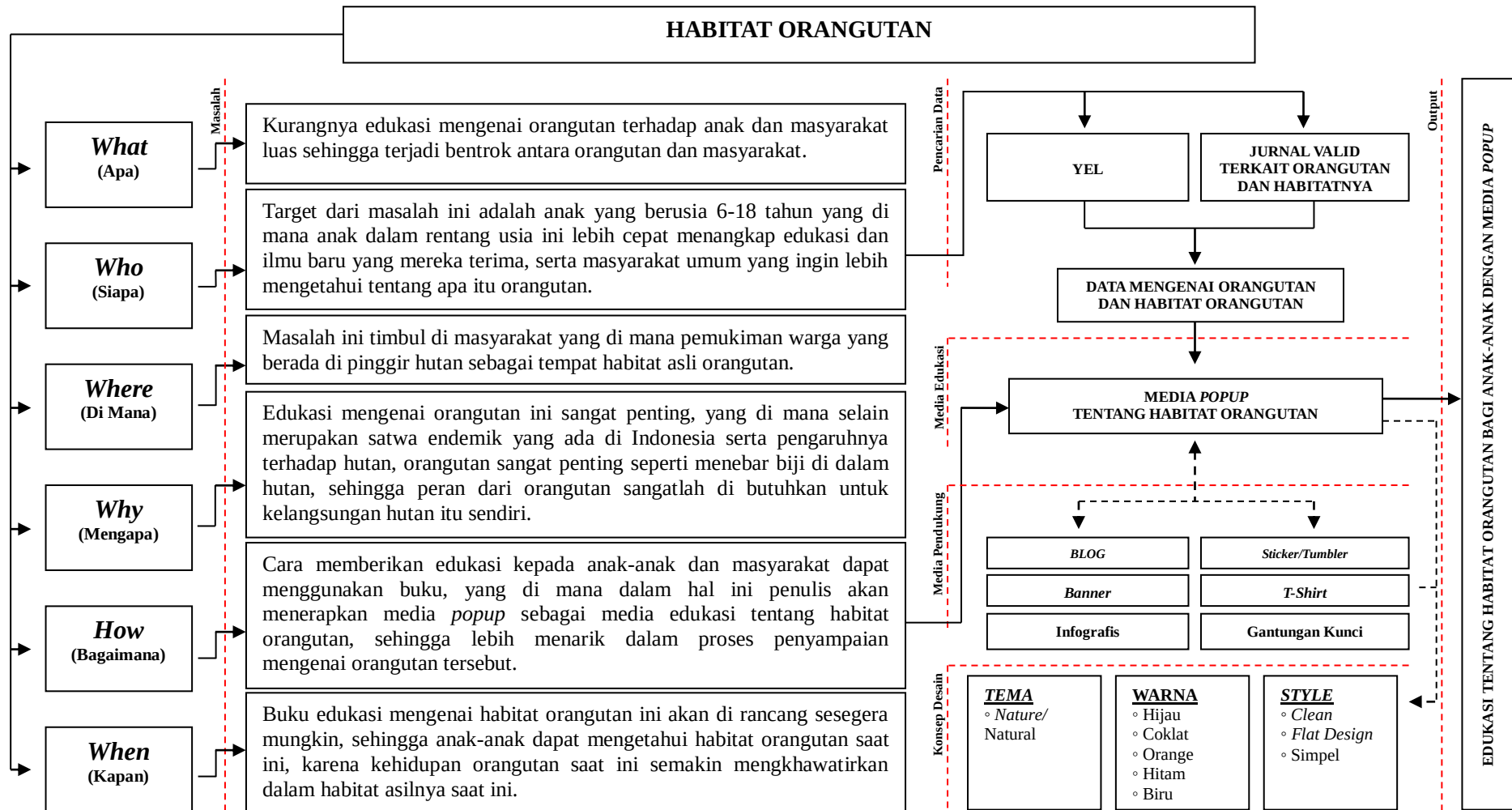
Media edukasi mengenai habitat orangutan ini akan di rancang sesegera mungkin, sehingga anak-anak dapat mengetahui habitat orangutan saat ini, karena kehidupan orangutan saat ini semakin mengkhawatirkan dalam habitat aslinya saat ini.

III.3. Ide Kreatif

III.3.1. 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.

MIND MAPPING



Gambar III.3.1.1. *Mind mapping* perancangan *popup* habitat orangutan
(sumber : Dokumentasi 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. *Strenght*

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 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 menghasilkan 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 rancang 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.

4. Streategi 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.

Tabel III.2 Analisis SWOT Perancangan media edukasi *popup*

Faktor internal Faktor external	Strenght	Weakness
	satu-satunya program penyelamatan, rehabilitasi, dan reintroduksi orangutan di Sumatera.	1. Lokasi konservasi yang belum banyak orang mengetahuinya. 2. Kurangnya media edukasi maupun media yang informatif kepada masyarakat.
Opportunities	Strategi S-O	Strategi W-O
Menjadi wadah edukasi mengenai habitat dan kehidaupan orangutan dan juga bagi peneliti baik yang bersal dari Indonesia maupun internasional.	Membuat media edukasi yang menarik yang di mana dibuat dengan menarik, informatif, inspiratif sehingga dapat membantu dalam memberikan edukasi mengenai orangutan dan habitatnya.	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	Strategi S-T	Strategi W-T
Kurangnya kepedulian masyarakat tentang habitat maupun populasi orangutan seta flora dan fauna yang dilindungi karena pembukaan lahan	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.	1. Lebih aktif dalam membuat program atau kegiatan yang memberikan edukasi mengenai orangutan 2. Lebih aktif dalam memberikan edukasi melalui media digital dan cetak.

III.3.2. 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.

III.3.3. Target Pengguna

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

1. 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.

2. Psikografis

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

3. Geografis

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

III.3.4. 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:

1. *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.

2. *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.

III.4. 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 menarik 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.

1. Media Utama (Buku *Popup*)

Media utama yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah media berupa buku ilustrasi *popup* yang menampilkan gambaran visual dari orangutan yang berbentuk gambaran tiga dimensi, yang bercerita tentang habitat orangutan, mengapa orangutan dikarantina dan sampai orangutan bisa dikembalikan ke habitat aslinya kembali.

2. Media Pendukung

Media pendukung dapat membantu penyampaian informasi yang lebih akurat mengenai buku *popup* itu sendiri, yang dapat meningkatkan minat anak dan yang membaca buku ini. Media pendukung yang digunakan untuk melengkapi dari media utama yaitu *blog* dan *banner*, adapun media pendukung lainnya yang akan digunakan sebagai tambahan dalam media pendukung yaitu gantungan kunci, *sticker*, *t-shirt* dan *tumbler*.

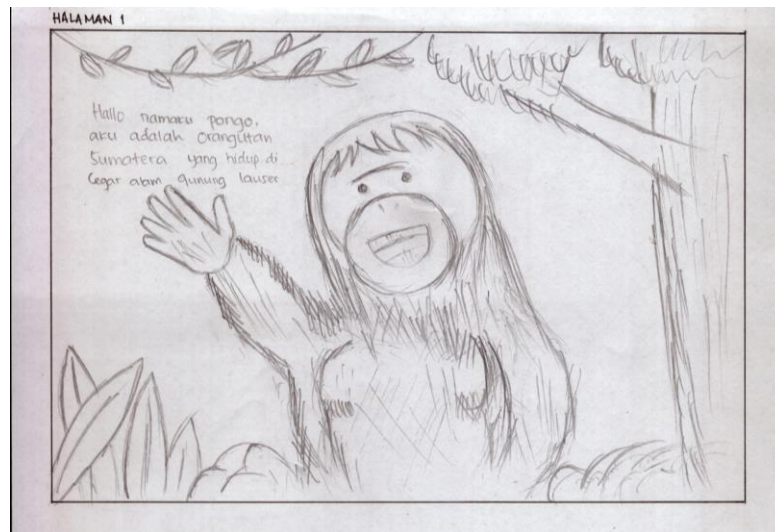
III.5. Visualisasi

Visualisasi yang penulis buat antara lain sebagai berikut:

III.5.1. Pengembangan Elemen Visual

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

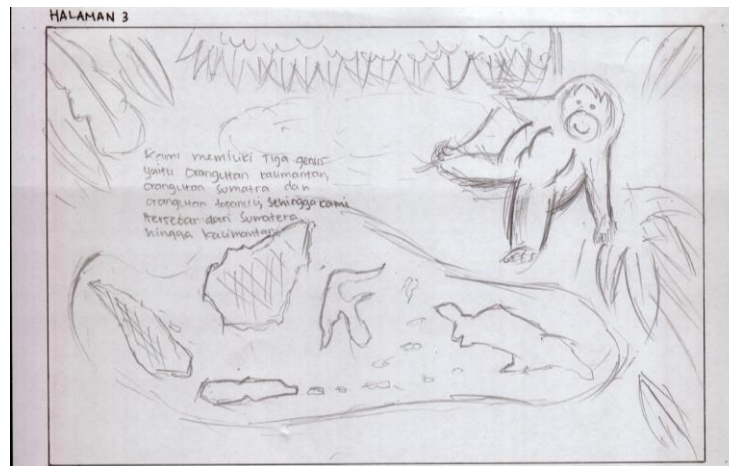
1. Sketsa *layout* buku *popup*



Gambar III.5.1.1. Sketsa Halaman 1 buku *popup* habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)



Gambar III.5.1.2. Sketsa Halaman 2 buku *popup* habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)



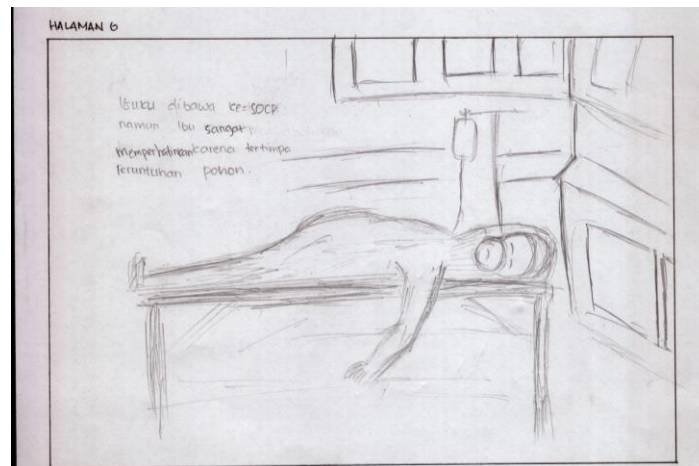
Gambar III.5.1.3. Sketsa Halaman 3 buku *popup* habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)



Gambar III.5.1.4. Sketsa Halaman 4 buku *popup* habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)



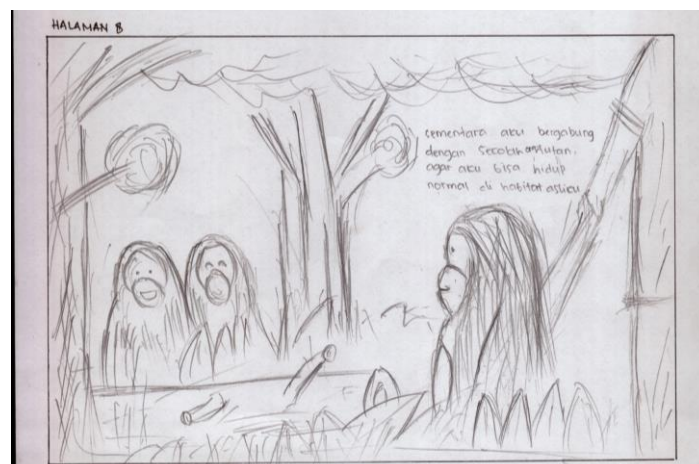
Gambar III.5.1.5. Sketsa Halaman 5 buku *popup* habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)



Gambar III.5.1.6. Sketsa Halaman 6 buku *popup* habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)



Gambar III.5.1.7. Sketsa Halaman 7 buku *popup* habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)



Gambar III.5.1.8. Sketsa Halaman 8 buku *popup* habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

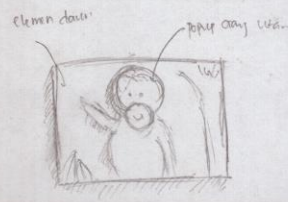
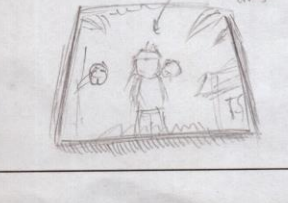


Gambar III.5.1.9. Sketsa Halaman 9 buku *popup* habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

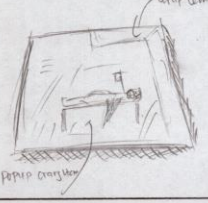
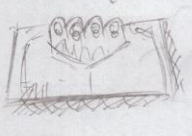


Gambar III.5.1.10. Sketsa Halaman 10 buku *popup* habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

2. Sketsa potongan popup pada buku

NO	SKETSA	NARASI	KETERANGAN
1		Halo namaku pongo, aku adalah orang utan Sumatera yang hidup di cagar alam gunung kuset	
2		Aku akan bersama buku hingga aku berumur 8 tahun, Aku dan buku tinggal di atas pohon untuk menghindari predator. Sehingga aku dapat dengan nyaman beristirahat di sore atau malam hari.	
3		Kami memiliki tiga genus, yaitu orangutan kalimantan, orangutan Sumatera dan orangutan tapanuli, Sehingga kami tersebar dari Sumatera hingga kalimantan	
4		Namun tiba-tiba rumah kami tergerus karena Pembukaan lahan perkebunan. Sehingga kami harus kabur menjauh dari habitat kami	
5		Seseorang telah menghubungi tim Penyelamat, Sehingga aku dan buku dapat segera dibawa ke klinik untuk mendapatkan perawatan yang intensif	

Gambar III.5.1.11. Sketsa muncul *popup* 1-5 habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

NO	SKETSA	NARASI	KETERANGAN
6		Kelu dibawa ke SOCP namun kondisi luu sangat memprihatinkan karena tertimpa reruntuhan pohon	SOCP Sibolangit: Pusat konservasi dan rehabilitasi orangutan bagi Sina, B, K, D, A, SU dan YEL
7		Karena hilangnya pengelutatan luu, luu tidak bisa kembali lagi, maka luu ditempatkan di orangutan haven agar luu bisa merasa hidup seperti di hutan.	
8		Sementara itu, bergabung dengan sekelompok hutan agar acunannya dapat hidup normal di habitat aslinya	
9		Disekolah orangutan kami diajarkan cara mengenali makanan kami, memanjat, mencari makanan, membuat sarang dan mengenali berbagai macam bahaya.	
10		Setelah beberapa tahun menjalani kehidupan disekolah orangutan, akhirnya aku dilepaskan kembali untuk hidup normal sebagaimana seharusnya aku menjalankan kehidupannya di hutan.	

Gambar III.5.1.12. Sketsa muncul *popup* 6-10 habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

III.5.2. Alternatif Desain

Setelah penulis membuat sketsa *popup* maka masuk pada tahap pembuatan. Ada dua alternatif desain yang penulis buat hingga

mendapatkan hasil yang telah dipilih, adapun alternatif desain yang penulis buat sebagai berikut:

1. Alternatif Desain Pertama

Desain ini tidak menggunakan warna gradasi sehingga semua warna tampak *solid*, selain dari pada itu konsep *popup* yang pertama ini dalam *popup*nya hanya dilipat sehingga objek yang timbul tidak tampak dari atas melainkan tampak dari samping.



Gambar III.5.2.1. Alternatif desain pertama *popup* tentang habitat orangutan (sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

2. Alternatif Desain Kedua

Desain kedua dari alternatif desain ini menggunakan warna gradasi, yang membuat kesan lebih bewarna, konsep yang kedua ini juga *popup* yang muncul tidak tampak dari samping melainkan dari depan, sehingga pada alternatif ini *popup* yang muncul lebih mudah untuk dilihat.



Gambar III.5.2.2. Alternatif desain kedua *popup* tentang habitat orangutan (sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)

III.5.3. Desain Terpilih

Dari kedua alternatif desain di atas terpilih satu desain yang sesuai dan memiliki kelebihan dan cukup menarik, dan yang terpilih dari kedua alternatif desain diatas yaitu desain kedua.



Gambar III.5.3.1. Alternatif desain terpilih tentang habitat orangutan
(sumber : Arif Abdirahman Lubis, 2023)