



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

Haslam (2006) mendefinisikan buku sebagai sebuah serangkaian halaman cetak yang digunakan untuk menyimpan, mengumumkan, mengirimkan ataupun menguraikan pengetahuan kepada pembaca diseluruh ruang dan waktu serta mudah dibawa (hlm. 9). Menurut Guan (2012), dalam penyampaian isi buku, elemen visual menjadi pemandu mata untuk menyampaikan pesan. Tidak hanya itu, dijelaskan pula terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan sehingga perancangan visualnya dapat saling berhubungan dan membuat keseluruhan buku menjadi jelas (hlm. 7).

2.1.1. Komponen Buku

Guan (2012) menjabarkan komponen buku menjadi *cover*, punggung buku, *fly page*, konten, *layout* dan halaman *copyright*.

2.1.1.1. Cover

Cover adalah kemasan dari sebuah buku yang memperlihatkan estetika sekaligus menjadi pelindung buku. *Cover* menjadi gambaran isi buku tersebut dan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pikiran pembaca. Pada *cover* terdapat judul, nama penulis dan penerbit serta dekorasi gambar dan warna. Biasanya pemakaian warna cerah cenderung diterapkan pada buku anak-anak.

2.1.1.2. Punggung Buku

Desain punggung buku menjadi penting karena menyajikan sembilan puluh persen isi buku. Ketika dimasukkan kedalam rak di toko buku, punggung buku yang menjadi visual utama yang menggambarkan isi buku.

2.1.1.3. Fly Page

Fly page merupakan jembatan antar *cover* dengan isi buku. *Fly page* biasanya terdiri dari halaman kosong, halaman judul, halaman berisi hak cipta, ucapan terima kasih, dan lain-lainnya.

2.1.1.4. Konten

Dalam penerapan isi konten, sebaiknya tidak menonjolkan warna terlalu banyak ataupun beragam dan berbagai jenis *font* karena akan mengakibatkan pembaca menjadi lelah dan pusing. Hal ini perlu dihindari agar nantinya pesan dapat tersampaikan dengan baik.

2.1.1.5. Layout

Layout menjadi impresi yang menarik mata sebelum pembaca melihat konten. Ketika *layout* yang diterapkan memberikan kesan sesak, maka hal tersebut tidak akan menarik pandangan mata pembaca. Penggunaan *layout* terlalu simetri bisa memberikan kesan stabil juga elegan, namun bila terlalu menekankan *layout* simetri akan memberikan kesan kaku.

2.1.1.6. **Halaman Copyright**

Pada halaman *copyright* terdiri dari judul buku, nama pengarang, nama editor, nama penerbit, nomor lisensi izin usaha, tanggal publikasi, nomor edisi, ISBN juga harga (hlm.8-11).

2.1.2. **Layout Buku**

2.1.2.1. **Elemen Layout**

a. Elemen teks

Rustan (2017) menjelaskan bahwa jenis huruf harus disesuaikan dengan tujuannya, karena setiap jenis huruf memiliki kesan yang berbeda-beda (hlm 28-29).

b. Elemen Visual

Yang dimaksud dengan elemen visual menurut Rustan (2017) adalah semua elemen yang terlihat dalam *layout* diluar teks. Elemen visual dapat berupa foto, infografik, *artworks*, garis, kotak, dan titik. Dalam buku anak-anak lebih sering dijumpai penggunaan *artwork* berupa ilustrasi karena dapat meningkatkan imajinasi anak (hlm. 53-57).

c. *Invisible Elements*

Rustan (2017) menjelaskan bahwa *invisible elements* merupakan acuan yang dirancang terlebih dahulu sebelum menyusun teks dan visual sebagai pembentuk kesatuan dalam *layout*. *Invisible elements* terdiri dari *margin* dan *grid*. *Margin* menjadi batas aman untuk mencegah susunan elemen lain terlalu dekat dengan pinggir halaman yang memungkinkan

terpotong saat pencetakan. Jarak *margin* yang tidak sama di tiap sisi akan memberikan kesan dinamis dan asimetris. Berbeda dengan *margin*, *grid* membantu untuk mempertahankan konsistensi dan kesatuan dari karya yang terdiri dari beberapa halaman. Penentuan jenis *grid* didasari oleh ukuran halaman dan teks, *style* desain yang digunakan serta banyaknya informasi yang dicantumkan (hlm. 63-66).

Menurut Cullen (2005), terdapat beberapa jenis *grids* yang dapat diterapkan dalam *layout* seperti *single column grids*, *multiple column grids*, *modular grids*, *alternative grids*, dan *breaking the grid*. *Single-column grids* adalah sistem *grid* yang paling dasar. Penggunaan *single column grid* akan memperlihatkan komposisi yang sederhana dalam menampilkan teks yang kontinu dan area aktifnya terbentuk dengan adanya *margin*. *Modular grids* menggunakan modul untuk dapat meningkatkan fleksibilitas komposisi. Modul adalah area aktif yang menampung elemen visual dan ditentukan berdasarkan jumlah konten dan lebar yang ideal baik untuk tulisan, foto ataupun ilustrasi (hlm. 62-71).

2.1.2.2. Prinsip *Layout*

Rustan (2017) mengatakan bahwa dalam prinsip dasar *layout* terdiri dari *sequence/* urutan, *emphasis/* penekanan, *balance/* keseimbangan, *unity/* kesatuan.

a. *Sequence*

merupakan prinsip yang membantu pandangan mata untuk dapat melihat informasi sesuai dengan urutannya. Oleh karena itu setiap elemen tidak boleh ditonjolkan secara sama kuat.

b. *Emphasis*

Merupakan penekanan pada elemen yang menjadi titik fokus. Dalam penerapannya, *emphasis* dapat dilakukan dengan memberikan ukuran yang lebih besar, *style* yang berbeda atau diberikan warna yang berbeda dibandingkan dengan elemen lainnya, dan dapat diletakan pada posisi strategis seperti pojok kiri atas.

c. *Balance*

Keseimbangan dapat tercipta ketika elemen desain diletakan pada tempat, arah serta warna yang tepat. Terdapat dua macam keseimbangan yaitu keseimbangan yang simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris memberikan kesan formal, sednagan keseimbangan yang asimetris memberikan kesan dinamis dan cocok dengan desain untuk kalangan muda.

d. *Unity*

Merupakan kesatuan dari susunan setiap elemen desain baik secara visual ataupun pesan yang ingin disampaikan. Penggunaan kesatuan secara tepat akan tersampaikan dengan baik dan kuat kepada targetnya. (hlm. 74-86).

2.1.3. Buku Nonfiksi

Menurut Seuling (2005), pembaca usia 8-12 tahun memiliki keinginan lebih untuk mendapatkan informasi langsung mengenai semua mata pelajaran bahkan yang bukan menjadi kurikulum pendidikan pada usianya. Untuk usia 8-12 tahun, buku nonfiksi menjadi salah satu buku sumber pengetahuan dengan konten yang lebih detail serta memiliki keakurasian yang dapat dipercaya. Gambar dan desain halaman yang baik menjadi bagian penting yang dapat memperjelas materi yang dijelaskan. Dalam buku nonfiksi, asumsikan pembaca memiliki sedikit ataupun tidak memiliki pengetahuan sebelumnya tentang subjek yang dijelaskan serta berikan penjelasan mengenai istilah-istilah baru yang digunakan (hlm. 18).

2.2. Buku *Pop up*

Dyk dan Hewitt (2011) mengatakan bahwa buku *pop up* merupakan media edukasi yang efektif, interaktif, dan mudah diingat. Dalam penggunaan, buku *pop up* memberikan sudut pandang baru yang bisa meningkatkan kesadaran terhadap aktivitas yang dilakukan setiap hari. Selain itu, buku *pop up* juga menjadi media ekplorasi serta membantu untuk menggambarkan suatu keadaan lingkungan (hlm. 7-10). Dilansir dari <http://www.populady.com> pada tanggal 5 Maret 2017 pukul 12.37, penggunaan elemen *pop up* menjadi salah satu faktor penting karena penggunaannya dapat meningkatkan partisipasi aktif terhadap konten buku dan menciptakan pengalaman yang berkesan.

Menurut, Hiner (1999) kebanyakan buku *pop up* terdiri dari lima sampai enam *spread* yang disatukan. Dijelaskan olehnya bahwa dalam pembuatannya

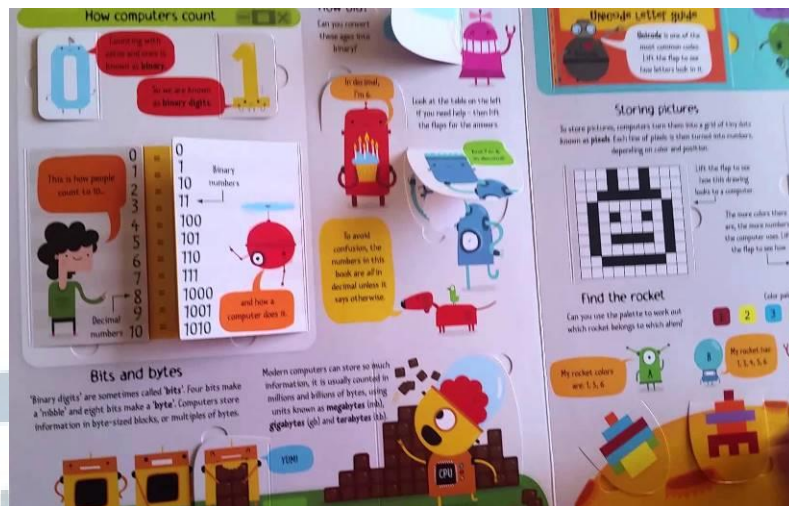
lebih baik membuat lembaran per lembaran terlebih dahulu dan disatukan dengan lem diakhir pembuatan (hlm.7).

2.2.1. Elemen *Pop up*

Dyk dan Hewitt (2011) menjelaskan bahwa terdapat beberapa elemen yang dapat diterapkan dalam buku *pop up*. Setiap elemen ini dapat di gabungkan untuk menciptakan efek tiga dimensi yang lebih kompleks pada halaman buku.

2.2.1.1. *Flap or Lift The Flap*

Flap atau *lift the flap* adalah salah satu teknik berupa lipatan yang dapat dibuka dan menampilkan penjelasan tambahan ataupun gambar lainnya. Bentuk dari teknik *flap*-nya ini tidak selalu berbentuk kotak, tetapi dapat divariasikan mengikuti bentuk ilustrasi yang ada.



Gambar 2.1. Contoh Penerapan *Lift The Flap*

(Dickins, 2015)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.1.2. *Harlequinades and metamorphoses*

Harlequinades and metamorphoses adalah teknik *flaps* yang ketika dibuka akan memberikan pesan ataupun gambar baru.



Gambar 2.2. Contoh Penerapan *Harlequinades*
(<https://goo.gl/images/prP7o2>, n.d.)

2.2.1.3. *Floating Layers*

Floating layers adalah teknik yang membuat gambar atau ilustrasi yang ada seakan-akan melayang dan timbul. Teknik ini dibuat dengan bantuan kertas tambahan di bagian bawah atau samping sehingga dapat menopang layer yang akan di buat melayang.

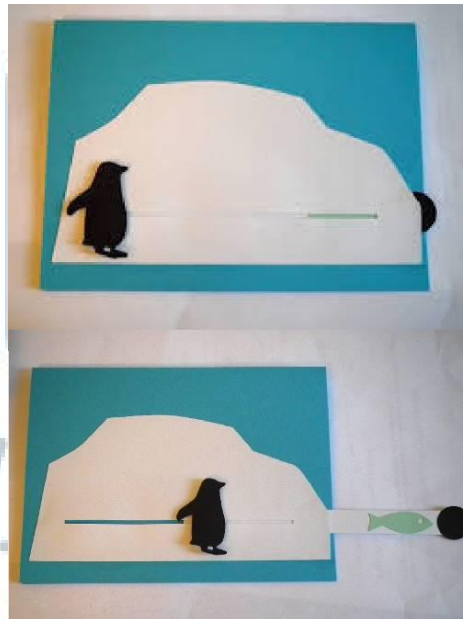
U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.3. Contoh Penerapan *Floating Layers*
(Carter, 2007)

2.2.1.4. *Pull-Tab*

Pull-tab adalah teknik menarik kertas, tali ataupun pita untuk memunculkan gambar baru ataupun *pop up*. Selain itu tarikan pada kertas, pita ataupun tali dapat membuat bagian tertentu bergerak atau beraksi.



Gambar 2.4. Contoh Penerapan *Pull The Tab*
(<https://goo.gl/images/fDvx6y>, 2012)

2.2.1.5. *Stage Set / Multiple Layers*

Stage set adalah teknik yang umum digunakan untuk menampilkan suatu pemandangan dengan berbagai macam lapisan kertas dan biasanya dibuka dengan sudut 90 derajat.



Gambar 2.5. Contoh Penerapan *Stage Set/ Multiple Layers*
(<https://goo.gl/images/NBamgX>, 1972)

2.2.1.6. *V-Fold*

Teknik *V-fold* adalah teknik umum yang sering dijumpai dalam pengaplikasian *pop up*. Biasanya teknik ini diletakan di tengah halaman dan ketika halaman buku dibuka akan memunculkan lipatan yang berdiri tegak.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.6. Contoh Penerapan V-Fold

(<https://goo.gl/images/EtEztQ>, 2011)

2.2.1.7. *Volvelle or wheel*

Volvelle adalah teknik yang melekatkan lingkaran berporos yang dapat diputar ke halaman. Saat roda diputar, pembaca dapat menyesuaikan gambar atau informasi yang diberikan.

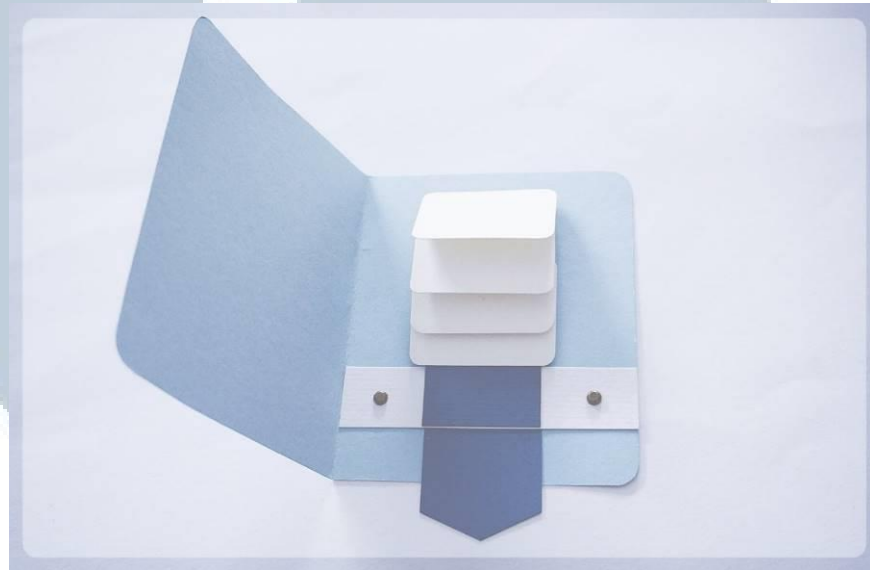


Gambar 2.7. Contoh Penerapan *Volvelle or Wheel*

(<https://goo.gl/images/5Hxmcg>, 2011)

2.2.1.8. *Waterfall*

Waterfall adalah teknik *pop up flap* yang ditarik secara *pull tab* sehingga memperlihatkan gambar atau informasi terbuka satu sama lain secara berurutan.



Gambar 2.8. Contoh Penerapan *Waterfall*

(<https://goo.gl/images/ksxtjn>, 2015)

2.2.1.9. *Dissolving images and slats*

Teknik ini dilakukan dengan menarik tab sehingga merubah satu ilustrasi menjadi ilustrasi lainnya. Penempatan ilustrasi dapat diletakan secara horizontal, vertikal ataupun lingkaran yang dapat digeser (hlm. 19-21).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.9. Contoh Penerapan *Dissolving Images and Slats*
(<https://goo.gl/images/QrKy1C>, 2014)

2.3. Desain

2.3.1. Elemen Desain

2.3.1.1. Garis

Menurut Landa (2014), garis terdiri dari titik-titik yang disatukan sehingga memperlihatkan panjang tertentu. Garis memiliki beberapa fungsi, yaitu untuk memperlihatkan bentuk, gambar ataupun pola, memberikan batas, membantu pengaturan komposisi dan menciptakan garis penglihatan yang dapat mengarahkan pandangan mata (hlm. 19-20).

2.3.1.2. Bentuk

Landa (2014) mendefinisikan bentuk sebagai area yang dapat terukur tinggi dan lebarnya, yang terbentuk dari serangkaian garis, warna, *tone* ataupun tekstur. Setiap bentuk dapat dibuat dari turunan kotak, segitiga ataupun lingkaran. Landa juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis bentuk, yaitu bentuk geometris, bentuk yang melengkung, bentuk

bujursangkar, bentuk yang tidak disengaja akibat kecelakaan dalam proses pembuatan, bentuk abstrak, bentuk nonrepresentasional dan bentuk representasional atau ilustrasi (hlm.20-22).

2.3.1.3. Warna

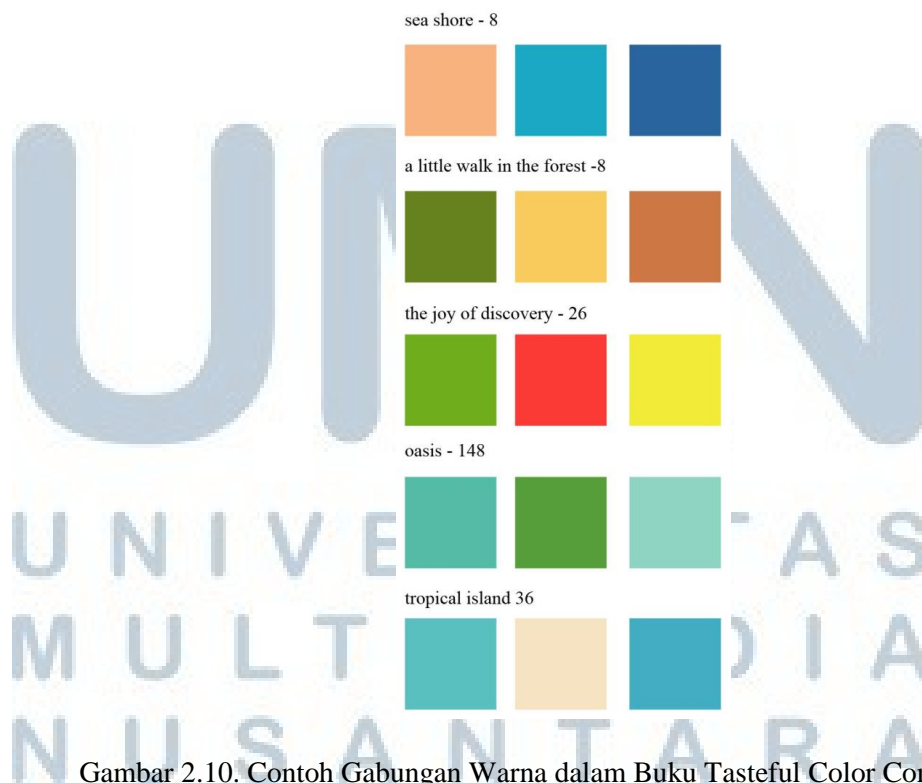
Menurut Landa (2014), warna merupakan pantulan atau refleksi dari cahaya yang tertangkap oleh mata kita. Dalam warna terdapat tiga elemen, yaitu *hue*, *value* dan saturasi. *Hue* merupakan nama dari warna itu sendiri seperti merah, kuning, biru. *Value* merupakan tingkat gelap terang dari suatu warna. Dalam penggunaannya, *value* memberikan kontras dengan bantuan warna hitam dan putih. Sedangkan saturasi dapat terlihat dari tingkat kecerahan atau kekusaman dari warna tersebut. Warna dengan tingkat saturasi yang lebih tinggi lebih cenderung menarik pandangan mata bila dibandingkan dengan warna bersaturasi rendah, sehingga dalam penerapannya warna dalam komposisi dapat disesuaikan dengan fungsi yang diinginkan (hlm. 23-26).

Menurut Morton (1997), warna memiliki berbagai arti terutama pada kebudayaan dan negara yang berbeda. Secara umum, terdapat 10 warna utama yaitu merah, ungu, biru, hijau, kuning, oranye, coklat, hitam, putih dan abu-abu yang merupakan simbolisasi dari :

1. Merah: energi, kehangatan, keberanian, cinta, dan dominasi
2. Ungu: kesadaran, inspirasi, imajinasi dan kreativitas
3. Biru : kepercayaan, konservasi, kesejukan, kebenaran, dan teknologi.
4. Hijau: alam, pertumbuhan, kesegaran, kesehatan, dan baru.

5. Kuning: semangat, harapan, optimis, dan cerah.
6. Oranye: energi, sorakan, aktivitas, dan kegembiraan.
7. Coklat: alam, bertahan lama, hangat dan nyaman.
8. Hitam: sesuatu yang tidak diketahui, kekosongan dan kematian.
9. Putih: bersih, kebenaran, canggih, polos, dan kematian.
10. Abu-abu: netral, masa depan, teknologi, dingin, kesedihan dan aman (hlm.21-39).

Selain itu dalam buku *Tasteful Color Combination* yang ditulis oleh Kuno (2005), dijabarkan beberapa gabungan warna yang telah di sesuaikan berdasarkan temanya, sehingga dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan desain masing-masing.



Gambar 2.10. Contoh Gabungan Warna dalam Buku *Tasteful Color Combination* (Kuno, 2005)

2.3.1.4. Tekstur

Landa (2014) menjelaskan tekstur sebagai gambar permukaan yang dapat dirasakan secara langsung / *tactile* dan tidak langsung yang terbentuk dengan bantuan pandangan mata / *visual*. Dalam desain yang sudah tercetak, permukaan dapat dirasakan secara langsung dengan menggunakan teknik *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Sedangkan dengan menggunakan teknik gambar tangan atau digital serta fotografi, dapat dibuat ilusi tekstur yang hanya dapat dilihat tanpa bisa dirasakan langsung (hlm. 28).

2.3.2. Ilustrasi

Salisbury (2004) mengatakan ilustrasi merupakan media penyampaian informasi secara visual. Dalam penerapannya, ilustrasi anak harus dapat memperjelas pemahaman, dapat dinikmati dan diapresiasi hasilnya. Salisbury juga menjelaskan bahwa dalam pembuatan ilustrasi dapat menggunakan beberapa media seperti cat air, cat akrilik, cat minyak, kolase dan *mixmedia* serta komputer atau digital (hlm. 40-58). Ditambah menurut Zeegen (2005) ilustrasi yang baik menceritakan suatu gambaran keadaan serta melibatkan anak secara aktif sehingga pesan dapat dipahami secara utuh (hlm.23).

2.3.2.1. Ilustrasi untuk Buku Nonfiksi

Menurut Male (2007), ketika ilustrasi digunakan untuk menggambarkan ekosistem tertentu yang terdiri dari hewan dan lingkungannya maka haruslah digambarkan senyata mungkin (hlm. 65). Namun ketika

menggambarkannya kepada target usia muda, maka harus dipertimbangkan pendekatan visual yang lebih sederhana untuk menghilangkan kesan-kesan menyeramkan (hlm. 92).

2.3.3. Tipografi untuk Anak-Anak

Setiautami (2011) mengatakan bahwa pemilihan huruf untuk anak-anak harusnya sederhana dan memiliki bentuk yang tidak tajam. Dalam penggunaannya terdapat beberapa hal yang perlu dihindari seperti penggunaan bentuk huruf yang sulit dikenali karena terlalu kondens atau terlalu diekspan, gunakan huruf dengan ketebalan sedang/*book*, untuk ukuran huruf dapat digunakan 14-24 pt menyesuaikan dengan usia anak-anak dan hindari penggunaan kalimat yang terlalu banyak. Namun pada bagian judul atau *headline*, memungkinkan adanya penggunaan *font* dekoratif ataupun penggunaan lebih dari satu warna karena jumlah kata yang lebih sedikit (hlm. 31-32).

2.4. *Lenticular Printing*

Imagian High Image Techs SL.(2010) menjelaskan bahwa *lenticular printing* adalah sebuah teknologi cetak yang menggunakan *lenticular plastic* untuk menghasilkan gambar dengan ilusi untuk berubah atau bergerak ketika dilihat dari sudut yang berbeda. Selain lebih menarik, *lenticular printing* juga memiliki kelebihan yaitu menarik fokus mata dan menjadikannya tetap berada dalam ingatan audien untuk waktu yang lebih lama. Terdapat tiga jenis *lenticular*, yaitu *flip*, gerakan dan 3D. Pada jenis *flip*, dibutuhkan dua atau lebih gambar yang

nantinya akan berubah dari satu ke yang lain karena variasi sudut penglihatan audien. Sedangkan jenis gerakan, membutuhkan beberapa gambar berurutan yang sedikit berbeda dari satu gambar ke gambar berikutnya. Berubahnya sudut pandang audien akan memberikan transisi ke gambar berikutnya secara beraturan dan memperlihatkan efek gerakan seperti animasi. Terakhir, pada jenis 3D, gambar seolah-olah menghasilkan ilusi #D tanpa menggunakan kacamata khusus seperti kacamata 3D (hlm. 4-10).

2.5. Satwa Payung

Caro & O'doherty (1998) menjelaskan bahwa spesies payung adalah spesies yang memiliki wilayah jelajah yang luas dibandingkan spesies lain dan cenderung berukuran besar (hlm. 809-810).

2.5.1. Badak

Terdapat dua jenis badak di Indonesia yaitu Badak Jawa dan Badak Sumatera. Saat ini hanya tersisa sekitar 50 individu Badak Jawa dan dibawah 300 individu Badak Sumatera. Badak Jawa dan Sumatera diklasifikasikan dalam IUCN *Red List of Critivally Endangered Species*.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.11. Infografik Badak Jawa
(https://www.instagram.com/wwf_id, 2017)

Badak Jawa jantan hanya memiliki satu cula berukuran 25-30cm, sedangkan pada betina berukuran kecil atau ada juga yang tidak bercula. Badak Jawa berukuran 2-4 meter dan memiliki berat hingga 2,3 ton. Kulit Badak Jawa berwarna abu-abu dengan tekstur kulit yang tidak merata dan memiliki lipatan seperti dilapisi tameng baja. Sedangkan dibagian mulut berbentuk seperti paruh burung kakak tua.



Gambar 2.12. Infografik Badak Sumatera
(https://www.instagram.com/wwf_id, 2017)

Berbeda dengan Badak Sumatera memiliki kulit berwarna coklat keabu-abuan dengan panjang sekitar 2-3 meter. Badak Sumatera memiliki berat hingga 950 kg dengan tinggi kurang lebih 1-1,5 meter. Selain itu, Badak Sumatera memiliki dua cula serta rambut yang lebih banyak dibandingkan subspesies badak lainnya. Sumber makanannya berasal dari pohon muda, dedaunan, buah-buahan dan ranting.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.5.2. Gajah



Gambar 2.13. Infografik Gajah

(<http://wwf.or.id>, 2015)

Gajah Sumatera memiliki daya jelajah sebesar 170km² dan saat ini populasinya hanya tersisa 2.400-2.800 individu. Keberadaan gajah dapat menjadi indikator

ekosistem yang baik dan tercukupinya sumber daya bagi satwa lain. Sebagai mamalia terbesar, gajah membantu penyebaran biji, pemupukan lahan, dan merawat hutan dalam migrasinya setiap hari. Namun populasi gajah saat ini terancam punah akibat perburuan, pengalihan fungsi lahan yang mengakibatkan hilangnya habitat gajah serta konflik antara gajah dan manusia.

2.5.3. Harimau



Gambar 2.14. Infografik Harimau
 (<http://wwf.or.id>, 2015)

Harimau Sumatera adalah *sub-species* harimau terakhir yang ada di Indonesia setelah punahnya Harimau Jawa dan Harimau Bali. Saat ini populasi Harimau Sumatera kurang dari 400 individu dan termasuk dalam klasifikasi satwa yang terancam punah. Daya jelajah Harimau Sumatera jantan adalah 150km² sedangkan betina adalah 50km². Ciri-ciri yang dimilikinya adalah berbulu oranye dengan loreng hitam tebal. Hewan yang menjadi buruan harimau adalah babi, rusa, kijang dan monyet.

2.5.4. Hiu Paus



WWF

Rhinodon typus **WHALE SHARK** **EN**
Endangered
(Terancam punah)

Nama Lokal
Hiu paus, geger lintang, gurano bintang atau hiu tutul.

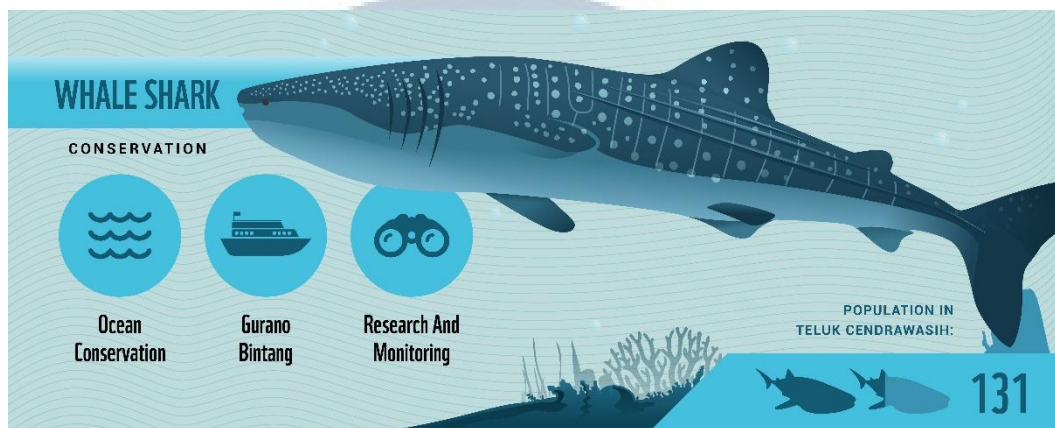
Ukuran
Ukuran dapat mencapai 18m; ikan jantan dewasa pada ukuran 7-8m dan betina lebih dari 10m; ukuran ketika lahir 55-64 cm.

Habitat & Biologi
Merupakan ikan terbesar di dunia dan memiliki pergerakan yang luas. Hiu paus dapat dijumpai secara soliter atau berkelompok di perairan tropis dan subtropis hangat kecuali di laut Mediterranean. Tergolong hewan ovovivipar dengan ketergantungan embrio pada kuning telur yang artinya bungkus telur dipertahankan hingga anak menetas di tubuh induk. Makanan hiu paus berukuran kecil seperti plankton, larva kepiting, cumi-cumi serta ikan kecil seperti teri.

Ancaman
Terjerat jaring nelayan (bycatch) dan aktivitas pariwisata yang tidak memperhatikan batasan atau cara berinteraksi yang baik dengan satwa.

WHALE SHARK
© naturepl.com / David Fleetham / WWF

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

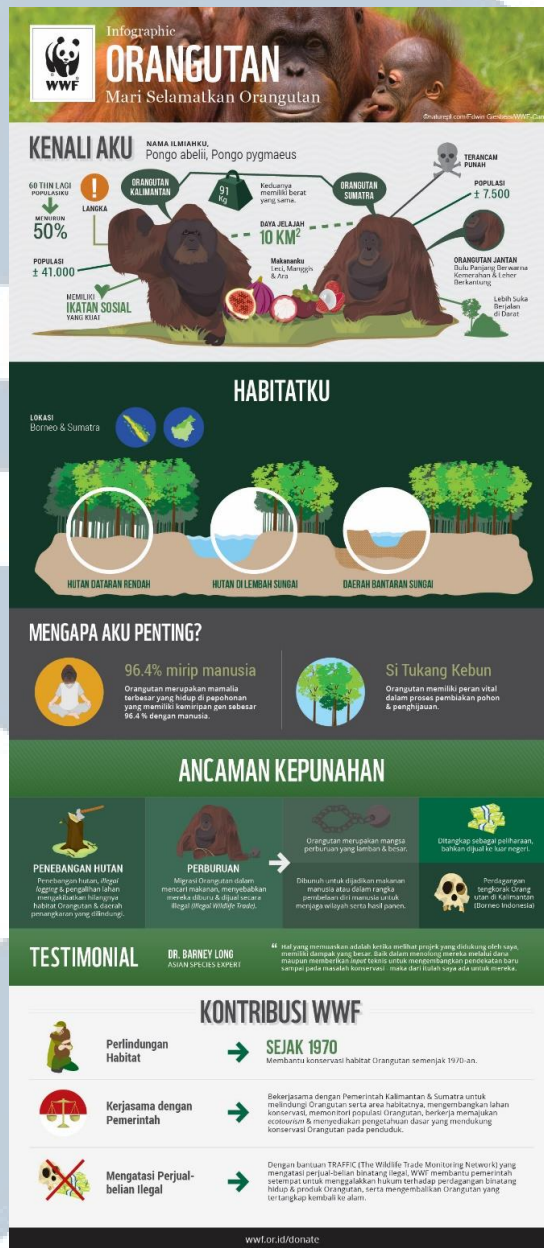


Gambar 2.15. Infografik Hiu Paus
(www.instagram.com/wwf_id, 2017)

Hiu paus adalah ikan terbesar di dunia yang dapat mencapai ukuran hingga 18 meter serta dapat mencapai usia 60 hingga 100 tahun. Saat ini hiu paus yang berada di Taman Nasional Cenderawasih adalah 131 individu. Hiu menjadi salah satu satwa yang dilindungi dan termasuk dalam IUCN *Red List of Endangered Threatened Protected Species*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.5.5. Orangutan



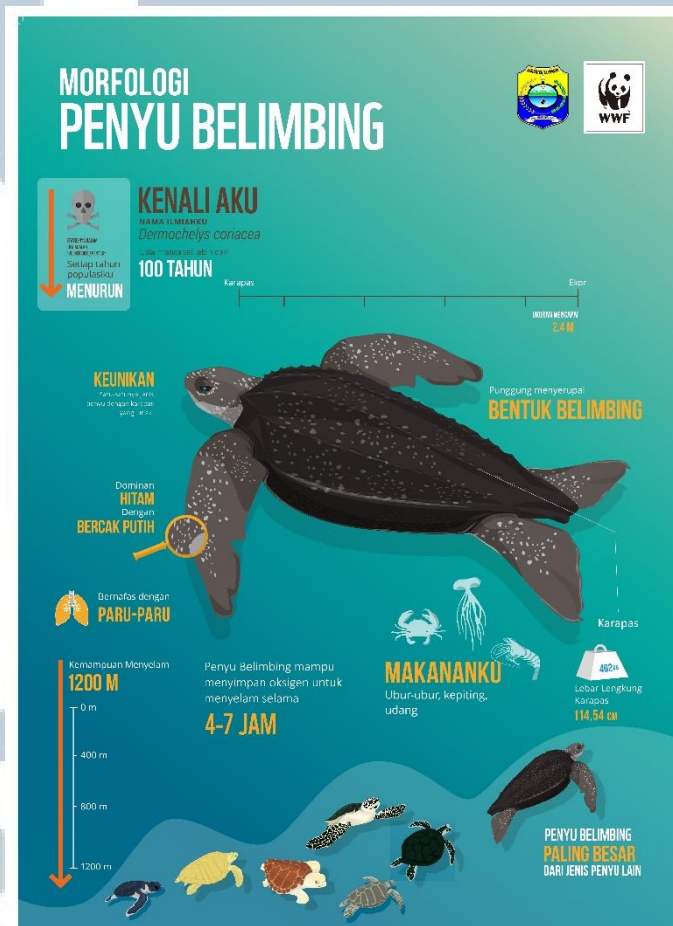
Gambar 2.16. Infografik Orangutan

(<http://wwf.or.id>, 2015)

Terdapat dua jenis orangutan di Indonesia, yaitu Orangutan Sumatera dan Orangutan Kalimantan. Saat ini hanya tersisa 6.600 individu Orangutan Sumatera dan 46.000-54.000 individu Orangutan Kalimantan. Orangutan memiliki daya

jelajah sebanyak 10km². Orangutan jantan memiliki bulu panjang berwarna kemerahan dan leher berkantung, selain itu baik Orangutan Sumatera ataupun Orangutan Kalimantan memiliki berat yang kurang lebih sama yaitu sekitar 91 kg. Buah-buahan yang menjadi sumber makanan orangutan adalah leci, manggis dan ara.

2.5.6. Penyu



Gambar 2.17. Infografik Morfologi Penyu Belimbing

(<http://wwf.or.id>, 2018)

Indonesia menjadi rumah bagi enam dari tujuh spesies penyu di dunia. Namun setiap tahunnya populasi penyu terus menurun dan termasuk dalam IUCN Red List of Threatened Species. Penyu belimbing merupakan penyu terbesar diantara jenis penyu lainnya. Hewan ini memiliki cangkang yang menyerupai bentuk belimbing dan lunak. Warna pada tubuhnya didominasi warna hitam dengan bercak berwarna putih.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA