

***ACTIVITY BOOK* PENGENALAN HEWAN HARIMAU SUMATERA**

KARYA AKHIR

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual



Oleh:
DHIDIT PRAYOGA
17027066

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

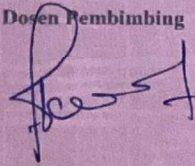
ACTIVITY BOOK PENGENALAN HEWAN HARIMAU SUMATERA

Nama : Dhidit Prayoga
NIM/BP : 17027066
Program studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 9 November 2023

Disetujui dan disahkan oleh:

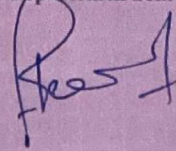
Dosen Pembimbing



Eliva Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

Mengetahui,

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

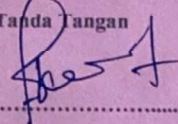
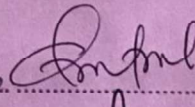
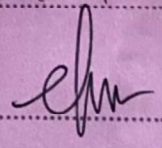
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan
di Depan Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

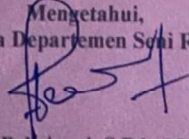
Judul : *Activity Book* Pengenalan Hewan Harimau Sumatera
Nama : Dhidit Prayoga
NIM/BP : 17027066
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 November 2023

Tim Penguji

| | Nama/NIP | Tanda Tangan |
|---------------|--|--|
| 1. Pembimbing | : <u>Eliva Pebriveni, S.Pd., M.Sn.</u> NIP. 19830201.200912.2.001 | 1.  |
| 2. Penguji I | : <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP. 19840909.201404.2.003 | 2.  |
| 3. Penguji II | : <u>Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn.</u> NIDN. 0006108902 | 3.  |

Mengetahui,
Kepala Departemen Seni Rupa


Eliva Pebriveni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul

Activity Book Pengenalan Hewan Hama Sumatera.

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 6 November 2023
Saya yang menyatakan,



Dhidit Prayoga.

NIM. 17027066

ACTIVITY BOOK PENGENALAN HEWAN HARIMAU SUMATERA
Dhidit Prayoga¹, Eliya Pebriyeni²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: dhidit1999@gmail.com

ABSTRAK

Harimau Sumatera merupakan satu-satunya jenis harimau yang masih tersisa di Indonesia, jenis lainnya seperti Harimau Bali dan Harimau Jawa telah punah. Kurangnya pengenalan hewan Harimau Sumatera, dan kurang menariknya buku tentang Harimau Sumatera yang telah ada, membuat anak-anak usia 6-8 tahun kurang mengenal secara menyeluruh hewan Harimau Sumatera. Maka dari itu perancangan ini dibuat untuk menciptakan media edukasi baru yang tepat dan menyenangkan bagi anak-anak usia 6-8 tahun untuk mempelajari hewan Harimau Sumatera. Buku aktivitas ini memuat narasi dan informasi mengenai karakteristik Harimau Sumatera, cara berkembangbiak, cara bertahan hidup, menurunnya populasi Harimau Sumatera, serta berisi ilustrasi dan konten aktivitas berupa maze, menghitung, find the different, mewarnai dan halaman senter. Menggunakan metode glass box, perancangan secara sistematis menerapkan tahapan preparation, incubation, illumination, dan verification. Melalui tahapan tersebut dihasilkan media utama berupa activity book dan media pendukung yaitu kaos, *x-banner*, *string bag*, poster, stiker, dan *keychain*.

Kata Kunci: Harimau Sumatera, Buku aktivitas, Kepunahan.

ACTIVITY BOOK PENGENALAN HEWAN HARIMAU SUMATERA
Dhidit Prayoga¹, Eliya Pebriyeni²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: dhidit1999@gmail.com

ABSTRACT

The Sumatran tiger is the only type of tiger remaining in Indonesia, other types such as the Balinese tiger and Javanese tiger have become extinct. The lack of introduction to the Sumatran Tiger animal, and the lack of interest in existing books about the Sumatran Tiger, means that children aged 6-8 years do not fully know the Sumatran Tiger animal. Therefore, this design was created to create a new educational media that is appropriate and fun for children aged 6-8 years to learn about the Sumatran tiger. This activity book contains narratives and information about the characteristics of the Sumatran Tiger, how to breed, how to survive, the decline in the Sumatran Tiger population, and contains illustrations and activity content in the form of mazes, counting, find the different, coloring and flashlight pages. Using the glass box method, the design systematically applies the stages of preparation, incubation, illumination and verification. Through these stages, the main media is produced in the form of activity books and supporting media, namely t-shirts, x-banners, string bags, posters, stickers and keychains.

Keywords: *Sumatran Tiger, Activity Book, Extinct.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “**Activity Book Pengenalan Hewan Harimau Sumatera**”.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana dalam program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa Sastra dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan sehingga pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, memotivasi, dan memberikan semangat sehingga penulis dapat mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn., selaku Kepala Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing karya akhir yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan masukannya selama

penulisan dan perancangan karya akhir ini.

4. Ibu Dra. Jupriani, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
5. Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Penguji I (satu) yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan arahan, tanggapan, saran dan motivasi dalam penulisan karya akhir ini.
6. Bapak Eko Purnomo, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Penguji II (dua) yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan arahan, tanggapan, saran dan motivasi dalam penulisan karya akhir ini.

Terimakasih penulis juga haturkan untuk semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan karya akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan karya akhir ini. Oleh karena itu, penulis meminta maaf sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis. Penulis berharap semoga karya akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik.

Padang, 9 November 2023

Dhidit Prayoga

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, saya sujud dan menyampaikan terima kasih atas karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai bentuk penghargaan untuk diri saya sendiri yang telah gigih berjuang dan berusaha. Terima kasih atas segala kerja keras yang telah dilakukan. Mari bersama-sama terus berdoa, berusaha, dan tidak pernah menyerah untuk masa depan yang lebih baik.

Kepada kedua orang tua tercinta, kepada ayah Alm. Maswar dan Ibu Yuniarti, serta seluruh keluarga tercinta, Om Yan dan Keluarga yang udah memberi dukungan materil, Bang Ghazi, Kak Thia, Bang Kholis, Kak Eci, Tek Nelly, Tek ida, Yazid dan Syifa, terima kasih atas cinta, doa restu, dan dukungan penuh selama perjuangan pendidikan ini.

Saya juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada sahabat seperjuangan, yaitu Nita, Ici, Nabil, Fajar, Fadhil, Febri, Fikri, Cibob, Rifki, Rahman, Afif, Daffa dan Theo yang selalu ada dalam suka dan duka, memberikan bantuan dan saran, serta saling menyemangati dan berjuang bersama. Terima kasih juga kepada sahabat tercinta yang jauh, Tri, Brama, Robbie, Kiki, Mikhsyar, Dio, Abi dan Fahmi yang selalu menjaga komunikasi dan mengingatkan bahwa cita-cita harus diperjuangkan.

Untuk semua yang terlibat di karya akhir ini, meskipun tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih banyak. Tanpa kontribusi kalian, karya ini tidak akan memiliki makna dan arti yang sebenarnya.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 4 |
| C. Batasan Masalah..... | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Perancangan | 5 |
| F. Manfaat Perancangan | 5 |
| BAB II | 6 |
| KAJIAN PUSTAKA | 6 |
| A. Kajian Praksis | 6 |
| B. Kajian Teoritis..... | 10 |
| C. Karya Relevan..... | 23 |
| D. Kerangka Konseptual..... | 27 |
| BAB III | 28 |
| METODE PERANCANGAN | 28 |
| A. Metode Perancangan | 28 |
| B. Teknik Pengumpulan Data..... | 30 |
| C. Metode Analisis Data..... | 32 |
| D. Pendekatan Kreatif..... | 34 |
| E. Media Utama dan Media Pendukung..... | 38 |
| BAB IV | 39 |
| PERANCANGAN VISUAL | 39 |
| A. Perancangan <i>Activity Book</i> Pengenalan Hewan Harimau Sumatera | 39 |
| B. Program Kreatif..... | 42 |
| C. Proses Perancangan..... | 45 |
| BAB V | 76 |
| PENUTUP | 76 |
| A. Kesimpulan | 76 |
| B. Saran..... | 77 |
| DAFTAR PUSTAKA | 78 |
| LAMPIRAN | 80 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Kecipak Kecipuk Katang Berenang..... | 12 |
| Gambar 2. There’s a Dragon In Your Book | 12 |
| Gambar 3 There’s a Monster In Your Book..... | 13 |
| Gambar 4. <i>This is Still Not A Book!</i> | 13 |
| Gambar 5. Contoh Komik Marvel..... | 15 |
| Gambar 6. Contoh Karikatur | 15 |
| Gambar 7. Contoh Fantasi | 15 |
| Gambar 8. Contoh Manga | 16 |
| Gambar 9. Contoh Editorial..... | 16 |
| Gambar 10. Contoh Dekoratif. | 17 |
| Gambar 11. Contoh Kartun Tom & Jerry..... | 17 |
| Gambar 12. Contoh <i>color wheel</i> | 19 |
| Gambar 13. Buku Kecipak Kecipuk Katang Berenang..... | 24 |
| Gambar 14. Buku Cerita Bergambar “Badak Sumatra yang Pemberani” Oleh Tiga Ananda..... | 25 |
| Gambar 15. Buku Cerita Bergambar “Harimau Sumatera Sebagai Media Belajar Anak” | 26 |
| Gambar 16. <i>Font Chelsea Market</i> | 43 |
| Gambar 17. <i>Font Xomai</i> | 44 |
| Gambar 18. Desain karakter Rafael..... | 52 |
| Gambar 19. Desain Karakter Ibu, Ayah, Pak Penjaga..... | 52 |
| Gambar 20. Perbandingan Karakter | 53 |
| Gambar 21. Sketsa Alternatif <i>cover</i> | 53 |
| Gambar 22. Sketsa Alternatif <i>cover</i> | 54 |
| Gambar 23. Layout kasar cover buku..... | 54 |
| Gambar 24. Layout eksekusi cover buku | 54 |
| Gambar 25. Layout komprehensif cover buku | 55 |
| Gambar 26. Layout final cover buku..... | 55 |
| Gambar 27. Layout kasar halaman <i>pattern</i> | 56 |
| Gambar 28. Layout kasar halaman 1-26..... | 56 |
| Gambar 29. Layout eksekusi <i>pattern</i> | 56 |
| Gambar 30. Layout eksekusi halaman 1-8 | 57 |
| Gambar 31. Layout eksekusi halaman 9-16 | 57 |
| Gambar 32. Layout eksekusi halaman 17-24 | 57 |
| Gambar 33. Layout eksekusi halaman 25..... | 58 |
| Gambar 34. Layout komprehensif halaman <i>pattern</i> | 58 |
| Gambar 35. Layout komprehensif halaman 1-2 | 58 |

| | |
|--|----|
| Gambar 36. Layout komprehensif halaman 3-4 | 59 |
| Gambar 37. Layout komprehensif halaman 5-6 | 59 |
| Gambar 38. Layout komprehensif halaman 7-8 | 59 |
| Gambar 39. Layout komprehensif halaman 9-10 | 60 |
| Gambar 40. Layout komprehensif halaman 11-12 | 60 |
| Gambar 41. Layout komprehensif halaman 13-14 | 60 |
| Gambar 42. Layout komprehensif halaman 15-16 | 61 |
| Gambar 43. Layout komprehensif halaman 17-18 | 61 |
| Gambar 44. Layout komprehensif halaman 19-20 | 61 |
| Gambar 45. Layout komprehensif halaman 21-22 | 62 |
| Gambar 46. Layout komprehensif halaman 23-24 | 62 |
| Gambar 47. Layout komprehensif halaman 25 dan profil ilustrator | 62 |
| Gambar 48. Layout final halaman buku | 63 |
| Gambar 49. Layout final halaman buku | 63 |
| Gambar 50. Layout final halaman buku | 64 |
| Gambar 51. Alternatif sketsa kaos..... | 64 |
| Gambar 52. Alternatif sketsa kaos..... | 65 |
| Gambar 53. Layout kasar kaos | 65 |
| Gambar 54. Layout final kaos | 66 |
| Gambar 55. Alternatif <i>x-banner</i> | 66 |
| Gambar 56. Layout kasar <i>x-banner</i> | 67 |
| Gambar 57. Layout komprehensif <i>x-banner</i> | 67 |
| Gambar 58. Alternatif sketsa <i>string bag</i> | 68 |
| Gambar 59. Layout kasar <i>string bag</i> | 68 |
| Gambar 60. Layout komprehensif <i>string bag</i> | 69 |
| Gambar 61. Alternatif sketsa poster | 69 |
| Gambar 62. Layout kasar poster..... | 70 |
| Gambar 63. Layout eksekusi poster | 70 |
| Gambar 64. Layout komprehensi poster..... | 71 |
| Gambar 65. Alternatif sketsa stiker | 71 |
| Gambar 66. Layout kasar stiker..... | 72 |
| Gambar 67. Layout komprehensir stiker | 72 |
| Gambar 68. Alternatif sketsa keychain..... | 73 |
| Gambar 69. Layout kasar <i>keychain</i> | 74 |
| Gambar 70. Layout final <i>keychain</i> | 74 |
| Gambar 71. Layout final keychain | 74 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1 Jumlah satwa terancam punah tahun 2015-2017..... | 9 |
| Tabel 2 <i>Storyline</i> | 45 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan alam yang melimpah, baik dari flora maupun fauna. Noerdjito dkk (2001) mengemukakan bahwa Indonesia merupakan negara yang menempati peringkat kedua dalam kekayaan keanekaragaman hayati fauna setelah Brasil. Diperkirakan sebanyak 300.000 jenis satwa liar atau fauna sekitar 17% satwa di dunia terdapat di Indonesia, walaupun luas Indonesia hanya 1,3% dari luas daratan dunia. Indonesia menempati urutan satu dalam hal kekayaan mamalia (515 jenis) dan menjadi habitat lebih dari 1539 jenis burung. Sebanyak 45% ikan di dunia, hidup di Indonesia. Indonesia juga menjadi habitat bagi satwa-satwa endemik atau satwa yang hanya ditemukan di Indonesia saja. Jumlah mamalia endemik Indonesia ada 259 jenis, kemudian burung 384 jenis dan ampibi 173 jenis (IUCN, 2013). Keberadaan satwa endemik ini sangat penting, karena jika punah di Indonesia maka itu artinya mereka punah juga di dunia.

Meskipun kaya akan keanekaragaman hayati, namun Indonesia dikenal juga sebagai negara yang memiliki daftar panjang tentang satwa liar yang terancam punah dan langka. Saat ini jumlah jenis satwa liar Indonesia yang terancam punah menurut IUCN (2011) adalah 184 jenis mamalia, 119 jenis burung, 32 jenis reptil, 32 jenis ampibi, dan 140 jenis. Jumlah total spesies satwa Indonesia yang terancam punah dengan kategori kritis (*critically*

endangered) ada 69 spesies, kategori *endangered* 197 spesies dan kategori rentan (*vulnerable*) ada 539 jenis (IUCN, 2013). Satwa-satwa tersebut benar-benar akan punah dari alam jika tidak ada tindakan untuk menyelamatkannya.

Dengan banyaknya spesies fauna yang terancam punah dan semakin langka ini, pemerintah dan masyarakat Indonesia telah menjalankan beberapa Alternatif untuk melindungi populasi satwa tersebut. Pemerintah telah melakukan beberapa usaha dalam mengatasi hal ini, seperti perlindungan hutan, suaka margasatwa, kebun binatang, dan lain sebagainya.

Harimau Sumatera merupakan satu-satunya jenis harimau yang masih tersisa di Indonesia, jenis harimau lainnya seperti Harimau Bali dan Harimau Jawa telah punah. Ronitua (2020) mengungkapkan penyebabnya adalah karena tingginya kasus perburuan dan pembalakan hutan. Perkembangan Harimau Sumatera juga tidak terlalu signifikan dikarenakan habitat Harimau Sumatera yang banyak didaerah Riau, sedangkan hutan di Riau banyak ditebang liar dan banyaknya konflik dengan manusia yang membuka lahan untuk perkebunan sawit membuat Harimau Sumatera perkembangannya tidak signifikan.

Provinsi Riau adalah rumah bagi sepertiga dari seluruh populasi Harimau Sumatera. Sayangnya, sekalipun sudah dilindungi secara hukum, populasi harimau terus mengalami penurunan hingga 70% dalam seperempat abad terakhir. Pada tahun 2007, diperkirakan hanya tersisa 192 ekor Harimau Sumatera di alam liar Propinsi Riau. Sebagai satwa dilindungi di Indonesia berdasarkan UU Nomor 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya,

Harimau Sumatera yang bernama latin *Panthera tigris sondaica* (Wilting, 2015) ini hanya tersisa ≤ 400 individu saja.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis menyimpulkan bahwa masih diperlukan upaya memperkenalkan Harimau Sumatera baik karakteristiknya maupun sebagai satwa yang dilindungi. Dibutuhkan media edukasi yang tepat untuk memperkenalkan Harimau Sumatera. Maka dari itu penulis ingin membuat buku dengan media edukasi kepada generasi yang baru atau kepada anak-anak.

Buku merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup efektif yang dapat memberikan manfaat yang baik sebagai sumber ilmu, selain itu buku dapat didesain dan dimodifikasi untuk menarik minat baca anak-anak agar tidak cenderung membosankan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak khususnya untuk anak usia 6-8 tahun. Buku tentang pengenalan hewan harimau sudah ada, tetapi kurangnya edukasi yang diberikan dan juga tidak terlalu menariknya buku tentang Harimau Sumatera, sehingga kurang efektif bagi anak untuk memahami dan tidak tertarik secara visualnya.

Penulis mencoba merancang media *Activity Book* mengenai pengenalan Harimau Sumatera untuk anak usia dini sebagai upaya pengenalan dan mempertahankan pelestarian satwa yang dilindungi. *Activity Book* atau biasa juga disebut *Quiet Book* adalah buku untuk anak usia dini atau balita yang berisi aktivitas-aktivitas seru. Mereka bisa bermain, tidak lari-larian, tidak lompat sana-sini dan tidak berisik. Aktivitas yang ada di dalam buku ini tidak hanya merangsang imajinasi si anak, tetapi juga melatih motorik halusny. Buku ini juga

bisa digunakan untuk belajar mengenai warna, bentuk, nama benda, nama hewan, anggota tubuh, berhitung, dan lainnya, yang disajikan dengan narasi yang berisi informasi mengenai pengenalan dan isu kepunahan Harimau Sumatera. Anak usia dini dipilih menjadi target *audience* sebagai upaya jangka panjang dalam menanamkan pemahaman dan kesadaran mengenai pentingnya menjaga dan melestarikan alam dan satwa di Indonesia, khususnya Harimau Sumatera. Anak usia dini juga dipilih karena mudahnya anak-anak dalam menangkap ataupun mengingat hal yang mereka pelajari dimasa kecil, seperti pepatah, belajar di waktu kecil bagai mengukir di atas batu, sedangkan belajar sesudah besar bagai melukis di atas air. Oleh karena itu, perancang tertarik untuk mengangkat cerita dengan menggunakan media buku yang berjudul “***Activity Book* Pengenalan Hewan Harimau Sumatera**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikembangkan terdapat masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum terdapat buku yang optimal untuk mempelajari tentang Harimau Sumatera dan juga kurangnya buku untuk melatih motorik anak.
2. Kurangnya media buku anak untuk memperkenalkan hewan Harimau Sumatera.
3. Belum adanya *Activity Book* tentang Pengenalan Hewan Harimau Sumatera untuk Anak Usia 6-8 Tahun.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah pada perancangan ini adalah membuat *Activity Book* tentang Pengenalan Hewan Harimau Sumatera untuk Anak Usia 6-8 Tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, penulis menemukan rumusan masalah yaitu Bagaimana cara merancang *Activity Book* Pengenalan Hewan Harimau Sumatera sebagai media edukasi kepada anak usia 6-8 tahun untuk melatih imajinasi dan juga merangsang motorik halusny.

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dalam karya akhir ini adalah untuk merancang *Activity Book* Pengenalan Hewan Harimau Sumatera untuk media edukasi anak usia dini dengan rentang usia 6-8 tahun, serta membuat media yang informatif, komunikatif, menarik, dan mempermudah anak dalam mempelajari tentang hewan Harimau Sumatera.

F. Manfaat Perancangan

1. Menambah wawasan penulis mengenai banyak hal tentang tugas akhir ini. Penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan dan menuangkan dalam bentuk karya yang dapat bermanfaat bagi banyak orang termasuk diri sendiri.
2. Sebagai pengenalan dan pengetahuan untuk anak usia dini tentang satwa yang dilindungi salah satunya Harimau Sumatera.