

BUKU ENSIKLOPEDIA IKAN *KECUBLANG* KHAS MUSI BANYUASIN SUMATERA SELATAN

Paulina¹, Hestia Rachmat Nunciata Lubis² dan Mukhsin Patriansah³

Desain Komunikasi Visual, Ilmu Pemerintahan dan Budaya, universitas Indo Global Mandiri, Jl. Jend. Sudirman Km.4

No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129

Email korespondensi : 2021620008@students.uigm.ac.id¹

Email : hestia_dkv@uigm.ac.id², mukhsin_dkv@uigm.ac.id³

Received: tanggal

Revised: tanggal

Accepted: tanggal

Abstract : *The design of the Kecublang endemic fish encyclopedia book special for Musi Banyuasin in South Sumatra aims to produce educational media to introduce Kecublang fish to children aged 10–12 years. This design was motivated by the lack of information media that discusses Kecublang fish specifically with an interesting, informative, and easy-to-understand presentation by children. Kecublang fish is part of the local biodiversity that needs to be introduced to the younger generation so that its existence is known and appreciated. The methods used include observation, interviews, literature studies, and documentation to obtain data about Kecublang fish and the information needs of the target audience. The data is the basis for determining the visual concept and the preparation of information in the book. The design process includes determining concepts, color selection, typography, illustrations, and layouts according to the characteristics of children aged 10–12 years. The result of the design is in the form of an encyclopedia book that contains introductions, characteristics, types, habitats, food, and threats to the existence of Kecublang fish. This book is expected to be an alternative learning medium to increase children's knowledge and concern for biodiversity and the local environment in Musi Banyuasin.*

Keywords: *Kecublang Fish, Encyclopedia Book, Musi Banyuasin.*

Abstrak : Perancangan buku ensiklopedia ikan endemik *Kecublang* khas Musi Banyuasin di Sumatera Selatan bertujuan menghasilkan media edukasi untuk memperkenalkan ikan *Kecublang* kepada anak usia 10-12 tahun. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media informasi yang membahas ikan *Kecublang* secara khusus dengan penyajian menarik, informatif, dan mudah dipahami oleh anak. Ikan *Kecublang* merupakan bagian dari keanekaragaman hayati lokal yang perlu dikenalkan kepada generasi muda agar keberadaannya diketahui dan dihargai. Metode yang diterapkan meliputi pengamatan, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi untuk memperoleh data mengenai ikan *Kecublang* serta kebutuhan informasi target audiens. Data tersebut menjadi dasar dalam menentukan konsep visual dan penyusunan informasi pada buku. Proses perancangan meliputi penentuan konsep, pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak sesuai karakteristik anak usia 10–12 tahun. Hasil perancangan berupa buku ensiklopedia yang memuat pengenalan, karakteristik, jenis-jenis, habitat, makanan, serta ancaman terhadap keberadaan ikan *Kecublang*. Buku ini diharapkan menjadi media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan pengetahuan dan kepedulian anak terhadap keanekaragaman hayati dan lingkungan lokal di Musi Banyuasin.

Kata kunci: Ikan *Kecublang*, Buku Ensiklopedia, Musi Banyuasin.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia dan memiliki keanekaragaman hayati yang sangat tinggi. Keberagaman tersebut meliputi ekosistem darat dan perairan yang meliputi perairan kepulauan, perairan pedalaman, dan laut teritorial yang menjadi habitat bagi biota air termasuk ikan (JDIH Kemenko Bidang Kemaritiman Dan Investasi, 2022; Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia., 2025; SandrinaanggunanastasiaLuvu, 2025). Ikan adalah kelompok hewan yang hidup di perairan sepanjang atau sebagian fase kehidupannya. Ikan endemik merupakan ikan lokal dari suatu wilayah tertentu. Salah satu ikan endemik yang terdapat di perairan Sumatera Selatan, Khususnya di sungai Musi adalah ikan Botia dengan nama spesies *chromobotia macracanthus* yang dikenal oleh masyarakat kabupaten Musi Banyuasin dengan nama ikan *Kecublang*.

Ikan *Kecublang* merupakan ikan endemik air tawar asli Indonesia yang banyak ditemukan di wilayah Sumatera Selatan. Ikan *Kecublang* memiliki ciri khas berupa bentuk tubuh yang bulat memanjang dan pipih, kepala agak meruncing, dan tidak bersisik. Serta mempunyai empat pasang sungut pada bawah mulut sebagai alat peraba dan duri di bawah mata yang akan keluar saat merasa bahaya. Ikan *Kecublang* termasuk omnivora dengan makanan berupa cacing, jentik nyamuk, udang kecil, siput, potongan sayuran, dan pakan buatan (Sasongko, 2024). Dan dapat ditemukan mulai dari hulu hingga muara seperti danau Cala dan sungai Batanghari di Musi Banyuasin serta suka hidup bergerombol. Keberadaannya memiliki nilai ekologis menjaga keseimbangan perairan sungai sebagai pemakan organisme kecil, dan kultural sebagai salah satu kekayaan sumber daya alam serta sebagai ikan hias identitas lokal bagi masyarakat Musi Banyuasin (Yuliani, 2025). Akan tetapi keberadaannya menghadapi berbagai ancaman seperti pembuangan sampah, penangkapan berlebih, penurunan mutu habitat dan kualitas air, serta penyakit dan parasit. Upaya pembenihan dan budidaya juga masih menghadapi kendala berupa kebutuhan stimulasi hormon dalam pemijahan dan rendahnya kelangsingan hidup larva dan pertumbuhan ikan yang relatif lambat (Winarti, et al., 2020:124). Pemerintah telah melakukan upaya perlindungan melalui Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Indonesia nomor 18 tahun 2020 tentang larangan pengeluaran ikan Botia dari wilayah Indonesia. Namun demikian pelestarian juga memerlukan kesadaran masyarakat melalui edukasi pentingnya menjaga habitat dan keberadaan ikan *Kecublang*.

Pemasalahan utama dalam perancangan ini adalah kurangnya

pengetahuan anak mengenai ikan endemik *Kecublang* dan belum tersedianya media desain komunikasi visual yang secara khusus membahas ikan tersebut untuk anak-anak. Media mengenai ikan endemik umumnya menyajikan informasi secara singkat dan bersifat umum sehingga belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak. Salah satu media yang ada adalah infografis ikan Botia di media sosial *Instagram* akun *ambumahbub* tahun 2025 menggunakan gaya *flat design* tapi ditujukan untuk masyarakat umum dan belum secara khusus untuk keterlibatan anak dalam pembahasannya. Adapun kajian karya khusus yang memiliki pembahasan ikan *Kecublang* seperti poster PORPROV XV dan PEPARPROV V Sumatera Selatan menggunakan maskot ikan *Kecublang* sebagai gambaran kekayaan alam dan fauna khas Musi Banyuasin sebagai referensi dalam perancangan. Buku Sukses Berbisnis dan Budidaya Ikan Botia karya M. Ghufuran H. Kordi K. tahun 2009 juga menjadi sumber pertimbangan dalam penyajian informasi mengenai habitat, ciri-ciri, fakta, jenis, makanan, dan budidaya ikan Botia. Serta kajian Umum menunjukkan pendekatan yang dapat dipertimbangkan dalam perancangan ini seperti buku ilustrasi ensiklopedia pengenalan kebaya untuk anak usia 8-12 tahun yang menggunakan warna cerah dan jumlah teks relatif sedikit sehingga menjadi referensi untuk menarik perhatian anak pada perancangan (Aini and Kusumandyoko, 2024). Buku Ensiklopedia Tentang Kidal sebagai Media Komunikasi Visual untuk Anak-Anak menggunakan warna cerah, gaya *flat design*, tipografi Sans Serif, serta pembagian area judul, teks, dan ilustrasi yang jelas sehingga menjadi referensi dalam pembuatan media perancangan ini (M, Patriansah and Mubarat, 2023). Berdasarkan dari kajian karya tersebut diperlukan media Desain Komunikasi Visual yang mampu menyampaikan informasi ilmiah mengenai ikan *Kecublang* secara lebih menarik, interaktif, sistematis, dan mudah dipahami oleh anak usia 10-12 tahun.

Kebaruan perancangan terletak pengembangan buku ensiklopedia fisik yang secara khusus mengangkat ikan *Kecublang* khas Musi Banyuasin dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia 10–12 tahun. Penyajian diarahkan agar informasi ilmiah dapat disampaikan melalui bahasa dan visual yang menarik, mudah dipahami, serta didukung pendekatan ilustrasi dan *storytelling* untuk membentuk kesadaran mengenai ekosistem sungai lokal dan kelestarian ikan *Kecublang*. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak mengenai ikan *Kecublang*, sekaligus menumbuhkan kepedulian terhadap keanekaragaman hayati serta kelestarian lingkungan lokal di Sumatera Selatan.

METODE

Perancangan buku ensiklopedia ikan *Kecublang* menggunakan *Design*
Jurnal VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain, Vol. 04 No.01 (July, 2026)

Thinking untuk memahami kebutuhan target *audiens*, mengembangkan ide kreatif dan merancang media komunikasi visual yang sesuai dengan target sasaran. Design Thinking merupakan salah satu pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna atau audiens (Team, 2021). Metode *Design Thinking* terbagi menjadi lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *idea*, *prototype* dan *test*.



Gambar 1 Tahapan *Design thinking*
Sumber : Paulina (2026)

a. Empathize

Empathize adalah tahapan awal dalam mengamati dan mengenal suatu permasalahan yang diangkat. Pada perancangan buku ensiklopedia ikan *Kecublang* melakukan pengumpulan data mengenai pengetahuan anak-anak terhadap ikan endemik dan informasi ikan endemik *Kecublang*. Pengumpulan data melalui dengan 2 metode yaitu; Pengumpulan data primer. Melalui observasi ke dinas terkait seperti Dinas Perikanan dan sekolah dasar. Wawancara dengan narasumber dan penyebaran kuesioner ke target sasaran. Sementara itu, Pengumpulan data sekunder. Melalui buku, jurnal, internet seperti website dan sosial media yang terkait dengan perancangan buku ensiklopedia ikan *Kecublang* ini.

b. Define

Define merupakan tahapan kedua dari metode ini yang di mana menganalisis dan menggabungkan data dari *empathize* untuk merumuskan masalah inti pada perancangan (Irfansyah, 2022). Dalam perancangan buku ensiklopedia ikan *Kecublang* menggunakan analisis 5W+2H:

1. *What (apa)*: terbatasnya pengetahuan anak-anak mengenai ikan *Kecublang* serta media edukasi yang informatif dan menarik sesuai karakteristik anak usia 10-12 tahun.
2. *Who (siapa)*: Primer; laki-laki dan perempuan, usia 10-12 tahun, sekolah dasar, di kota Palembang, tertarik media ilustrasi pembelajaran yang santai dan interaktif. Sekunder, laki-laki & perempuan, semua usia dan seluruh Sumatera Selatan.

3. *When*(kapan) : Kegiatan Pembelajaran, literasi dan edukasi lingkungan.
4. *Where* (di mana) : kota Palembang (kampus, sekolah, dan tempat umum lainnya)
5. *Why* (kenapa) : Masih terbatasnya media edukasi visual mengenai ikan *Kecublang* yang jarang dikenal, khususnya oleh anak-anak.
6. *How* (bagaimana) : Merancang buku ensiklopedia dan media pendukung yang interaktif, kreatif, dan informatif.
7. *How Many* (berapa banyak) : Pembuatan media perancangan dengan biaya yang disesuaikan dengan kebutuhan produksi.

c. Ideate

Ideate merupakan tahapan menghasilkan ide yang memaparkan konsep kreatif dan media dalam suatu proses desain. Pada perancangan ini *big idea* adalah ikan *Kecublang* yang digunakan perancang sebagai identitas seperti logo dan diterapkan ke dalam media utama (buku ensiklopedia), serta media pendukung lainnya.

d. Prototype

Pada tahapan ini memaparkan eksekusi dari ide dan konsep yang telah dibuat menjadi visualisasi desain. Tahapan-tahapan visualisasi desain yaitu: *layoutide*, menentukan gagasan yang akan dipakai dalam perancangan. *Layout* sketsa, menentukan objek visual yang digunakan sebagai gambaran perancangan. *Layout* lengkap, dari sketsa dikembangkan menjadi desain final melalui proses seleksi. *Layouting* digital dan pembuatan mockup untuk dipublish ke target sasaran.

e. Test

Test dilakukan setelah proses perancangan dan pembuatan *Prototype* selesai. Pada tahapan ini media yang telah diuji untuk mengetahui kesesuaiannya dengan tujuan perancangan (Yulius and Putra, 2021). Dari tahapan ini menunjukkan bahwa perancangan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang ikan *Kecublang* melalui buku ensiklopedia.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil dan diskusi dari Perancangan Komunikasi Visual Buku Ensiklopedia Ikan Endemik *Kecublang* Khas Musi Banyuasin Di Sumatera Selatan yang telah dihasilkan oleh penulis akan dijelaskan sebagai berikut.

Big Idea

Tahapan pada perancangan ini membuat visualisasi desain dengan tema yang diangkat. Pemilihan *Big idea* diterapkan menjadi objek akan digunakan pada media perancangan ini. *Big idea* yang dipilih adalah ikan *Kecublang* dan studi visualnya berupa objek air dan tumbuhan air tawar.



Gambar 2 Ikan *Kecublang*
Sumber : Paulina (2025)



Gambar 3 Air dan tanaman air tawar
Sumber : Paulina (2026)

Pemilihan *Big idea* dan studi visual didasarkan pada pertimbangan kreatif, edukatif, dan komunikatif. *Big idea* pada perancangan ini adalah ikan *Kecublang* dipilih sebagai objek utama karena merlambangkan identitas, nilai ekologis, keanekaragaman hayati khas Musi Banyuasin, serta menjadi pusat dalam perancangan visual untuk memperkenalkan fauna lokal kepada anak-anak. Sementara itu, studi visual objek air dipilih karena bagian dari habitat alami ikan *Kecublang* yang memiliki karakter visual yang dinamis dan fleksibel. Serta objek tanaman air tawar digunakan sebagai elemen pendukung untuk menggambarkan ekosistem habitat ikan *Kecublang* dengan karakter visual alami, lentur, dan memberikan kesan lingkungan yang hidup. Perpaduan ketiga elemen atau objek tersebut membentuk visual yang konsisten serta mendukung penyampaian edukasi mengenai ikan *Kecublang* dan pentingnya menjaga ekosistem perairan.

Program Kreatif

Pada tahapan program kreatif perancangan buku ensiklopedia ikan

Kecublang terdiri dari dua bagian adalah pesan verbal dan pesan visual. Pesan verbal merupakan pesan yang disajikan menggunakan kalimat atau tulisan untuk menyampaikan informasi. Berikut pesan verbal pada perancangan initerdapat *headline*, *subheadline*, *tagline*, dan *bodycopy*.

- 1) *Headline* : Ensiklopedia Ikan *Kecublang*
- 2) *Sub Headline* : Belajar seru mengenal ikan *Kecublang*si penjaga sungai Musi
- 3) *Tagline* : Dari sungai kita untuk masa depan
- 4) *Bodycopy* : Ensiklopedia ikan *Kecublang* merupakan media edukasi yang mengenalkan ikan air tawar endemik Sumatera Selatan. Buku ini menyajikan informasi mengenai habitat, morfologi, makanan, jenis-jenis, hingga peran ikan *Kecublang* dalam ekosistem sungai dengan bahasa yang sederhana dan ilustrasi menarik. Melalui buku ini, pembaca diajak untuk mengenal serta menumbuhkan kepedulian terhadap kelestarian lingkungan dan kekayaan hayati lokal.

Setelah menentukan pesan verbal pada perancangan ini, selanjutnya membuat bentuk visual dari perancangan yang dibuat dan akan diterapkan pada seluruh media, berikut penjelasan dan gambarnya.



Gambar 4 Visualisasi Logo yang dipilih
Sumber : Paulina (2026)

Pada gambar 4 merupakan hasil visualisasi dari *big idea* perancangan ini merupakan Logo Buku Ensiklopedia ikan *Kecublang* yang melewati berbagai tahapan seperti pembuatan sketsa kasar dari berbagai bentuk, penetapan warna, dan penataan elemen visual. Dengan penggunaan gaya desain *style flat 2.0* yang menghasilkan tampilan visual yang sederhana dan modern, serta memiliki karakter yang mudah dikenali dan mampu membangun identitas visual menarik bagi audiens. Pada logo ensiklopedia ikan *Kecublang* terdapat *golden ratio*, variasi warna logo, posisi logo, *clear space*, logo grid, dan larangan penggunaan logo.

Color Palette



Gambar 5 Palet warna perancangan
sumber : Paulina (2026)

Pada pemilihan palet warna untuk perancangan buku ensiklopedia ikan *Kecublang* dan penggunaan pada media pendukung lainnya terdapat beberapa warna seperti warna biru muda, hijau, oranye, red orange dan hitam. khusus penggunaan warna logo ada empat yaitu oranye, hitam, *red orange* merupakan warna identitas dari ikan *Kecublang* dan biru muda melambangkan warna dari air sebagai habitat ikan. Warna tersebut mempunyai makna tersendiri yaitu; Warna biru mempunyai makna kepercayaan, kebersihan dan ketenangan yang melambangkan air sebagai habitat ikan *Kecublang* serta memberikan rasa tenang, segar dan stabil sehingga anak-anak lebih fokus menerima informasi dari perancangan ini. Warna Oranye memiliki makna ceria, kehangatan dan *playful* melambangkan ikan *Kecublang*. *red orange* memiliki arti optimisme, kehangatan, cerah dan kreativitas. Dari warna *red orange* dan *oranye* memberikan kesan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk anak-anak melalui perancangan ini. Hitam memiliki arti kekuatan, kemewahan, dan keanggunan yang melambangkan warna pada ikan *Kecublang* sebagai garis-garis di tubuhnya. Warna hijau memiliki arti alam, ekosistem, dan konservasi habitat ikan *Kecublang*. Warna ini memberikan kesan segar, harmonis, dan menenangkan serta mendukung penyampaian edukasi tentang pentingnya menjaga lingkungan.

Baloo 2

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
12345678910

Nunito

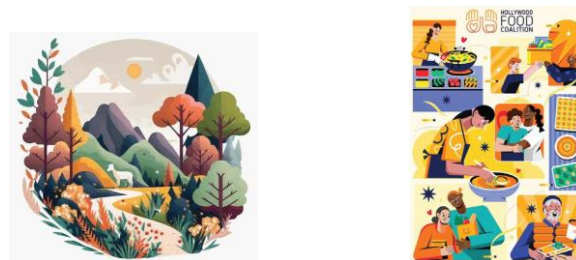
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
12345678910

Gambar 6 Tipografi Baloo 2 & Nunito
sumber : Paulina (2026)



Gambar 7 Font *More sugar*
Sumber : Paulina (2026)

Penggunaan tipografi pada perancangan buku ensiklopedia ini adalah font Nunito yang termasuk *sans-serif* yang populer, modern, mudah dibaca dan mempunyai gaya seimbang, sederhana dan hangat. Dipilihnya font ini karena memiliki keterbacaan yang tinggi dan cocok untuk anak-anak. Font Nunito digunakan sebagai sub judul dan teks isi pada media-media perancangan ini termasuk buku ensiklopedia. Sedangkan Baloo 2 jenis font *sans-serif* yang ramah, mewah, dan menyenangkan dengan ciri khas cakar yang membulat. Pemilihan font ini menjadi tipografi pada perancangan adalah memberikan kesan ceria dan playful yang ramah untuk target sasaran. Font Baloo 2 akan digunakan sebagai font logo dan elemen penting dalam perancangan ini. Dan tipografi *More Sugar* merupakan jenis font bergaya tulisan tangan atau *handwritten font* Memiliki desain menarik dan bersahabat dengan font playful yang mudah dibaca serta goresan natural, sehingga sesuai untuk anak kelas 5 dan 6 sekolah dasar. Font ini digunakan pada media seperti judul sampul buku ensiklopedia ikan *Kecublang*, buku aktivitas, judul dan sub judul poster, banner, dan flashcard.

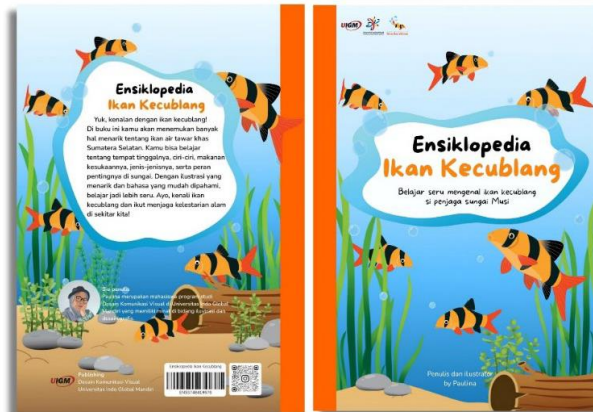


Gambar 8 *Style flat 2.0*
Sumber : Pinterest (2026)

Gaya desain pada perancangan buku ensiklopedia menggunakan *Style flat 2.0* merupakan pengembangan *Flat Design* yang tetap sederhana, menggunakan elemen seperti gradasi, petunjuk visual, dan bayangan ringan agar tampil lebih nyata dan interaktif. Gaya *Style flat 2.0* dipilih berdasarkan karakteristik anak usia 10-12 tahun. Bentuk yang sederhana dengan *soft shadows*, *gradients*, dan *layering* menciptakan tampilan modern, atraktif, serta mudah dipahami. Gaya ini juga membantu mengenali objek dan menjaga

konsistensi visual ke berbagai media perancangan seperti poster edukasi dan merchandise. Dalam perancangan ini terdapat media-media yang telah dibuat yaitu *MainMedia*, *Pre-Media*, dan *Follow-up Media*.

Main Media



Gambar 9 Cover buku ensiklopedia ikan *Kecublang*
Sumber : Paulina (2026)



Gambar 10 Buku ensiklopedia ikan *Kecublang*
Sumber : Paulina (2026)

Media utama pada perancangan tersebut berupa buku ensiklopedia ikan *Kecublang* yang berukuran 21 × 29,7 cm (A4) digunakan sebagai media edukasi untuk membantu kegiatan pembelajaran dan meningkatkan wawasan pada anak-anak usia 10-12 tahun. Buku ensiklopedia ikan *Kecublang* menampilkan isi buku dengan berbagai informasi seperti pengertian ikan endemik, jenis-jenis ikan endemik yang dijelaskan secara singkat, pengenalan ikan *Kecublang*, jenis-jenis ikan *Kecublang*, makanan, peran dan manfaat, dan ancaman ikan *Kecublang*. Adapun perbedaan buku ensiklopedia ikan *Kecublang* dengan buku ensiklopedia yang beredar seperti buku *Fun Encyclopedia Fauna Darat Nusantara* penulis Fabianus Bayu sebagai berikut.

Tabel 1 Perbandingan buku ensilopedia

NO	Buku ensiklopedia di perancangan	Buku <i>Fun Encyclopedia</i> Fauna Darat Nusantara
1.	Menjelaskan beberapa ikan endemik secara singkat di Sumatera Selatan dan jenis-jenisikan <i>Kecublang</i> .	Menjelaskan beberapa fauna yang ada di Indonesia
2.	Berfokus pada salah satu spesies ikan seperti ikan <i>Kecublang</i>	Berfokus pada fauna yang dibahas
3.	Penyajian informasi meliputi morfologi, habitat, perilaku, fakta unik, dan latihan soal.	Penyajian informasi meliputi habitat, makanan, pola hidup dan kenunikan.

Sumber : Paulina (2026)

PreMedia



Gambar 11 Poster
Sumber : Paulina (2026)

Gambar 11 yang di atas merupakan media poster yang berfungsi menyampaikan informasi atau pesan kepada banyak orang atau *audiens*. Terdiri dari enam poster yang menjelaskan tentang ikan endemik *Kecublang* dari pengenalan, jenis-jenis ikan, peran ikan dalam ekosistem, media utama ensiklopedia ikan *Kecublang*, promosi ikan *Kecublang* dan identitas visual pada perancangan ini. Ukuran media 42 x 59,4 cm atau A2 dengan bahan *albatross*.

Follow Up Media



Gambar 12 Media pendukung
Sumber : Paulina (2026)

Perancangan ini juga memiliki media pendukung yang berfungsi untuk memperluas jangkauan dan memperkuat identitas pada perancangan buku ensiklopedia ikan *Kecublang*. Media pendukung perancangan ini terdiri dari buku aktivitas, *flashcard*, *carabiner*, pena, kartu nama, *stiker reward*, X banner, dan pembatas buku.

KESIMPULAN

Perancangan buku ensiklopedia ikan endemik *Kecublang* khas Musi Banyuasin di Sumatera Selatan menghasilkan media edukasi visual yang ditujukan bagi anak usia 10-12 tahun. Perancangan menerapkan metode *Design Thinking* meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* dengan berorientasi pada kebutuhan target audiens. Buku ensiklopedia sebagai media utama menyajikan informasi mengenai ikan endemik, karakteristik ikan *Kecublang*, jenis-jenis, habitat, makanan, manfaat, ancaman, serta upaya pelestariannya. Perancangan juga dilengkapi berbagai media pendukung untuk memperkuat penyampaian informasi. Penerapan fotografi ikan asli yang dipadukan dengan ilustrasi, tipografi, warna, *layout*, dan gaya *Flat Style 2.0* menghasilkan media yang informatif, komunikatif, menarik, dan mudah dipahami. Media ini diharapkan dapat membantu mengenalkan ikan *Kecublang* serta menumbuhkan pengetahuan dan kepedulian terhadap kelestarian ikan endemik sebagai bagian dari keanekaragaman hayati lokal.

Perancangan ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi dalam proses pembelajaran di sekolah maupun sebagai sarana pengenalan ikan *Kecublang* kepada masyarakat. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan

dengan memperluas materi dan informasi yang disajikan serta mengembangkan media digital atau interaktif agar penyampaian informasi dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Evaluasi dan penyempurnaan secara berkelanjutan juga diperlukan agar media edukasi mengenai ikan *Kecublang* dapat dikembangkan menjadi lebih optimal dan memberikan kontribusi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. and Kusumandyoko, T.C. (2024) 'Perancangan Buku Ilustrasi Ensiklopedia Pengenalan Kebaya Untuk Anak Usia 8-12 Tahun', *Barik*, 6(2), pp. 26–38. Available at: <https://doi.org/10.26740/jdkv.v6i2.63205>.
- Chumaidi, Nurhidayat and A.Priyadi (2009) 'The Rearing of Clown Loach (Chromobotia macracanthus) Larvae by Using Enriched Live Foods', *Jurnal Akuakultur Indonesia*, 8 No 1, pp. 11–18. Available at: <https://journal.ipb.ac.id/jai/article/view/4056/2792>.
- Irfansyah, A. (2022) *5 tahapan design thinking*, *eduparx.id*. Available at: <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/> (Accessed: 15 August 2026).
- JDIH Kemenko Bidang Kemaritiman Dan Investasi (2022) *Wilayah Perairan Indonesia*, *jdih.maritim.go.id*. Available at: <https://jdih.maritim.go.id/en> (Accessed: 17 October 2025).
- Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia. (2025) *SEKILAS TENTANG INDONESIA*, *kemlu.go.id*. Available at: <https://kemlu.go.id/frankfurt/kebijakan/sekilas-tentang-indonesia> (Accessed: 9 October 2025).
- Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). Tanda dalam komunikasi visual iklan layanan masyarakat: analisis semiotika peirce. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(1), 101-120.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Nugraha, M. I. (2023). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Layanan Masyarakat 'Stop Hoax' indosiar. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 4(1), 92-111.
- Patriansah, M., Muka, I. K., Pebryani, N. D., & Ratna, T. I. (2026). Palembang jumputan textile as cultural heritage: a historical study and its development dynamics. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 24(1).

-
- Patriansah, M., Iswandi, H., Putri, H. A., & Az-zahra, V. N. (2026). Sriwijaya Festival Poster for the 2023-2025 Period as a Cultural Communication Medium. *Sanggitarupa*, 6(1), 44-66.
- Sandrinaanggunanastiasialuvan (2025) 'Keanekaragaman Hayati Indonesia:Surga Biodiversitas Dunia', *Kompasiana.com*. Available at: https://www.kompasiana.com/sandrinaanggunanastiasialuvan/2282/677bc59e34777c58cd553b13/keanekaragaman-hayati-indonesia-surga-biodiversitas-dunia?lgn_method=google&google_btn=onetap (Accessed: 10 October 2025).
- Sasongko, I.T.J. (2024) *9 Makanan Ikan Botia untuk Menjaga Kesehatan dan Warna, GDM.id*. Available at: <https://gdm.id/makanan-ikan-botia/> (Accessed: 30 March 2026).
- Stiawan, M., Patriansah, M., & Mubarat, H. (2023). Buku Ensiklopedia Tentang Kidal Sebagai Media Komunikasi Visual Untuk Anak-Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 8(2), 143-150.
- Team, D.S.C. (2021) *Design Thinking: Pengertian, Proses, dan Contoh, Digital Skola*. Available at: <https://digitalskola.com/blog/home/design-thinking-process> (Accessed: 16 August 2026).
- Winarti, M., Permana, A. and Budi, D.S. (2020) 'Rearing and Spawning Technique of Clown Loach (Chromobotia macracanthus, Bleeker 1852) in Research Institute for Ornamental Fish Culture of Depok, Indonesia', *IJOTA (Indonesian Journal of Tropical Aquatic)*, 3 No.2, pp. 53–58. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/ijota.v3i2.13649>.
- Yuliani (2025) *Mengenal Si Cublang, Ikan Botia Asli Muba jadi Maskot Resmi Porprov XV Sumsel, IDN TIMES SUMSEL*. Available at: <https://sumsel.idntimes.com/sport/arena/mengenal-si-cublang-ikan-botia-asli-muba-jadi-maskot-resmi-porprov-xv-sumsel-c1c2-01-fzf3x-vjqjbv> (Accessed: 10 October 2025).
- Yulius, Y. and Putra, M.E.P. (2021) 'Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual', *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2), pp. 111–116. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>.