

BUKU ILUSTRASI TENTANG BAHAYA *FOOD WASTE* BAGI REMAJA USIA 18-24 TAHUN

Saniyah Azzaliyah Putri¹, Masnuna², Mahimma Romadhona³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

e-mail: 19052010024@student.upnjatim.ac.id¹, masnuna.dkv@upnjatim.ac.id², mahimma.dkv@upnjatim.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2023
Accepted : Mei, 2023
Publish online : Oktober, 2023

ABSTRACT

Food waste is a global issue that continues to increase in number and its impacts are felt worldwide, including in Indonesia. This is due to the lack of information and education about the dangers of food waste, so it is important for young people, particularly teenagers, to understand how to prevent it and be involved in addressing environmental issues. However, providing information and education to teenagers is not an easy task, so there is a need for an effective, interactive, and engaging media. Therefore, this information is conveyed through an illustrated book that is equipped with informative text and illustrations that aim to attract attention, sharpen memory, and facilitate teenagers in understanding information about preventing and addressing the dangers of food waste. The data collection method in designing this book is a qualitative and quantitative method obtained through questionnaires, interviews, and observations, which are then analyzed using descriptive and 5W+1H analysis. With this method, the illustrated book about the dangers of food waste can produce a verbal and visual concept of the book that attracts the target audience, so the issue can be prevented and addressed.

Key words : Book, Illustration, Food waste, Teenagers

ABSTRAK

Limbah makanan merupakan permasalahan global yang jumlahnya terus meningkat dan dampaknya dirasakan oleh seluruh dunia, termasuk Indonesia. Hal ini disebabkan karena kurangnya informasi dan edukasi tentang bahaya limbah makanan sehingga remaja sebagai generasi muda perlu mengetahui informasi cara mencegahnya serta dilibatkan dalam mengatasi persoalan lingkungan hidup. Namun, memberikan pemahaman informasi dan edukasi kepada remaja tentu tidak mudah sehingga perlu ada media yang efektif, interaktif dan menarik. Maka informasi tersebut disampaikan melalui buku ilustrasi yang dilengkapi dengan teks informatif dan ilustrasi yang bertujuan untuk menarik perhatian, mempertajam ingatan dan memudahkan remaja dalam memahami informasi tentang mencegah dan mengatasi bahaya limbah makanan. Metode pengumpulan data dalam perancangan buku ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif

yang didapatkan melalui kuesioner, wawancara dan observasi kemudian di analisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis 5W+1H. Dengan metode tersebut maka buku ilustrasi tentang bahaya limbah makanan dapat menghasilkan konsep verbal dan visual buku yang menarik target audiens sehingga permasalahan tersebut dapat dicegah dan teratasi.

Kata Kunci: Buku, Ilustrasi, Limbah Makanan, Remaja

PENDAHULUAN

Seiring dengan pertumbuhan jumlah penduduk dan aktivitas di berbagai sektor yang dilakukan oleh manusia membuat berbagai hal disekitar kita tidak terlepas dari sampah yang turut meningkat jumlahnya setiap tahun termasuk sampah organik seperti limbah sisa makanan. Limbah makanan atau *food waste* menurut State of Food Agriculture (SOFA) merupakan penurunan jumlah kuantitas atau kualitas makanan hasil keputusan dan tindakan dari retail, penyedia layanan makanan dan konsumen [1]. Dapat dilihat di Indonesia, berdasarkan data grafik komposisi sampah dari Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) tahun 2021 didapatkan data bahwa berdasarkan jenis sampah maka sampah sisa makanan memiliki persentase tertinggi sebesar 40,4% [2]. Selain itu, menurut data hasil kajian *food waste* dan food Loss Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional atau Bappenas tahun 2021 menyatakan bahwa terdapat beberapa penyebab terjadinya *food waste* dan *food loss* diantaranya kurangnya informasi atau edukasi pada pekerja pangan dan konsumen, kelebihan porsi dan perilaku konsumen serta kualitas ruang penyimpanan yang kurang optimal [3].

Di era saat ini, akses mendapatkan makanan sangat mudah dan instan serta pola perilaku konsumtif terhadap makanan seperti makanan cepat saji membuat generasi muda lebih mudah menyisakan dan membuang makanan. Sehingga, perlunya upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya *food waste* yang juga bertujuan untuk mencapai tujuan 12 (*sustainable production and consumption*) dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) [4]. Bonus demografi yang akan terjadi dan pola konsumsi masyarakat yang berlebih akan menjadi tantangan berat generasi muda Indonesia sehingga anak muda perlu dilibatkan dan direalisasikan dalam mengatasi persoalan lingkungan hidup [5]. Menurut Ahyani dan Astusi dalam Zhafirah (2020) menyatakan bahwa pada fase remaja dinilai sebagai fase paling penting dikarenakan pengalaman dan perilaku

seseorang di masa ini dapat mempengaruhi kehidupannya dalam jangka panjang [6].

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah penulis lakukan pada 104 responden remaja usia 18-24 tahun didapatkan hasil bahwa 27,9% mengetahui isu *food waste* dan jenisnya, 45,2% memilih kurang paham dan 26,9% responden memilih tidak tahu tentang isu *food waste* dan jenisnya. Ketidaktahuan mereka juga dibuktikan dengan hanya 17,3% responden yang menjawab rumah tangga sebagai tempat *food waste* terbanyak berasal. Diketahui juga bahwa 67,3% responden tidak tahu tentang hirarki pemulihan makanan (*food recovery hierarchy*). Padahal hirarki tersebut dapat menjadi panduan agar makanan tidak terbuang dan mencegah terjadinya *food waste*. Ketidaktahuan dan kurangnya informasi terkait isu dan pengelolaannya menyebabkan hanya 23,1% yang menjawab tidak pernah menyisakan makanan baik dirumah maupun diluar rumah dan 61,5% responden tidak mengetahui dampak negatif dari *food waste* yang tidak terkelola dengan baik,

Namun, penyampaian tentang bahaya *food waste* pada remaja usia 18-24 tahun memerlukan cara yang tepat. Perlu adanya media yang efektif, interaktif dan menarik sehingga dapat membantu mereka agar mudah memahami dan turut serta dalam mengatasi bahaya *food waste*. Sehingga buku ilustrasi dipilih sebagai media yang paling tepat. Buku dapat berisi gambar (visual) dan tulisan-tulisan (verbal) yang dapat membantu masyarakat dalam menerima dan mengingat informasi yang ada [7]. Selain itu, adanya ilustrasi mampu menarik perhatian pembaca dan menciptakan kesan yang mendalam serta memudahkan pembaca dalam mengingat konsep dan gagasan yang ada dalam buku [8]. Adapun tujuan perancangan buku ilustrasi ini adalah memberi edukasi atau cara pandang baru tentang bahaya *food waste* dan penerapan pencegahannya yang lebih komprehensif pada remaja usia 18-24 tahun, membantu remaja memahami dan menerapkan cara mencegah bahaya *food waste* yang mengacu pada hirarki pemulihan makanan

(*food recovery hierarchy*) pada kehidupan sehari-hari, serta dapat membuat media yang efektif

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data primer dan sekunder. Data primer adalah data utama yang didapatkan melalui wawancara, observasi dan kuesioner dibagikan secara daring. Sedangkan data sekunder adalah data untuk mendukung data primer didapatkan melalui kepustakaan seperti jurnal, buku dan media massa seperti website dan artikel. Setelah melakukan pengumpulan data maka dilakukan analisis terhadap data tersebut. Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif dan analisis 5W+1H.

1. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan bertatap muka yang mana salah satu pihak sebagai interviewee untuk tujuan tertentu [9]. Pada perancangan ini dilakukan wawancara dengan narasumber ahli terkait topik *food waste* untuk bertanya tentang materi *food waste* yang tepat untuk target audiens seperti bahaya *food waste* dan cara untuk mencegahnya. Selain itu, wawancara dilakukan dengan narasumber ahli bidang buku ilustrasi untuk menanyakan konsep verbal dan visual pada buku ilustrasi untuk target audiens usia 18-24 tahun.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner [10]. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku *food waste* target audiens dan mencari eksisting terkait buku dengan topik yang sama melalui toko buku secara langsung dan *marketplace*.

3. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi atau mengajukan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden [11]. Kuesioner pada perancangan ini disebarluaskan secara daring dan dilakukan untuk mendapat informasi terkait topik permasalahan dan perilaku *food waste* yang terjadi di usia 18-24 tahun.

Metode Analisis Data

untuk memberikan pemahaman edukasi tentang *food waste* bagi remaja.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, serta membuat kesimpulan, sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain [12]. Metode analisis data menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif yang digunakan untuk menganalisis data yang telah didapatkan dari wawancara dan observasi menjadi poin dekripsi yang penting bagi perancangan sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil kuesioner. Selain itu, juga terdapat analisis 5W+1H (*What, Why, Where, When, Who, dan How*) yang kemudian disimpulkan dan dijadikan sintesa data serta konsep visual dan verbal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

1. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan seorang praktisi *food waste* dan CEO Garda Pangan, Kak Eva Bachtiar dan COO Garda Pangan, Kak Dedhy Bharoto Trunoyudho untuk mengetahui informasi tentang bahaya *food waste* yang berfungsi sebagai materi isi buku yang sesuai dengan target audiens. Dari hasil wawancara dengan Kak Eva Bachtiar dan Kak Dedhy Bharoto Trunoyudho didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Materi yang sesuai untuk remaja usia 18-24 tahun diantaranya dijelaskan dahulu pengertian *food waste*, informasi terkait fenomenanya di Indonesia karena masih banyak masyarakat termasuk remaja yang membuang makanan sedangkan disisi lain ada yang belum mendapat akses pangan.
2. Banyak faktor yang mempengaruhi *food waste* dan dampak paling dekat dengan target audiens diantaranya dari segi lingkungan mengeluarkan metana (gas yang lebih berbahaya 23 kali daripada gas karbondioksida) bahkan sampai menyebabkan TPA meledak, kerugian ekonomi mulai dari awal produksi dan pemborosan uang. Selain itu, pemborosan sumber daya energi dan kelaparan.
3. Agar alur penjelasan mudah bagi usia 18-24 tahun dapat menggunakan bahasa

remaja yang lebih *relate* dan dapat dijelaskan alur pembuangan *food waste* yakni dari rumah ke TPS lalu TPA.

4. Makanan pada tahap konsumsi sendiri juga terbagi menjadi 3 yaitu (1) *avoidable food waste*, (2) *probably food waste*, dan (3) *unavoidable food waste* sehingga target makanan yang perlu diupayakan dicegah remaja usia 18-24 tahun adalah makanan-makanan yang ada di kategori poin 1 dan 2.
5. Tips pencegahan yang dapat dilakukan oleh target audiens diantaranya berbelanja sesuai list, kelola kembali makanan yang tidak habis, mengopos, tidak membedakan *ugly* atau *perfect product*, atur penyimpanan kulkas, *request* porsi, *coffee grown* dijadikan lula, *meal prep*, memisahkan makanan yang tidak habis ke tempat yang lain dan harus segera dihabiskan, donasikan makanan jika dalam jumlah banyak ke *food bank*. Intinya jika masih dapat dimanfaatkan maka utamakan untuk memanfaatkan atau memperpanjang umurnya sebelum ke TPA.

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan seorang penulis dan ilustrator buku ilustrasi, Kak Bivisyani Questibrilia dan Amalia Dian. Dari wawancara tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Ilustrasi untuk buku informatif lebih seperti menyampaikan poin-poin yang ada di dalam teks sehingga mempermudah untuk mencerna informasi dan membantu pembaca mengetahui informasi yang disampaikan.
2. Membuat *layout* yang tidak terlalu padat dengan menggunakan 2 kolom atau lebih agar dalam membaca lebih riang dan terlihat sedikit bacaan.
3. Hal yang perlu diperhatikan dari segi penulisan atau naskah materi yang baik untuk tema lingkungan adalah harus bisa menjelaskan semua terminologi yang digunakan, gaya bahasa disesuaikan dengan target audiens, penempatan fungsi buku dan dapat menambahkan hal interaktif.

2. Hasil Observasi

Observasi bertujuan untuk mencari eksisting terkait buku dengan topik yang sama melalui toko buku secara langsung dan marketplace serta mengamati perilaku *food waste* pada target audiens. Setelah melakukan observasi didapatkan hasil bahwa tidak ditemukan buku yang spesifik membahas tentang

bahaya *food waste* dan tips pencegahannya. Kemudian dari segi target audiens didapatkan hasil bahwa remaja sering mendatangi kafe untuk mengerjakan tugas atau bercengkrama dengan teman, sepulang kuliah mereka pergi ke kantin dan juga mendatangi toko buku di mall. Sehingga remaja usia 18-24 tahun cenderung beraktifitas di luar rumah, menghabiskan waktu bersama teman dan makan merupakan bagian yang penting dalam bersosialisasi. Selain itu, makanan yang dibeli yang cenderung tidak dihabiskan diantaranya makanan fast food, roti, waffle, kopi, teh, mie, nasi dengan topping ayam (ayam goreng, ayam sambal matah, ayam geprek, dan chicken katsu).

3. Hasil Kuesioner

Kuesioner disebar kepada 104 remaja usia 18-24 tahun dan didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hanya 27,9% yang paham *food waste* sedangkan sebanyak 73,1% tidak paham *food waste* dengan rincian 45,2% kurang paham dan 26,9% tidak tahu tentang *food waste*.
2. 67,3% responden menjawab tidak mengetahui hirarki pemulihan makanan (*food recovery hierarchy*) dan hanya 32,7% mengetahui hirarki pemulihan makanan.
3. 63,4% responden tidak mengetahui bahwa *food waste* berbahaya dan hanya 36,5 % yang mengetahui bahwa *food waste* berbahaya.
4. Hanya 25% responden yang selalu menghabiskan makanannya sedangkan 58,7% membuang makanan dalam jumlah sedikit dan 16,3% responden membuang dalam jumlah wajar.
5. 95,2% target audiens tertarik untuk dengan media buku ilustrasi dan membutuhkan sebuah buku berilustrasi tentang bahaya *food waste* sehingga dapat meningkatkan minat baca, mempelajari dan mencegah *food waste*.

Hasil Analisis 5W + 1H

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan Teknik 5W+1H (*What, Why, Where, When, Who, dan How*) dan didapatkan hasil sebagai berikut:

1. *What*; apa permasalahan yang terjadi. Berdasarkan hasil kuesioner juga membuktikan bahwa remaja usia 18-24 tahun memiliki sedikit pengetahuan tentang *food waste* beserta dampak yang ditimbulkan dan tentunya ini juga akan berpengaruh pada jumlah *food waste* dan

tingkat kepedulian dalam penyelamatan lingkungan.

2. *Why*; mengapa masalah ini terjadi. Berdasarkan wawancara dengan Kak Eva Bachtiar, *food waste* terjadi karena makanan jadi yang bersisa dan residu ketika proses memasak. Itu kurangnya kesadaran dan kepedulian konsumen yaitu remaja dalam pola konsumsi, penyimpanan bahan makanan, pemilihan *ugly produce* dan proses pembuatan makanan yang masih dapat diolah tetapi memilih untuk dibuang.
3. *Where*; dimana masalah ini terjadi. Permasalahan ini terjadi diseluruh Indonesia terutama di kota-kota besar.
4. *When*; kapan masalah ini terjadi. Berdasarkan data Bappenas terjadi sejak tahun 2000 hingga saat ini.
5. *Who*; siapa yang menjadi target audiens dalam perancangan ini. Berdasarkan kuesioner target audiens yaitu remaja usia 18-24 tahun yang tinggal di kota-kota yang ada di Indonesia karena memiliki pola perilaku konsumtif yang senang membeli makanan.
6. *How*; bagaimana merancang buku ilustrasi yang menarik dan informatif sebagai solusi masalah tersebut. Cara yang dapat dilakukan ketika merancang buku ilustrasi diantaranya menentukan konsep keseluruhan bukunya, menentukan ilustrasi sesuai target market sehingga dapat juga menentukan color pallete dan referensi style sebelum membuat asset-aset ilustrasi. Kemudian karena buku pencegahan *food waste* informatif sehingga ilustrasinya lebih seperti menyampain poin-poin yang ada didalam teks sehingga mempermudah untuk mencerna informasi dan membantu pembaca mengetahui informasi yang disampaikan. Layout juga tidak terlalu padat dengan menggunakan 2 kolom atau lebih agar dalam membaca lebih riang dan terlihat sedikit bacaan. Lalu juga dapat memenggal isi bacaan semisal 1 paragraf penuh dibagi menjadi beberapa paragraf sehingga ketika pembaca membaca porsinya sedikit-sedikit. Untuk referensi lebih ke layout editorial karena layout tersebut lebih ringan untuk pembaca usia 18-24 tahun. Kemudian, layout paling efektif mix dalam artian tidak ada halaman yang full teks atau bisa ditambahkan foto jika memang ada foto. Saran menggunakan template modular sehingga

memudahkan proses layouting ilustrasi dan teks

Hasil yang didapatkan dari analisis 5W+1H yaitu masyarakat terutama remaja usia 18-24 tahun memiliki sedikit dan tidak mengetahui tentang bahaya *food waste*. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kesadaran dan kepedulian konsumen dalam pola konsumsi, proses memasak, penyimpanan, pemilihan bahan makanan serta pengolahan makanan. Remaja yang memiliki pola perilaku konsumtif terutama yang berasal dari kota-kota yang ada di Indonesia turut menyumbang *food waste* dan berdasar data yang tercatat *food waste* terjadi hingga saat ini. Maka dari itu diperlukan media yang dapat memberikan informasi dan edukasi tentang bahaya *food waste* dan cara mencegahnya. Buku ilustrasi dipilih karena terdapat perpaduan teks dan ilustrasi yang memudahkan audiens dalam memahami isi buku. Perancangan buku disesuaikan dengan target audiens mulai dari warna, *style* gaya gambar ilustrasi dan *layout*.

Pembahasan

Setelah melakukan analisis dan mendapatkan sintesa data maka dilanjutkan dengan perumusan konsep desain atau bagan *keyword* sehingga didapatkan sebuah kata-kata yang digunakan sebagai dasar atau acuan desain baik visual maupun verbal dalam perancangan buku ilustrasi. *Keyword* yang digunakan adalah “Asyik Atasi Bahaya *Food Waste*” yang bertujuan untuk memberikan edukasi atau cara pandang baru tentang bahaya *food waste* seperti mencegah, meminimalisir dan mengelola *food waste* yang dapat dilakukan dengan asyik yang sesuai dengan kebiasaan remaja agar audiens lebih memahami materi sehingga makanan tidak berakhir menjadi sampah dan menimbulkan bahaya bagi bumi. Selain itu, isi buku ilustrasi ini di desain menggunakan warna yang asyik, gaya gambar vektor dengan penambahan *brush* sebagai *shading*, gaya bahasa Indonesia yang semi formal yang lebih santai, berilustrasikan cara-cara untuk mencegah dan meminimalisir bahaya *food waste*.

Konsep Verbal

1. Judul Buku

Berdasarkan analisis masih banyak remaja yang menyisahkan makanan dan perlu cara yang bijak dalam mengelola *food*. Sehingga judul perancangan buku ilustrasi ini adalah “Bijak Kelola *Food Waste*” yang bermakna bahwa didalam buku terdapat informasi tentang bahaya *food waste* dan audiens mengetahui upaya atau cara mengelola *food waste* dengan bijak agar tidak menjadi bahaya yang

menimbulkan dampak bagi lingkungan, sosial dan ekonomi.

2. Gaya Bahasa

Gaya bahasa dalam buku ilustrasi ini menggunakan Bahasa Indonesia sehari-hari yang semi formal dan lebih santai sesuai dengan mengacu pada *keyword* “asyik”. Di dalam buku juga terdapat kosa kata berbahasa Inggris untuk penggunaan terminologi yang bertujuan mendukung pembahasan materi buku. Penggunaan Bahasa Indonesia yang semi formal akan lebih *relate* karena telah disesuaikan dengan gaya bicara audiens. Kata yang digunakan di dalam buku seperti “kamu tahu nggak sih kalau makanan yang kita makan sangat berpotensi menjadi *food waste* loh”.

3. Sinopsis Buku

Buku memuat informasi tentang fenomena *food waste*, proses produksi makanan, penjelasan tentang *food waste*, dampak bahaya *food waste*, tips cara pencegahan melalui hirarki pemulihan makanan atau *food recovery hierarchy* dan *game* kuis yang akan menambah wawasan bagi pembaca.

Konsep Visual

1. Ilustrasi

Ilustrasi yang dipakai adalah ilustrasi vektor digital yang dipilih melalui hasil kuesioner namun di dalam alternatif desainnya menerapkan beberapa hal seperti terdapat outline dan shading brush agar memperjelas bentuk ilustrasi tersebut. Selain itu, ilustrasi dalam buku ini berupa gambar objek atau infografis yang berfungsi untuk menarik perhatian target audiens sehingga gaya ilustrasi tersebut dapat membuat pembaca atau audiens mudah dalam memahami isi buku.



Gambar 1. Ilustrasi *Food waste*
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

2. Warna

Warna dalam buku ilustrasi ini mengacu pada kata kunci atau *keyword* “asyik” sehingga menggunakan warna yang menimbulkan semangat dan tidak membosankan yaitu warna *casual nature*, perpaduan *tone warm* dan *cool color*. Pemilihan warna tersebut bertujuan untuk memberikan kesan pengetahuan seperti warna biru, warna *nature* juga diambil dari makanan yang berpotensi *food waste*

dan warna yang memberikan semangat seperti hijau, kuning, merah, oranye, coklat dan *casual* seperti putih ungu memberikan kesan kontras atau *eye catching* seperti yang diketahui remaja menyukai warna yang berani dengan kekontrasan yang secara estetika menyenangkan untuk dilihat.



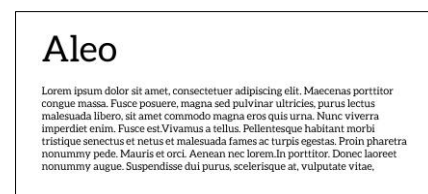
Gambar 2. Warna Dalam Buku Ilustrasi
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

3. Tipografi

Tipografi judul dalam buku ini adalah font modern yang memiliki *readability* dan *legability* tinggi yakni menggunakan *unique sans serif typeface* dengan nama font “rougant rough” karena termasuk *organic display font modern*. Selain itu, *display type* didesain secara khusus dan proporsional sebagai penarik perhatian sehingga sesuai jika digunakan sebagai judul buku ilustrasi ini. Sedangkan teks isi buku menggunakan font serif *semi rounded modern* yang cenderung sesuai kepribadian remaja. Jenis huruf serif juga dipilih karena memiliki kesan maskulin, berwibawa, dewasa, serius, kuat, kokoh, penuh keyakinan [13]. Pemilihan font juga mengacu pada buku komparator dan hasil analisis wawancara bersama penulis karena font tersebut memudahkan pembaca dalam membaca dan memahami bacaan karena teks *inline*.



Gambar 3. Tipografi Judul
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]



Gambar 4. Tipografi Judul
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

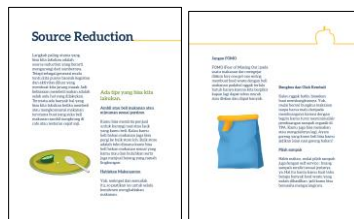
4. Layout

Buku ilustrasi dirancang dalam ukuran kertas 14,5 cm x 18 cm dengan isi kertas *bookpaper* dan *layout* menggunakan jenis penempatan tata letak yang bervariasi sesuai kebutuhan materi di setiap *chapter* namun tetap memperhatikan prinsip *layout* agar pembaca tidak cepat bosan ketika

membaca. Bentuk *layout* yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan *single* atau *double page* dengan berisikan ilustrasi dan teks yang mana teks seimbang dengan ilustrasi. Untuk *layout* menerapkan 4 gaya layout diantaranya (1) halaman kiri : ilustrasi, halaman kanan : teks, (2) halaman kiri : teks dan ilustrasi, halaman kanan : teks dan ilustrasi, (3) halaman kiri : teks dan ilustrasi, halaman kanan : teks, dan (4) halaman kiri : teks ilustrasi, tengah : ilustrasi, halaman kanan : teks.



Gambar 5. Gaya Layout 1
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]



Gambar 6. Gaya Layout 2
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]



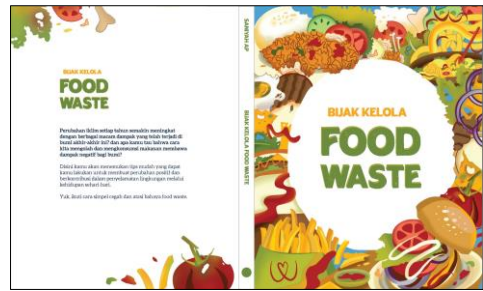
Gambar 7. Gaya Layout 3
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]



Gambar 8. Gaya Layout 4
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

5.Desain Cover Buku

Desain cover buku berisi tentang makanan dan bahan makanan cepat saji yang sering dibeli oleh remaja usia 18-24 tahun yang berpotensi sebagai *food waste* sehingga dalam *cover* juga terdapat beberapa ilustrasi makanan basi.



Gambar 9. Desain Cover Buku Depan dan Belakang
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

6.Desain Isi Buku

Dalam buku ini terdapat 6 *chapter* yang diawali dengan pengenalan fenomena dan fakta *food waste* di Indonesia, proses produksi makanan, pengenalan *food waste*, dampak bahaya *food waste*, tips mencegahnya melalui hirarki pemulihan makanan (*food recovery hierarchy*) dan diakhiri dengan game kuis yang menambah pengetahuan audiens tentang *food waste*.





Gambar 10. Desain Isi Buku
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

KESIMPULAN

Pembuatan media tentang informasi dan edukasi bahaya *food waste* dengan penyampaian yang menarik serta menyesuaikan target audiens sangat diperlukan dan penting bagi remaja saat ini sebagai generasi penerus. Buku ilustrasi 'Bijak Kelola *Food Waste*' merupakan media yang tepat karena perpaduan teks dan visualnya dapat mempermudah pembaca memahami materi. Buku ini juga sebagai upaya untuk mendukung pemerintah memberikan informasi cara pandang baru dan sebuah upaya untuk melibatkan masyarakat terutama remaja dalam mencegah serta mengelola *food waste*. Terutama perilaku konsumsi remaja saat ini yang masih menyisakan makanan. Selain itu, mendukung tercapainya tujuan 12 (*sustainable production and consumption*) dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) untuk mengurangi dampak dan menyelamatkan lingkungan.

Kemudian, diharapkan bagi perancang selanjutnya dapat membahas informasi keseluruhan terkait *food loss* dan *food waste* (FLW) agar cakupan ilmu tentang *food waste* lebih luas dan terdapat media lain yang dapat memberikan informasi tentang bahaya *food waste* sekaligus penerapan pencegahannya yang dapat dilakukan dengan mudah misalnya melalui pembuatan aplikasi kelola *food waste*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO), "The state of food and agriculture 2019 Moving forward on food loss and waste reduction," Rome, 2019.
- [2] Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Direktorat Jenderal Pengelolaan Sampah, Limbah dan B3 Direktorat Penanganan Sampah. "Grafik Komposisi Sampah Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN). Internet: <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/>, 17 April 2023 [Nov. 20, 2022]
- [3] Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas), "Laporan Kajian Food Loss and Waste di Indonesia," Jakarta, 2021.
- [4] E. Kusumawardhani, "Analisis Tingkat Partisipasi Masyarakat dalam Pengelolaan Sampah Makanan (*Food waste*) Rumah Tangga (Studi Kasus: Komplek Kedung Badak Baru, Kota Bogor)," 2021.
- [5] L. Silfiana and S. Samsuri, "Keterlibatan Warga Negara Muda dalam Gerakan Kewarganegaraan Ekologis untuk Mewujudkan Pembangunan Berkelanjutan Berwawasan Lingkungan," *Jurnal Studi Pemuda*, vol. 8, no. 2, p. 127, 2019, doi: 10.22146/studipemudaugm.48180.
- [6] S. Zhafirah, "PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI 4 MACAM KEPERIBADIAN REMAJA USIA 16-18 TAHUN," *Citradirga-Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia*, vol. 2, no. 02, pp. 1–12, 2020.
- [7] A. T. Syifana, "Perancangan Buku Ilustrasi Tanaman Herbal Sebagai Media Informasi Bahan Perawatan Kecantikan Wajah Untuk Remaja Putri," Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya, 2018.
- [8] N. L. Zakiyah, "BUKU ILUSTRASI POLA ASUH YANG TEPAT UNTUK MENUMBUHKAN EMOSI POSITIF ANAK," *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, vol. 23, no. 3, pp. 136–145, 2020.
- [9] R. A. Fadhallah, *Wawancara*. Unj Press, 2021.
- [10] M. Makbul, "Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian," 2021.
- [11] V. Herlina, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [12] S. Saleh, *Analisis Data Kualitatif*, Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017.
- [13] Rustan, S. *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2011.