

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI SARANA PENGENALAN JENIS-JENIS SAMPAH UNTUK ANAK-ANAK DI DENPASAR

Komang Ayu Kariani¹, Made Arini Hanindharputri², I Dewa Gede Purnama Yasa³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: ayukariani124@gmail.com¹, arinihanindhar@gmail.com², dewa_purnama87@yahoo.com³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober, 2021

Accepted : November, 2021

Publish online : Desember, 2021

ABSTRACT

Every human life with all its activities cannot be separated from waste, because basically all humans produce waste. One of the main steps for processing waste is sorting. Children at school age should be taught waste management from an early. Before teaching children about sorting or sorting waste, children must be provided with knowledge related to the types of waste in the surrounding environment. Learning about the types of waste can be found in schools. However, the learning situation is in the form of an oral method, which lacks supporting media to explain to children about the types. For that we need a media that aims to educate children in a creative and fun way.

The writer use method of observation, interviews, and questionnaires. Visual communication media designed in the form of a fun learning action concept. The selected media are picture story books, posters, mascots, social media content, backdrops, tripod banners, booth designs, and merchandise. With this illustrated story book, it is hoped that children will be more interested in reading, getting to know the types of waste that exist in the environment around children.

Key words : Design, Books, Waste, Children

ABSTRAK

Kehidupan manusia dengan semua aktivitasnya tidak terlepas dari sampah, karena pada dasarnya semua manusia menghasilkan sampah. Salah satu langkah utama untuk mengolah sampah adalah sorting atau pemilahan. Anak-anak pada usia sekolah harus diajarkan manajemen sampah sejak dini. Sebelum mengajarkan anak tentang sorting atau pemilahan sampah, anak-anak harus diberikan bekal pengetahuan terkait jenis-jenis sampah yang ada di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran tentang jenis sampah bisa didapatkan di sekolah. Namun, situasi belajar berupa metode lisan, yang mana kurangnya media pendukung untuk menerangkan kepada anak-anak mengenai jenis-jenis. Untuk itulah diperlukan sebuah media yang bertujuan untuk mengedukasi anak dengan cara yang kreatif dan menyenangkan.

Dalam metode penulisan ini digunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Media komunikasi visual yang dirancang berupa konsep aksi belajar menyenangkan. Media terpilih yaitu buku cerita bergambar,

poster, maskot, konten sosial media, backdrop, tripod banner, desain booth, dan merchandise. Dengan adanya buku cerita bergambar ini diharapkan anak semakin tertarik untuk membaca, mengenal jenis-jenis sampah yang ada di lingkungan sekitar anak.

Kata Kunci: Perancangan, Buku, Sampah, Anak-anak

PENDAHULUAN

Sampah merupakan salah satu permasalahan kompleks yang dihadapi oleh negara berkembang maupun negara maju di dunia, termasuk Indonesia. Permasalahan sampah menjadi sangat penting khususnya di daerah perkotaan, dimana jumlah penduduk di daerah perkotaan yang cukup banyak dan relatif padat [1]. Kehidupan manusia dengan semua aktivitasnya tidak terlepas dengan sampah, karena pada dasarnya semua manusia pasti menghasilkan sampah. Sampah-sampah tersebut dapat menyebabkan penyakit, merusak ekosistem, bahkan turut mendatangkan bencana seperti banjir.

Salah satu langkah utama dalam mengolah sampah adalah sorting atau pemilahan. Sampah dapat dipilah menjadi tiga, yaitu sampah organik, non-organik, dan B3 [2]. Masing-masing golongan sampah mempunyai tempat sendiri-sendiri. Sebagai contoh, tempat sampah berwarna hijau untuk sampah organik, kuning untuk anorganik, dan merah untuk [3]. Jika proses klasifikasi diterapkan dengan baik, nantinya diharapkan akan memudahkan proses pengolahan sampah pada tahap selanjutnya. Memilah sampah berdasarkan jenisnya dapat meningkatkan jumlah sampah yang didaur ulang [4].

Pemerintah memang sudah berusaha menyediakan infrastruktur, melakukan sosialisasi, dan berupaya memberdayakan masyarakat. Namun ternyata dalam kenyataannya, masyarakat masih abai dalam mengatasi permasalahan sampah. Pemahaman tentang permasalahan sampah dirasa perlu untuk disosialisasikan kepada masyarakat dikarenakan sampah memiliki dampak buruk bagi kesehatan dan lingkungan. Meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai permasalahan tentang sampah dapat dilakukan sejak dini mulai dari anak-anak. Anak-anak pada usia Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang cenderung mudah diarahkan sehingga pembelajaran mengenai jenis-jenis sampah bisa ditanamkan sejak dini [5].

Sebelum mengajarkan anak tentang sorting atau pemilahan sampah, anak-anak harus diberikan bekal pengetahuan terkait jenis-jenis

sampah yang ada di lingkungan sekitarnya. Pengetahuan mengenai jenis-jenis sampah merupakan tahap awal yang penting bagi anak untuk dapat memahami perbedaan pada sampah dan tempat pembuangan sampah tersebut. Anak-anak bisa mendapatkan pemahaman tentang masalah sampah berupa pelajaran di sekolah. Adapun permasalahannya yakni situasi belajar yang sekarang ini masih berupa metode lisan, yang dimana kurangnya media untuk menerangkan kepada anak-anak mengenai jenis. Anak-anak pada usia Sekolah Dasar memiliki keterbatasan dalam kosakata bahasa, sehingga diperlukan teknik komunikasi yang sederhana dan menarik dalam menyampaikan pengetahuan tentang jenis-jenis sampah. Belajar sambil bermain merupakan metode yang efektif bagi anak. Sambil bermain anak dapat mengasah kreativitasnya dan mendorong anak untuk menggunakannya dalam melakukan sesuatu yang orisinal.

Beranjak dari permasalahan tersebut maka dipandang penting dalam membuat sebuah media untuk memperkenalkan jenis-jenis dalam bentuk buku. Buku ini adalah buku cerita yang mana nantinya akan dilengkapi dengan ilustrasi sehingga bisa menggabungkan fantasi dan pengetahuan mengenai jenis-jenis sampah di dalamnya. Penggunaan media gambar lebih efektif apabila gambar disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna, dan latar belakang yang perlu untuk penafsiran. Media gambar sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai media yang kreatif untuk memperbaiki materi yang kurang jelas [6]. Buku cerita akan dibuat dalam bentuk interaktif sehingga lebih menyenangkan dan mudah diingat oleh anak-anak. Dengan membuat proses belajar menjadi menyenangkan akan membuat anak lebih betah membaca dan membuat mereka tidak terbebani untuk belajar. Diharapkan dengan adanya perancangan buku ini, akan menjadi langkah awal yang baik untuk mendidik anak. Harapan lainnya adalah dapat membangun SDM unggul yang lebih rajin membaca, mengenal dan tahu mengenai jenis-jenis sampah di lingkungan sekitar.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui wawancara, dan kuisisioner.

1. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden [7]. Dalam metode ini, penulis akan menanyakan informasi kepada narasumber melalui daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam proses wawancara yang menjadi narasumber adalah Ibu Dwi Septiari dari Eco Bali, untuk mengetahui informasi mengenai manfaat penggolongan sampah berdasarkan jenisnya. Narasumber lainnya adalah Bapak Komang Sudiarta dari komunitas Malu Dong yang fokus pada isu sampah. Adapun narasumber lain yaitu seorang Ibu Luh Putu Novi Ernawati, S.Pd.H, untuk memperoleh informasi mengenai cara pembelajaran yang tepat untuk anak-anak.

2. Kuisisioner

Pada kuisisioner pertanyaan akan disusun dalam kalimat tanya. Peneliti mendatangi sendiri responden dan menyampaikan daftar pertanyaan untuk diisi [7]. Kuisisioner akan diisi oleh anak-anak yang berada di kelas 1-3 Sekolah Dasar. Dalam pengisian kuisisioner anak-anak akan dibantu oleh orang tua atau didampingi oleh orang dewasa. Lokasi yang menjadi target penyebaran kuisisioner adalah sekitar kota Denpasar. Kuisisioner dilakukan bertujuan untuk mendapatkan data mengenai minat anak dan pengetahuan anak tentang jenis-jenis sampah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data / Hasil

1. Wawancara

a. Wawancara Dengan Guru

Dari wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Luh Putu Novi Ernawati, S.Pd.H dapat disimpulkan bahwa anak-anak juga telah diarahkan untuk membaca buku. Anak-anak di sekolah juga telah mendapatkan pembelajaran mengenai jenis sampah yaitu sampah organik dan anorganik. Dalam membuat media pembelajaran yang ditujukan untuk anak usia sekolah disarankan agar menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh anak.

b. Wawancara Dengan Komunitas Malu Dong

Dari wawancara dengan Bapak Komang sudiarta sebagai founder dari Malu Dong dapat disimpulkan bahwa dalam rangka mengurangi sampah semua orang harus terlibat. Keterlibatan tersebut sebaiknya bisa berupa aksi. Pendekatan yang bisa dilakukan untuk mendidik anak dapat berupa permainan atau pementasan, sehingga dapat membangkitkan semangat anak untuk turut serta dalam kegiatan membersihkan lingkungan.

c. Wawancara Dengan Perusahaan Eco Bali

Dari wawancara dengan Ibu Dwi selaku Program Manager Eco Bali dapat disimpulkan bahwa anak kelas 1-3 SD bisa mendapatkan mempelajari sampah yang dikategorikan menjadi 3 jenis yaitu organik, anorganik dan B3 (Berbahaya dan Beracun). Manfaat dari memilah sampah adalah dapat mengurangi sampah yang dibawa ke TPA (Tempat Pembuangan Akhir).

2. Kuisisioner

Berdasarkan hasil kuisisioner, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak-anak lebih menyukai bermain bersama teman mereka. Responden anak-anak Sekolah Dasar yang sebelumnya sudah mendapatkan pembelajaran mengenai jenis-jenis sampah di sekolah dan sebagian besar menyatakan bahwa sudah mengetahui jenis-jenis sampah. Akan tetapi hanya 4% dari responden atau 8 dari 200 orang responden saja yang dapat menyebutkan tiga jenis sampah yang ada.

Analisa SWOT

Analisa SWOT merupakan sebuah langkah menganalisa dengan menggunakan cara menilai ulang suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil [3].

1. Strength (Kekuatan)

- a. Lebih menarik karena dengan buku interaktif memungkinkan terjadinya kegiatan belajar yang dilakukan sambil bermain.
- b. Buku ini dirancang tidak hanya dinikmati oleh anak-anak, namun orang tua dan guru pun dapat membacanya dan dapat menjadikan acuan untuk mengajarkan anak-anak.
- c. Perancangan buku dibuat lebih kreatif dan menambah antusias para pembacanya.

2. Weakness (Kelemahan)

- a. Kurangnya waktu anak-anak untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan sosial yang positif
- b. Gaya hidup anak pada lingkungan perkotaan yang semakin modern, akan membuat anak lebih tertarik pada teknologi dibanding kegiatan membaca.
- c. Tingginya biaya produksi pembuatan buku cerita interaktif.

3. Opportunity (Peluang)

- a. Banyak pihak yang mengharapkan adanya buku yang mampu mengedukasi anak-anak tentang masalah sampah.
- b. Penulis tidak menemukan buku cerita interaktif sejenis, dan cenderung sulit menemukan buku bacaan menarik bagi anak dan juga mampu mengedukasi anak dan mampu menjadi panduan orang tua untuk mengajarkan anak.
- c. Kebanyakan buku yang membahas tentang sampah adalah berupa buku pelajaran yang mengandung banyak tulisan dan kata yang sulit dimengerti, sehingga anak merasa bosan membacanya.
- d. Sikap keingintahuan anak-anak akan memacu anak-anak untuk belajar sesuatu yang baru.

4. Threat (Ancaman)

- a. Animasi dengan biaya dan skala produksi lebih besar tentu menjadi pesaing pali
- b. Banyaknya buku bacaan lain yang menurut anak menarik namun kurang cocok

dikonsumsi untuk umur mereka yang masih tergolong belia.

- c. Adanya buku cerita bergambar dengan harga yang lebih murah.

Analisa VALS

VALS merupakan analisis yang ditinjau dari sudut pandang value atau nilai, attitude atau tingkah laku, dan lifestyle atau gaya hidup seseorang. Metode ini adalah metode segmentasi yang bersifat psikografis. Berikut adalah hasil analisis dari metode VALS:

1. Value

Yang dianalisa adalah anak-anak usia sekolah yaitu kelas 1 – 3 Sekolah Dasar. Anak-anak pada masa ini diajarkan dan memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan berbagai keterampilan. Pada fase ini, anak-anak sangat antusias serta senang berimajinasi (mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal dan kreatif), sehingga disebutlah fase ini sebagai usia bermain dan belajar. Attitude.

2. Attitude

Anak-anak berperilaku dinamis, senang bermain dan tentunya bersosialisasi dengan teman sebayanya. Mereka mudah terpengaruh dan mempengaruhi lingkungan sosial mereka, yang mana berasal dari lingkungan keluarganya dan kelompok bermainnya.

3. Lifestyle

Anak-anak masih membutuhkan bimbingan dari orang tua atau pun guru sebagai penjaga dan pengajar mereka. Meskipun anak kelas 1 – 3 Sekolah Dasar sudah bisa mandiri dalam beberapa hal, mereka tetap harus diberikan edukasi dan bimbingan agar kegiatan dan rasa penasarannya mereka untuk berpetualang tidak salah arah. Gaya hidup yang mereka jalani cenderung modern dengan teknologi informasi, sehingga perlu dorongan agar anak mau memiliki minat terhadap kegiatan luar ruangan dan memperhatikan lingkungan sekitar.

Target Segmentasi Pasar

1. Demografi

- a. Target Utama : Anak Sekolah Dasar kelas 1 - 3
- b. Target Skunder : Orang tua yang memiliki anak yang masih Sekolah Dasar kelas 1 – 3 atau guru
- c. Jenis Kelamin : Semua jenis kelamin
- d. Status Ekonomi : Menengah dan ke atas

2. Geografi

Dikarenakan sasaran dari penyampaian media ini adalah kota-kota besar, khususnya Denpasar, maka segala bentuk pemasaran akan dipusatkan di Denpasar. Kota Denpasar dipilih menjadi sasaran utama karena memiliki kepadatan penduduk sehingga jumlah sampah yang dihasilkan lebih banyak. Selain itu, media ini juga ditentukan bagi WNI, mengingat bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.

3. Psikografi

Dilihat dari psikografis, target yang dituju adalah anak yang tumbuh di lingkungan keluarga ekonomi menengah keatas. Ini dilihat dari kemampuan orang tua dalam membelikan buku bacaan yang berkualitas untuk anak. Kehidupan keluarga yang memiliki gaya hidup modern dan memiliki kemudahan dalam mengakses informasi dari internet.

4. Behaviour

Dilihat dari segi behavior yang menjadi target segmentasi pasar primer adalah anak-anak yang menyukai gambar dan cerita yang menarik, dengan daya beli kelas menengah ke atas. Anak-anak yang menyukai pelajaran yang dipadukan dengan hal yang ringan dan menyenangkan. Target sekundernya adalah orang tua yang berperilaku hidup modern dan menyukai kepraktisan yang tinggal di kota Denpasar. Orang tua yang memperhatikan anak terutama pendidikannya, sehingga akan menyediakan fasilitas pendidikan yang baik untuk anak.

Strategi Media

Media utama dari perancangan ini adalah buku cerita bergambar interaktif, poster dan maskot. Kemudian ada media pendukung berupa konten media social Instagram, booth, *backdrop*, *tripod banner*, *t-shirt*, topi, *tote bag*, gantungan kunci, dan *sticker*.

Strategi Kreatif

a. Isi Pesan

Media yang dibuat akan berisikan pengetahuan tentang jenis-jenis sampah yang harus diketahui oleh anak. Dalam buku cerita anak akan mendapatkan pengetahuan jenis sampah dan tempat untuk membuang sampah berdasarkan jenisnya.

b. Strategi Visual

Strategi visual yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar sebagai sarana pengenalan jenis-jenis sampah untuk anak-anak di Denpasar menggunakan teknik ilustrasi digital yang diolah secara digital dengan teknologi komputer. Perancangan desain menggunakan warna yang cerah seperti warna merah, kuning, hijau dan biru. Tipografi yang digunakan adalah jenis sans serif dengan gaya tulisan tanggan yang mudah dibaca.

c. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan adalah gaya visual yang menonjolkan ciri khas gambar-gambar yang dibuat anak-anak. Ketika mereka menggambar, anak-anak cenderung menghasilkan gambar dengan tarikan garis spontan yang sedikit kasar, tekstur dari pigmen alat gambar yang terlihat jelas, dengan coretan yang khas dan warna terang. Jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi jenis kartun berupa chibi style karena pada penggambaran karakternya telah mengalami perubahan dari bentuk nyata dan gambar dibuat lebih lucu dan ekspresif. Berdasarkan dari ciri khas gambar anak yang sudah disebutkan, maka digunakanlah ciri khas ini sebagai gaya visual. Melalui gaya visual tersebut, pembaca diharapkan akan tertarik untuk membaca serta dapat memahami informasi di dalamnya dengan lebih mudah. Akan digunakan brush tool dengan tambahan tekstur dari alat-alat gambar yang sering digunakan anak-anak yaitu pensil warna dan krayon yang bisa menonjolkan ciri khas tersebut, sehingga anak-anak bisa merasakan "kedekatan" dan "familiar" dengan gaya visual yang dipilih.

3. Maskot



Gambar 4. Maskot

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

4. Konten Sosial Media (Instagram)



Gambar 5. Konten Sosial Media (Instagram)

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

5. Booth



Gambar 6. Booth

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

6. Backdrop



Gambar 6. Backdrop

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

7. Tripod Banner



Gambar 6. Tripod Banner

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

8. T-shirt



Gambar 6. T-sirt

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

9. Sticker



Gambar 6. sticker

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

10. Gantungan kunci



Gambar 6. Gantungan Kunci

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan secara mendalam pada pengantar karya ini menyangkut Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sarana Pengenalan Jenis-Jenis Sampah untuk Anak-Anak di Denpasar, maka dapat disimpulkan beberapa hal seperti berikut ini :

1. Perancangan buku cerita bergambar ini dibuat secara informatif dan edukatif bagi anak-anak untuk itu diperlukan kajian dalam konsep desain yang kuat, visual buku bergambar yang menarik dan diperlukan keberadaan media lainnya yang menunjang. Hal tersebut bertujuan agar buku cerita bergambar tersebut bisa mengedukasi anak-anak tentang jenis-jenis sampah yang ada di sekitar lingkungan mereka dengan cara yang lebih menyenangkan. Dalam mewujudkan keberhasilan tujuan tersebut, penulis sudah

melakukan analisa terhadap berbagai data input yang masuk dan memilah-milahnya sesuai kebutuhan. Konsep yang dibuat berasal dari masalah yang mengakar di masyarakat dan menjadi inti alasan diangkatnya masalah tersebut serta alasan mengapa media buku cerita bergambar menjadi solusi dari masalah tersebut. Media yang dirancang untuk menunjang promosi buku ke pasaran pun sudah efektif dan telah dianalisa terget yang dituju, yaitu anak-anak. Selain itu secara visual, buku ini akan dirancang semenarik mungkin, dengan gaya visual dan isi cerita yang sesuai dengan target dengan isi yang bermanfaat bagi anak-anak.

2. Konsep yang digunakan dalam Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sarana Pengenalan Jenis-Jenis Sampah untuk Anak-Anak di Denpasar adalah konsep aksi belajar menyenangkan. Brainstorming merupakan sebuah tahapan yang berguna untuk menemukan juga mendapat ide-ide kreatif dan solusi dari sebuah permasalahan yang tengah dibahas. Brainstorming untuk Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sarana Pengenalan Jenis-jenis Sampah untuk Anak-anak di Denpasar ini dilakukan dengan menarik benang merah dari konsep desain yang telah ditentukan.
3. Dengan kehadiran buku cerita bergambar "Jagoan Beraksi" di tengah-tengah masyarakat, diharapkan anak-anak menjadi lebih tertarik untuk belajar dengan membaca buku interaktif yang menyenangkan serta diharapkan anak-anak menjadi lebih tertarik untuk mengenal jenis-jenis sampah di lingkungan sekitarnya. Diharapkan juga bagi orang tua ataupun guru agar dengan kehadiran buku cerita bergambar ini bisa menjadi panduan bagi mereka sehingga wawasan mereka bertambah luas, sehingga bisa menjadi media penunjang untuk mengajarkan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Enri Damanhuri. 2010. "Pengolahan Sampah". Diktat kuliah TL Volume: 3104 Halaman 5-10
- [2] Agus, Agung & Wira. 2014. "Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android". Merpati Volume: 2 No. 2 Agustus 2014 Halaman 215-225
- [3] Dewi, Isma. 2012. "Tinjauan Desain dan Pengaruh Warna Tempat Sampah secara Psikologis serta Dampak yang Ditimbulkan terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat dalam Konteks Lingkungan Hidup (Studi Kasus di Kota Bandung)". Jurnal Zenit Adiwarna Volume: 1 Halaman 45-55
- [4] Sikumbang, E. D., & Rifai, M. 2018. "Animasi Interaktif Pengenalan Jenis Sampah Berbasis Android". Jurnal Techno Nusa Mandiri, 15(1), 7-12.
- [5] Kurniawan, M. I. 2015. "Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak Sekolah Dasar". PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 4(1), 41-49
- [6] Almira Amir. 2016. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika". Jurnal Eksakta Volume: 2 Halaman 34-40
- [7] Gulo, W 2002. Metode Penelitian. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia