

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIET PLASTIK UNTUK MENJAGA KELESTARIAN LINGKUNGAN

Evita Yolanda Sari¹, Syafwand²
Universitas Negeri Padang
Universitas Negeri Padang
Email : evitayolandas99@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini dilatar belakangi oleh banyaknya sampah plastik yang diakibatkan semakin parahnya dampak sampah plastik terhadap lingkungan. Berbagai usaha untuk mengurangi sampah plastik sudah dilakukan, namun kesadaran masyarakat masih tergolong rendah. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah media edukasi bagi anak umur 9-11 tahun dalam bentuk cerita bergambar. Pendekatan yang digunakan yaitu membuat cerita bergambar ini antara lain; pendekatan ilustrasi, pendekatan cerita bergambar, dan pendekatan kesadaran lingkungan. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Media utama yang dipilih yaitu buku cerita bergambar. Untuk kebutuhan promosi, media pendukung yang di pilih yaitu : *T-shirt*, *Totebag*, pembatas buku, *X-Banner*, *E-Book*, poster, dan *Tumblr*.

Kata kunci : Buku Cerita Bergambar, Diet Plastik, ilustrasi, Lingkungan

ABSTRACT

This design is motivated by the large amount of plastic waste caused by the increasingly severe impact of plastic waste on the environment. Various efforts have been made to reduce plastic waste, but public awareness is still low. This final project aims to design an educational media for children aged 9-11 years in the form of pictorial stories. The approach used is to make this pictorial story, among others; illustration approach, pictorial story approach, and environmental awareness approach. The design method used is the Four-D method (Define, Design, Develop, Disseminate). The main media chosen was picture story books. For promotional needs, the supporting media chosen are: T-shirts, T-shirts, bookmarks, X-Banners, E-Books, posters, and Tumblr.

Keywords: Picture Story Book, Plastic Diet, illustration, Environment

A. Pendahuluan

Sampah menjadi masalah yang tidak pernah dapat diselesaikan dari tahun ke tahun. Setiap manusia menghasilkan sampah dari berbagai kegiatan seperti memasak, belajar mengajar, medis, transportasi, dan berbagai sektor lainnya. Diantara semua jenis sampah, sampah plastik merupakan jenis sampah yang paling sulit terurai. Sampah plastik seringkali menggunung tertumpuk di Tempat Pembuangan Akhir (TPA), dikubur, di bakar, di buang ke sungai ataupun ke laut.

Dampak lain dari sampah plastik, pada kesuburan tanah, sampah plastik juga dapat mengancam ekosistem laut. Plastik yang dibuang ke laut tidak dapat benar-benar hancur. Sampah plastik hanya berubah ukuran, terpecah menjadi ukuran yang lebih kecil atau biasa disebut mikroplastik. Mikroplastik adalah plastik yang berukuran sekitar 5 milimeter. Ukurannya yang kecil memungkinkan mikroplastik dapat termakan oleh hewan laut seperti penyu, ikan paus, dan berbagai fauna laut lainnya. Fauna laut yang terkontaminasi mikroplastik akan dimakan makhluk laut lain dan bahkan dikonsumsi oleh manusia.

Oleh karena itu, penggunaan barang-barang yang berbahan dasar plastik harus di kurangi. Sehingga kesadaran terhadap lingkungan harus di tingkatkan. Menanamkan kesadaran terhadap lingkungan sebaiknya dimulai sejak dini, yaitu dimulai dari masa sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk menggunakan buku cerita bergambar sebagai media untuk menyampaikan

informasi. Cerita bergambar adalah buku yang menggunakan media gambar dan teks yang saling berkaitan satu sama lain untuk menyampaikan pesan. Cerita bergambar bisa memicu imajinasi anak untuk membayangkan informasi yang akan disampaikan. Ilustrasi yang menarik dan penggunaan bahasa yang ringan juga lebih disukai anak-anak.

Berdasarkan permasalahan yang ada serta perencanaan solusi yang telah dipaparkan, penulis mengangkat judul **“Perancangan Buku Cerita Bergambar Diet Plastik untuk Menjaga Kelestarian Lingkungan”**. Buku cergam menurut Damayanti (Syafwan 2019 : 5) adalah buku dengan gambar dan kata-kata yang berkaitan sehingga menjadi buku cerita. Didalam buku cerita bergambar yang dirancang akan terdapat unsur-unsur visual, yaitu ilustrasi, tipografi, dan layout. Menurut Kusrianto (Syafwan 2017 : 10), ilustrasi adalah gambar yang berfungsi untuk menerangkan sesuatu. Ilustrasi adalah unsur visual yang paling menonjol didalam buku cerita bergambar. Selanjutnya ada unsur tipografi. Tipografi menurut Sihombing (Syafwandi 2016 : 6) adalah representasi visual dari sebuah komunikasi verbal dan merupakan unsur yang penting dan efektif. Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Tipografi adalah unsur penting untuk menyampaikan pesan dan informasi. Unsur yang terakhir adalah *layout*. Menurut Syafwandi (2019 : 8) Layout terdiri dari susunan gambar yang memudahkan pengguna untuk memahami alur baca dalam sebuah karya desain. Layout menentukan dampak dan seberapa lama pembaca memperhatikan karya desain dan ilustrasi.

Perancangan buku cerita bergambar ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran lingkungan masyarakat dapat semakin meningkat. Kesadaran lingkungan yaitu tingkat kesadaran individu terhadap alam sekitar, dan manusia beserta kebudayaannya. Salah satu solusi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat adalah dengan melakukan diet plastik. Diet plastik adalah perilaku mengatur jumlah plastik yang digunakan sehari-hari agar lingkungan menjadi lebih lestari dan terjaga. Berdasarkan paparan diatas, menurut Asia (2017 : 44) plastik merupakan salah satu bahan baku yang terbuat dari bahan polimer sintetis yang di proses dengan polimerisasi. Plastik memiliki sifat ringan, murah, kuat, mudah diberi warna serta isolator listrik dan panas yang baik. Dampak sampah plastik terhadap lingkungan yaitu tanah dan air tanah menjadi tercemar, hasil pembakaran sampah plastik dapat mencermari udara, hewan-hewan laut memakan plastik yang melayang di laut. Beberapa hal yang bisa kita lakukan untuk mengurangi penggunaan plastik yaitu: membawa totebag untuk berbelanja, menyimpan kantong plastik untuk digunakan kembali, memilih kantung kertas atau kardus sebagai pengganti kantung plastik.

B. Metode Perancangan

Tugas Akhir ini didesain menggunakan metode Four-D; Define, Design, Develop, dan Desiminate yang dilandaskan oleh Thiagarajan, lalu di kembangkan oleh Rochmad, (2012 : 59).

Metode analisis data Perancang memilih metode 5W+1H (what ,when, why, where, who, how) yang memiliki arti apa, kapan, kenapa,

dimana, siapa, dan bagaimana. Metode ini dipilih untuk memecahkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang dan mendapatkan solusi.

a. *What (Apa)* Apa permasalahan yang terjadi?

Masalah yang diambil adalah kurangnya kesadaran masyarakat mengenai dampak buruk sampah plastik terhadap lingkungan.

b. *Who (Siapa)* Siapa yang menjadi target dari perancangan media utama?

Buku ini dirancang untuk anak sekolah dasar kelas 4-6 sekolah dasar

c. *Where (Dimana)* Dimana masalah ini cenderung terjadi?

Masalah ini sering terjadi di perkotaan, Perancang mengambil sampel di TPQ/TQA Mushalla Ulil Amri Lubuk Buaya, Padang, Sumatra Barat.

d. *When (Kapan)* Sejak kapan apan masalah itu terjadi?

Masalah sampah plastik sudah terjadi sejak lama dan sudah menjadi masalah tahunan yang terus memburuk .

e. *Why (Kenapa)* Kenapa masalah tersebut terjadi?

Masalah tersebut terjadi karena kesadaran masyarakat sangat kurang tentang bahaya dari sampah plastik ini, serta perkembangan

f. *How (Bagaimana)* Bagaimana pemecahan dari masalah tersebut?

Solusi yang perancang ambil untuk permasalahan ini adalah dengan menanamkan pentingnya mengurangi sampah plastik dalam kehidupan sehari-hari melalui buku cerita bergambar kepada anak-anak sekolah dasar yang berada dalam usia perkembangan koognitif.

C. Pembahasan

1. Media Utama dan Media Pendukung

Media utama yang dirancang sebuah buku cerita bergambar berisi tentang cerita dongeng yang mengajarkan kepada anak SD bahwa sampah plastik memiliki dampak negatif. Serta tips tentang hal-hal yang bisa dilakukan anak untuk mengurangi sampah kantong plastik. Media pendukung yang akan dipakai berupa; *T-Shirt*, *Tote bag*, pembatas buku, x-banner, e-book, *poster*, dan *tumblr*.

2. Perancangan Buku Cerita Bergambar Dengan Metode 4D

a. Tahap Define

Tahap define terdiri dari 5 tahapan:

1) Front end analysis

Front end analysis, yaitu proses mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan karya yang akan di buat. Permasalahan yang diangkat adalah kurangnya kesadaran masyarakat tentang bahaya sampah plastik terhadap lingkungan.

2) Target analysis

Tahap target analysis ini, menganalisis target audiens dari buku cerita bergambar yang akan dirancang. Target audiens yang ditentukan adalah anak sekolah dasar perempuan dan laki-laki berusia 9-12 tahun yang tinggal di wilayah perkotaan. Target konsumen yaitu orang tua. Target anak-anak 9-12 tahun dipilih karena anak sudah mulai berpikir dengan logika dan rasa ingin

tahu yang kuat, sehingga mempermudah proses pembentukan karakternya.

3) Specifying Instructional Objectives

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan buku cerita bergambar untuk mengajak anak-anak untuk mulai menyadari dampak dari sampah plastik yang sering mereka pakai sehari-hari serta mengurangi pemakaian barang-barang yang berbahan dasar plastik

4) Concept analysis

Cerita bergambar ini memiliki ukuran kanvas 26x13 cm dengan 20 halaman. Konsep dalam buku ini adalah dongeng di awal dan dilanjutkan dengan tips diet plastik dan cara mendaur ulang sampah plastik dalam kehidupan sehari-hari anak. Perancang menggunakan tipografi yang terkesan ringan dan tidak ramai sehingga mata anak-anak lebih ringan membacanya.

1. Tahap Design

a. Penyusunan Rancangan Awal

Perancangan awal buku cerita bergambar diawali dengan menyusun synopsis cerita yang akan di masukkan ke dalam buku. Proses perancangan cerita bergambar ini dilanjutkan dengan perancangan cerita dan memilih tips yang tepat untuk dilakukan anak-anak. Selanjutnya dilakukan perancangan karakter, setiap karakter akan mengenakan model pakaian bebas dan santai karena

latar waktu yang akan digunakan adalah sore hari dimana anak-anak dan keluarga pergi berlibur ke pantai.

b. Perumusan Materi

Tahap ini perancang menentukan materi isi buku yang terdiri dari judul buku, synopsis, dan storyline dari buku cerita bergambar yang akan dirancang.

1) Judul

Perancang memilih judul “Putri Ubur-ubur dan Sampah Plastik”. Penulis memilih judul ini agar anak-anak bisa membayangkan apa yang akan diceritakan di dalam buku.

2) Sinopsis

Ayah mengajak Ibu, Ica dan Regi pergi berlibur ke pantai dengan membawa bekal. Tetapi karena melihat pantai yang kotor mereka berpencar untuk memungut sampah. Saat berkeliling mereka menolong seekor ubur-ubur yang terjebak didalam toples plastik. Namun setelah mereka menolong ubur-ubur itu terjadi suatu keajaiban!

c. Pemilihan Format

Tahap ini perancang menentukan konten visual apa saja yang akan di terapkan dalam buku cerita bergambar yang dirancang.

1) Ilustrasi

a) Ilustrasi cover

Ilustrasi cover menggambarkan putri ubur-ubur yang bersedih serta lusuh.

b) Studi karakter

Berikut adalah desain karakter-karakter cerita “Putri Ubur-Ubur dan Sampah Plastik



2) Tipografi

Perancangan buku cerita bergambar ini penulis memilih font Sweet Paint untuk judul dan font Calibri untuk narasi. Berikut bentuk font yang akan digunakan:

a) Judul

Judul buku menggunakan jenis huruf dekoratif dengan font Sweet Paint.

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
1234567890

b) Narasi

Font yang digunakan untuk narasi cerita yaitu font Calibri. Font ini dipilih karena mudah di baca oleh anak-anak

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklm**nop**qrstuvwxyz
1234567890

3) **Warna**

Warna yang digunakan untuk perancangan buku cerita bergambar ini adalah warna dengan RGB cerah. Warna-warna yang cerah sangat disukai anak-anak.



Gambar 13 palet warna

d. **Perancangan Isi Buku**

Tahap ini perancang membuat konten visual yang akan berada didalam buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar yang akan dirancang terdiri dari teks dan ilustrasi. Diperlukan layout yang tepat agar tiap halaman buku terlihat menarik dan tidak membuat jenuh mata target audiens.

D. Final Desain

1. Media Utama

a. Cover Utama



a. Isi Buku



2. Media Pendukung



Poster



X-Banner



Tumblr



Totebag



Pembatas Buku



T-Shirt



E-Book

C. Tahap Develop

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dengan adanya uji kelayakan pada tahap pengembangan ini perancang dapat meningkatkan kualitas buku cerita bergambar diet plastik yang sedang dirancang.

Tabel uji kelayakan

No	Penilai	Jumlah	Skala				
			Sangat kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik
1	Mahasiswa desain	5				√√√√	√
2	Guru	5			√	√√√√	
3	Ilustrator	3				√√	
4	Anak SD	7			√√	√√√√√	
	Jumlah	20	-	-	3	17	

Berdasarkan tabel hasil uji kelayakan tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar diet plastik memiliki desain yang baik dari segi ilustrasi, layout, dan penulisan. Hal ini terlihat dari responden-

responden yang menilai buku cerita bergambar setelah membacanya. Termasuk dalam responden tersebut target audiens yang menjadi target dari perancangan buku cerita bergambar ini.

D. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk melakukan tes validasi terhadap cerita bergambar yang telah diujicobakan dan direvisi, kemudian disebarakan ke lapangan. Pada tahap ini dilakukan sosialisasi buku cerita bergambar untuk menguji efektifitas buku cerita bergambar. Penyebaran karya yang dirancang dan diujicobakan pada di TPQ/TQA Mushalla Ulil Amri Lubuk Buaya, Padang, Sumatra Barat. Tanggapan dari murid TPQ/TQA Mushalla Ulil Amri ilustrasinya menarik dan unik.

E. Penutup

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan mengenai buku cerita bergambar diet plastik terhadap anak-anak, Tanggapan dari murid TPQ/TQA Mushalla Ulil Amri ilustrasinya menarik dan unik. Perancang berharap dengan dirancangnya buku cerita bergambar diet plastik “Putri Ubur-Ubur dan Sampah Plastik “ dapat menanamkan kepada anak tentang pentingnya diet plastik dan bahaya dari sampah plastik. Media utama buku cerita bergambar dirancang dengan menerapkan prinsip desain dan gaya gambar anime chibi. Media buku cerita bergambar ini didukung dengan media pendukung yang akan membantu mempromosikan buku cerita bergambar saat launching. Media pendukung yang dirancang adalah poster, *x-banner*, *tumblr*, *t-shirt*, *totebag*, pembatas buku, dan *e-book* .

DAFTAR RUJUKAN

- Afira , Kevin Dwi, M Sn Syafwandi, Riri Trinanda, (2019), *Perancangan Sign System Pasar Bandar Buek Kota Padang*, Jurnal Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol 9, Hal 8
- Asia, Muh. Zainul Arifin ,Buletin Matric, *Dampak Sampah Plastik Bagi Ekosistem Laut*, Vol. 14 No. 1 Juni 2017 hal : 44-48
- Diki Herdian, M Si Syafwan, 2019, *Perancangan Cerita Bergambar Permainan Tradisional Minangkabau Cak Bur*, Jurnal Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol.9, Hal 5
- Drs Nanda Mulyadi, M Sn Syafwandi, 2017, *Perancangan Kemasan Coklat Chokato Kelurahan Kapalo Koto*, Kota Payakumbuh, Jurnal Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol. 4 Hal. 6
- Hendra Afriwan Rahmat Ferdian, M Si Syafwan, 2020, *Perancangan Buku Edukasi Bahaya Makan Makanan Junk Food Untuk Anak Anak*, Jurnal Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol. 9 ,Hal 11
- Rochmad, 2012, *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*, JURNAL KREANO, ISSN : 2086-2334 Diterbitkan oleh Jurusan Matematika FMIPA UNNES Volume 3 Nomor 1
- Soetjiningsih, Chistiana Hari.2012. *Perkembangan Anak : sejak pemuahan hingga kanak-kanak akhir*.Depok.PRENADAMEDIA GRUP
- Utarie, Richa Agnellia, M. Nasrul Kamal, and M. Sn, Riri Trinanda. "Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Motivasi Diri Bagi Siswa SMP." DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual 7.2 (2018).