

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DAMPAK MEMBUANG SAMPAH KE LAUT

Bimo Trinugroho¹, Zubaidah²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email : udabimbim@gmail.com

Submitted: 2021-08-16

Accepted: 2021-08-24

Published: 2020-09-30

10.24036/dekave.v11i3.114706

Abstrak

Tujuan perancangan buku cerita bergambar dampak membuang sampah kelaut untuk anak yang diberi judul Ayo! Jaga Laut Kita yaitu sebagai media yang mengedukasi anak-anak agar dapat mengetahui dampak-dampak negatif akibat tidak menjaga kebersihan lingkungan laut. Buku cerita bergambar dipilih sebagai media edukasi yang dapat membuat anak-anak tertarik karena menyajikan ilustrasi yang penuh dengan warna dan bahasa yang ringan dan mudah dipahami oleh anak-anak. Perancangan buku cerita bergambar dampak membuang sampah ke laut untuk anak dengan menggunakan metode perancangan Glass Box, sedangkan 5W+1H (what, where, who, why, when dan how) digunakan sebagai metode analisis data. Buku cerita bergambar dampak membuang sampah ke laut untuk anak dirancang dengan menggunakan teori desain komunikasi visual, media buku, ilustrasi, warna, tipografi dan layout. Perancangan ini menghasilkan sebuah media utama yaitu buku cerita bergambar dengan judul Ayo! Jaga Laut Kita. Selain media utama, perancangan ini juga di bundle dengan media pendukung : poster, x-banner, tshirt, stiker, totebag, masker dan e-book.

Kata Kunci: Buku, Gambar, Anak, Sampah

Pendahuluan

Laut merupakan suatu kumpulan air asin dalam jumlah yang banyak dan luas yang menggenangi sehingga mampu untuk memisahkan benua, daratan atau pulau (Abdul Muthalib Tahar, 2007). Indonesia merupakan negara kelautan yang menyimpan kekayaan luar biasa, dengan segala jenis biota laut dan luasnya mencapai 80% wilayah Indonesia. Luasnya lautan Indonesia sebenarnya membawa keuntungan dan manfaat yang baik bagi bangsa Indonesia, karena salah satu fungsi dari laut adalah sebagai sumber kekayaan alam. Laut kaya akan manfaat, bukan hanya untuk kehidupan biota yang hidup di laut, tetapi semua yang hidup di permukaan bumi, terutama manusia. Mamfaat dari laut yang paling utama adalah sebagai sumber mata pencarian bagi manusia. Kebersihan lingkungan laut Indonesia saat ini, dalam status yang dikategorikan

darurat karena Indonesia adalah penyumbang sampah di laut terbesar kedua di dunia setelah Cina. Membuang sampah kelaut sangat banyak memiliki dampak negatif, salah satunya terganggunya kehidupan biota yang hidup dilaut.

Permasalahan yang timbul, yaitu masih banyak yang tidak sadar akan menjaga kebersihan lingkungan laut. Sehingga kesadaran tentang menjaga kebersihan laut dan pantai. Disisi lain anjuran dari pemerintah untuk menjaga kebersihan laut dan pantai telah ada, kadangkala masyarakat kurang menyadari dan tidak begitu penting untuk menjaga kebersihan lingkungan laut dan pantai. banyak cara yang bisa dilakukan untuk mengajak masyarakat dapat menjaga kebersihan lingkungan laut dan pantai. Salah satunya dengan media komunikasi visual buku bergambar, yang sangat jarang ditemukan. Buku bergambar dapat memberikan edukasi untuk anak usia 9 – 12 tahun. Buku masih sangat dibutuhkan oleh anak-anak sebagai media edukasi. Pada era sekarang sangat jarang ditemukannya inovasi terbaru dari buku yang ditujukan untuk anak-anak, sehingga anak-anak dominan tidak begitu tertarik dengan buku. Oleh sebab itu melalui buku cerita bergambar dapat memberikan sebuah inovasi yang baik untuk pembaca.

Hal yang mendorong penulis memilih sebuah media komunikasi visual, buku bergambar. Yaitu dengan adanya buku bergambar, anak-anak lebih tertarik dan bersemangat dengan tampilan ilustrasi dan teks yang disajikan setiap lembar halamannya.

Metode

Pendekatan yang dilakukan dalam perancangan ini adalah kotak kaca atau *Glass Box*. Jonathan Sarwano dan hary Lubis (2007) Metode kotak kaca adalah metode berpikir rasional yang secara objektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional. Metode ini dapat untuk menemukan fakta dan sebab atau alasan faktual yang menajadi dasar terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah yang timbul. Metode berpikir seperti ini lazim pula disebut sebagai reasoning.

Metode Pengumpulan Data

1) Observasi

Penulis telah melakukan penyisiran dipinggiran pantai dan beberapa hulu sungai yang ada di kota Padang. Berdasarkan hasil dari informasi yang ada di lapangan, penulis memperoleh beberapa poin yaitu sebagai berikut :

- a. Buku cerita bergambar tentang dampak membuang sampah ke laut untuk anak sangat membantu dalam proses pengetahuan tentang menjaga kebersihan lingkungan laut.
- b. Minimnya ketersediaan buku cerita bergambar tentang dampak membuang sampah ke laut untuk anak pada era sekarang.

2) Dokumentasi

Pengumpulan data yang diperoleh dengan mempelajari dan mencari berbagai macam sumber yang berasal jurnal, buku-buku, tugas akhir, pustaka dan menggunakan media internet untuk mengumpulkan data dalam penyelesaian karya akhir ini. Dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan bukti-bukti serta keterangan-keterangan.

Metode Analisis

1) *What* (Apa)

Kurangnya ditemukan media dalam bentuk buku cerita bergambar untuk anak sebagai edukasi, tentang dampak membuang sampah ke laut.

2) *Who* (Siapa)

sebagian kecil masyarakat yang tinggal di tepi laut. Tetapi anak-anak patut diberikan edukasi tentang dampak membuang sampah kelaut.

3) *Where* (Dimana)

Masyarakat yang bermukim di tepi laut.

4) *When* (Kapan)

Semenjak sebagian kecil masyarakat yang tinggal ditepi laut kerap membawa anaknya yang berusia sekitar 6-8 tahun, membuang sampah kelaut yang berasal dari rumah tangga dalam jumlah yang lumayan banyak.

5) *Why* (Kenapa)

Tidak adanya informasi atau edukasi dalam media buku cerita bergambar yang memuat tentang dampak membuang sampah kelaut yang ditujukan bukan untuk anak anak

6) *How* (Bagaimana)

Penulis menyimpulkan bahwa untuk menyelesaikan masalah tersebut maka digunakanlah media yang dapat menarik perhatian bagi anak. Tidak hanya menarik untuk dilihat namun juga dapat mengedukasi anak.

Result and Discussion

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan karya akhir ini adalah buku cerita bergambar yang berbasis cetak. Cerita yang disajikan adalah cerita tentang seorang anak berjenis kelamin laki-laki yang bernama Sean sebagai tokoh utama yang sedang duduk dibangku kelas 4 sekolah dasar yang peduli akan kebersihan lingkungan tempat tinggal kakeknya yaitu laut dan pantai. Sean juga memberikan edukasi tentang dampak-dampak apa saja, jika kita membuang sampah ke laut. Buku bergambar ini akan diberi judul Ayo! Jaga Laut Kita.

Buku cerita bergambar dampak membuang sampah kelaut untuk anak-anak yang diberi judul Ayo! Jaga Laut Kita. Buku cerita bergambar ini dirancang sebagai media edukasi yang menyajikan tentang dampak apa saja jika kita membuang sampah ke laut dengan penyampaian bahasa yang mudah dan sederhana yang akan memudahkan anak-anak dalam memahaminya.

2. Pendekatan Verbal

Konsep verbal yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar “Ayo! Jaga Laut Kita” menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti yang sesuai dengan target audiens. Bahasa yang digunakan dalam perancangan buku ini sederhana dan tidak bertele-tele sehingga pesan dapat dipahami oleh anak-anak.

3. Pendekatan Visual

a. Format Desain Buku Cerita Bergambar

Perancangan dalam buku cerita bergambar “Ayo! Jaga Laut Kita” dibuat dengan bentuk persegi agar terlihat lebih sederhana, dan diawali dengan penentuan konsep. Setelah terbentuknya konsep dilanjutkan dengan pembuatan naskah dan pembuatan sketsa secara manual.

b. Teknik Buku Cerita Bergambar

Perancangan buku cerita bergambar “ Ayo! Jaga Laut Kita “ terdiri dari 16 lembar halaman dengan skema dan sistem gambar depan – belakang.

c. Ilustrasi

Ilustrasi akan dirancang dengan menggunakan jenis ilustrasi berbentuk kartun, dimana anak-anak akan menjadi tertarik dan terlihat lebih menyenangkan.

d. Warna

Pemilihan warna yang akan digunakan dalam rancangan karakter atau ilustrasi pada buku bergambar “Ayo! Jaga Laut Kita”, adalah warna- warna yang full color (penuh warna). Disesuaikan dengan karakter anak- anak yang lebih cenderung menyukai warna-warna yang cerah dan variatif.

e. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada perancangan buku cerita bergambar Ayo! Jaga Laut Kita berasal dari font Script yaitu jenis Lilita One untuk judul cover dan Chalkboard untuk penggunaan penulisan pada naskah. Font ini dipilih karena keterbacaannya cukup jelas untuk target audiens dan lebih terlihat menarik.

1) Judul

Jenis huruf yang digunakan pada judul buku cerita bergambar Ayo! Jaga Laut Kita yaitu Fancy, Lilita One. Pemilihan font berdasarkan bentuk karakter hurufnya yang sesuai dengan tema.

2) Narasi



Chalkboard jenis huruf Script yang dipilih untuk penulisan narasi pada buku cerita bergambar Ayo! Jaga laut Kita. Pemilihan fontnya yang terlihat menarik, bentuk dari fontnya seperti spidol yang sering digunakan oleh anak-anak dan tentunya tidak membuat anak- anak bosan ketika membacanya.



f. Layout

Layout sangat berperan penting di dalam sebuah perancangan sebuah karya, buku cerita bergambar ini menggabungkan antara ilustrasi dan teks, yang lebih di dominasi oleh ilustrasi. Layout dibuat dengan sederhana dan jelas sehingga tidak sulit untuk dipahami oleh target audiens.

FINAL DESAIN

a) Final Desain Media Utama



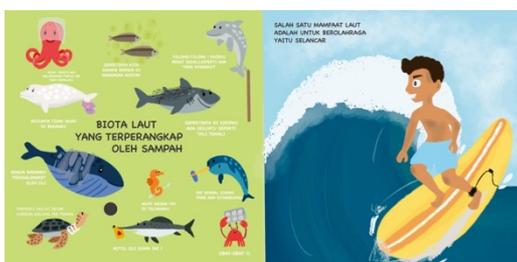
Halaman 1



Halaman 2



Halaman 3



Halaman 4



Halaman 5

4. Media Pendukung

a) Poster dan X-banner



Poster



X-Banner

b) Stiker dan Totebag



Stiker



Totebag

c) Tshirt



Tshirt

Kesimpulan

Minimnya informasi, edukasi yang diberikan pada anak-anak usia 9 -12 tahun tentang dampak membuang sampah ke laut. Maka dari itu perlunya media interaktif berupa buku cerita bergambar tentang dampak membuang sampah ke laut. Perancangan ini menghasilkan sebuah media utama yaitu buku cerita bergambar dengan judul Ayo! Jaga Laut Kita. Selain media utama, perancangan ini juga di bundle dengan media pendukung : poster, x-banner, tshirt, sticker, dan totebag.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari perancangan buku cerita bergambar Ayo! Jaga Laut Kita, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dampak membuang sampah kelaut dapat diketahui oleh masyarakat mulai dari rentang usia anak-anak.
2. Banyaknya *impact* untuk lingkungan laut jika sampah semakin banyak di buang ke laut, bukan hanya untuk semua biota yang hidup dilaut tetapi untuk kehidupan bersama.
3. Jarang ditemukanya buku cerita bergambar untuk anak tentang dampak membuang sampah kelaut.
4. Diharapkan dengan adanya buku cerita bergambar dampak mebuang sampah ke laut : Ayo ! Jaga Laut Kita, dapat bermamfaat bagi seluruh masyarakat mulai dari anak-anak, agar lebih peduli dengan lingkungan laut.

Rujukan

Tahar, Abdul Muthalib. 2007. Zona-zona Maritim Berdasarkan KHL PBB 1982 dan Perkembangan Hukum Laut Indonesia. Buku Ajar. Fakultas Hukum Universitas Lampung.

Jonathan Sarwono dan Hary Lubis. 2007. Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : C.V Andi Offset