

# Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Menjaga Lingkungan Hidup Dengan Teknik Digital Painting Untuk Anak Usia 8-12 Tahun

Dido Alvarez <sup>1)</sup> Muh. Bahruddin <sup>2)</sup> Setya Putri Erdiana <sup>3)</sup>  
Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)[19420100013@dinamika.ac.id](mailto:19420100013@dinamika.ac.id), 2)[Bahruddin@dinamika.ac.id](mailto:Bahruddin@dinamika.ac.id), 3)[Tya@dinamika.ac.id](mailto:Tya@dinamika.ac.id)

**Abstrak:** Indonesia menjadi negara dengan sumber daya alam yang berlimpah. Namun kesadaran masyarakat untuk menjaga masih sangat rendah. Terbukti pada tahun 2019 Indonesia merupakan penghasil sampah plastik terbesar kedua di dunia. Lingkungan yang buruk dapat menimbulkan berbagai macam penyakit. Sementara lingkungan yang bersih dan sehat dapat menunjang segala aktivitas, salahsatunya adalah proses pembelajaran. Anak-anak yang merupakan aset bangsa masih sangat terpengaruh dengan apa yang mereka lihat. Penanaman hal baik harus dimulai sedari usia dini, seperti budaya untuk tidak menciptakan sampah plastik dan tidak membuang sampah sembarangan. Media pembelajaran yang dapat menunjang edukasi terhadap menjaga lingkungan salahsatunya adalah buku cerita bergambar. Dengan membaca dan melihat visual yang menarik, anak dapat mudah teredukasi namun tetap dengan cara yang menyenangkan. Sebuah buku cerita bergambar dirancang untuk membantu anak-anak mempelajari cara menjaga lingkungan hidup dengan teknik digital painting untuk anak usia 8-12 tahun. Buku cerita bergambar adalah buku yang menggabungkan tulisan/teks/cerita dengan gambar/ilustrasi/foto. Ilustrasi/gambar dalam buku membuat buku lebih indah dan menyenangkan. Saran penulis adalah agar generasi anak negeri selalu menjaga budaya tidak membuang sampah untuk menjamin lingkungan yang nyaman di masa depan.

**Kata kunci:** Buku Cerita bergambar, Sampah Plastik, Lingkungan Hidup

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Indonesia saat ini merupakan negara penghasil sampah terbesar kedua di dunia, tertinggal satu peringkat dari China. Tetapi kini pemerintah ingin memaksimalkan semua upaya untuk menangani masalah ini. Terutama untuk air limbah seperti sungai dan laut. Indonesia bahkan berencana untuk mengurangi sampah hingga 70% pada tahun 2025 (Baenanda, 2019).



Gambar 1.1 Data Indonesia Peringkat ke dua penghasil sampah plastik di dunia (Binus.ac.id, November 2019)

Kebersihan alam merupakan kewajiban yang harus dilakukan oleh seluruh elemen masyarakat yang menetap di suatu wilayah agar dapat menghabiskan waktu di lingkungan rumah dengan keluarga dengan nyaman dan bebas penyakit. Dari sini dapat disimpulkan bahwa perilaku atau kebiasaan manusia sangat mempengaruhi kondisi lingkungan. Namun, terkadang masyarakat tidak memahaminya. Kemampuan manusia dan alam sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Keduanya membutuhkan hubungan timbal balik yang berkelanjutan. Dengan perlindungan lingkungan yang cerdas, tidak hanya lingkungan yang dapat diselamatkan dan dilindungi, tetapi juga kebutuhan dan kemakmuran umat manusia dapat terjamin. (Setyobudi & Marsudi, 2018).

Manusia dengan segala kebutuhannya, setiap harinya membutuhkan dukungan dari alam semesta untuk memenuhi kebutuhannya.. Sebagai salah satu contohnya adalah kebiasaan buruk manusia dengan membuang sampah sembarangan di sungai, jalan, atau dimanapun akan membawa dampak buruk terhadap kehidupan.

Pengetahuan ataupun edukasi yang dimulai sedari dini dapat mencetak individu yang peduli dengan lingkungan hidup dan konsekuensinya. Sehingga pengenalan membuang sampah pada tempatnya sejak dini menjadi sangat penting untuk dikemukakan sebagai langkah awal menciptakan lingkungan yang bersih dan bebas penyakit. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan gambaran atau sebuah ilustrasi terhadap pentingnya menjaga lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan melalui buku cerita bergambar. Anak usia 8-12 tahun masih sangat senang melihat gambar dan membacanya sehingga mereka bisa mengenal serta sadar akan pentingnya menjaga lingkungan sedari dini. Selain itu, buku cerita bergambar ini juga dapat mendukung Green Living Support sebagai bahan ajar edukasi untuk anak usia 8 hingga 12 tahun.

Terlebih anak merupakan aset bangsa yang harus dijaga dengan baik agar ketika mereka besar dapat mengamalkan segala hal baik yang didapat dari ajaran orang-orang sekitar. Dengan hal ini peneliti berinisiasi untuk membuat perancangan buku cerita bergambar ilustrasi anak untuk umur 8-12 tahun karena menurut Piaget, usia tersebut masuk kedalam tahap konkrit operasional yakni Anak-anak mengalami pergeseran dari interaksi egosentris ke interaksi kooperatif. Pada tahap ini, daya pikir logika anak semakin berkembang. Anak mengetahui cara mengklasifikasikan benda dan urutan serta cara memecahkan masalah secara spesifik dan sistematis berdasarkan informasi yang mereka dapat dari lingkungannya. (Hijriati, 2021).

Menurut Crowther (1995). Buku cerita pada dasarnya adalah buku teks yang dibuat untuk pembelajaran. Kelebihan pada gambar adalah menarik perhatian, hal-hal unik yang bersifat abstrak dan dapat menggambarkan suatu proses atau peristiwa (Hackbarth dalam Uno, 2011:128). Gambar-gambar ini memudahkan anak untuk membayangkan isi dan alur cerita. Dari sini dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang mengacu pada gambar, yang teksnya membentuk sebuah cerita (Mitchell 2002:87). Keistimewaan buku bergambar anak adalah buku yang menggabungkan gambar dan teks untuk bercerita dengan tema yang sesuai untuk anak-anak. (Malu, 2013).

Buku cerita bergambar tersedia secara luas dan sangat populer di kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar juga dijadikan sebagai sarana belajar dan sumber belajar yang menarik

karena dapat memvisualisasikan cerita (Halim & Munthe, 2019)

Dengan buku cerita bergambar, diharapkan anak akan sangat menyukai pesan yang disampaikan melalui ilustrasi yang lucu dengan beberapa dialog dan visual. Dan juga diharapkan dengan membuat buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup dengan teknik digital painting ini merupakan upaya efektif. sebagai pengenalan sebab akibat terhadap anak dan pelestarian lingkungan hidup.

## **METODE PENELITIAN**

Pada perancangan ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang dirancang untuk mempelajari objek alamiah. Peneliti adalah instrumen kunci. Metode ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi (Prasanti, 2018). Teknik ini memungkinkan para peneliti untuk melihat peristiwa, aktivitas, dan proses secara detail.

Unit analisis penelitian adalah satuan yang dianggap sebagai subjek penelitian. Dalam pengertian lain, unit analisis diartikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan komponen yang diteliti (Mushlihin, S.Pd.I, 2012). Unit analisis dalam penelitian ini adalah kesadaran anak usia 8-12 tahun dalam membuang sampah pada tempatnya. Adapun lokasi yang akan menjadi tempat penelitian adalah Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, rumah wali murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang dan Komunitas Pecinta Alam "Green Living Support" yang beralamat di Perum YKP Pandugo Jl. Penjaringan Timur Blok PE 14, Penjaringan Sari, Kec. Rungkut, Kota Surabaya Jawa Timur 60297. Karena dalam hal edukasi terhadap sampah dan lingkungan hidup, Sekolah Dasar Anak Saleh Malang termasuk sekolah yang menerapkan sistem modern learning dengan maksud untuk menyiapkan siswa agar siap menghadapi perkembangan zaman dan sangat peduli terhadap lingkungan, sebagai contohnya pada prinsip panca karakter yang menjadi landasan karakter sekolah, salah satunya berbunyi "Manusia bukan hanya pemimpin bagi sesamanya namun juga bagi alam, anak saleh merupakan pribadi yang penuh cinta pada alam sekitar dengan merawat dan melestarikan lingkungan, hewan, dan tumbuhan demi keselamatan dan keseimbangan alam". Pada tahun 2019 Sekolah Dasar Anak Saleh pernah mendapat juara satu lomba adiwiyata dan awal terciptanya Gerakan "Bank Sampah" dimana

setiap hari anak harus mengumpulkan satu sampah di lingkungan sekolah. Tidak hanya peran lingkungan sekolah, peran orang tua juga sangat berpengaruh terhadap terciptanya karakter anak yang peduli terhadap lingkungannya. Pemilihan Unit Analisis di dua kota tersebut yakni Kota Malang dikenal sebagai kota Pendidikan di Jawa Timur, dan karena potensi peningkatan pelajar yang terus bertambah, pengembangan fasilitas pendidikan tentunya sangat berpengaruh terhadap kualitas ajar (Oktanissa & Dharko. A, 2018). Sedangkan pada artikel yang dimuat oleh JPNN.com tahun 2022 Kota Surabaya sukses menjadi kota percontohan karena dinilai sangat berhasil dalam hal pengelolaan sampah khususnya di Jawa Timur. Sehingga Kota Surabaya sudah tidak diragukan lagi sebagai kota yang sangat peduli terhadap lingkungan terhadap sampah. Sehingga akan sangat membantu terhadap data observasi terhadap minat baca anak terhadap buku cerita bergambar dan kepedulian terhadap lingkungan bebas sampah. Sedangkan pada observasi yang peneliti lakukan di Green Living Support, kurangnya bahan ajar sebagai media edukasi anak terlebih buku ilustrasi, Green Living Support tidak memiliki penerbit sendiri, sehingga mendorong peneliti untuk turut berpartisipasi dalam hal media buku ilustrasi yang pada perancangan ini. Green Living Support juga turut membantu memberikan data terhadap buku ilustrasi dengan style yang sangat disukai anak-anak. Dengan alasan itu maka peneliti memilih Sekolah Dasar Anak Saleh Malang dan Green Living Support untuk menjadi lokasi tempat penelitian, karena sesuai dengan tujuan peneliti terhadap edukasi terhadap pengelolaan sampah untuk anak usia 8-12 tahun. Untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat maka dibutuhkan narasumber yang memahami pentingnya membuang sampah pada tempatnya, serta pola belajar membaca anak usia 8-12 tahun yaitu wali kelas, dan wali murid di Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, dan pemilik dari Green Living Support. Unit analisis ini dipilih karena media pembelajaran yang menyenangkan tentang bahaya membuang sampah sembarangan untuk anak usia 8-12 tahun, dan anak belum banyak yang mengenal lebih dalam tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya.

## **Hasil Analisis Data**

1. Reduksi Data
  - a. Observasi

Hasil observasi di ketiga lokasi menunjukkan bahwa masyarakat sudah memahami dampak yang dapat ditimbulkan jika membuang sampah sembarangan, namun kebanyakan dari mereka masih kurang aware terhadap permasalahan tersebut. Harus ada langkah untuk memulai perubahan seperti mengurangi pemakaian plastik dan harus dipupuk sedari dini. Contoh kecil dari ketidakpedulian masyarakat adalah ketika satu orang membuang sampah maka orang lain akan meniru dengan anggapan bahwa tidak masalah membuang sampah ditempat tersebut sehingga terciptanya sampah yang menggunung dan membawa ribuan dampak buruk. Maka dari itu, perlu adanya edukasi mengenai budaya membuang sampah pada tempatnya dimulai dari usia 8-12 tahun agar ketika mereka besar sudah terbentuklah kebiasaan baik dengan tidak membuang sampah sembarangan. Perancangan buku cerita bergambar dengan teknik digital painting diharapkan menjadi solusi menciptakan kebiasaan baik dalam hal menjaga lingkungan terhadap permasalahan sampah untuk anak usia 8-12 tahun. Dengan cerita dan kemasan visual yang menarik.

### **b. Wawancara**

Berdasarkan wawancara dengan 5 narasumber yaitu wali kelas Sekolah Dasar Anak Saleh Malang Ustadzah Niar, wali murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang Imay Wahyu Setyarini, Virginia, Hilda, Serta owner Green Living Support Onish Ikhsani. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa budaya membuang sampah pada tempatnya harus dibudayakan. Hal ini dapat dilakukan semua orang dengan melakukan hal sederhana seperti tidak memakai kantong plastik hingga menyimpan sampah sampai menemukan tempat sampah dan membawa botol minum sendiri sedari rumah. Pengenalan seperti ini harus dimulai pada anak-anak dengan edukasi buku cerita bergambar yang menyenangkan. Penciptaan lingkungan yang nyaman dapat pula menunjang semangat anak dalam kegiatan belajar di lingkungan sekolah maupun rumah. Dan perlunya media

sebagai sarana edukasi membuang sampah pada tempatnya guna menjaga alam dan lingkungan di Indonesia.

c. Studi Literatur

Berdasarkan data informasi yang diperoleh dari kajian literatur, peneliti menyimpulkan bahwa kebiasaan menjaga lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan harus dilakukan sejak dini. agar ketika anak mencapai usia dewasa sudah mampu dan terbiasa dengan kebiasaan menjaga lingkungan yang baik. Usia 8 hingga 12 tahun merupakan usia terbaik untuk pembentukan karakter karena terdapat fase dimana anak mulai mengerti dan sudah dapat menerapkan kebiasaan dari pola hidup yang telah mereka lakukan. Lingkungan merupakan aset bangsa yang harus dijaga dengan contoh mengurangi pemakaian plastik dan tidak membuang sampah sembarangan. Melalui buku cerita bergambar dengan teknik digital painting mampu merangsang minat anak untuk membaca dan belajar melalui gambar dan pembahasan yang ringan, serta karakter pada buku yang dapat dipindai semakin menambah minat anak untuk membaca buku. Dan tentunya dengan visual yang cocok untuk anak usia 8-12 tahun.

d. Dokumentasi

Dokumentasi didapatkan ketika peneliti melakukan observasi lapangan secara langsung. Observasi dilakukan di tiga lokasi, yakni di Green Living Support, Sekolah Dasar Anak Saleh Malang dan rumah dari 3 wali murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang. Dalam dokumentasi peneliti bertemu dan berinteraksi dengan pemilik Green Living Support dan melihat proses edukasi terhadap anak-anak usia sekolah dasar terhadap menjaga lingkungan serta wali kelas Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, dan rumah 3 wali murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang untuk mengetahui lebih dalam terhadap pentingnya buku cerita bergambar sebagai media edukasi terhadap sampah terhadap usia 8-12 tahun. Tujuan dari peneliti mendokumentasikan adalah untuk menggambarkan pentingnya menjaga dan merawat lingkungan..

2. Penyajian Data

Dari hasil reduksi data yang telah didapat peneliti saat melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi maka dapat disajikan data sebagai berikut :

- a. Membawa bekal dari rumah guna mengurangi sampah plastik yang dihasilkan anak usia 8-12 tahun jika membeli makanan ringan di sekolah.
- b. Orang tua dapat membuat berbagai variasi atau hiasan pada makanan, sehingga membawa bekal akan sangat menarik bagi anak
- c. Menjaga lingkungan dapat dimulai dengan cara yang sangat mudah seperti membereskan mainan yang berserakan, tidak memakai kantong plastik ketika berbelanja, atau membawa kantong sendiri, dan membawa peralatan makan dan minum dari rumah Target audience adalah anak usia 8-12 tahun.
- d. Dengan edukasi sejak kecil dapat menumbuhkan kesadaran dan kebiasaan anak-anak untuk menjaga lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan
- e. Menggunakan media buku cerita bergambar dengan tujuan edukasi dan contoh terhadap budaya menjaga lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan.

3. Kesimpulan

Kesimpulan didapat melalui pengambilan data yang diambil dari analisis data, reduksi data, dan penyajian data. Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan kebiasaan menjaga lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya harus dipupuk sedari usia dini demi terciptanya lingkungan yang nyaman, sehingga juga mampu menunjang proses ataupun kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kepedulian terhadap lingkungan juga dapat turut dilakukan oleh orang tua kepada sang anak dengan membiasakan hal kecil seperti membuang sampah sembarangan, membereskan barang di rumah, membawa kantong dari rumah ketika berbelanja, jadi tidak memakai kantong plastik yang berpotensi menambahkan terciptanya sampah. Melalui media buku cerita bergambar dengan interaktif berupa barcode yang dapat discan sebagai salah satu langkah yang menyenangkan dan dapat dilakukan dalam edukasi pentingnya menjaga lingkungan terhadap sampah agar dapat menyelamatkan

kehidupan di masa depan, agar terhindar dari dampak buruk ataupun kerusakan lingkungan akibat sampah. Buku cerita bergambar juga merupakan media yang mudah diakses oleh anak-anak dan juga semakin melatih kebiasaan membaca untuk anak-anak khususnya usia 8-12 tahun.

## Analisis STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)

### A. Segmentasi

1. Geografis
  - Wilayah : Indonesia
  - Teritorial : Jawa Timur
  - Distrik : Surabaya
2. Demografis
  - Usia : 8-12 Tahun
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - Pendidikan : Sekolah Dasar
  - Kelas Sosial : Menengah dan Menengah atas
3. Psikografis
 

Anak usia 8-12 tahun dikarenakan masih sangat memiliki minat baca yang tinggi tentang pentingnya tidak membuang sampah sembarangan. melalui buku cerita bergambar dengan tampilan menarik dan mampu mengoperasikan perangkat pembelajaran untuk mempelajari sesuatu. Selain itu sekolah atau orang tua yang mendukung dan turut berpartisipasi untuk selalu menjaga lingkungan bebas sampah.

### B. Targeting

Target dibagi menjadi dua, yaitu *target audience* dan *target market*. Buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup dengan teknik *digital painting* memiliki target sebagai berikut:

#### a. Target Audience

Anak usia 8-12 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Hal ini dimaksudkan agar budaya menjaga lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan dapat diperkenalkan sedari dini dan dapat menjadi kebiasaan yang baik sehingga tidak terjadi kerusakan lingkungan di masa yang akan datang.

#### b. Target Market

Orang tua dan tenaga pendidik usia 24-40 tahun yang bekerja sebagai guru maupun profesi lain, berpendidikan minimal SMA yang berada pada kelas sosial menengah yang ingin membangun rasa ingin membaca pada anak usia 8-12 tahun dengan bahasa yang

mudah dimengerti anak, dan sering bercerita kepada anak.

### C. Positioning

Buku cerita bergambar ini dapat digunakan sebagai media edukasi menjaga lingkungan hidup dengan tidak membuang sampah sembarangan untuk anak usia 8-12 tahun sebagai cara yang menyenangkan untuk menyampaikan informasi berpendidikan juga untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan hidup guna menciptakan lingkungan sehat di masa depan.

### Unique Selling Proposition (USP)

USP berfungsi untuk menentukan keunikan produk yang membedakannya dengan produk lain atau nilai tambah. Buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup dengan Teknik digital painting memiliki beberapa aspek unik. Pertama, buku cerita bergambar ini memiliki karakter yang menggemaskan untuk menghindari kebosanan anak saat membaca. Selain itu, bahasa juga telah disesuaikan agar mudah dipahami oleh anak-anak. Buku ini juga dilengkapi dengan barcode yang dapat dipindai untuk menampilkan pengenalan tokoh karakter. Selain itu, saat membeli buku ini, pengguna akan mendapatkan nilai tambahan melalui media pendukung.

### Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan metode yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan internal (*Strengths*) dan kelemahan (*Weaknesses*), serta mengidentifikasi peluang (*Opportunities*) dan ancaman (*Threats*) eksternal yang terkait dengan subjek kajian, seperti produk atau entitas tertentu.

Tabel 1. Tabel SWOT

<i>Strenght</i>	<i>Weakness</i>
-Kualitas kertas yang bagus	-Biaya produksi mahal
-Konten lebih interaktif dengan menampilkan barcode yang bisa discan	-waktu pengerjaan yang lama
	-Sulitnya mencari percetakan yang <i>proper</i>

-Mengggunakan Bahasa yang mudah dipahami	
<i>Opportunities</i> -Anak-anak menyukai hal cerita dan visual(Sumiati & Tirtayani, 2021). -Anak-anak yang sudah mampu mengoperasikan gadget -Sekolah banyak membutuhkan buku cerita bergambar(Halim & Munthe, 2019)	<i>Threats</i> -Persaingan buku lingkungan hidup serupa -Banyak distraksi lain yang membuat anak malas membaca buku cerita bergambar -Indonesia merupakan negara dengan minat baca rendah(Sari, 2018)

S-O -Mengoptimalkan kualitas agar membaca anak menjadi menyenangkan	W-O -Bijak dalam biaya produksi, namun tetap mengoptimalkan cerita dan visual -pengenalan desain karakter yang lucu
--	---

-Membuat interaktif dengan <i>scan</i> barcode -Mengggunakan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami anak, membuat anak akan mudah menangkap isi cerita	dan bisa <i>discan</i> , agar anak tertarik -Mencari percetakan yang sesuai agar mendukung kualitas buku cerita bergambar
S-T -Meningkatkan kualitas buku, dengan harapan dapat bersaing atau bahkan mengungguli buku serupa -Dengan interaktif berupa <i>scan</i> barcode diharapkan akan menambah ketertarikan anak untuk membuka dan membaca buku cerita bergambar -Mengggunakan bahasa ringan agar agar anak tidak mudah bosan ketika membaca	W-T -bijak dalam pengeluaran namun tetap mengoptimalkan kualitas agar dapat bersaing atau bahkan mengungguli buku serupa -memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk menghasilkan buku cerita bergambar dengan kualitas dan ide cerita menarik -Untuk semakin meningkatkan minat baca anak, maka mencari tempat cetak yang tepat merupakan salah satu

	penunjang kualitas buku
<p><b>Kesimpulan Untuk Strategi Utama</b></p> <p>Merancang buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup dengan kualitas yang baik, menggunakan teknik digital painting dengan interaktif serta visual yang menarik sehingga dapat digunakan sebagai bahan edukasi terhadap pentingnya membuang sampah pada tempatnya tentunya dengan bahasa atau kalimat yang mudah dimengerti anak agar semakin membangun minat baca pada anak khususnya usia 8-12 tahun.</p>	

keceriaan (*playful*) untuk membantu anak-anak memahami konsep tersebut dengan cara yang menyenangkan. Desain buku ini menggunakan warna yang cerah dan menarik, serta dilengkapi dengan karakter yang menggemaskan, dengan harapan dapat memancing minat dan stimulasi imajinasi anak-anak.

**Strategi Kreatif**

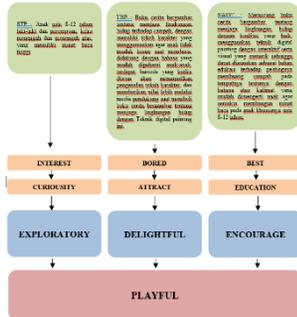
Dalam merancang buku cerita bergambar ini, digunakan gaya karakter kartun dan teknik pewarnaan digital painting. Ilustrasi buku ini terdiri dari desain karakter serta teks dialog yang disajikan dalam tata letak visual yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

1. Fisik Buku
  - Jenis Buku : Indonesia
  - Sampul Buku : Jawa Timur
  - Finishing : Surabaya
  - Jumlah Halaman : 18 Halaman
  - Dimensi : 29,7 cm X 21 cm
  - Teks : Bahasa Indonesia
  - Jenis dan Gramatur kertas : Hammer putih 250 gsm
  - Layout : Grid Layout

2. Ilustrasi
  - a. Pemilihan desain karakter

Berdasarkan data yang didapatkan, bahwa anak sangat tertarik dengan warna yang menarik, dan karakter yang akan sangat mudah diingat oleh anak-anak. Sehingga desain karakter yang dipilih adalah AL dengan karakter yang keras kepala, Ami dengan karakter yang suka menjaga lingkungan dan suka menegur, dan Mala yang memiliki karakter polos dan ceria, berbeda-beda namun menggemaskan, serta menggunakan style digital painting.

**Key Communication Message**



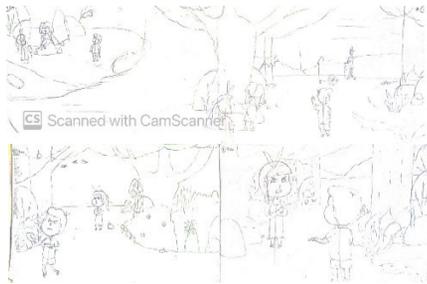
Gambar 2. Key Communication Message

Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa kata kunci "*Playful*" adalah deskripsi yang tepat untuk merancang buku cerita bergambar yang ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun. Buku ini bertujuan untuk mengajarkan pentingnya menjaga lingkungan dengan cara tidak membuang sampah sembarangan. Pendekatan yang digunakan dalam buku ini memiliki unsur



Gambar 3. Contoh desain karakter

- b. Sketsa Instrumen dan *Layout* Buku Mengacu Pada hasil beberapa data, observasi dan wawancara maka isi buku berisikan edukasi terhadap bahayanya menggunakan sampah plastik terhadap lingkungan jika dibuang dengan sembarangan. Warna cover dan isi buku mengacu pada keyword Playful dengan menggunakan warna yang cerah sehingga menimbulkan kesan ceria. Menggunakan Grid Layout dan terdapat kode QR yang dapat menampilkan buku digital, dan pengenalan tokoh karakter.



Gambar 4. Contoh Sketsa dan *Layout*

- c. Tipografi Buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup ini menggunakan dua jenis *font*. Yang pertama adalah *font Handy Craft* untuk *headline* seperti pada cover dan pengenalan karakter dikarenakan bentuk font yang tidak kaku dan seperti tulisan tangan, membuat anak nyaman saat membaca. Dan *Font Poppins* untuk penjelasan pada isi buku dan teks dialog pada karakter. Pemilihan *font Poppins* ini didasarkan terhadap *keyword Playful* yang memudahkan anak dalam proses pengenalan, pembelajaran, dan pembiasaan menjaga lingkungan serta font yang dapat dibaca dengan mudah terutama untuk anak-anak.

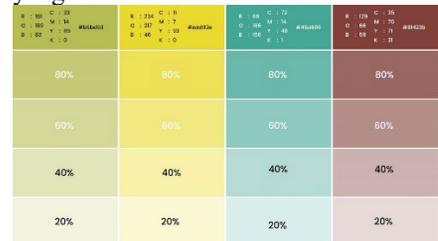


Gambar 5. Contoh Font HandyCraft sebagai Font Utama

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Gambar 6. Contoh Font Poppins sebagai Font Kedua

- d. Warna Utama Desain Dalam perancangan buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup ini, menggunakan beberapa warna utama yang akan digunakan secara berkesinambungan baik pada cover ataupun isi. Warna dengan kombinasi hijau, kuning, biru dan coklat atau dominasi warna pada alam yang memiliki kesan kesuburan, ketenangan, dengan tujuan agar anak dapat membaca buku ini dengan cukup tenang dan fokus karena cerita yang menarik dan warna yang cerah.



Gambar 7. Warna Turunan

## Perancangan Media

### 1. *Layout* Media Utama

Buku cerita bergambar dengan teknik digital painting ini memiliki visual yang menarik dan menggunakan bahasa yang ringan dengan tujuan agar anak tertarik untuk membaca dan tidak mudah bosan.



Gambar 8. Desain Cover Buku Cerita Bergambar

Cover depan menampilkan judul dan ketiga karakter yang terdapat pada cerita yang dimaksudkan agar anak tertarik dan ingin mengenal siapakah ketiga karakter yang terletak di sampul awal dan kisahnya. Kombinasi warna utama digunakan untuk cover.



Gambar 9. Desain Layout Isi Buku Cerita Bergambar



Gambar 10. Contoh MockUp Cover dan Isi Buku Cerita Bergambar

Dengan menggunakan grid layout menggunakan latar belakang lingkungan sekitar rumah, dimaksudkan agar saat anak akan merasa relate dengan cerita yang dipaparkan. Terdapat Kode QR yang menampilkan buku digital dan beberapa pengenalan karakter yang dapat didownload, agar proses membaca anak lebih terasa mengasyikkan.

## 2. Media Pendukung

Menambahkan media pendukung berupa poster, Xbanner, gantungan kunci, dan stiker. Agar anak usia 8-12 akan semakin tertarik dan nantinya akan turut berpartisipasi dalam menjaga lingkungan hidup bebas sampah demi masa depan yang lebih baik.

### A. Desain Stiker

Media pendukung stiker dibuat dengan tipe Cutting berbahan Vinyl sehingga dapat awet dan bertahan lama. Menggunakan tokoh karakter untuk dijadikan stiker dapat membantu anak lebih mengenal karakter pada buku cerita bergambar yang telah peneliti rancang.



Gambar 11. Contoh MockUp stiker

### B. Desain Xbanner

Xbanner menjadi salahsatu media menarik perhatian audiens. Xbanner menampilkan karakter yang terdapat pada buku cerita bergambar serta tulisan berupa ajakan untuk dengan bijak tidak membuang sampah sembarangan. Pada Xbanner terdapat kode QR yang dapat dipindai dengan gadget untuk dapat menampilkan buku digital dan beberapa pengenalan tokoh karakter.



Gambar 12. Desain Xbanner

### C. Desain Poster

Poster bertujuan untuk memberitahukan ke audiens umum terhadap adanya buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup dengan teknik digital painting untuk anak usia 8-12 tahun ini. Desain poster menampilkan ketiga tokoh karakter utama yang terdapat pada kisah buku cerita bergambar ini. Mengacu pada desain Xbanner, maka terdapat pula kode QR yang menampilkan buku digital dan beberapa pengenalan tokoh karakter



Gambar 13. Desain Poster

### D. Desain Gantungan Kunci

Desain gantungan kunci merupakan ketiga tokoh karakter utama pada buku cerita bergambar tentang menjaga

lingkungan hidup dengan teknik digital painting untuk anak usia 8-12 tahun ini. Dengan menggunakan bahan acrylic maka akan tahan lama.



Gambar 14. Desain Gantungan Kunci

## KESIMPULAN

Melalui perancangan buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan dengan teknik digital painting untuk anak usia 8-12 tahun ini diambil kesimpulan berdasar dengan konsep playful yang diambil melalui analisis STP, USP, dan SWOT. Melalui keyword "playful" ini, diharapkan perancangan buku cerita bergambar ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadikan proses pembelajaran tentang menjaga lingkungan hidup lebih menarik bagi anak-anak usia 8-12 tahun dikarenakan visual warna yang cerah dan cerita yang mudah dipahami. Anak-anak akan belajar dengan penuh keceriaan, dan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pentingnya menjaga lingkungan melalui pengalaman yang menghibur. Dimulai dengan pemilihan warna, tipografi, dan layout yang, sesuai berdasarkan usia anak.

Buku cerita bergambar dengan judul "Aku adalah Pahlawan Lingkungan" ini menjadi media utama dalam perancangan penelitian ini, namun juga ada media yang digunakan sebagai penguat dan pemikat audience seperti poster, stiker, gantungan kunci dan Xbanner sebagai media pendukung dalam penelitian ini.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan observasi yang telah dilakukan. Peneliti memiliki beberapa saran sebagai acuan ataupun suatu rekomendasi kepada masyarakat dan lingkungan sekolah dasar agar anak-anak dapat terbiasa sejak usia dini tentang menjaga lingkungan hidup yaitu:

1. Menggabungkan beberapa media pembelajaran dengan sangat menyenangkan atau dengan cara seperti bermain agar anak tidak bosan, lebih seru serta menyenangkan dalam memahami materi dan tidak mudah bosan belajar. Karena lingkungan yang

bersih akan menunjang proses atau kegiatan belajar mengajar.

2. Membuat suatu media dan pemahaman yang baik bagi anak-anak tentang pembelajaran terhadap pemilahan jenis sampah agar semakin mengerti dampak baiknya terhadap lingkungan.
3. Untuk perancangan selanjutnya disarankan untuk memperluas target audiens, dengan semakin luasnya target audiens tentunya akan semakin banyak pilihan tema maupun menggunakan media yang lebih banyak sebagai contohnya video atau motion graphic.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdhul, Y. (2021). Gambar Cerita: Pengertian, Ciri-Ciri dan Fungsi. <https://penerbitbukudeepublish.com/gambar-cerita/>
- Agustini, V. W. (2015). Eksplorasi Aplikasi Alas Kaki Yang Terinspirasi Dari Kelom Geulis. *Eksplorasi Aplikasi Alas Kaki Yang Terinspirasi Dari Kelom Geulis*, 7–53.
- Atmaja, S. (2017). Kreasi gambar ilustrasi berbasis vektor. 1–163.
- Baenanda, L. (2019). Indonesia Negara Pemroduksi Sampah Terbanyak Nomor 2 di Dunia. Mengapa? <https://binus.ac.id/knowledge/2019/11/indonesia-negara-pemroduksi-sampah-terbanyak-nomor-2-di-dunia-mengapa/>
- BalaiTekKomDik. (2021). Media Pembelajaran, Konsep dan Kriteria Pemilihannya Seri Pengembangan Media Pembelajaran. <https://btkp-diy.or.id/artikel/media-pembelajaran-konsep-dan-kriteria-pemilihannya-seri-pengembangan-media-pembelajaran#:~:text=Menurut Ramli%282012%29%2C> setidaknya ada beberapa kriteria yang, media pembelajaran dipilih atas dasar mencapai tujuan-tujuan
- Danusaputro, Munajat., B. I. U. J. (1985). Hukum lingkungan buku I : umum / St. Munadjat Danusaputro. *Lingkungan Hidup, Kemakmuran, Masyarakat KONSEP PENGELOLAAN LINGKUNGAN HIDUP MENUJU KEMAKMURAN MASYARAKAT*, 1(Jakarta : Binacipta).
- Dawami, A. K. (2017). Pop Art di Indonesia. *Jurnal Desain*, 4(03), 143.

- <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i03.1356>
- Disemadi, H. S., Yusuf, R. R., Wira, N., & Zebua, S. (2021). Perlindungan Hak Eksklusif Atas Ciptaan Digital Painting Dalam Tatanan Hak Kekayaan Intelektual Di Indoensia. *Widya Juridika*, 4(1), 41–52.
- Dr. Vladimir, V. F. (1967). 済無No Title No Title No Title. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Elamin, M. Z., Ilmi, K. N., Tahrirah, T., Zarnuzi, Y. A., Suci, Y. C., Rahmawati, D. R., Dwi P., D. M., Kusumaardhani, R., Rohmawati, R. A., Bhagaskara, P. A., & Nafisa, I. F. (2018). Analysis of Waste Management in The Village of Disanah, District of Sresih Sampang, Madura. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 10(4), 368. <https://doi.org/10.20473/jkl.v10i4.2018.368-375>
- Ghozali, E. (2020). Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional. *Kemendikbud*, 1–104.
- Gumelar, R. G. (2014). Layout majalah sebagai sebuah cerminan identitas pembaca studi kasus layout majalah cosmopolitan dan aneka yes. *Komunikasi*, 2(3), 51. <https://ejournal.lppmunsera.org/index.php/LONTAR/article/view/341/385>
- Guntara, M., & Mujiyono, S. (2020). Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital Dan Penerapannya Pada Merchandise. *Jurnal Pendidikan Seni*, 9(2), 70–80. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>
- Harahap, L. R., Priyatno, A., Sinaga, O., & Sihite, O. (2020). Analisis Karakteristik Vector Art Pada Vectorina Medan Community Tahun 2019 Ditinjau Dari Elemen Visual. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 152. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18403>
- Harris, M. K. (2006). Pop art. *Fiberarts*, 33(2), 48–51.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Ii, B. A. B., & Membaca, A. (2008). *Membaca*. 48.
- Imran. (2019). Karakteristik gambar karikatur karya amirul mu'minin pada surat kabar "harian fajar" tahun 2018-2019. 5.
- Kurniasari, D. (2021). Analisis Data Adalah: Mengenal Pengertian, Jenis, Dan Prosedur Analisis Data. *Belajar Data Science Di Rumah*. <https://www.dqlab.id/analisis-data-adalah-mengenal-pengertian-jenis-dan-prosedur-analisis-data>
- Lukman, C. (2009). Bahasa rupa pada buku ilustrasi anak indonesia kontemporer; studi kasus seri cerita pelangi gramedia pustaka utama (gpu). [http://repository.maranatha.edu/385/1/Bahasa Rupa Pada Buku Ilustrasi Anak Indonesia Kontemporer.pdf](http://repository.maranatha.edu/385/1/Bahasa+Rupa+Pada+Buku+Ilustrasi+Anak+Indonesia+Kontemporer.pdf)
- Miftahurrahmat, A. (2013). Penerapan Prinsip Desain Dalam Elemen Grafis Pada Ilustrasi Gambar Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi Skripsi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9.
- Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 2, p. 9). <https://media.neliti.com/media/publications/100164-ID-wawancara-sebuah-interaksi-komunikasi-da.pdf>
- Mushlihin, S.Pd.I, M. P. . (2012). Pengertian Unit Analisis dalam Penelitian. <https://www.referensimakalah.com/2012/09/pengertian-unit-analisis-dalam-penelitian.html>
- Oktanissa & Dharko. A. (2018). PERANCANGAN PERPUSTAKAAN KOTA MALANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR ORGANIK OKTIANNISA I W, Prof. Ir. Atyanto Dharoko, M.Phil., Ph.D.
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>

- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275.  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Sari, C. P. (2018). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(32), 3128–3137.  
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/13875/13400>
- Setyobudi, F., & Marsudi, S. (2018). Pendidikan Lingkungan Hidup Di Smp Negeri 3 Kebumen Jawa Tengah. *Jipsindo*, 5(1), 1.  
<https://doi.org/10.21831/jipsindo.v5i1.20180>
- Sudiana, D. (2001). Tipografi : sebuah pengantar. *MediaTor*, 2(2), 325–335.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220.  
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.