



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DENGAN TEKNIK *WATERCOLOR*
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SURABAYA ECO SCHOOL BAGI ANAK
USIA 6-12 TAHUN**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

FILDZAH HAWADAH NUR HUSNINA

15420100022

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DENGAN TEKNIK
WATERCOLOR SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SURABAYA ECO
SCHOOL BAGI ANAK USIA 6-12 TAHUN**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana

Disusun oleh:



Nama : FILDZAH HAWADAH NUR HUSNINA

NIM : 15420100022

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISINS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DENGAN TEKNIK WATERCOLOR
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SURABAYA ECO SCHOOL BAGI ANAK
USIA 6-12 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh

Fildzah Hawadah Nur Husnina

NIM : 15.42010.0022

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada :

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA.
NIDN. 0720028701

II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 0726027101

Pembahas

I. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.
NIDN. 0716127501

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Dr. Jusak

NIDN. 0708017101

14/19
10

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Fildzah Hawadah Nur Husnina

NIM : 15420100022

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DENGAN
TEKNIK WATERCOLOR SEBAGAI MEDIA
KAMPANYE SURABAYA ECO SCHOOL BAGI ANAK
USIA 6-12 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjana yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Juli 2019
Yang menyatakan

153DAAFF896653828
G000
INSTRUMEN
BIBLIOTHEKA

Fildzah Hawadah Nur Husnina

NIM : 15420100022

Lembar Persembahan



Kupersembahkan kepada kedua Orang tua, Dosen Pembimbing, Serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini.

Lembar Motto



“DIBALIK USAHA SELALU ADA HASIL”

ABSTRAK

Bumi adalah planet yang harus kita jaga dari segala sesuatu yang dapat merusak. Salah satu penyebabnya adalah sampah yang dihasilkan oleh makhluk hidup terlalu banyak sehingga dapat merusak lingkungan dan menyebabkan bumi semakin tua. Plastik merupakan penyumbang sampah paling banyak, sedangkan sifat plastik tidak dapat terdegradasi dengan baik oleh lingkungan. Meminimalisir penggunaan plastik merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media kampanye Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah berupa buku ilustrasi menggunakan teknik *watercolor* mengenai pengurangan penggunaan plastik bagi anak usia 6-12 tahun dengan *keyword Beneficial* sebagai dasar dari konsep perancangan.

Kata Kunci : *Bumi, Plastik, Surabaya Eco School, Watercolor.*



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu dan salam sejahtera bagi kita semua. Segala puji hanya kepada Allah atas segala berkat dan rahmat-Nya yang sangat besar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan seminar yang berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 Tahun".

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, terutama yang terhormat:

1. Kedua Orang tua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan berupa moral dan materil.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
3. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Ketua Program Prodi Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan selaku dosen pembimbing dua.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA. selaku dosen pembimbing satu yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi dukungan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA. selaku dosen pembahas yang telah membahas dan mengarahkan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Teman-teman S1 Desain Komunikasi Visual angkatan 2015 yang telah memberikan begitu banyak dukungan serta berbagai saran dan pihak-piha lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Surabaya, 22 Juli 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.5.1 Manfaat Teoritis	8
1.5.2 Manfaat Praktis.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Definisi Buku	13
2.2.1 Sejarah Buku	13
2.2.2 Jenis – jenis Buku	14
2.3 Ilustrasi	15
2.3.1 Macam – macam teknik Ilustrasi	16
2.4 Elemen Desain.....	16
2.5 Buku Ilustrasi	18
2.5.1 Jenis-Jenis Buku Ilustrasi	18
2.6 Warna	19
2.7 Tipografi.....	22
2.8 Layout	25
2.8.1 Elemen Layout.....	28
2.9 Pengertian Desain.....	29

2.9.1 Prinsip Dasar Desain	30
2.10 Teknik <i>Watercolor</i>	31
2.10.1 Macam-macam Teknik <i>Watercolor</i>	31
2.11 Kampanye.....	34
2.11.1 Pengertian Kampanye	34
2.11.2 Jenis Kampanye.....	34
2.11.3 Unsur – Unsur Yang Harus Diperhatikan Dalam Kampanye.....	35
2.11.4 Daya Tarik Pesan (Message Appeal) Dalam Kampanye.....	36
2.12 Surabaya Eco School	39
2.13 Plastik.....	40
2.13.1 Pengertian Plastik	40
2.13.2 Jenis – Jenis Plastik	41
2.13.3 Jenis-Jenis dan Kode Bahan Plastik.....	42
2.13.4 Cara Pengolahan Limbah Plastik	46
2.14 Anak Usia 6-12 tahun	47
2.14.1 Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Psiko-Fisik Anak.....	48
2.14.2 Anak Usia Sekolah	48
BAB III METODE PENELITIAN	50
3.1 Jenis Penelitian.....	50
3.2 Objek Penelitian.....	51
3.3 Subjek Penelitian.....	51
3.4 Lokasi Penelitian.....	52
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5.1 Observasi	52
3.5.2 Wawancara	53
3.5.3 Dokumentasi.....	53
3.5.4 Studi Literatur.....	54
3.6 Teknik Analisis Data	54
3.6.1 Reduksi Data	54
3.6.2 Penyajian data.....	55
3.6.3 Penarikan Kesimpulan	55
3.7 Metode Perancangan.....	56
BAB IV PEMBAHASAN	57

4.1 Hasil dan Analisis Data	57
4.1.1 Hasil Observasi.....	57
4.1.2 Hasil Wawancara.....	58
4.1.3 Hasil Dokumentasi	66
4.1.4 Hasil Studi Literatur	68
4.2 Analisa Data	70
4.2.1 Reduksi Data	70
4.2.2 Penyajian Data.....	72
4.2.3 Kesimpulan.....	73
4.3 Konsep atau Keyword.....	74
4.3.1 <i>Segmenting Targetting Positioning</i> (STP)	74
4.3.2 Unique Selling Preposition (USP)	76
4.3.3 Analisis SWOT.....	77
4.3.4 Keyword	80
4.3.5 Deskripsi Konsep.....	80
4.4 Konsep Perancangan Karya	81
4.4.1 Konsep Perancangan.....	81
4.4.2 Tujuan Kreatif	81
4.4.3 Strategi Kreatif	81
4.4.4 Strategi Media	88
4.4.5 Perancangan Desain.....	91
4.4.6 Desain Layout.....	102
BAB V PENUTUP	125
5.1 Kesimpulan.....	125
5.2 Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	130
BIODATA PENULIS	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Halaman Cover dan Cover Belakang.....	11
Gambar 2. 2 Desain Halaman Pembuka.....	12
Gambar 2. 3 Desain isi.....	12
Gambar 4. 1 Kegiatan wawancara yang dilakukan dengan Organisasi Tunas Hijau	58
Gambar 4. 2 Kegiatan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Enny.....	61
Gambar 4. 3 Kegiatan wawancara yang dilakukan dengan siswi-siswi.....	63
Gambar 4. 4 Kegiatan wawancara yang dilakukan dengan guru, siswa dan siswi.....	64
Gambar 4. 5 Contoh edukasi yang diberikan dan dicontohkan Tunas Hijau	66
Gambar 4. 6 Salah satu sekolah yang mendapatkan penghargaan	66
Gambar 4. 7 Salah satu kegiatan membersihkan lingkungan sekolah	67
Gambar 4. 8 Salah satu hasil siswa mendaur ulang sampah plastik.....	68
Gambar 4. 9 Studi literatur	69
Gambar 4. 10 Warna “ Energetic “	86
Gambar 4. 11 Font “DK HARIMAU DUA “	87
Gambar 4. 12 Font “GEMPITA “	87
Gambar 4. 13 Sketsa karakter utama.....	92
Gambar 4. 14 Sketsa karakter pendamping	93
Gambar 4. 15 Sketsa cover depan	93
Gambar 4. 16 Sketsa cover belakang	94
Gambar 4. 17 Sketsa halaman 3	95
Gambar 4. 18 Sketsa isi buku halaman 4.....	95
Gambar 4. 19 Sketsa isi buku halaman 7.....	96
Gambar 4. 20 Sketsa poster.....	97
Gambar 4. 21 Sketsa x-banner	98
Gambar 4. 22 Sketsa pembatas buku.....	98
Gambar 4. 23 Sketsa notebook.....	99
Gambar 4. 24 Sketsa gantungan kunci	100
Gambar 4. 25 Sketsa Stiker.....	100
Gambar 4. 26 Sketsa pin	101
Gambar 4. 27 Sketsa Tumbler.....	101
Gambar 4. 28 Sketsa totebag.....	102
Gambar 4. 29 Desain karakter Super Waste	103
Gambar 4. 30 Desain karakter Captain Lees	103
Gambar 4. 31 Desain karakter Rebin	104
Gambar 4. 32 Desain cover depan belakang	105
Gambar 4. 33 Desain daftar isi.....	106
Gambar 4. 34 Desain isi buku halaman 1 dan 2	106
Gambar 4. 35 Desain isi buku halaman 3 dan 4	107
Gambar 4. 36 Desain isi buku halaman 5 dan 6	108
Gambar 4. 37 Desain isi buku halaman 7 dan 8	108
Gambar 4. 38 Desain isi buku halaman 9 dan 10	109

Gambar 4. 39 Desain isi buku halaman 11 dan 12	110
Gambar 4. 40 Desain isi buku halaman 13 dan 14	110
Gambar 4. 41 Desain isi buku halaman 15 dan 16	111
Gambar 4. 42 Desain isi buku halaman 17 dan 18	112
Gambar 4. 43 Desain isi buku halaman 19 dan 20	112
Gambar 4. 44 Desain isi buku halaman 21 dan 22	113
Gambar 4. 45 Desain isi buku halaman 23 dan 24	114
Gambar 4. 46 Desain isi buku halaman 25 dan 26	114
Gambar 4. 47 Desain isi buku halaman 27 dan 28	115
Gambar 4. 48 Desain isi buku halaman 29 dan 30	115
Gambar 4. 49 Desain isi buku halaman 31 dan 32	116
Gambar 4. 50 Desain isi buku halaman 33 dan 34	116
Gambar 4. 51 Desain isi buku halaman 35 dan 36	117
Gambar 4. 52 Desain isi buku halaman 37 dan 38	117
Gambar 4. 53 Desain isi buku halaman 39	118
Gambar 4. 54 Desain isi buku halaman biodata penulis	118
Gambar 4. 55 Desain poster	119
Gambar 4. 56 Desain x-banner	120
Gambar 4. 57 Desain pembatas buku	121
Gambar 4. 58 Desain notebook	121
Gambar 4. 59 Desain gantungan kunci	122
Gambar 4. 60 Desain stiker	122
Gambar 4. 61 Desain Pin	123
Gambar 4. 62 Desain Tumbler	124
Gambar 4. 63 Desain Totebag	124

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Metode Perancangan	56
Bagan 4. 1 Bagan Hasil Keyword.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 SWOT Perancangan Buku Ilustrasi Media Kampanye Surabaya Eco School..78



DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 : Kartu Seminar	130
lampiran 2 : Kartu Bimbingan.....	131
lampiran 3 : Form Kolokium 1	130
lampiran 3 : Form Kolokium 2	131
lampiran 3 : Stan Pameran	132



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bumi merupakan satu-satunya planet yang ada di tata surya yang dapat dihuni karena mempunyai karakteristik yang cocok dan dibutuhkan oleh makhluk hidup. Bumi memiliki struktur udara dan tanah yang dapat menunjang kehidupan makhluk hidup. Begitu juga dengan lingkungan yang sehat tanpa adanya pencemaran akan lebih baik. Namun saat ini, permasalahan lingkungan yang terjadi di dunia paling banyak disebabkan oleh pencemaran lingkungan. Salah satu penyebabnya adalah banyaknya sampah plastik yang dihasilkan tiap negara.

Berdasarkan data dari ScienceMag, peningkatan yang cukup besar pada jumlah produksi sampah plastik secara global sejak 1950 hingga 2015. Pada tahun 1950 produksi sampah dunia masih ada pada angka 2 juta ton per tahun, sedangkan pada tahun 2015 produksi sampah sudah mencapai angka 381 juta ton per tahun. Angka ini meningkat lebih dari 190 kali lipat, dengan rata-rata peningkatan sebesar 5,8 ton per tahun. Jumlah produksi sampah tersebut dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, paling banyak berasal dari sektor plastic kemasan produk yakni sebanyak 146 ton per tahun. Disusul dengan sampah di bidang bangunan dan konstruksi sebanyak 65 juta ton sedangkan sisanya adalah tekstil, produk konsumsi

dan institusional, transportasi, elektronik, dan mesin industri (internasional.kompas.com).

Diantara sekian banyak sampah plastik yang ada di Dunia, ada beberapa negara – negara yang turut menyumbang sampah plastic dengan jumlah yang besar. Negara China ada di peringkat pertama dengan angka 8,81 juta ton per tahun, lalu disusul Indonesia dengan angka 3,21 juta ton per tahun selanjutnya Filiphina, Vietnam dan Sri lanka yang berada diurutan 3, 4, dan 5 dalam penyumbang sampah plastic terbesar di dunia (liputan6.com).

Ini juga yang menjadi masalah bagi Indonesia sebagai penyumbang sampah plastik terbesar ke-2 di dunia. Meskipun angka yang dicapai memiliki jarak yang cukup jauh dengan Negara China, namun tetap saja ini menjadi masalah yang sangat besar bagi Indonesia, karena semua sampah plastik tersebut akan berhenti di laut sehingga dapat merusak ekosistem yang ada di laut. Sedangkan Indonesia sendiri memiliki wilayah lautan yang lebih banyak dibanding daratan. Menurut Menteri Kelautan dan Perikanan Susi Pudjiastuti menyebutkan, bahwa Indonesia merupakan penyumbang sampah plastic terbesar kedua di dunia yang dibuang ke laut. Selain itu berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Industri Plastik Indonesia (INAPLAS) dan Badan Pusat Statistik (BPS), sampah plastik di Indonesia mencapai 64 juta ton/ tahun dimana sebanyak 3,2 juta ton merupakan sampah plastik yang dibuang ke laut . Menurut sumber yang sama, kantong plastik yang terbuang ke lingkungan sebanyak 10 miliar lembar per tahun atau sebanyak 85.000 ton kantong plastik. Sedangkan sampah plastik yang masuk ke laut dapat terbelah menjadi partikel-partikel kecil yang disebut microplastics dengan ukuran

0,3 – 5 milimeter. Microplastics ini sangat mudah dikonsumsi oleh hewan-hewan laut (megapolitan.kompas.com).

Menumpuknya sampah – sampah plastik tersebut memiliki dampak yang sangat besar bagi lingkungan. Begitu juga yang dirasakan oleh kota Surabaya, penggunaan plastik yang konsumtif dari masyarakat berpengaruh besar pada lingkungan. Menurut data dari komunitas Nol Sampah, sampah plastik yang dihasilkan mencapai angka 400 ton per hari. Menurut Hermawan Some selaku Koordinator Komunitas Nol Sampah Surabaya, dampak buruk dari plastik tersebut dialami oleh biota laut, di Pantai timur Surabaya seribu tanaman mangrove yang ditanam mati terlilit oleh sampah plastik. Hermawan juga menambahkan bahwa pemerintah harus segera membuat peraturan pelaksana yang tegas terkait penggunaan plastik dan pengurangan sampah plastik.

Pada dasarnya Indonesia sudah memiliki undang-undang yang mengatur mengenai perubahan mendasar dalam pengelolaan sampah yang selama ini dijalankan yaitu UU No. 18 Tahun 2008 tentang pengelolaan sampah (nasional.kompas.com). Oleh karena itu Pemerintah sudah melakukan beberapa cara penanggulangan sampah plastik melalui pengurangan penggunaan plastik dan pemilahan sampah. Di beberapa kota di Indonesia juga sudah menerapkan aturan mengenai sampah plastik dimana penggunaan plastik sudah mulai dikurangi, melalui pengurangan penggunaan kantong plastik sampai pemilahan sampah dan melakukan daur ulang sampah (riset.tirto.id). Beberapa diantaranya adalah Balikpapan, Denpasar, Jambi, Bogor dan Bali.

Surabaya belum menetapkan secara pasti peraturan mengenai sampah plastik, namun Surabaya juga sudah melakukan pengolahan sampah dan pengurangan penggunaan plastik secara berkala. Walikota kota Surabaya memiliki program baru seperti membuat transportasi umum yaitu mengeluarkan armada Bus yang dinamakan sebagai Bus Suroboyo. Bus ini beroperasi sudah hampir menjangkau setiap titik kota, dengan transaksi pembayaran menggunakan sampah plastik seperti gelas dan botol plastik.

Selain Bus Suroboyo, kota Surabaya juga memiliki program yang dijalankan oleh sebuah organisasi yang bergerak di bidang lingkungan, organisasi bernama Tunas Hijau bersama pemerintah membuat program Surabaya Eco School. Program ini sudah dijalankan diseluruh sekolah SD dan SMP Negeri dan beberapa sekolah swasta di Surabaya dengan menerapkan pelarangan penggunaan plastik di lingkungan sekolah dan melakukan pemilahan sampah organik dan anorganik saat membuang sampah (tunas.hijau.id).

Menurut hasil wawancara dengan Bapak Zamroni selaku Ketua Organisasi Tunas Hijau, Surabaya Eco School ini merupakan program, gerakan dan lomba peduli lingkungan hidup di sekolah – sekolah yang ada di Surabaya khususnya SD dan SMP Negeri dan beberapa sekolah swasta. Program ini sudah berjalan selama 8 tahun terakhir, sejak tahun 2011 pelaksanaan Surabaya Eco School selalu diikuti dengan acara acara yang menarik seperti lomba yel-yel lingkungan hidup yang memadukan lirik lagu, kostum daur ulang, alat music daur ulang dan gerakan seluruh anggota tim. Seluruh rangkaian acara tersebut turut memeriahkan program Surabaya Eco School di tahun pertamanya dan disetiap tahunnya selalu

menghadirkan inovasi terbaru yang dapat meningkatkan ketertarikan kepedulian anak terhadap lingkungan hidup.

Program ini memiliki tujuan dimana Pemerintah Kota Surabaya dan sebuah organisasi yang bernama Tunas Hijau, mampu menjangkau semua sekolah di Surabaya agar melaksanakan program lingkungan hidup berkelanjutan, minimal semua utusan sekolah diharuskan mengikuti workshop/pelatihan lingkungan hidup. Melalui program ini Pemerintah berharap semua kalangan baik siswa maupun gurunya dapat tergerak dan mulai terbiasa meskipun karena terpaksa (tunas hijau.id).

Namun dari sekian banyak sekolah yang menerapkan program tersebut, hanya sekitar 30-50 sekolah berperan aktif dari 363 sekolah yang menerapkan program Surabaya Eco School. Dalam hal ini berarti banyak sekolah yang secara tidak efektif dalam penerapannya, bahkan edukasi mengenai bahaya dan pengurangan penggunaan plastik yang didapat siswa pun belum cukup. Seperti yang dikatakan Rafi yaitu salah satu siswa kelas 6 di SDN 1 Panjang Jiwo, ia mengaku belum mengetahui bagaimana bahaya plastik yang ia gunakan selama ini. Hal ini dikarenakan kurangnya media edukasi yang dapat menarik minatnya, ditambah lagi dengan buku yang menurut ia monoton dan membosankan.

Menurut hasil wawancara dengan Mbak Nunis yaitu salah satu anggota Tunas Hijau, selama ini Surabaya Eco School sudah melakukan kampanye lingkungan dengan cara seperti mengadakan workshop yang diikuti oleh setiap perwakilan sekolah di Surabaya. Lalu setelah itu semua sekolah tersebut akan

mendapatkan challenge – challenge yang sama, yang nantinya setiap sekolah memiliki hak untuk melaksanakannya atau tidak. Sedangkan media kampanye yang digunakan baru berupa video dan sebuah kendaraan mobil panel surya yang didalamnya terdapat fasilitas seperti TV dan beberapa buku pengetahuan umum mengenai sampah. Media tersebut diharapkan mampu menarik minat siswa dalam menjaga lingkungan, selain itu juga dapat mengedukasi siswa mengenai pentingnya menjaga lingkungan yang sehat dan bersih.

Menurut hasil wawancara dengan ibu Suliyati selaku guru di SD Muhammadiyah 4 Surabaya, edukasi mengenai sampah dan pembiasaan pengurangan penggunaan plastik dirasa cukup penting, namun sangat disayangkan di sekolah tersebut belum menerapkan program ini. Menurut beliau jika program Surabaya Eco School ini dijalankan di kalangan anak SD, hasil yang didapat akan maksimal karena karakter anak pada masa sekolah dasar masih bisa dikendalikan artinya mereka patuh terhadap peraturan yang diterapkan. Disamping itu karakter anaknya masih suka ingin tahu terhadap hal-hal yang baru, jadi edukasinya akan lebih dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu Pembelajaran mengenai sampah tersebut diharapkan akan terus menjadi pola hidup dan kebiasaan yang baik bagi anak, bukan hanya menjadikan kewajiban di Sekolah saja namun juga menjadi kebiasaan yang baik di lingkungan rumah dan sekitarnya.

Kebiasaan tersebut juga dapat didukung dengan adanya media edukasi yang dapat menunjang daya pikir anak terhadap pesan yang akan diterima dengan baik. Penggunaan media buku ilustrasi dirasa sangat tepat bagi anak usia 6-12 tahun, karena buku dapat mempengaruhi perkembangan baik secara spiritual maupun

mental pada seorang anak dan juga sebagai sumber pengetahuan dalam membina watak dan kematangan berpikir seorang anak (Jurnal Wiranda, Yudha:2013). Anak-anak menyukai buku yang ceritanya secara verbal harus menarik, buku juga harus memiliki visual yang dapat mempengaruhi minat siswa untuk membaca (Stewing, 1980:57). Pewarnaan yang tepat juga dapat menarik anak-anak saat membaca sebuah buku. Menurut 3 ilustrator buku anak Feny, Meliana dan Jessyca pewarnaan dengan teknik watercolor sangat cocok bagi buku anak, karena warnanya lebih bagus, lebih cheerfull dan lebih anak-anak banget (PressReader.com). Selain itu, penjelasan atau penyampaian pesan melalui visual atau gambar sangatlah tepat bagi anak-anak, karena akan lebih mudah mengingat dan memahami pesan yang akan diterima (Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, vol 3: 2005).

Dari paparan permasalahan tersebut maka edukasi mengenai pengurangan penggunaan plastik melalui buku ilustrasi sangat diperlukan dan sesuai sebagai sebuah pendekatan baru untuk menarik minat baca anak, selain itu juga sebagai media kampanye Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun. Perancangan buku ilustrasi ini selain sebagai media kampanye juga memiliki fungsi sebagai sarana edukasi untuk memudahkan dalam penyampaian materi dan pesan, sehingga anak-anak akan lebih mudah dalam memahami materi yang kompleks.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Merancang Buku Ilustrasi Dengan Teknik *Watercolor* Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 Tahun”.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian dalam tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Dengan Teknik *Watercolor* Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 Tahun”, maka dalam penelitian ini terfokus pada:

1. Perancangan buku ini membahas mengenai pengertian Plastik, jenis dan penggunaan plastik serta dampak bahaya penggunaan plastik berlebih melalui cerita dalam bentuk ilustrasi dengan menggunakan cat air sebagai media utamanya.

2. Media pendukung yang digunakan adalah Pembatas buku, Stiker, X-Banner, Notes, Poster, Gantungan Kunci, Totebag.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang buku ilustrasi dengan teknik *watercolor* sebagai media kampanye surabaya eco school bagi anak usia 6-12 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada masyarakat khususnya kalangan akademis mengenai perancangan buku ilustrasi mengenai edukasi plastik dan cara pengolahan limbah plastik.

2. Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran khususnya Mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang akan melakukan perancangan yang serupa.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini adalah sebagai upaya edukasi mengenai plastik dan cara mengolahnya agar dapat mengurangi penggunaan plastik dalam bentuk buku ilustrasi yang dapat menarik perhatian anak-anak untuk membacanya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan tentang landasan teori dan beberapa konsep yang akan digunakan untuk membantu perancangan Buku Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 Tahun

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Cynthia Joanna Chandra, 2017. Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom dengan judul Tugas Akhirnya Perancangan Buku Ilustrasi dengan teknik Aquarelle sebagai upaya mengenalkan tokoh Pahlawan 10 November kepada siswa SMP di Surabaya. Dengan menggunakan teknik Aquarelle pembuatan ilustrasi ini dibuat. Perancangan mengenai Buku Ilustrasi ini dibuat sebagai media edukasi sejarah dan juga untuk mengenalkan anak terhadap tokoh pahlawan 10 November.

Penelitian yang dilakukan pada saat ini adalah perancangan Buku Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 Tahun. Dengan mengangkat latar belakang sampah plastik yang jumlahnya sudah melebihi batas tiap tahunnya di Indonesia sebagai permasalahan utama yang dibahas. Sesuai dengan permasalahan yang akhir-akhir ini sedang dialami Indonesia karena semakin banyaknya jumlah produksi sampah plastik yang disebabkan oleh penggunaan plastik yang berlebihan. Segala upaya dilakukan

pemerintah untuk menanggulangi pengurangan sampah plastik. Begitu juga upaya yang sedang dilakukan pemerintah kota Surabaya bersama organisasi Tunas Hijau, dengan adanya program Surabaya Eco School ini ingin melakukan sebuah kampanye lingkungan dan juga sekaligus menyampaikan sebuah edukasi mengenai pentingnya mengurangi penggunaan plastik. Yang menjadikan perbedaan penelitian saat ini yaitu edukasi mengenai plastik, bahaya dan cara daur ulang plastik dengan menggunakan visualisasi (ilustrasi) yang lebih menarik dengan disertai penjelasan setiap bagiannya. Teknik yang digunakan watercolor atau yang lebih dikenal dengan cat air, menggunakan sapuan kuas untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik.

Dari penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan pada informasi yang ingin disampaikan dan juga target/sasaran yang dituju. Meski teknik yang digunakan sama yaitu menggunakan media cat air.

Berikut beberapa gambar hasil penelitian terdahulu :



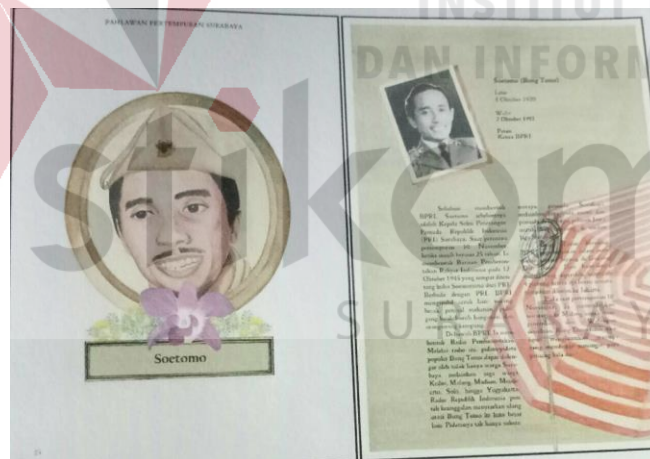
Gambar 2. 1 Desain Halaman Cover dan Cover Belakang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019



Gambar 2. 2 Desain Halaman Pembuka

Sumber: Hasil Olahan Peneliti,2019



Gambar 2. 3 Desain isi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti,2019

Begitu juga dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Haris Prasetyo, 2018. Mahasiswa Universitas Telkom dengan judul Tugas Akhirnya Perancangan Buku Pop Up Sebagai Media Edukasi Tentang Penanganan Sampah. Dengan menggunakan teknik Pop-Up buku ilustrasi ini dibuat sebagai media

edukasi bagi anak usia 8-10 tahun, agar memahami mengenai pentingnya menjaga lingkungan dengan cara menangani sampah dengan baik.

Perbedaan penelitian sebelumnya memiliki output berupa buku ilustrasi dengan teknik Pop-Up, sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini memiliki output berupa buku ilustrasi dengan teknik watercolor. Dan objek yang diteliti memiliki kesamaan mengenai sampah.

2.2 Definisi Buku

Buku adalah hasil dari pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa yang sederhana, menarik, dan terdapat gambar serta daftar pustaka (Kurniasih, 2014: 60). Buku juga merupakan sumber ilmu pengetahuan pembangun watak bangsa (Muktiono, 2003: 25)

2.2.1 Sejarah Buku

Sejarah dunia perbukuan sendiri dimulai sudah sangat lama, bahkan lama sebelum mesin cetak pertama yang ditemukan oleh Johann Gutenberg pada pertengahan abad 15, kedudukan buku pada saat itu menjadi hampir tak tergoyahkan juga karena hubungannya yang kompleks dengan agama – agama, maka tidak heran jika buku mendapatkan “kehormatan” nya yang luar biasa sebagai dokumen yang berisi ajaran agama (Muktiono, 2003: 4).

2.2.2 Jenis – jenis Buku

1. Novel

Novel merupakan sebuah karya fiksi berupa cerita yang saling berkaitan didalamnya. Novel juga terdiri dari beberapa genre.

2. Komik

Komik adalah sebuah buku yang berisi gambar-gambar yang disertai dengan dialog atau kata-kata di dalamnya untuk menceritakan cerita yang dimaksud.

3. Antologi (kumpulan)

Buku antologi berisikan kumpulan-kumpulan tulisan yang tidak berkaitan, satu jenis tulisan dan juga satu tema. Antologi biasanya berupa kumpulan cerpen, kumpulan puisi, kumpulan esai, dan lain sebagainya.

4. Biografi

Biografi merupakan buku yang berisi kisah hidup seseorang.

5. Catatan harian (jurnal/diary)

Catatan harian merupakan buku yang berasal dari catatan harian atau jurnal atau diary yang ditulis.

6. Karya ilmiah

Karya ilmiah adalah buku yang berupa laporan dari suatu penelitian atau percobaan dan sebagainya.

7. Kamus

Kamus adalah buku acuan untuk menterjemahkan kata – kata dari bahasa yang satu ke bahasa yang lainnya.

(www.literasi.net)

2.3 Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ilustrasi merupakan sebuah gambar/foto untuk membantu memperjelas paparan, isi buku dan karangan. Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual, fungsi ilustrasi seiring perkembangannya tidak hanya sebagai pendukung cerita namun juga dapat menghiasi ruang kosong. (Adi Kusrianto, 2007: 2).

Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik, selain itu juga untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan (Supriyono, 2010: 51).

Ilustrasi yang dapat menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut.

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca
3. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan
4. Punya daya pakau (*eye-catcher*) yang kuat
5. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

2.3.1 Macam – macam teknik Ilustrasi

1. Ilustrasi dengan teknik *Woodcut*

Teknik pertama yang dikenal dengan nama woodcut alias membuat cukilan atau relief pada sebuah papan kayau kemudian dicap pada kertas atau kain.

2. Ilustrasi dengan *Computer Graphic*

Teknik yang menggunakan teknologi computer dengan program – program gambar berbasis vektor seperti CorelDRAW, Illustrator, Canvas, maupun FreeHand. Dengan cara hasil skets manual di-scan sehingga menghasilkan image bitmap, lalu selanjutnya di Trace untuk mengonversi dari format bitmap menjadi vektor.

3. Ilustrasi dengan teknik *Aquarelle*

Teknik aquarelle adalah teknik dengan menggunakan media cat air (aquarel) dengan sapuan warna yang tipis, sehingga hasil dari lukisan tersebut transparan.

4. Ilustrasi dengan teknik Plakat

Teknik plakat merupakan teknik yang juga menggunakan cat air, cat akrilik maupun cat minyak dengan sapuan warna yang tebal dan komposisi cat yang kental, sehingga hasil dari lukisan tersebut dapat memberi kesan yang colorfull.

5. Ilustrasi dengan teknik Pointilis

Teknik pointilis merupakan teknik yang menggunakan media seperti tinta dengan menggunakan titik-titik untuk menghasilkan lukisan yang menawan.

2.4 Elemen Desain

Menurut Rakhmat Supriyono dalam buku Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi (2010: 57), desain harus terdapat beberapa elemen desain di dalamnya

agar dapat menghasilkan komposisi desain yang harmonis, menarik, komunikatif, dan menyenangkan pembaca.

1. Garis (*line*)

Garis adalah elemen visual yang dapat dipakai dimana saja dengan tujuan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca. Garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda. Wujud garis sangat bervariasi, garis lurus menggambarkan kesan kaku dan formal, garis lengkung menggambarkan kesan lembut dan luwes, garis zigzag memberi kesan keras dan dinamis, garis tak beraturan memiliki kesan fleksibel dan tidak formal.

2. Bidang (*Shape*)

Segala bentuk yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya) dan bentuk-bentuk yang tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan formal, sedangkan bidang non-geometris memiliki kesan tidak formal, santai dan dinamis.

3. Warna (*Color*)

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca.

4. Gelap-terang (*value*)

Perbedaan nilai gelap-terang dalam desain grafis disebut *value*. Salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca adalah dengan menyusun unsur-unsur visual secara kontras gelap-terang.

5. Format

Besar-kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan secara cermat sehingga desain memiliki nilai kemudahan baca (*legibility*) yang tinggi.

2.5 Buku Ilustrasi

Buku bergambar adalah sebuah buku yang mengkolaborasikan elemen cerita dan ilustrasi. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat siswa untuk membaca (Stewing, 1980: 57).

Buku ilustrasi merupakan buku yang di dalamnya terdapat lukisan yang mendukung daya khayal dalam cerita. Di dalam buku ilustrasi terdapat banyak gabungan mulai dari isi buku yang berupa teks tulisan (kumpulan huruf-huruf) dengan ilustrasi (Jurnal Unikom: 6).

2.5.1 Jenis-Jenis Buku Ilustrasi

Ada beberapa jenis-jenis Buku Ilustrasi menurut jurnal Yohanes Jayadi yaitu:

1. Publishing Book

a. *Children's Books*

Children's Books adalah sebuah buku yang ditulis dan diterbitkan untuk anak-anak tetapi buku ini juga disukai dan dibaca oleh remaja dan dewasa.

Children's Books mempunyai dua jenis yaitu *Fiction* dan *Non-Fiction*.

b. *Quality non Fiction*

c. *General Fiction*

General Fiction adalah sebuah buku fiksi umum atau bisa disebut juga fiksi kontemporer. Meskipun fiksi ini juga merupakan misteri, fiksi ilmiah, romansa, atau sebuah fiksi yang selain fiksi genre yang berarti irisan kehidupan atau fiksi sastra yang cocok terutama untuk orang dewasa. *General Fiction* juga merupakan buku yang berfokus pada sebuah pengalaman sehari-hari dan konflik, dan membahas tentang masalah-masalah orang dewasa.

2. Publishing : Magazine & Newspaper

a. Magazine

b. Newspaper

2.6 Warna

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto dalam buku *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain* (2010: 11) warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut pigmen atau warna bahan.

Penerapan warna pada sebuah desain akan menimbulkan kesan dan perasaan tertentu. Dalam dunia desain grafis, warna menjadi hal yang sangat penting dan juga sangat berpengaruh terhadap sebuah karya desain.

Oleh karena itu, seorang desainer juga harus mengerti tentang kaitan-kaitan warna dalam desain grafis sebagai berikut :

1. *Color Wheel* (Roda Warna)

Teori dasar warna yang digambarkan dalam bentuk lingkaran (roda) atau yang biasa disebut dengan *Color Wheel* (roda warna) ini terdiri dari tiga warna dasar, yaitu merah, biru, dan kuning yang biasa disebut sebagai warna Primer. Kemudian pencampuran dari dua warna dasar ini melahirkan warna baru berupa warna sekunder. Selanjutnya warna primer yang dicampur dengan warna sekunder akan menghasilkan warna tersier. Warna-warna tersebut digambarkan dalam sebuah lingkaran warna yang lebih dikenal dengan sebutan *Color Wheel*. Adapun beberapa aturan dasar yang terkait dengan *Color Wheel* :

a. *Monochromatic color*

Merupakan perpaduan warna dari beberapa warna yang bersumber dari satu warna dengan nilai dan intensitas yang berbeda.

b. Warna Analog

Merupakan kombinasi dari warna – warna terdekat

c. Warna Pelengkap

Digunakan saat dimana beberapa desain membutuhkan sebuah nilai kontras yang cukup untuk menarik perhatian lebih dari pembaca visual. Misal: biru dan orange, merah dan hijau.

d. Warna Triad

Teori roda warna menjelaskan bagaimana warna-warna dasar mampu melahirkan berbagai warna baru disekitarnya. Terdapat sangat banyak sekali kombinasi warna selain dari warna-warna dasar untuk dapat membuat sebuah desain tampak unik dan berbeda.

2. Ruang pada Warna

Selain dapat mempengaruhi ruang dan bentuk, warna juga dapat mempengaruhi kesan yang disampaikan pada warna. Atau dapat juga disebut sebagai respon naluriah pada mata dalam menyikapi suatu kesan pada sebuah visual.

3. Kontras Warna

Kontras warna dapat dipengaruhi oleh warna-warna yang ada disekitarnya. Teorinya sangat sederhana : Kontras = Gelap VS Terang.

4. Psikologi Warna

Warna dapat memberikan kesan serta mewakili karakter dan perasaan-perasaan tertentu. Oleh sebab itu psikologi warna memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia desain. Dimana dapat membantu seorang desainer untuk memilih dan visual yang efektif, dan dapat membangun kesatuan rasa kepada pembaca visual.

5. Bidang Warna

Garis Outline pada sebuah bidang berfungsi sebagai pembatas warna agar tidak terlihat menyebar keselilingnya. Semakin tipis garis outline yang diberikan, maka semakin tersebar warna ke area luar bidang. Begitu pula sebaliknya.

6. Skema Warna

Skema warna adalah beberapa warna yang dikombinasikan sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan nuansa tertentu. Istilah skema warna ini biasanya digunakan dalam dunia desain interior.

2.7 Tipografi

Tipografi menurut buku *Manuale Typographic* adalah “*Tippraphy can defined a art of selected right type printing in accordance with specific purpose: of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum the reader's*”.

Pengertian di atas memberikan penjelasan bahwa tipografi adalah seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan khusus, sehingga menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Supriyono, 2010: 19). Tipografi bekerja sebagai ilmu atau strategi yang melibatkan metode kerja penataan *layout*, bentuk, ukuran, dan sifat yang semuanya memiliki tujuan tertentu. Berikut ini untuk mengenal pengetahuan klasifikasi huruf, antara lain sebagai berikut (Anggraini & Nathalia, 2014: 58):

1. Serif

Jenis huruf serif mempunyai kaki yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras oada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca (*readibility*) yang cukup tinggi. Huruf *Serif* dibagi lagi menjadi 4 jenis sebagai berikut:

a. Old Style

Huruf ini memiliki kaki dengan bentuk kurva yang menghubungkan dengan garis utama (*stroke*) huruf. Contoh dari huruf ini adalah *Caslon*, *Caxton*, *Garamond*, *Goudy*, *Palatino*, dan *Early Roman*.

b. Transitional

Kaitan antara garis utama (*stroke*) huruf yang dihubungkan dengan kurva atau lengkungan dan memiliki sudut pada kaki hurufnya. Contoh dari huruf ini adalah *Baskerville*, *Century*, *Tiffany*, dan *Times*.

c. Modern

Kaki huruf dan garis utama dibentuk dengan sudut-sudut. Contohnya adalah *Bodoni*.

d. Egyptian (Slab Serif)

Memiliki kaki yang lebih tebal. Seperti bentuk tiang-tiang yang kokoh pada bangunan mesir kuno. Contohnya adalah *Clarendon*, *Luballin*, dan *Memphis*.

2. Sans Serif

Sans Serif diartikan tanpa sirip, dan melambangkan kesederhanaan, lugas, “masa kini”, dan futuristic. Jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujungnya dan memiliki ketebalan yang sama.

3. Script

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Ada dua jenis tipe huruf *Script*, yaitu *FormalScript* dan *CasualScript*. Contoh *Formal Script* diaplikasikan

pada undangan pernikahan, sedangkan *Casual Script* lebih digunakan pada media yang bersifat santai.

4. Dekoratif

Huruf jeni sini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada ditambah hiasan dan ornament, atau garis-garis dekoratif. Huruf dekoratif ini hanya digunakan pada judul atau *heading*.

Penggunaan huruf dalam desain komunikasi visual disebut dengan desain tipografi. Dalam suatu karya desain, semua elemen yang ada saling berkaitan dengan tipografi. Tipografi sebagai salah satu elemen desain yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan.

J. Ben Lierman pada buku *Types of Typeface* (1967), ia mengatakan ada dua hal yang akan menentukan kesuksesan desain terkait dengan penggunaan tipografi, yaitu di antaranya sebagai berikut:

1. Legibility

Legibility adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter/huruf tanpa harus bersusah payah yang dapat dilihat dari kerumitan desain huruf dan penggunaan warna.

2. Readability

Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidaktepatan penggunaan spasi dapat mengurangi keudahan untuk membaca.

2.8 Layout

Pada dasarnya, layout merupakan hal terpenting dalam pembuatan buku. Tentu saja hal ini sangat mempengaruhi para pembaca untuk menikmati suatu buku yang sedang di baca. Rustan menjelaskan bahwa prinsip layout juga prinsip desain grafis yaitu urutan, penekanan, keseimbangan dan kesatuan (Rustan,2008:74).

(Olivia, 2011:22) menjelaskan jenis-jenis dari layout pada media cetak. Baik majalah, koran, tabloid maupun buku. Di antaranya ialah :

1. *Mondrian Layout*

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian,yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk *square*, *landscape*,*portrait*, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar atau *copy* yang saling berpadu sehingga membentuk komposisi.

2. *Multi Panel Layout*

Bentuk sebuah iklan yang dalam satu bidang penyajian di bagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama.

3. *Picture Window Layout*

Tata letak iklan dimana produk yang di iklankan di tampilkan secara *close up*. Bisa dalam bentuk produk itu sendiri atau bisa juga menggunakan model (*public figure*).

4. *Copy Heavy Layout*

Tata letak yang mengutamakan pada bentuk *copy writing* (naskah iklan) atau dengan kata lain komposisi layout-nya di dominasi oleh penyajian teks.

5. *Frame Layout*

Suatu tampilan iklan dimana border/bingkai/frame-nya membentuk suatu narasi.

6. *Shihlouette Layout*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi dimana hanya di tonjolkan pada bayangan saja.

7. *Type Specimen Layout*

Penataan iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan point size yang besar.

8. *Sircus Layout*

Penyajian iklan yang penataannya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi visual atau gambar dengan teks nya kadang tidak beraturan.

9. *Jumble Layout*

Penyajian iklan yang merupakan kebalikan dari sircus layout, yaitu penyusunan yang di tata secara teratur.

10. *Grid Layout*

Penataan sebuah iklan yang mengacu konsep grid, yaitu desain iklan tersebut seolah-olah bagian per-bagian (gambar atau teks) berada dalam skala grid.

11. *Bleed Layout*

Sajian iklan dimana sekeliling bidang menggunakan frame atau bingkai.

12. *Vertical Panel Layout*

Penataan yang menghadirkan garis pemisah secara vertical dan membagi layout iklan tersebut.

13. *Alphabet Inspired Layout*

Tata letak iklan yang menentukan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan di improvisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi.

14. *Angular Layout*

Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

15. *Informal Balance Layout*

Ketidak seimbangan dari perbandingan penampilan visual pada penataan suatu iklan.

2.8.1 Elemen Layout

Dalam bukunya yang berjudul *Layout : Dasar dan Penerapannya*, Rustan (2008: 23-72) mengatakan bahwa terdapat jenis-jenis elemen layout yakni:

1. Elemen Teks

Setiap artikel yang dibuat akan terdapat judul dan isi, teks lainnya yang terkandung di dalam layout adalah subjudul, spasi, caption, *header and footer*, catatan kaki, nomor halaman, *running head* dan *signature*.

2. Elemen Visual

Elemen visual terdiri dari elemen bukan teks yang terdapat dalam suatu layout. Visualisasi dapat diungkapkan dengan berbagai cara, salah satunya melalui foto dan artworks. Kekuatan visual dalam layout terletak pada fotografi. Fotografi dapat memberikan kesan “dapat dipercaya” oleh konsumen yang melihatnya.

3. *Invisible Element* (elemen tak terlihat)

Elemen yang tergolong dalam invisible element ini merupakan pondasi atau tiang dalam suatu layout, yang digunakan sebagai acuan penempatan elemen lainnya. Invisible element terdiri dari margin dan grid.

4. Komposisi

Komposisi merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam menghasilkan sebuah desain. Komposisi yang harmonis dapat diperoleh dengan prinsip komposisi yang meliputi:

a. Sequence

Disebut juga sebagai flow dalam sebuah layout. Dengan adanya sequence. Pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan dan dapat menangkap pesan dengan mudah.

b. Emphasis

Pemberian penekanan/kontras menjadi penting untuk menampilkan *point of interest*.

c. Balance

Pembagian berat merata pada suatu bidang layout.

d. Unity

Seluruh elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

2.9 Pengertian Desain

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Kemudian, kata “Desain” dapat digunakan sebagai kata benda maupun kata kerja. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, furniture, bangunan, dll. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dll. Sehingga bisa dibilang bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan di dalamnya, sehingga menjadikan suatu desain itu akan memiliki makna dan arti tersendiri (Atisah Sipahelut, 1991: 9).

Desain ialah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan. Desain lazim dibuat di atas kertas ataupun alas gambar lainnya misalnya, di

atas tanah tetapi sering pula cukup tergambarkan di dalam pikiran saja. Satu hal yang pasti ialah bahwa desain dihasilkan melalui berbagai pertimbangan dan perhitungan. Sehingga berdasarkan desain yang dituangkan diatas kertas atau alas gambar lain itu, orang lain dapat secara jelas menangkap maksudnya dan kemudian mengerjakan pembuatan benda yang dimaksud (Atisah Sipahelut, 1991: 9). Dari uraian diatas tersebut dapat disimpulkan :

1. Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran.
2. Desain yang dituangkan dalam wujud gambar merupakan pengalihan gagasan konkrit dari sang perancang kepada orang lain.
3. Setiap benda buatan mengungkapkan penampilan desain.

2.9.1 Prinsip Dasar Desain

Sebuah desain harus memenuhi beberapa prinsip desain agar menghasilkan sebuah desain yang menarik. Dalam buku Nirmana Dwimatra (Drs. Arfial Arsad Hakin, 1984) dijelaskan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya:

1. Keseimbangan

Terdapat dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Pertama merupakan keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata kekiri dan kekanan dari pusat. Kedua merupakan keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama disetiap sisi halamannya.

Simetris bisa menjadi kekuatan dan stabilitas publikasi, presentasi, dan situs website. Asimetris dapat menyiratkan kontras, berbagai gerakan, mengejutkan, dan lainnya.

2. Irama atau Ritme

Irama atau ritme adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur

3. Penekanan atau Fokus

Focus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi bagian utama.

4. Kesatuan

Kesatuan atau unity merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsure-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Dengan adanya kesatuan ini, elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperlukan focus yang dituju.

2.10 Teknik *Watercolor*

Watercolor atau disebut dengan cat air dapat menghasilkan gambar yang detail, tepat atau halus, atau kebalikannya, tebal, gambar objek – objek yang tegas dan cepat. Dengan cat air serupa dapat mengembangkan gaya dan ekspresi bebasnya (Philip, 2008: 6).

2.10.1 Macam-macam Teknik *Watercolor*

Ada berbagai cara untuk menerapkan cat air dan menciptakan berbagai efek, diantaranya (Masnuna, 2018: 71) :

1. Sapuan Biasa

Teknik paling dasar adalah sapuan. Teknik merupakan cara klasik untuk menerapkan cat ke bidang besar maupun kecil. Hal – hal yang harus dilakukan dan diperhatikan adalah cat yang digunakan harus sangat encer agar dapat mengalir dan menyebar di kertas. Selain itu kuas yang harus digunakan adalah kuas besar no. 10.

Hal pertama yang harus dilakukan adalah penuh kuas besar dengan cat yang encer. Mulai dari atas, buat sapuan datar dari kiri ke kanan. Saat diujung sapuan angkat kuas, lalu mulai lagi tepat dibawah sapuan pertama. Setelah itu lakukan berulang kali dengan teknik yang sama.

2. Sapuan Gradasi

Sapuan ini digunakan jika ingin warna sedikit demi sedikit menghilang. Teknik juga bisa diterapkan pada area yang kecil.

Cara melakukannya sama dengan teknik sapuan biasa. Bedanya, dengan menambahkan air pada kuas sedikit demi sedikit agar semakin kebawah warnanya semakin menghilang.

3. Sapuan Warna Gradasi

Sapuan ini dilakukan dengan cara perubahan warna secara bertingkat dari atas sampai kebawah. Teknik ini biasanya digunakan untuk menggambar langit.

Cara melakukannya sama dengan teknik sapuan biasa. Yang berbeda adalah saat satu warna sudah disapukan diatas kertas, maka tambahkan satu sapuan warna ke dua dengan lembut tepat dibawah warna yang pertama. Setelah itu, tambahkan

lagi warna ketiga dengan cara yang sama, sehingga semakin kebawah warnanya berubah. Dan pastikan cat yang digunakan harus tetap encer.

4. *Wet – On – wet*

Teknik memberikan cat basah di atas cat yang juga masih basah dapat menghasilkan warna yang indah. Teknik ini tidak bisa mengendalikan bauran warna yang terjadi.

5. *Wet – On – Dry*

Teknik basah pada kering ini digunakan untuk membentuk lukisan secara bertahap. Jika cat latar basah, warna akan menyatu dan jika cat latar kering, terpiannya akan terlihat dengan jelas.

6. Tepian Halus

Teknik yang menggunakan tepian yang halus dan bukan yang tegas. Cara melakukannya yang pertama adalah memberikan sapuan pertama dengan air saja baru dilanjutkan dengan cat. Lalu bisa dilakukan sebaliknya sapukan cat terlebih dahulu lalu timpa dengan air.

7. Kuas Kering

Teknik ini hanya menggunakan sedikit cat dan air di kuas. Saat disapukan, akan ada bagian yang terkena cat dan ada juga yang tidak. Jika permukaan kertas makin kasar, maka efek yang ditimbulkan makin dramatis.

8. Mencungkil

Dalam teknik yang dimaksud mencungkil adalah menghapus suatu area yang sudah dicat. Mencungkil digunakan untuk mengurangi kepekatan warna.

2.11 Kampanye

2.11.1 Pengertian Kampanye

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kampanye adalah gerakan atau tindakan serentak untuk melawan dan mengadakan aksi. Menurut Antar Venus (dalam jurnal Qadhafi, 2017) kampanye merupakan upaya yang dilakukan dalam kurun waktu tertentu untuk menciptakan sebuah perubahan dan memiliki dampak tertentu bagi kehidupan masyarakat.

2.11.2 Jenis Kampanye

Menurut tujuan dan kemana kampanye akan dilaksanakan, maka kampanye dibagi dalam 3 kategori sebagai berikut (Antar Venus, 2009:11) :

1. *Product Oriented Campaign*

Tujuan dari kampanye ini adalah untuk mendapatkan keuntungan finansial. Caranya dengan memperkenalkan suatu produk dan melipat gandakan penjualan, sehingga mendapatkan keuntungan yang diinginkan.

2. *Candidate Oriented Campaign*

Kampanye ini bersifat politik, biasanya tujuan dari kampanye ini agar seseorang dapat meraih kekuasaan politik setelah melakukannya.

3. *Ideologically atau Cause Oriented Campaign*

Kampanye ini mempunyai tujuan yang bersifat khusus yang mengharapkan adanya perubahan social, biasanya disebut dengan kampanye sosial. Kampanye social adalah kampanye yang ditujukan untuk menangani masalah-masalah sosial melalui adanya perubahan sikap dan perilaku masyarakat terkait.

2.11.3 Unsur – Unsur Yang Harus Diperhatikan Dalam Kampanye

Ada beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam kampanye diantaranya (Antar Venus, 2009: 23) :

1. *Intended Effect* : efek yang akan dicapai harus direncanakan dengan jelas
2. *Competing Communication* : kampanye akan menjadi efektif dengan memperhitungkan potensi gangguan kampanye yang bertolak belakang
3. *Communication Object* : objek kampanye biasanya akan dipusatkan pada satu hal saja, jika objek kampanyenya berbeda maka metode komunikasinya juga berbeda. Ketika objek sudah ditentukan pelaku kampanye harus menentukan apa yang harus ditonjolkan dan ditekankan dari objek tersebut.
4. *Target population & receiving group* : kelompok penerima adalah bagian dari populasi target. Kelompok penerima dan poplasi target dapat diklasifikasikan menurut sulit dan mudahnya untuk dijangkau oleh pesan kampanye. Mereka yang tidak membutuhkan pesan kampanye termasuk kelompok yang sulit dijangkau.
5. *Channel* : saluran yang digunakan dapat bermacam-macam tergantung karakteristik kelompok penerima dan jenis pesan kampanye. Media dapat

menjangkau hampir seluruh kelompok, namun jika tujuan kampanye adalah untuk mempengaruhi satu perilaku maka akan lebih baik dilakukan melalui intra pribadi.

6. *Message* : pesan dapat dibentuk sesuai dengan kelompok yang dituju. Pesan dibagi dalam tiga fungsi yakni menumbuhkan kesadaran. Mempengaruhi, serta meyakinkan penerima pesan bahwa tindakan yang mereka lakukan adalah benar.
7. *Communicator/sender* : komunikator dapat dipilih yang sesuai penerima pesannya, seperti orang yang ahli atau orang yang dipercaya khalayak. Pada intinya komunikator harus memiliki kredibilitas dimata penerima pesannya.
8. *Obtained effect* : efek kampanye meliputi efek kognitif (perhatian, peningkatan pengetahuan dan kesadaran), afektif (berhubungan dengan perasaan. Mood dan sikap), konatif (keputusan bertindak dan penerapan).

2.11.4 Daya Tarik Pesan (Message Appeal) Dalam Kampanye

Daya tarik (appeal) juga diperlukan dalam sebuah kampanye untuk merujuk pada unsur kreatif yang digunakan dalam pesan periklanan dan juga untuk menarik perhatian konsumen atau juga agar dapat mempengaruhi perasaan-perasaan mereka terhadap pesan atau produk terkait. Sebuah iklan/kampanye secara persuasif harus membuat khalayak sasaran menaruh minat yang dalam terhadap pesan tersebut sehingga memunculkan hasrat untuk mengambil sebuah tindakan (Rudy Haryanto, 2009: 560).

Iklan/kampanye harus memiliki daya tarik yang sesuai dengan motivasi dasar sasaran. Motivasi dasar ini adalah pemicu agar sasaran bertindak sesuai

dengna yang diharapkan oleh pemasar/ orang yang melakukan kampanye. Daya tarik periklanan mencakup :

1. Rasa takut dan cemas (*Fear & Anxiety*)

Daya tarik ini menggunakan rasa takut sebagai salah satu cara yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi sasaran. Ketakutan merupakan suatu emosi yang sangat kuat dan dapat mempengaruhi sasaran agar dapat melakukan tindakan yang diinginkan. Rasa takut ini akan membuat audience/konsumen menimbulkan ketidaknyamanan, sehingga mengubah perilaku.

2. Humor

Humor merupakan salah satu daya tarik emosional yang digunakan untuk menarik perhatian, memunculkan minat, dan membuat sasaran merasa dalam suatu suasana yang positif. Daya tarik ini diharapkan dapat mencapai berbagai tujuan komunikasi, misalnya dapat menarik perhatian, menimbulkan rasa senang (*liking*), dapat membimbing audience tentang pesan dan manfaat yang didapat dari iklan/kampanye tersebut, dapat mempengaruhi sikap, dan akhirnya dapat memunculkan sebuah tindakan perubahan oleh audience.

3. Seksualitas

Daya tarik seksual dapat menarik dan mempertahankan perhatian sasaran untuk waktu yang lebih lama. Iklan yang berisi daya tarik seksual akan efektif bila relevan dengan manfaat produk yang diiklankan. Isu seksual menimbulkan reaksi positif atau negatif, tergantung pada ketepatan atau relevansi seksualitas pesan periklanan tersebut. Dan bila daya tarik tersebut digunakan dengan benar

akan dapat menimbulkan perhatian, meningkatkan ingatan, dan menciptakan asosiasi yang menyenangkan tentang produk yang diiklankan.

4. Juru Bicara (*spokeperson*)

Daya tarik ini menggunakan seseorang yang menjadi panutan di bidangnya dan relevan dengan pesan iklan. Ia berperan sebagai juru bicara yang sangat dipercaya dan disukai untuk mendukung pesan/produk yang diiklankan tersebut.

Ditambah lagi jika seseorang tersebut memang dipercaya sudah mempunyai pengalaman yang sesuai dengan minat sasaran sehingga menarik untuk diceritakan.

5. Manfaat produk

Daya tarik ini hanya berfokus pada satu keunggulan saja. Manfaat produk pada pesan periklanan memberi argumen kepada konsumen potensial untuk membeli produk. Penyampaian pesan periklanan yang menggunakan daya tarik manfaat produk, biasanya sangat logis, sehingga membuat sasaran benar-benar memerhatikan dan mempertimbangkan argument-argumen yang disampaikan.

6. Perbandingan (*comparative*)

Karakteristik utama iklan komparatif adalah pernyataan, bahwa merek yang diiklankan lebih unggul dalam satu atau beberapa faktor-faktor penting yang menjadi pertimbangan dalam pembelian. Perbandingan dapat menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk mengkomunikasikan sejumlah besar informasi dengan cara yang jelas dan menarik.

2.12 Surabaya Eco School

Surabaya Eco School adalah program yang dibuat oleh sebuah organisasi bernama Tunas Hijau bersama dengan pemerintah kota Surabaya, sebagai upaya untuk memberikan sebuah edukasi yang sekaligus membuat sebuah perubahan yang terkait dengan lingkungan khususnya dalam permasalahan penggunaan plastik. Program ini sendiri sudah berjalan selama 9 tahun, dimulai sejak tahun 2011 dengan tema yang berbeda-beda pada tiap tahunnya. Program ini memang dijalankan di sekolah-sekolah yang ada di kota Surabaya khususnya SD dan SMP Negeri dan juga beberapa sekolah swasta. System kerja program ini seperti melakukan pelarangan penggunaan plastik di lingkungan sekolah, jadi semua warga sekolah dilarang menggunakan plastik atau kresek namun harus membawa tempat makan dan minum sendiri yang bisa digunakan berulang-ulang.

Selain itu, program ini juga memberikan workshop yang berisikan mengenai bahaya sampah plastik dan juga memberikan beberapa *challenge-challenge* yang diikuti semua perwakilan sekolah, nantinya setiap perwakilan tersebut harus mensosialisaikan dan menjalankannya di sekolah masing-masing. Program ini berjalan selama beberapa bulan dengan berbagai penilaian, jika skor atau nilai yang didapat tiap sekolah tersebut tinggi maka akan mendapatkan hadiah dan penghargaan dari pemerintah dan tunas hijau. Selain penghargaan untuk sekolah juga terdapat penghargaan untuk tiap individu yang benar-benar memberikan bukti nyata dengan melakukan penggunaan bebas dari plastik dan kresek.

Dari 363 SD dan SMP Negeri dan beberapa sekolah swasta yang ada di kota Surabaya, hanya sekitar 30-50 sekolah yang aktif dalam artian selalu mengikuti *challenge-challenge* yang diberikan. Media yang digunakan dalam penyampaianya adalah melalui workshop dan video-video yang terkait dengan plastik atau lingkungan.

Program Surabaya Eco School ini diadakan dengan tujuan untuk menyadarkan anak-anak lebih dini dengan pentingnya pengurangan penggunaan plastik dan menjaga lingkungan agar tetap bersih. Selain itu agar dapat membawa pengaruh terhadap lingkungan sekitar mengenai edukasi yang didapat dan bisa menerapkannya juga.

2.13 Plastik

2.13.1 Pengertian Plastik

Menurut buku Anonim, 2010 (dalam jurnal Nanda), plastik merupakan bahan yang memiliki derajat kekristalan lebih rendah dibanding serat. Plastik dapat dicetak sesuai dengan bentuk yang diinginkan dan dibutuhkan dengan menggunakan proses *injection molding* dan ekstrusi.

Plastik memiliki komponen – komponen, komponen utama plastik adalah monomer. Monomer – monomer inilah yang nantinya akan digabung menjadi satu dan membentuk sebuah rantai yang sangat panjang yang disebut Polimer. Bila rantai tersebut dikelompokkan bersama dalam satu pola yang acak menyerupai tumpukan jerami, maka akan menjadi amorf. Dan jika teratur hampir sejajar disebut kristalin dengan sifat yang lebih keras dan tegar.

Plastik merupakan produk polimer sintetis yang terbuat dari bahan-bahan petro kimia yang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui. Penggunaan plastik sebagai bahan pengemas produk memang memiliki beberapa keunggulan, harganya yang murah serta kemudahannya dalam proses pembuatan dan aplikasinya. Plastik sintetis memiliki ketahanan fisiko kimia yang terlalu kuat sehingga plastik sangat susah untuk terdegradasi secara alami dan menimbulkan permasalahan dalam penanganan limbahnya.

Selain memiliki beberapa kelebihan, plastik juga memiliki kelemahan yakni tidak tahan panas, dapat mencemari produk sehingga mengandung resiko kesehatan dan keamanan, dan plastik juga tidak dapat didaur ulang secara cepat dan alami (*non-biodegradable*).

2.13.2 Jenis – Jenis Plastik

Menurut ibu Enny selaku Kepala Bidang Pemeliharaan Lingkungan di Dinas Lingkungan Hidup Kota Surabaya, terdapat 2 jenis plastik sebagai berikut :

1. Plastik Anorganik

Plastik yang terbuat dari bahan-bahan kimia yang tidak aman bagi kesehatan jika terkena makanan dan minuman, selain itu sukar terurai oleh lingkungan.

2. Plastik Organik

Plastik yang terbuat dari bahan-bahan alam yang aman bagi kesehatan jika terkena makanan dan minuman, selain itu bahannya mudah terurai oleh lingkungan.

2.13.3 Jenis-Jenis dan Kode Bahan Plastik

Plastik terbuat dari bahan-bahan yang bermacam-macam dan tidak semuanya baik digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Kode – kode bahan plastik sebagai berikut (jurnal Nurhenu Karuniastuti) :

1. PET — *Polyethylene Terephthalate*

Mayoritas bahan plastik PET di dunia untuk serat sintetis (sekitar 60 %), dalam pertekstilan PET biasa disebut dengan polyester (bahan dasar botol kemasan 30%). Botol Jenis PET/PETE ini direkomendasikan hanya sekali pakai. Bila terlalu sering dipakai, apalagi digunakan untuk menyimpan air hangat apalagi panas, akan mengakibatkan lapisan polimer pada botol tersebut akan meleleh dan mengeluarkan zat karsinogenik (dapat menyebabkan kanker).

Jenis PET ini biasa dipakai untuk botol plastik yang jernih/ transparan/ tembus pandang seperti botol air mineral, botol jus, dan hampir semua botol minuman lainnya. Biasanya, pada bagian bawah kemasan botol plastik, tertera logo daur ulang dengan angka 1 di tengahnya dan tulisan PETE atau PET (polyethylene terephthalate) di bawah segitiga.

2. HDPE — *High Density Polyethylene*

HDPE merupakan salah satu bahan plastik yang aman untuk digunakan karena memiliki kemampuan untuk mencegah reaksi kimia antara kemasan plastik berbahan HDPE dengan makanan/minuman yang dikemasnya. Selain itu HDPE

juga memiliki sifat bahan yang lebih kuat, keras, buram dan lebih tahan terhadap suhu tinggi jika dibandingkan dengan plastik dengan kode PET. Meskipun plastik dengan bahan HDPE aman untuk digunakan, sebaiknya tidak menggunakan secara terus menerus karena walaupun cukup aman tetapi wadah plastik berbahan HDPE akan melepaskan senyawa antimoni trioksida secara terus menerus.

Jenis ini biasanya dipakai untuk botol susu yang berwarna putih susu, tupperware, galon air minum, kursi lipat, dan lain-lain. Umumnya, pada bagian bawah kemasan botol plastik, tertera logo daur ulang dengan angka 2 di tengahnya, serta tulisan HDPE (high density polyethylene) di bawah segitiga.

3. *V - Polyvinyl Chloride*

Bahan ini lebih tahan terhadap bahan senyawa kimia, minyak, dll. PVC mengandung DEHA yang dapat bereaksi dengan makanan yang dikemas. Reaksi yang terjadi antara PVC dengan makanan yang dikemas dengan plastik ini berpotensi berbahaya untuk ginjal, hati dan penurunan berat badan. Jenis plastik PVC ini jika dibakar dapat mengeluarkan racun.

Jenis ini biasa ditemukan pada plastik pembungkus (cling wrap), dan botol-botol, pipa, konstruksi bangunan. Terdapat logo daur ulang (terkadang berwarna merah) dengan angka 3 di tengahnya, serta tulisan V — V itu berarti PVC (polyvinyl chloride), yaitu jenis plastik yang paling sulit didaur ulang.

4. LDPE - *Low Density Polyethylene*

Sifat jenis plastik LDPE ini adalah kuat, agak tembus cahaya, fleksibel dan permukaan agak berlemak. Plastik ini dapat didaur ulang, baik untuk barang-barang yang memerlukan fleksibilitas tetapi kuat, dan memiliki resistensi yang baik terhadap reaksi kimia. Barang atau kemasan yang menggunakan bahan LDPE ini sulit dihancurkan, tetapi tetap baik untuk tempat makanan atau minuman karena sulit bereaksi secara kimiawi dengan makanan atau minuman yang dikemas dengan bahan ini.

Biasanya plastik jenis ini digunakan untuk tempat makanan, plastik kemasan, botol yang lunak. Terdapat logo daur ulang dengan angka 4 di tengahnya, serta tulisan LDPE di barang atau kemasan tersebut.

5. PP - *Polypropylene*

Jenis PP ini memiliki karakteristik yaitu botol transparan yang tidak jernih atau berawan. Polipropilen lebih kuat dan ringan dengan daya tembus uap yang rendah, ketahanan yang baik terhadap lemak dan stabil terhadap suhu tinggi. Jenis ini memiliki titik leleh 165°C.

Jenis ini biasanya dipakai untuk tempat menyimpan makanan, botol minum dan terpenting botol minum untuk bayi, kantong plastik, film, automotif, mainan mobil-mobilan, ember. Barang berbahan plastik yang menggunakan jenis ini akan terdapat logo daur ulang dengan kode angka 5 untuk menyimpan kemasan berbagai makanan dan minuman.

6. PS - *Polystyrene*

Polystyrene merupakan polimer aromatik yang dapat mengeluarkan bahan styrene ke dalam makanan ketika makanan tersebut bersentuhan, jenis ini harus dihindari karena tidak baik bagi kesehatan. Jenis ini memiliki titik leleh 95°C.

PS ini biasa dipakai sebagai bahan tempat makan styrofoam, tempat CD, karton tempat telur, dan lain-lain. Terdapat logo daur ulang dengan angka 6 ditengahnya serta tulisan PS.

7. *OTHER*

Bahan dengan tulisan Other berarti bisa menggunakan bahan SAN - *styrene acrylonitrile*, ABS - *acrylonitrile butadiene styrene*, PC - *polycarbonate*, Nylon. Dan jika terdapat PC - *polycarbonate*, dapat mengeluarkan bahan utamanya yaitu Bisphenol-A ke dalam makanan dan minuman. Bahan ini sangat dianjurkan untuk tidak dipergunakan sebagai tempat makanan atau minuman, karena sangat berbahaya bagi kesehatan. Sedangkan bahan SAN dan ABS merupakan salah satu bahan plastik yang sangat baik untuk digunakan, karena memiliki resistensi yang tinggi terhadap reaksi kimia dan suhu, kekuatan, kekakuan, dan tingkat kekerasan yang telah ditingkatkan.

PC dapat ditemukan pada botol susu bayi, botol minum olahraga, suku cadang mobil, alat-alat rumah tangga, komputer, alat-alat elektronik, dan plastik kemasan. SAN terdapat pada mangkuk mixer, pembungkus termos, piring, alat makan, penyaring kopi, dan sikat gigi, sedangkan ABS biasanya digunakan

sebagai bahan mainan lego dan pipa. Akan terdapat logo daur ulang dengan angka 7 ditengahnya, serta tulisan OTHER.

Dalam penggunaan plastik, harus diperhatikan plastik dengan kode 1, 3, 6, dan 7 (khususnya polycarbonate). Plastik dengan kode-kode tersebut memiliki bahaya secara kimiawi sehingga tidak direkomendasi untuk digunakan. Ini tidak berarti bahwa plastik dengan kode yang lain secara utuh aman, namun perlu dipelajari lebih jauh lagi. Jika harus menggunakan plastik, akan lebih aman bila menggunakan plastik dengan kode 2, 4, 5, dan 7 (kecuali polycarbonate) bila memungkinkan atau kode 7 yang terbuat dari SAN dan ABS.

2.13.4 Cara Pengolahan Limbah Plastik

Plastik termasuk dalam sampah anorganik dimana sampah plastik tersebut jika sudah tidak digunakan dan dibuang maka plastik tersebut tidak dapat terdegradasi secara alami, karena bahan yang terkandung didalam plastik merupakan bahan-bahan kimia yang butuh waktu lama untuk dapat membaaur dengan lingkungan. Salah satu cara untuk mengatasi limbah plastik adalah dengan cara melakukan daur ulang agar menjadi barang bermanfaat kembali.

Cara daur ulang plastik terdapat 3 langkah sebagai berikut :

1. Pemisahan Limbah

Langkah pertama dengan melakukan pemisahan plastik dari kotoran, zat kimia, limbah *organic* dan lain-lain, lalu plastik dipisahkan berdasarkan jenisnya.

2. Pencucian sampah plastik

Langkah yang kedua adalah dengan cara mencuci plastik agar bahan-bahan kimia yang menempel di plastik akan hilang.

3. Pemotongan plastik

Langkah ketiga dengan melakukan pemotongan dengan tujuan agar lebih mempermudah.

4. Pembentukan plastik menjadi barang

Langkah yang terakhir adalah dengan membentuk kembali plastik-plastik yang sudah diolah sesuai dengan barang yang akan dibuat.

Beberapa barang yang mudah dibuat dari bahan daur ulang plastik adalah sebagai berikut (www.thegorbalsla.com) :

1. Pot bunga
2. Tempat pensil
3. Tempat lampu
4. Tempat tisu
5. Dompet, dan lain lain

2.14 Anak Usia 6-12 tahun

Selain itu adanya perkembangan sosial yang ditandai dengan keinginan sendiri dan alam khayalnya, yaitu kehidupan fantasinya akan berkembang dengan sehat. Pada masa ini anak sudah mampu menyesuaikan diri pada lingkungannya. Anak pada masa usia 6-12 tahun ini memiliki peningkatan kemampuan untuk berfikir

rasional dan gemar belajar. Pada masa ini anak lebih menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah-kisah petualangan dan dimana ia dapat membaca tentang tokoh pahlawan sebagai tokoh identifikasi diri. Dan yang penting ingin selalu memiliki akhir cerita yang bahagia (Hurlock, 1980:162).

2.14.1 Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Psiko-Fisik Anak

Ada beberapa karakteristik pertumbuhan dan perkembangan psiko-fisik anak menurut Kartini Kartono (dalam jurnal Mochammad Rahadian,2016) yaitu :

- a. Umur 1 – 6 tahun : moral anak sudah berkembang, aktivitas mulai aktif, permainan bersifat individu, sudah mengerti ruang dan waktu, bersifat spontan dan ingin tahu, warna dapat mempengaruhi anak, suka mendengarkan dongeng.
- b. Umur 6 – 8 tahun : koordinasi psiko motorik semakin berkembang, permainan sifatnya berkelompok, tidak terlalu tergantung pada orang tua, sosialisai dengan lingkungan luar lebih dalam, menyadari lingkungan sekitar, bentuk lebih berpengaruh daripada warna, rasa tanggung jawab mulai tumbuh.
- c. Umur 8 – 12 tahun : koordinasi psiko motorik semakin baik, permainan berkelompok, teratur, dan disiplin, kegiatan bermain merupakan kegiatan setelah belajar, menunjukkan minat pada hal-hal tertentu, sifat ingin tahu, coba-coba, menyelidiki, aktif, serta dapat memahami peraturan.

2.14.2 Anak Usia Sekolah

1. Pengertian Anak Usia Sekolah

Menurut Gunarsa (2008: 98) (dalam jurnal Mochammad Rahadian,2016) anak sekolah dasar adalah anak usia 6-12 tahun atau yang disebut masa usia

sekolah, fisiknya lebih kuat, memiliki sifat individual serta aktif dan tidak terlalu bergantung pada orang tua. Usia sekolah merupakan masa anak untuk memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan pengalaman untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa di masa mendatang dan memperoleh keterampilan tertentu.

2. Ciri-ciri Anak Sekolah Dasar

Menurut Hurlock (2010: 146) (dalam jurnal Mochammad Rahadian,2016), orang tua, pendidik, dan ahli psikologis memberikan berbagai pelabelan kepada periode ini dan label-label itu mencerminkan ciri-ciri penting dari periode anak usia sekolah, yaitu sebagai berikut:

a. Masa Yang Menyulitkan

Suatu masa dimana anak tidak mau lagi menuruti perintah dan dimana ia lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya daripada oleh orang tua dan anggota keluarga lainnya.

b. Masa Anak Tidak Rapi

Suatu masa dimana anak cenderung tidak memperdulikan dan ceroboh dalam penampilan, dan kamarnya sangat berantakan. Sekalipun ada peraturan keluarga yang ketat mengenai kerapihan dan perawatan barang-barangnya, hanya beberapa saja yang dapat ditaati, kecuali kalau orang tua mengharuskan dengan hukuman.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini yang akan dibahas terfokuskan pada metode yang akan digunakan dalam pembuatan karya, hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendalam yang dapat mendukung *Perancang Buku Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 tahun*.

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, seperti wawancara, observasi dan dokumentasi. Pengumpulan data di dapat melalui wawancara mengetahui secara langsung informasi yang benar dan akurat kepada sebuah organisasi Tunas Hijau. Observasi dilakukan langsung terhadap objek penelitian. Dokumentasi adalah salah satu pengumpulan data yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek tersebut.

Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data yang akan dianalisis bersifat induktif dan kualitatif yang berdasarkan fakta di lapangan serta akan dijadikan sebuah hipotesis atau teori yang dapat mendukung penelitian ini (Sugiyono, 2009:15). Dengan kualitatif yang dipilih sebagai metode pendekatan, diharapkan data yang diperoleh akurat, terperinci secara jelas, dan dapat melanjutkan dari *Perancang Buku Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 tahun*.

3.2 Objek Penelitian

Pada permasalahan yang diteliti merupakan objek penelitian. Menurut Sugiyono(2009) objek penelitian adalah objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek penelitian ini adalah Surabaya Eco School, melalui pembuatan *Perancang Buku Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 tahun.*

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Adapun yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2010:107).

Dengan bertujuan untuk mendapatkan data yang sesuai dan tepat maka diperlukannya informan yang memiliki kesesuaian dengan kebutuhan data. Penelitian ini bertujuan untuk lebih mengetahui surabaya *eco school* dari awal hingga akhir. Maka darinya diperlukan subjek yang memenuhi parameter yang dapat menceritakan, sehingga sesuai runtutan data yang berhubungan dengan perihal diatas. Dari ketentuan diatas, maka subjek yang dianggap memenuhi karakteristik diatas adalah sebagai berikut :

- a. Tunas Hijau, yang menjadi selaku sumber utama dalam pengerjaan proses pelaksanaan surabaya eco school dari tahap awal hingga akhir.
- b. *Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Surabaya*, merupakan lembaga dengan tugas pokok dan fungsi melaksanakan pengendalian dan

pengawasan lingkungan, penanggulangan dampak lingkungan dan pemulihan dampak lingkungan.

- c. Beberapa sekolah di surabaya yang tergabung dalam surabaya eco school.

3.4 Lokasi Penelitian

Penelitian proses surabaya eco school dari tahap awal sampai akhir ini dilakukan pada kantor tunas hijau yang beralamat Perumahan Pantai Mentari Blok P42-P-43, Kelurahan Kenjeran, Kecamatan Bulak, Kota Surabaya dan juga beberapa sekolah yaitu SDN 1 Panjang Jiwo, SDN Rungkut Menanggal I dan SDN Semolowaru IV Surabaya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Observasi atau pengamatan, merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian mengenai masalah dan fenomena yang diteliti. Teknik digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2017: 203). Dengan melakukan pengamatan yang turun langsung ke lapangan untuk mencari dan mencatat hasil observasi yang sudah dimiliki dari beberapa narasumber sehingga dapat menjadi acuan pembuatan analisis data dan perancangan karya dengan baik.

Dalam penelitian ini tempat yang dituju untuk melakukan observasi adalah organisasi Tunas Hijau, SDN 1 Panjang Jiwo, SDN Rungkut Menanggal I dan SDN

Semolowaru IV Surabaya dimana sekolah sekolah tersebut yang sedang menerapkan Surabaya Eco School.

3.5.2 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data bagi peneliti untuk melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono, 2017:194). Wawancara adalah suatu proses komunikasi interaksional antar dua orang, dan salah satu diantaranya memiliki tujuan tertentu yang telah ditentukan sebelumnya, dan dilakukan dengan melibatkan pemberian dan menjawab pertanyaan.

Dalam penelitian ini, pihak yang akan berinteraksi langsung untuk diwawancara adalah Ketua Organisasi Tunas Hijau untuk mendapatkan data mengenai semua informasi tentang program Surabaya Eco School, Guru dan murid sekolah dasar untuk mengetahui bagaimana karakter dan bagaimana program tersebut dijalankan di sekolah, serta Dinas Lingkungan Hidup Kota Surabaya untuk mendapatkan data mengenai perkembangan lingkungan yang ada di Surabaya.

3.5.3 Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi diartikan sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis/gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumen merupakan fakta dan data tersimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi. Dokumentasi nantinya akan didapatkan riset lapangan di Tunas Hijau dan juga Sekolah Dasar

yang terkait, berupa data dan catatan tertulis mengenai Surabaya Eco School. Selain itu juga data tertulis di dapat dari studi literature.

3.5.4 Studi Literatur

Dalam metode ini dilakukan pengambilan data yang bersifat teori yang kemudian digunakan sebagai literatur guna mendukung penelitian. Data ini diperoleh dari buku – buku sumber yang dapat dijadikan acuan yang ada kaitanya dengan masalah yang akan diteliti.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009 : 88). Oleh karena itu, dalam analisis data penelitian lebih disesuaikan dengan tujuan penelitian agar keputusan yang diambil tepat.

3.6.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah bentuk dari pengelompokan data sehingga menjadi sebuah kesimpulan dan dapat diverifikasi dengan baik. Data yang telah diambil di lapangan akan ditulis dalam bentuk laporan-laporan yang terperinci, dan yang terfokuskan pada rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang *Perancang Buku*

Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 tahun..

3.6.2 Penyajian data

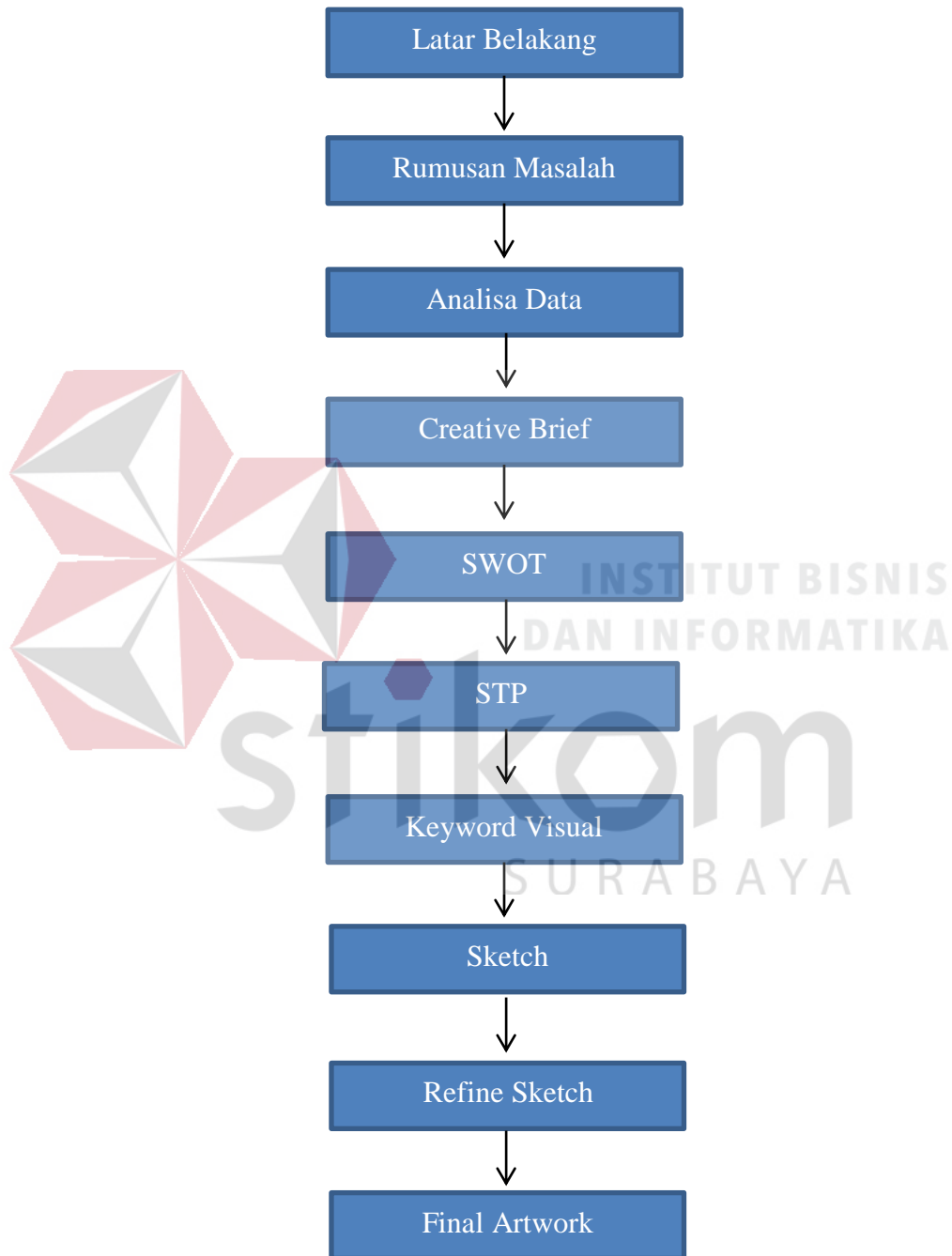
Dari reduksi data maka selanjutnya data yang sudah diperoleh dari sumber peneliti lalu dikumpulkan dan digunakan oleh peneliti yang berkaitan dengan perancangan *Perancang Buku Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 tahun.*

3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Dalam suatu penarikan kesimpulan maka peneliti dengan mengambil kesimpulan dari reduksi data mengenai *Buku Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor*, dan akan dipakai sebagai media informasi yang akan mendapatkan *keywords*, yaitu *Perancang Buku Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 tahun.*

3. 7 Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Bagan 3. 1 Metode Perancangan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2019

BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab IV ini peneliti memfokuskan kepada semua hasil penelitian, metode yang digunakan dalam perancangan karya, serta teknik pengolahannya dalam Perancangan Buku Ilustrasi Dengan Teknik *Watercolor* Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 Tahun.

4.1 Hasil dan Analisis Data

Analisis merupakan proses pencarian dan pengolahan dari data yang didapat melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pembahasan pada bab ini difokuskan dengan hasil pengumpulan data yang akan digunakan dalam Perancangan Buku Ilustrasi Dengan Teknik *Watercolor* Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 Tahun.

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti dilakukan di Organisasi Tunas Hijau dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai program Surabaya Eco School. Dalam hasil observasi di organisasi tersebut didapatkan bahwa program tersebut dilakukan dengan memberikan contoh-contoh kepada anak-anak sekolah apa yang harus dilakukan untuk mengurangi penggunaan plastik, sehingga dapat membuat perubahan yang signifikan.

Selain Tunas Hijau, peneliti juga melakukan observasi di beberapa sekolah terkait yang sudah menjalankan program Surabaya Eco School, yaitu SDN 1

Panjangjiwo, SDN Semolowaru IV dan SDN Rungkut Menanggal I. Dari hasil observasi yang didapatkan bahwa sekolah-sekolah tersebut sudah melaksanakan program ini dengan cukup baik, media yang digunakan dalam memberikan edukasi hanya melalui workshop dan penerapan melalui tindakan-tindakan. Untuk media edukasi melalui buku mengenai plastik sendiri belum tersedia.

4.1.2 Hasil Wawancara

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data bagi peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai Surabaya Eco School.

1. Organisasi Tunas Hijau



Gambar 4. 1 Kegiatan wawancara yang dilakukan dengan Organisasi Tunas Hijau

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Zamroni selaku ketua Organisasi Tunas Hijau dan beberapa anggotanya yaitu mbak Nunis dan mas Richi.

Wawancara dilakukan pada tanggal 8 Maret 2019 di sebuah cafe. Data yang diperoleh menjelaskan bahwa program Surabaya Eco School ini dibuat oleh organisasi Tunas Hijau yang sudah dijalankan sejak tahun 2011 dan sudah bekerja sama dengan pemerintah kota Surabaya. Program ini dibuat karena permasalahan sampah plastik yang ada di Surabaya semakin tidak bisa dikendalikan, disamping itu melihat potensi kota Surabaya sebagai kota adiwiyata yang memiliki lingkungan yang bersih dan terjaga. Faktor-faktor tersebutlah yang mendorong adanya program Surabaya Eco School ini.

Surabaya Eco School ini diterapkan di seluruh Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri yang ada di kota Surabaya, dan juga beberapa sekolah swasta. Program ini dilakukan tiap tahun dengan mengangkat tema yang berbeda-beda pada setiap tahunnya. Pada dasarnya program ini mengutamakan pengurangan penggunaan plastik sekali pakai di lingkungan sekolah, dengan adanya penerapan pelarangan penggunaan plastik, seluruh warga sekolah dihimbau untuk membawa *tumbler* dan tempat makan dari rumah. Selain program utama tersebut, Surabaya Eco School juga diikuti program lain seperti *Ecopreneur*, lomba yel-yel lingkungan, dan lain-lain.

Program Surabaya Eco School diawali dengan memberikan edukasi melalui workshop yang diikuti seluruh perwakilan setiap sekolah SD dan SMP Negeri yang ada di kota Surabaya. Setelah itu setiap perwakilan sekolah-sekolah tersebut diminta untuk memantau akun Instagram milik Tunas Hijau, yang nantinya akan di posting *challenge-challenge* yang harus diikuti dan dilakukan tiap sekolah. Dan pada saat akhir program yaitu pada tiap akhir tahun akan selalu diadakan pemberian

penghargaan bagi sekolah dan individu yang berhasil melaksanakan *challenge-challenge* tersebut. Berjalannya program ini nantinya semua tergantung dengan perwakilan-perwakilan sekolah tersebut bagaimana menanggapi penyampaian materi dari Tunas Hijau dan melaksanakan program Surabaya Eco School yang dijalankan secara efektif atau tidak. Namun nantinya pada tiap bulan pihak Tunas Hijau akan selalu mendatangi satu per satu seluruh sekolah untuk memantau program tersebut. Selama ini media yang digunakan dalam program ini hanya melalui workshop kepada siswa-siswa dan penayangan video, program ini lebih terfokus pada aksi nyata seperti *challenge-challenge* yang diberikan.

Sejauh ini program ini memiliki dampak perubahan yang cukup baik, dengan pembiasaan pelarangan siswa menggunakan plastik sekali pakai di sekolah ini sudah menumbuhkan perubahan kebiasaan juga di lingkungan lainnya seperti di rumah. Bagi Tunas Hijau program ini sangat penting dan perlu untuk dilakukan karena ini menyangkut bagaimana alam dan kehidupan kita nanti seterusnya. Perubahan harus dilakukan sejak dini, meskipun perubahan sekecil apapun yang dilakukan sangat berpengaruh nantinya. Mengurangi plastik bukan berarti menutup perusahaan yang memproduksi plastik, namun itu juga tergantung dari perilaku konsumtif masyarakat itu sendiri, karena jika konsumen tidak meminta dan membutuhkan secara terus menerus perusahaan juga tidak akan mengeluarkan produk plastik sekali pakai secara terus menerus juga. Dengan mengurangi penggunaan plastik sekali pakai sedikit demi sedikit sudah sangat berpengaruh. Perubahan juga diikuti dengan kesadaran dari setiap masing-masing individu,

namun jika tidak ada satupun yang sadar akan hal itu maka tidak akan ada individu yang saling menyadarkan.

2. Dinas Lingkungan Hidup Kota Surabaya



Gambar 4. 2 Kegiatan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Enny

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Wawancara dilakukan dengan Ibu Enny selaku kepala bidang pemeliharaan lingkungan di Dinas Lingkungan Hidup kota Surabaya. Wawancara dilakukan pada tanggal 14 Maret 2019 di Dinas Lingkungan Hidup kota Surabaya. Data yang diperoleh menjelaskan bahwa pada dasarnya plastik memiliki dua jenis yaitu plastik Organik dan plastik Anorganik. Plastik Organik adalah plastik yang terbuat dari bahan-bahan alam yang aman bagi kesehatan jika terkena makanan dan minuman, selain itu bahannya mudah terurai oleh lingkungan. Sedangkan plastik Anorganik adalah plastik yang terbuat dari bahan-bahan kimia yang tidak aman bagi kesehatan jika terkena makanan dan minuman, selain itu sukar terurai oleh lingkungan. Namun saat ini plastik yang masih beredar adalah plastik Anorganik.

Penggunaan plastik sangat berpengaruh pada lingkungan dan juga kesehatan. Limbah plastik yang dibuang ke laut dan sungai akan merusak biota laut, bahan kimia yang larut ke dalam air tersebut tidak dapat terdegradasi secara baik dengan lingkungan dan tidak akan dapat menyatu, maka akan memunculkan *micropalstic*. *Micropalstic* inilah yang akan meracuni biota laut, jika *micropalstic* ini termakan oleh ikan-ikan yang ada disana, maka secara tidak langsung ikan tersebut sudah teracuni. Disamping itu, ikan yang kita makan bisa jadi akan teracuni jika tidak dibersihkan dengan benar, karena *micropalstic* juga pasti akan ikut masuk kedalam tubuh kita dan menyebabkan penyakit.

Untuk saat ini plastik jenis Organik memang belum digunakan dan diedarkan di pasaran, namun sebenarnya ada perusahaan yang mencoba membuat plastik Organik, bahan yang digunakan terbuat dari tepung singkong. Sehingga plastik ini aman untuk lingkungan dan juga kesehatan. Inovasi plastik seperti inilah yang sangat dibutuhkan, karena plastik tidak bisa sepenuhnya langsung digantikan, harus ada pengganti atau solusi yang tepat. Namun bukan berarti penggunaan plastik tidak dikurangi, pengurangan plastik tetap harus dilakukan. Dengan melakukan perubahan kecil seperti membawa kantong sendiri saat belanja, tidak menggunakan sedotan, membawa *tumbler* dan tempat makan sendiri, perubahan kecil inilah yang akan berpengaruh untuk perubahan besar nantinya.

Sejauh ini upaya yang sudah dilakukan pemerintah kota Surabaya untuk mengurangi penggunaan plastik adalah dengan dibuatnya program-program lingkungan yang bertujuan mengajak masyarakat Surabaya mengurangi penggunaan plastik serta menjaga kebersihan lingkungan. Program-program

tersebut diantaranya yaitu tidak memberlakukan penggunaan kantong plastik sekali pakai di retail-retail kecil maupun besar yang ada di kota Surabaya, memberikan edukasi sejak dini dikalangan anak sekolah maupun mahasiswa melalui adanya program sekolah Adiwiyata, Eco Campus dan Eco Pesantren, lalu pada tahun lalu baru dikeluarkannya armada Bus Suroboyo yang pembayarannya menggunakan botol-botol plastik. Semua program tersebut murni dibuat dan dikelola oleh pemerintah kota Surabaya.

3. SDN Rungkut Menanggal I Surabaya



Gambar 4. 3 Kegiatan wawancara yang dilakukan dengan siswi-siswi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Wawancara dilakukan dengan guru dan murid di SDN Rungkut Menanggal I Surabaya. Data yang diperoleh dari Bapak Arif selaku guru sekaligus Pembina program Surabaya Eco School di sekolah tersebut, bahwa program ini sudah mereka jalankan sejak tahun 2011 namun keaktifannya baru 2 tahun terakhir ini. Pada tahun 2018 sekolah tersebut mendapat penghargaan dari Tunas Hijau dan pemerintah sebagai sekolah bebas sampah plastik (*zero waste*). Inilah yang menjadi motivasi sekolah untuk lebih baik lagi dalam menjaga lingkungan sekolah maupun

sekitar. Untuk membuat para siswa menjadikannya sebagai kebiasaan dan perubahan yang baik, di sekolah juga sudah dibiasakan setiap pagi sebelum masuk melakukan kerja bakti membersihkan lingkungan dan yang paling penting melarang menggunakan plastik sekali pakai dengan membawa *tumbler* sendiri.

Menurut beberapa siswi yaitu Nabilah, Tiara dan Nadia, adanya program Surabaya Eco School di sekolah membuat mereka memiliki kebiasaan tidak menggunakan plastik dan juga membawa *tumbler* dan tempat makan sendiri. Mereka juga dibiasakan untuk memilah sampah yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu juga menambah pengetahuan mereka mengenai bagaimana merawat lingkungan dengan baik dan benar. Namun pengetahuan plastik belum sepenuhnya diketahui, hanya sekedar mengetahui bahwa plastik dilarang dan sukar untuk terurai oleh lingkungan. Dan belum ada buku yang sepenuhnya memberikan edukasi mengenai plastik dan bahaya-bahayanya.

4. SDN Semolowaru IV Surabaya



Gambar 4. 4 Kegiatan wawancara yang dilakukan dengan guru, siswa dan siswi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh guru dan murid di SDN Semolowaru IV Surabaya, bahwa sekolah tersebut sudah menjalankan program Surabaya Eco School dengan cukup efektif. Pembiasaan pengurangan penggunaan plastik juga sudah dilakukan dengan baik. Selain itu kegiatan seperti membersihkan lingkungan sekolah, mendaur ulang sampah plastik menjadi barang yang berguna sudah dilakukan dengan baik. Namun kurangnya media edukasi berbentuk buku masih dirasa kurang, karena mereka hanya membaca buku tentang lingkungan saat workshop diluar sekolah saja, selain itu lebih banyak tulisan dibanding gambar sehingga anak-anak tidak begitu tertarik. Edukasi mengenai lingkungan di sekolah dasar ini lebih ditekankan pada tindakan-tindakan yang harus dilakukan daripada melalui media lainnya.

5. SDN Panjang Jiwo I Surabaya

Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa di sekolah dasar tersebut, menjelaskan bahwa program Surabaya Eco School memang sudah dijalankan namun belum secara efektif. Pembiasaan pengurangan penggunaan plastik di lingkungan sekolah memang sudah diterapkan, namun kegiatan-kegiatan pendukung lainnya belum sepenuhnya dilakukan secara efektif. Menurut Rafi yang merupakan salah satu siswa di sekolah dasar tersebut, selama ini di sekolah sudah tidak boleh menggunakan plastik sekali pakai dan harus membawa tumbler sendiri. Namun ia mengaku belum bisa menerapkan program tersebut di lingkungan rumahnya, selain itu ia juga belum mengetahui secara jelas mengapa plastik itu dilarang. Selama ini ia hanya mengetahui bahwa plastik sukar diurai melalui buku pelajaran saja.

4.1.3 Hasil Dokumentasi

Penelitian ini juga didukung dengan teknik dokumentasi. Dokumentasi ini bertujuan untuk sebagai bahan referensi pembuatan buku ilustrasi, selain itu juga sebagai bukti bahwa peneliti sudah melakukan penelitian secara langsung. Dokumentasi ini diambil di Organisasi Tunas Hijau, SDN Rungkut Menanggal I, SDN Semolowaru IV, SDN Panjang Jiwo I Surabaya.



Gambar 4. 5 Contoh edukasi yang diberikan dan dicontohkan Tunas Hijau

Sumber: Hasil Olahan Peneliti,2019

Pada gambar 4.4 merupakan salah satu contoh edukasi yang diberikan kepada siswa-siswa sekolah dasar. Dengan memberikan contoh seperti bagaimana seharusnya saat berbelanja di supermarket dengan membawa kantong sendiri.



Gambar 4. 6 Salah satu sekolah yang mendapatkan penghargaan

Sumber: Hasil Olahan Peneliti,2019

Pada gambar 4.5 merupakan salah satu sekolah yang mendapatkan penghargaan dari Tunas Hijau dan pemerintah kota Surabaya sebagai sekolah bebas sampah plastik. Yang dimana artinya sekolah tersebut sudah benar-benar besar dari penggunaan plastik dan lingkungan sekolahnya bersih dari sampah plastik.



Gambar 4. 7 Salah satu kegiatan membersihkan lingkungan sekolah

Sumber: Hasil Olahan Peneliti,2019

Pada gambar 4.6 merupakan salah satu kegiatan di SDN Semolowaru IV yaitu membersihkan lingkungan sekolah. Akan ada bel tertentu yang menandakan bahwa seluruh siswa yang sedang beraktivitas diluar kelas atau yang belum masuk, diwajibkan untuk memungut daun-daun kering dan sampah-sampah lainnya. Nantinya daun kering tersebut dimasukkan kedalam komposter yang ada di setiap sudut sekolah, yang nantinya akan diolah menjadi pupuk.



Gambar 4. 8 Salah satu hasil siswa mendaur ulang sampah plastik

Sumber: Hasil Olahan Peneliti,2019

Pada gambar 4.7 merupakan salah satu hasil karya siswa di sekolah yang terbuat dari sampah plastik. Kegiatan ini dilakukan untuk mengurangi limbah plastik dan memanfaatkan menjadi barang yang berguna.

4.1.4 Hasil Studi Literatur

Dalam penelitian ini pengumpulan data dan informasi yang digunakan tidak hanya melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, juga didapatkan melalui studi literatur. Studi literatur yang digunakan adalah Jurnal Bahaya Plastik Terhadap Kesehatan Dan Lingkungan oleh Nurhenu Karuniastuti. Jurnal ini berisikan mengenai penjelasan plastik, jenis-jenis plastik, jenis-jenis kode bahan plastik dan cara penanggulangan limbah plastik.



Gambar 4. 9 Studi literatur

Sumber: library.stikom.edu

Selain itu studi literatur yang digunakan juga sebuah buku yang berjudul “Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan” edisi kelima oleh Elizabeth B. Hurlock pada tahun 1980. Buku ini berisikan mengenai perkembangan perubahan fisik dan psikologis serta karakteristik setiap usia dari mulai bayi hingga dewasa.

Studi literatur juga diambil dari buku karya Masnuna yang berjudul “Pengantar Ilustrasi” pada tahun 2018 . Buku ini berisikan mengenai macam-macam teknik yang dapat digunakan dalam membuat ilustrasi, salah satunya teknik cat air atau *watercolor*.

4.2 Analisa Data

4.2.1 Reduksi Data

1. Observasi

Observasi dilakukan peneliti di Organisasi Tunas Hijau dan 3 sekolah dasar terkait yaitu SDN Rungkut Menanggal I, SDN Semolowaru IV dan SDN Panjang Jiwo I Surabaya. Dalam observasi ini ditemukan bahwa program Surabaya Eco School sudah berjalan dengan cukup baik di sekolah dasar terkait dan gambaran penerapan program untuk mengurangi penggunaan plastik. Edukasi yang diberikan hanya melalui workshop, tidak adanya media pendukung seperti buku.

2. Wawancara

Hasil wawancara yang didapat dari 5 narasumber yakni Tunas Hijau, Dinas Lingkungan Hidup, SDN Rungkut Menanggal I, SDN Semolowaru IV dan SDN Panjang Jiwo I Surabaya. Program Surabaya Eco School merupakan program yang dibuat oleh sebuah organisasi Tunas Hijau yang sudah bekerja sama dengan pemerintah kota Surabaya, dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan plastik. Pada setiap tahunnya program ini memiliki tema yang berbeda-beda. Program ini diterapkan di seluruh SD dan SMP Negeri yang ada di kota Surabaya, dengan memberikan edukasi melalui workshop dan melakukan *challenge-challenge* yang sudah diberikan oleh pihak Tunas Hijau tanpa adanya media pendukung seperti buku. Namun dengan program utama yaitu pelarangan penggunaan plastik sekali pakai di lingkungan sekolah, dengan menghimbau kepada seluruh warga sekolah untuk membawa dan menggunakan *tumbler* dan tempat makan sendiri-sendiri.

Plastik memiliki 2 jenis yaitu plastik organik dan anorganik. Plastik organik adalah plastik yang terbuat dari bahan-bahan alam yang aman bagi kesehatan dan lingkungan, sedangkan plastik anorganik adalah plastik yang terbuat dari bahan-bahan kimia yang tidak aman bagi kesehatan dan lingkungan. Limbah plastik yang dibuang tidak dapat terdegradasi dengan baik oleh lingkungan dan juga tidak dapat menyatu dengan lingkungan, sehingga akan menimbulkan *microplastic*. *Microplastic* inilah yang akan meracuni dan berbahaya bagi makhluk hidup. Program Surabaya Eco School ini sudah berjalan dengan baik di beberapa sekolah dasar terkait, dengan beberapa program pendukung yang dimiliki setiap sekolah untuk membiasakan siswanya menjaga lingkungan sekolah maupun sekitar. Siswa masih belum mengetahui lebih jelas mengenai plastik, hanya sekedar tahu bahwa plastik sukar untuk diurai.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan selama di Tunas Hijau, SDN Rungkut Menanggal I, SDN Semolowaru IV, dan SDN Panjang Jiwo I Surabaya, didapatkan bahwa program Surabaya Eco School lebih memberikan edukasi mengenai lingkungan berupa contoh dan tindakan nyata yang dapat menumbuhkan sebuah perubahan dan kebiasaan yang baik terhadap lingkungan sekolah maupun sekitar.

4. Studi Literatur

Data yang didapatkan dari sumber studi literatur yang digunakan dari Jurnal Bahaya Plastik Terhadap Kesehatan Dan Lingkungan oleh Nurhenu Karuniastuti terutama mengenai plastik merupakan bahan yang berbahaya bagi kesehatan dan

lingkungan. Selain itu juga menggunakan buku Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan” edisi kelima oleh Elizabeth B. Hurlock terutama bahwa anak usia 6-12 tahun merupakan anak usia sekolah yang dimana anak pada masa ini memiliki peningkatan kemampuan berfikir secara rasional dan gemar belajar, serta lebih menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah-kisah petualangan dan dimana ia dapat membaca tentang tokoh pahlawan sebagai tokoh identifikasi diri. Serta didapatkan juga dari buku Pengantar Ilustrasi oleh Masnuna bahwa Teknik *watercolor* merupakan teknik yang *simple* karena hanya dengan memainkan warna-warna dasar dengan menggunakan beberapa teknik sapuan *watercolor*, sehingga visual yang dihasilkan dapat mengekspresikan sebuah makna atau cerita.

4.2.2 Penyajian Data

Berdasarkan reduksi data yang telah dijabarkan seperti dokumentasi, observasi maupun wawancara, maka data yang didapat adalah sebagai berikut :

- a. Program Surabaya Eco School dibuat oleh organisasi Tunas Hijau dan bekerja sama dengan pemerintah kota Surabaya, dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan plastik sekali pakai
- b. Program ini diterapkan seluruh SD dan SMP Negeri di Surabaya dengan memberikan edukasi melalui workshop dan juga challenge-challenge yang diberikan tanpa adanya media pendukung seperti buku
- c. Plastik memiliki 2 jenis yaitu plastik organik dan anorganik. Plastik organik adalah plastik yang terbuat dari bahan-bahan alam yang aman bagi kesehatan dan lingkungan, sedangkan plastik anorganik adalah plastik yang

terbuat dari bahan-bahan kimia yang tidak aman bagi kesehatan dan lingkungan

- d. Program ini membuat perubahan bagi siswa untuk membiasakan menjaga lingkungan sekolah maupun sekitar
- e. Anak usia 6-12 tahun merupakan anak usia sekolah, dimana pada masa ini anak memiliki peningkatan kemampuan berfikir rasional dan gemar belajar, selain itu anak lebih menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah petualangan dengan menciptakan karakter tokoh pahlawan
- f. Teknik *watercolor* merupakan teknik yang simple karena hanya dengan memainkan warna-warna dasar dan dapat mengekspresikan sebuah makna atau cerita

4.2.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan berupa reduksi data observasi, wawancara, dokumentasi dan penyajian data yang dikumpulkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa program Surabaya Eco School ini dibuat oleh Organisasi Tunas hijau yang bekerja sama dengan Pemerintah Kota Surabaya dengan memiliki tujuan untuk mengurangi penggunaan plastik sekali pakai, dengan cara memberikan edukasi yang hanya melalui workshop dan challenge-challenge yang diberikan kepada siswa SD dan SMP Negeri di Surabaya. Sehingga menumbuhkan sebuah perubahan bagi siswa untuk membiasakan menjaga lingkungan. Diketahui bahwa plastik memiliki dua jenis yaitu organik dan anorganik. Media yang cocok untuk anak 6-12 tahun adalah buku dan majalah anak-

anak yang menekankan kisah petualangan dengan menciptakan karakter pahlawan, dengan menggunakan teknik *watercolor* yang dapat mengekspresikan sebuah makna atau cerita.

4.3 Konsep atau Keyword

Berdasarkan hasil olahan analisis peneliti, baik itu observasi, wawancara, dokumentasi mengenai program Surabaya Eco School maka akan diolah dalam analisa STP, USP dan SWOT agar menemukan konsep atau keyword pada penelitian ini.

4.3.1 *Segmenting Targetting Positioning* (STP)

1. Segmentasi

Pada perancangan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran mengenai program Surabaya Eco School untuk anak usia 6-12 tahun ini konsumen yang akan dituju adalah sebagai berikut :

a. Segmentasi Demografis (*Target Audience*)

Usia : 6-12 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status Keluarga : Belum menikah

Pekerjaan : Pelajar

Pendidikan : Sekolah Dasar

Kelas sosial : Menengah

b. Segmentasi Geografis

Wilayah : Surabaya, Jawa Timur

Ukuran Kota : Kota besar

Iklim : Tropis

c. Psikografis

Secara psikografis, segmentasi utama yang dituju adalah Anak-anak yang memiliki hobi membaca buku, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan peduli terhadap lingkungan.

2. Targetting

Dalam perancangan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran mengenai program Surabaya Eco School untuk anak usia 6-12 tahun agar buku ini sampai pada target *audience* yang tepat maka ditentukanlah target dalam perancangan buku ini. Berikut adalah target dalam perancangan buku ini :

Target *Audience* : Anak-anak berusia 6-12 tahun dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Karakter anak yang menjadi target adalah anak yang memiliki karakter keingintahuan yang tinggi, suka membaca buku dan peduli terhadap lingkungan.

3. Positioning

Pada bagian ini merupakan proses dalam menempatkan sebuah produk terhadap target pasar atau konsumen dan memposisikan produk ini disudut pandang konsumen agar memiliki pembeda dengan produk lainnya. Perancangan buku ilustrasi ini adalah sebagai media kampanye Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun, untuk menambah pengetahuan dan menumbuhkan kepedulian anak terhadap lingkungan. Buku ilustrasi ini termasuk buku yang memiliki alur cerita

mengenai kisah petualangan seorang super hero yang melawan plastik sehingga anak-anak akan berpikir bahwa berperang melawan plastik itu sangat penting, dengan cara mengurangi penggunaan plastik.

Buku ilustrasi menggunakan ilustrasi dengan teknik *watercolor*. Dengan adanya buku ini, yang dirancang sebagai buku ilustrasi yang membahas mengenai plastik dan bahayanya dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak dan menggunakan kalimat yang simpel.

4.3.2 Unique Selling Proposition (USP)

Dalam sebuah perencanaan, produk yang dihasilkan seharusnya memiliki suatu keunikan sebagai pembeda dari produk-produk sejenis lainnya. Dalam hal ini perencanaan yang dimaksud yakni perancangan buku dalam bentuk buku ilustrasi sebagai media kampanye Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun. Untuk menarik minat pembaca terutama anak usia 6-12 tahun, dengan melalui media visual seperti ilustrasi. Pemilihan konten dengan media visual karena berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa pada anak usia 6-12 tahun media pendukung kampanye yang menarik adalah melalui buku yang berkaitan dengan visual seperti dengan adanya karakter, karena akan lebih mudah menyerap apa yang disajikan dalam buku tersebut. Keunikan dari buku ini adalah buku ini dikonsep menjadi buku bercerita mengenai bahaya penggunaan plastik dan cara menanggulangnya dan dengan teknik pewarnaan ilustrasi menggunakan teknik *watercolor*. Buku ini dirancang dengan tujuan sebagai media kampanye Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun terkait dengan bahaya plastik dan cara menanggulangnya, agar

anak-anak mengetahui dan menimbulkan rasa kepedulian dalam menjaga lingkungan dengan melalui pengurangan penggunaan plastik sekali pakai.


4.3.3 Analisis SWOT

Analisi SWOT adalah cara menemukan keunggulan suatu produk melalui analisis dari situasi internal dan eksternal berdasarkan kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*). Faktor kekuatan dan kelemahan merupakan faktor internal dalam objek yang akan dikaji, sedangkan ancaman dan peluang yaitu kondisi eksternal, selanjutnya dapat disimpulkan bagaimana strategi yang digunakan dalam pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan dan optimalisasi. Penyusunan kesimpulan ini dimuat dalam Matriks Pakal:

- a. Strategi peluang dan kekuatan (S-O): mengembangkan peluang menjadi kekuatan.
- b. Strategi peluang dan kelemahan (W-O): Mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
- c. Strategi ancaman dan kekuatan (S-T): Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
- d. Strategi ancaman dan kelemahan (S-T): Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan.

Tabel ini disusun berdasarkan hasil analisis data yaitu hasil wawancara, hasil observasi, hasil dokumentasi dan literatur mengenai perancangan buku ilustrasi Sebagai berikut :

Tabel 4. 1 SWOT Perancangan Buku Ilustrasi Media Kampanye Surabaya Eco School



	Internal	Strenght	Weakness
	External	1. Menjadi sebuah gerakan untuk peduli terhadap lingkungan 2. Mengurangi penggunaan plastik sekali pakai 3. Mendidik anak usia 6-12 tahun untuk peduli terhadap lingkungan	1. Belum adanya media kampanye melalui buku 2. Kurangnya kesadaran akan program tersebut
	Opportunity	Strenght-Opportunity	Weakness-Opportunity
	1. Belum adanya media buku ilustrasi mengenai plastik 2. media yang cocok untuk anak usia 6-12 tahun adalah buku dengan media visual/ ilustrasi yang menggambarkan sosok karakter 3. Teknik pewarnaan menggunakan teknik <i>watercolor</i> dapat menarik perhatian anak karena dapat mengekspresikan sebuah makna / cerita	1. Merancang buku dengan media visual untuk mengurangi penggunaan plastik sekali pakai 2. Merancang buku visual sebagai media kampanye bagi anak usia 6-12 tahun 3. Merancang buku ilustrasi dengan teknik <i>watercolor</i> yang dapat menarik perhatian anak	1. Merancang media kampanye dengan membuat konsep yang sesuai dengan karakteristik anak usia 6-12 tahun
	Threats	Strenght-Threats	Weakness-Threats
	1. adanya program lain yang memiliki topik yang sama 2. semakin berkembangnya teknologi merupakan salah satu ancaman bagi media edukatif seperti buku	1. Merancang media kampanye berupa buku ilustrasi tentang penggunaan plastik untuk mendidik anak usia 6-12 tahun	1. Dengan merancang buku ilustrasi yang menyajikan mengenai peduli lingkungan untuk meningkatkan kesadaran anak dari sejak dini
Strategi Utama			
Merancang Buku Ilustrasi Dengan Teknik Watercolor Sebagai Media Kampanye Surabaya Eco School Bagi Anak Usia 6-12 Tahun			

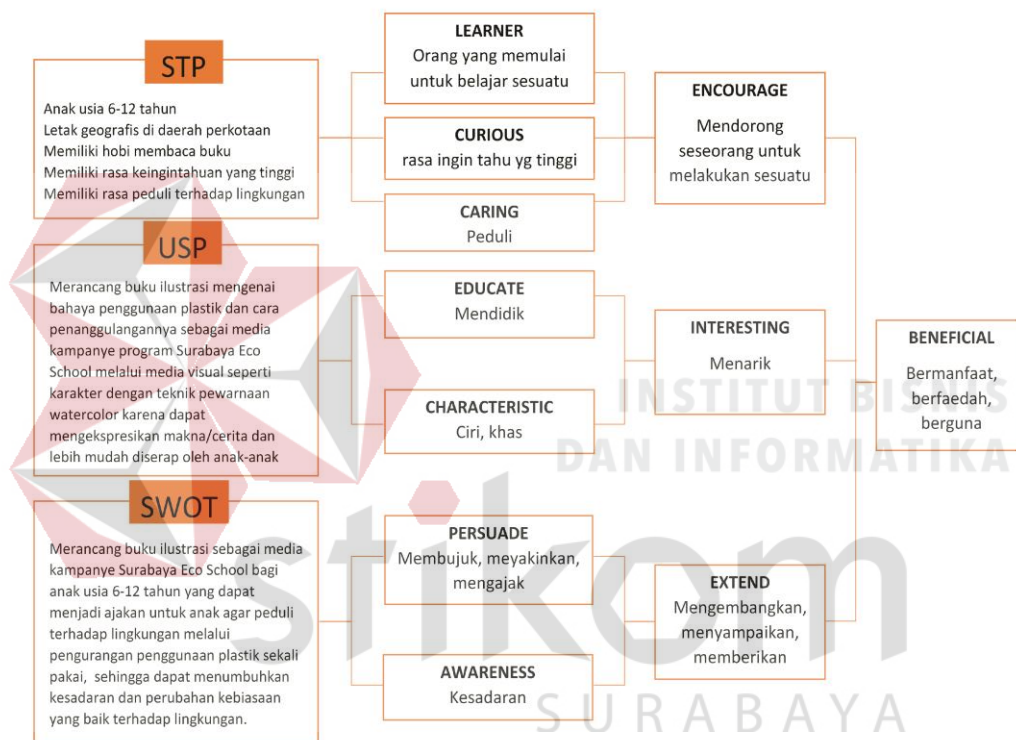
Sumber : Hasil Olahan Peneliti,2019

Dari analisis SWOT yang dijabarkan diatas, ditemukan strategi utama yaitu perancangan buku ilustrasi dengan teknik *watercolor* sebagai media kampanye Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun yang dapat menjadi ajakan untuk anak agar peduli terhadap lingkungan melalui pengurangan penggunaan plastik sekali pakai, sehingga dapat menumbuhkan kesadaran dan perubahan kebiasaan yang baik terhadap lingkungan.



4.3.4 Keyword

Berdasarkan hasil STP, USP, SWOT yang didapatkan melalui hasil Wawancara, Observasi, Dokumentasi dan Studi Literatur yang nantinya akan disusun menjadi sebuah keyword atau konsep yang dapat digunakan dalam perancangan ini.



Bagan 4.1 Bagan Hasil Keyword
Sumber: hasil olahan peneliti, 2019

4.3.5 Deskripsi Konsep

Berdasarkan hasil Keyword telah didapatkan bahwa kata kunci yang berkaitan adalah “*Beneficial*” yang berarti bermanfaat. Dalam hal ini keyword yang digunakan mengacu kepada sebuah konsep yang dapat memiliki manfaat bagi audiensnya, terkait dengan media kampanye Surabaya Eco School. Dimana program Surabaya Eco School adalah program yang bergerak dibidang lingkungan

dengan tujuan untuk mengurangi penggunaan plastik sekali pakai terhadap anak-anak usia sekolah. Sehingga nantinya akan menyadarkan audiens betapa bermanfaatnya setiap tindakan perubahan yang dilakukan terhadap lingkungan.

4.4 Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Konsep Perancangan

Dalam proses perancangan karya ini merupakan rangkaian perancangan yang sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan sebelumnya, yang nantinya akan diterapkan pada implementasi karya secara konsisten.

4.4.2 Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi dengan judul “ Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!! ” sebagai media kampanye program Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun mengenai pengurangan penggunaan plastik sekali pakai. Sesuai dengan hasil keyword yang telah didapatkan yaitu “*Beneficial*” yaitu sesuatu yang bermanfaat dan berguna, sehingga anak akan mengetahui dan menyadari bahwa betapa bermanfaatnya sebuah tindakan perubahan yang mereka lakukan untuk lingkungan.

4.4.3 Strategi Kreatif

Pada perancangan buku ilustrasi ini berisikan mengenai bahaya penggunaan plastik, melalui buku cerita dengan menampilkan karakter-karakter yang dapat menarik perhatian anak. Selain itu buku ilustrasi ini juga dapat memberikan pengetahuan kepada anak apa yang harus dilakukan untuk mengurangi penggunaan plastik, melalui buku ini pula dapat mendorong anak melakukan sebuah perubahan

yang bermanfaat bagi lingkungan. Selain itu buku ini secara tidak langsung akan menjadi daya tarik bagi anak, karena buku ini akan diletakkan selama berlangsungnya program Surabaya Eco School yang digunakan sebagai media kampanye. Sehingga anak akan lebih terfokuskan dan menerima pesan yang disampaikan melalui buku tersebut.

Visualisasi warna dan penataan isi buku disesuaikan dengan konsep yang didapat yaitu “ *Beneficial* “ dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ukuran dan halaman buku

Jenis buku	: Buku Ilustrasi
Dimensi buku	: 20 cm x 22 cm
Jumlah halaman	: 39 halaman
Gramature kertas	: 200 gram
Gramature cover	: 260 gram
Finishing	: Hardcover
Jenis kertas	: Iceline Paper

2. Jenis layout

Jenis layout yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah *Picture Window Layout* karena dengan tampilan gambar yang *close up* sedangkan font sebagai penjelas dari gambar tersebut.

3. Judul

Judul untuk buku ilustrasi ini adalah “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!!”, judul ini dipilih berdasarkan pertimbangan dari konsep dan tujuan dari perancangan buku ilustrasi tersebut. Dengan menggunakan judul tersebut anak-

anak dengan mudah mengerti bahwa buku tersebut mengandung isi cerita mengenai 3 super hero yang melawan sampah plastik. Selain itu, agar meningkatkan keingintahuan anak-anak untuk mengerti bagaimana ketiga super hero tersebut melawan dan menyingkirkan plastik.

4. Topik Cerita

Buku ilustrasi ini mengangkat topik mengenai pengurangan penggunaan plastik untuk anak usia 6-12 tahun. Dalam buku ilustrasi ini akan diperankan oleh dua tokoh manusia yang bernama Super Waste dan Captain Lees, lalu satu tokoh tong sampah yang hidup yang bernama Rebin sebagai teman kedua super hero tersebut, ketiga tokoh tersebut melawan peran monster plastik yang jahat. Dalam buku ini terdapat 3 bagian cerita yang berkaitan dengan 3R (*Reuse, Reduce & Recycle*) dan juga pada setiap bagian cerita tersebut terdapat informasi-informasi penting mengenai plastik dan bagaimana cara mengatasinya.

5. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku ilustrasi pengurangan penggunaan plastik dengan judul “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!!” adalah bahasa indonesia karena merupakan bahasa nasional bangsa Indonesia dengan pengucapan bahasa verbal yang sesuai dan dapat diterima oleh target pembaca buku ini yaitu anak usia 6-12 tahun.

6. Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita yang dibuat berdasarkan hasil wawancara dari beberapa sumber diantaranya Dinas Lingkungan, Tunas Hijau dan 3 Sekolah Dasar

terkait. Visualisasi gambaran cerita juga didapatkan dari pengamatan di 3 Sekolah Dasar dan Organisasi Tunas Hijau.

Karakter utamanya adalah Super Waste, Captain Lees, Rebin dan Monster Plastik. 3 super hero yaitu Super Waste, Captain Lees dan Rebin memiliki tugas untuk melindungi bumi ini dari kejahatan monster plastik yang berkeliaran. Buku ini dibagi menjadi 3 bagian cerita yaitu *Reuse*, *Reduce* dan *Recycle*. Pada bagian *Reuse* menunjukkan karakter Captain Lees yang sedang berkeliling di atas laut untuk memantau keadaan sekitar, namun terdengar suara minta tolong yang berasal dari ikan Paus yang malang karena diganggu oleh monster-monster plastik. Captain Lees akhirnya meminta bantuan Super waste untuk melawan monster plastik dan menyelamatkan ikan Paus. Setelah berhasil mengalahkan monster plastik akhirnya semua monster itu dibawa dan dimasukkan kedalam perut Rebin. Lalu setelah itu terdapat beberapa penjelasan mengenai apa itu *Reuse*.

Sedangkan pada bagian *Reduce* menceritakan Super Waste sedang berkeliling, lalu melihat monster plastik yang berjalan disamping tong sampah menuju sungai. Melihat itu Super Waste berusaha mencegah dan melawan agar semua monster plastik itu tidak masuk kedalam sungai. Setelah berhasil mengalahkan semua monster plastik dan memasukkan kedalam perut Rebin. Saat ia akan melanjutkan perjalanannya radarnya berbunyi dan ternyata ada sebuah botol plastik yang dibuang sembarangan oleh salah satu anak sekolah yang sedang berjalan. Tidak lama botol plastik itu berubah menjadi monster plastik yang berjalan dan mengejar anak-anak tersebut. Melihat itu Super

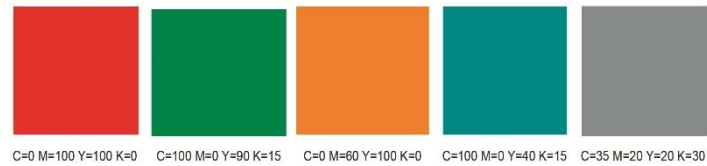
Waste datang membantu, setelah berhasil menyingkirkan monster itu Super Waste memberikan nasehat kepada anak-anak untuk mengurangi penggunaan plastik. Lalu selanjutnya terdapat penjelasan mengenai apa itu *Reduce*.

Dan pada bagian *Recycle* menceritakan Rebin sedang berjalan dan melihat sebuah botol yang tergeletak dipinggir jalan, saat ia akan mengambilnya tiba-tiba botol plastik itu berlari. Rebin pun mengejar dan berhasil menangkapnya dan segera memasukkan kedalam perut Rebin, ternyata didalam perut Rebin terdapat Rebin-Rebin mini yang berkerja untuk mengolah monster-monster plastik yang masuk menjadi sebuah barang yang dapat digunakan kembali. Setelah itu terdapat penjelasan mengenai apa itu *Recycle*.

7. Karakter tokoh

Dalam buku ilustrasi ini terdapat 3 karakter tokoh utama yaitu Super Waste adalah super hero remaja laki-laki lingkungan yang bertugas menyingkirkan monster plastik dari bumi ini. Ciri visualisasi dari tokoh Super Waste adalah memakai topeng penutup mata, memiliki radar, magnet ditangannya dan jubah yang dapat membuatnya terbang. Sedangkan Captain Lees adalah super hero remaja perempuan yang juga teman satu tim Super Waste. Ciri visualisasi dari tokoh Captain Lees adalah memakai topeng penutup mata, memiliki radar dan jubah yang dapat membuatnya terbang. Lalu Rebin adalah teman satu tim Super Waste dan Captain Lees, ciri visualisasi dari tokoh Rebin adalah berbentuk tong sampah yang memiliki kaki dan tangannya, perutnya memiliki kekuatan untuk memusnahkan dan mengolah monster plastik menjadi sesuatu yang berguna kembali.

8. Warna



Gambar 4. 10 Warna “ Energetic “

Sumber: Martha Gill – Color Harmony Jewels, 2000

Dalam perancangan buku ilustrasi dengan judul “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!!” pemilihan warna sesuai dengan yang konsep yang didapat yaitu ”*Beneficial*”. Sedangkan kata *Beneficial* sendiri memiliki arti sesuatu yang bermanfaat, yang berguna dan berfaedah. Warna yang digunakan berkaitan dengan “*Energetic*” karena adanya semangat yang dapat membuat seseorang melakukan suatu tindakan yang bermanfaat. Untuk itu, pemilihan warna identitas pada buku ilustrasi ini dengan *keyword* “*beneficial*” berkaitan dengan warna *energetic*.

9. Tipografi

Font yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini berdasarkan ketebalan huruf yang sama dan mudah dibaca sehingga memiliki kesan standar dan netral bagi pembacanya, maka dipilihlah font “Gempita” dan “DK Harimau Dua” yang termasuk kedalam jenis font *Fancy tipe comic*.

a. DK Harimau Dua

DK HARIMAU DUA
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

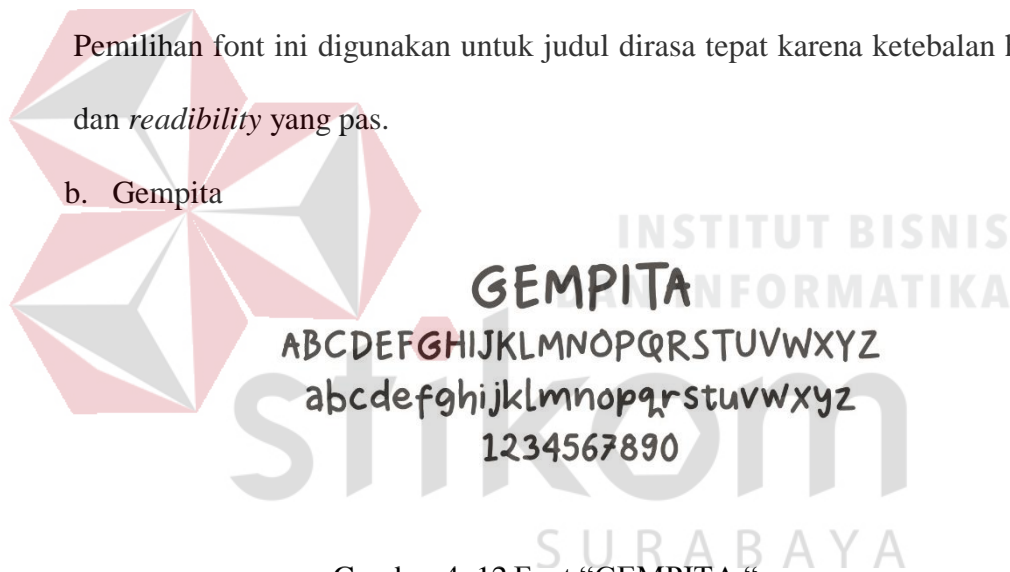
Gambar 4. 11 Font “DK HARIMAU DUA “

Sumber: www.dafont.com

Font DK Harimau Dua ini termasuk kedalam jenis *Fancy tipe comic*.

Pemilihan font ini digunakan untuk judul dirasa tepat karena ketebalan huruf dan *readability* yang pas.

b. Gempita



Gambar 4. 12 Font “GEMPITA “

Sumber: www.dafont.com

Font Gempita ini termasuk kedalam jenis *Fancy tipe comic*. Pemilihan font ini untuk judul dirasa tepat karena ketebalan huruf dan *readability* yang pas. Sehingga pesan yang disampaikan dalam cerita tersebut melalui tulisan dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

4.4.4 Strategi Media

Media yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi sebagai media kampanye Surabaya Eco School untuk anak usia 6-12 tahun ini, memiliki dua jenis media yaitu media utama dan media pendukung. Media utama dalam perancangan ini berupa buku ilustrasi yang berjudul “ Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!! “. Sedangkan media pendukung adalah media yang mendukung atau berupa promosi dari media utamanya. Berikut adalah beberapa penjelasan dari media pendukung dalam perancangan ini :

1. Media Utama (Buku Ilustrasi)

Pemilihan media buku sebagai media utama dalam perancangan ini yaitu karena belum adanya media cetak yang digunakan dalam topik terkait. Selain itu media buku ini memiliki keunggulan informasi didalamnya dan dengan disajikan visual berupa ilustrasi watercolor sesuai dengan konsep yang telah dirancang dan dengan target pembaca yaitu anak usia 6-12 tahun..

Untuk menjadikan buku ilustrasi ini lebih baik, diperlukan sebuah acuan untuk menentukan kriteria pengerjaan dalam perancangan buku ini. Maka ukuran yang diterapkan pada buku ini yaitu 20cm x 22 cm. Untuk finishing menggunakan cetak hardcover dengan laminasi doff. Jenis kertas yang digunakan pada isi dari buku ini menggunakan kertas jenis Iceline paper.

2. Media Pendukung

Untuk menunjang keperluan publikasi dan promosi pada buku ilustrasi ini, maka diperlukan media pendukung yang efektif agar dapat menarik minat pembaca.

a. Poster

Pemilihan poster ini digunakan sebagai penunjang informasi mengenai topik yang dibahas dan isi dari buku ilustrasi ini. Desain poster didesain dengan bentuk yang simple, lalu terdapat *headline* dan *bodytext* yang mudah dibaca oleh pembaca terutama anak-anak. Dalam poster ini digambarkan objek visual tokoh utama dari buku ilustrasi ini yaitu Super Waste, Captain Lees dan Rebin. Selain itu, juga terdapat monster-monster plastik kecil untuk menggambarkan bahwa monster plastik ini adalah musuh dari ketiga super hero dan harus segera dihilangkan. Ukuran poster yang dicetak adalah ukuran A3. Warna yang digunakan sesuai dengan warna yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu warna "*Energetic*"

b. X-banner

Pemilihan x-banner ini digunakan sebagai penanda bahwa adanya event atau pameran yang berupa *stand*. Implementasi desain yang digunakan sama dengan poster dan warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan adalah 160 cm x 60 cm.

c. Pembatas buku

Pembatas buku ini dapat digunakan sehari-hari saat kita membaca buku. Pembatas buku ini berfungsi sebagai penanda halaman terakhir dari buku yang sudah dibaca. Implementasi desain yang digunakan yaitu dengan menggambarkan dua karakter super hero di dua sisi yang berbeda yaitu dibagian atas dan bawah, selain itu warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan adalah 15 cm x 5 cm.

d. Notebook

Notebook ini juga dapat digunakan sehari-hari, untuk menulis atau mencatat sesuatu. Implementasi desain yang digunakan tetap dengan objek visual dua orang super hero dan beberapa monster plastik. Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan yaitu A5 dan menggunakan finishing spiral untuk memudahkan membuka.

e. Gantungan kunci & stiker

Gantungan kunci berfungsi sebagai penanda kunci atau barang lainnya agar mudah ditemukan. Implementasi desain yang digunakan dengan objek visual salah satu super hero dan Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 5,8 cm. Sedangkan stiker dapat ditempel dimana mana. Untuk desain stiker visualisasinya dari karakter monster plastik, simbol kode plastik dan beberapa karakter super hero. Ukuran yang digunakan pun bermacam-macam.

f. Pin

Pin berfungsi untuk aksesoris baju atau barang lainnya, karena dapat mempercantik. Implementasi desain yang digunakan dengan objek visual salah satu super hero dan Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 5,8 cm

g. Tumbler

Tumbler merupakan tempat minum yang dapat digunakan secara terus menerus dan identik dengan anak-anak. Implementasi desain yang digunakan tetap dengan objek visual dua orang super hero dan beberapa monster plastik. Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*.

h. Totebag

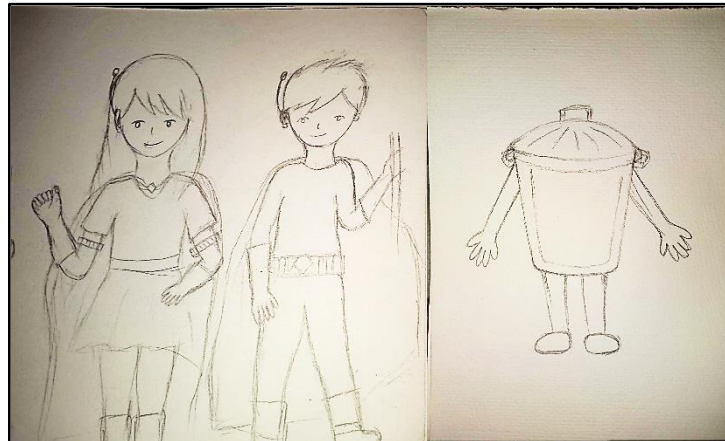
Totebag merupakan tas kecil yang simple yang dapat digunakan dan dibawa kemana-mana. Implementasi desain yang digunakan tetap dengan objek visual dua orang super hero dan beberapa monster plastik. Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan adalah A4.

4.4.5 Perancangan Desain

Berikut adalah penjelasan mengenai desain perancangan buku yang berjudul “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!!”

1. Sketsa isi buku

a. Sketsa Karakter



Gambar 4. 13 Sketsa karakter utama

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Karakter utama dalam buku ilustrasi ada 3 yaitu Super Waste, Captain Lees dan Rebin. Ciri visualisasi dari tokoh Super Waste adalah remaja laki-laki memakai topeng penutup mata, memiliki radar, magnet ditangannya dan jubah yang dapat membuatnya terbang. Ciri visualisasi dari tokoh Captain Lees adalah seorang remaja perempuan memakai topeng penutup mata, memiliki radar dan jubah yang dapat membuatnya terbang. Ciri visualisasi dari tokoh Rebin adalah berbentuk tong sampah yang memiliki kaki dan tangannya, perutnya memiliki kekuatan untuk memusnahkan dan mengolah monster plastik menjadi sesuatu yang berguna kembali.



Gambar 4. 14 Sketsa karakter pendamping

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

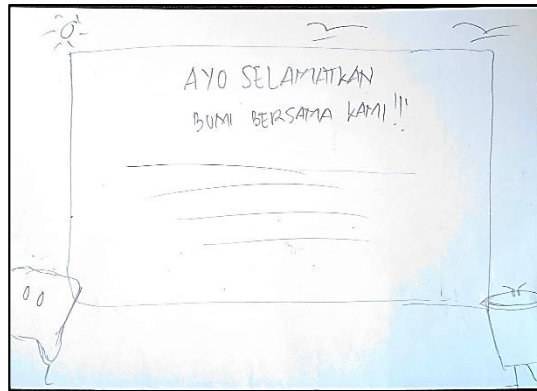
Karakter pendamping ini dibuat sebagai karakter lawan dari ketiga super hero. Karakter ini berbentuk plastik yang memiliki tangan, kaki dan mata sehingga dapat berjalan. Dan memiliki sifat yang jahat.

b. Sketsa cover depan dan belakang



Gambar 4. 15 Sketsa cover depan

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

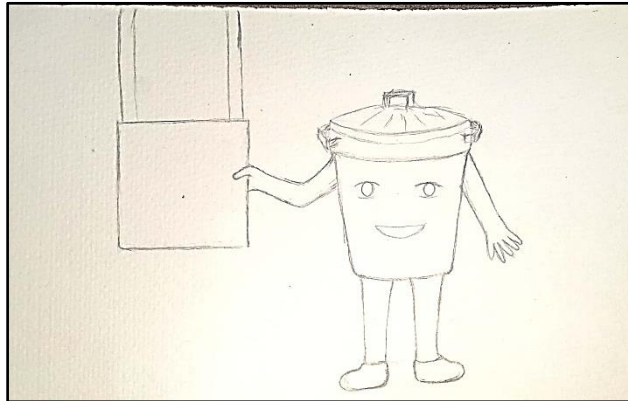


Gambar 4. 16 Sketsa cover belakang

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Desain pada cover depan memperlihatkan 3 karakter utama yaitu Super Waste, Captain Lees dan Rebin yang dipenuhi dengan monster plastik. Juga terdapat monster-monster plasti kecil dibagian samping dan bawah. Penempatan judul “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!!” berada di sisi tengah bagian atas agar lebih terlihat jelas. Sedangkan desain cover belakang hanya menampilkan 2 monster plastik disisi samping kanan dan kiri buku dengan latar belakang tempat disuatu halaman. Lalu penempatan judul berada di bagian tengah atas dan dibawahnya terdapat synopsis dari isi buku. Pemilihan desain yang simple untuk lebih memudahkan membaca sinopsisnya.

c. Sketsa halaman 3

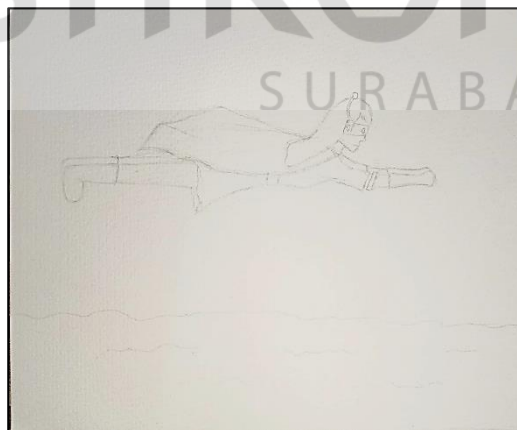


Gambar 4. 17 Sketsa halaman 3

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Pada sketsa layout halaman 1-3 menjelaskan pengenalan tokoh Super Waste, Captain Lees dan Rebin. Halaman ini hanya menggambarkan satu karakter yaitu Rebin yang sedang memegang papan yang tergantung.

d. Sketsa isi buku halaman 4



Gambar 4. 18 Sketsa isi buku halaman 4

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Pada sketsa layout halaman 4 ini menggambarkan Captain Lees sedang terbang diatas laut untuk memantau keadaan sekitar. Latar belakang tempat berada di laut dengan suasana yang cerah.

e. Sketsa isi buku halaman 7



Gambar 4. 19 Sketsa isi buku halaman 7

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Pada sketsa layout halaman 7 ini menggambarkan Super Waste dan Captain Lees sedang berusaha menyelamatkan ikan Paus dari serangan monster-monster plastik yang jahat.

2. Sketsa Media Pendukung

Untuk mendukung publikasi buku ilustrasi ini dibutuhkan media pendukung efektif yang dapat membantu promosi buku ini.

a. Poster



Gambar 4. 20 Sketsa poster

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Pemilihan poster ini digunakan sebagai penunjang informasi mengenai topik yang dibahas dan isi dari buku ilustrasi ini. Desain poster didesain dengan bentuk yang simple, lalu terdapat *headline* dan *bodytext* yang mudah dibaca oleh pembaca terutama anak-anak. Dalam poster ini digambarkan objek visual tokoh utama dari buku ilustrasi ini yaitu Super Waste, Captain Lees dan Rebin. Selain itu, juga terdapat monster-monster plastik kecil untuk menggambarkan bahwa monster plastik ini adalah musuh dari ketiga super hero dan harus segera dihilangkan. Ukuran poster yang dicetak adalah ukuran A3. Warna yang digunakan sesuai dengan warna yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu warna “Energetic”

b. X-banner



Gambar 4. 21 Sketsa x-banner

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Pemilihan x-banner ini digunakan sebagai penanda bahwa adanya event atau pameran yang berupa *stand*. Implementasi desain yang digunakan sama dengan poster dan warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan adalah 160 cm x 60 cm.

c. Pembatas Buku



Gambar 4. 22 Sketsa pembatas buku

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Pembatas buku ini dapat digunakan sehari-hari saat kita membaca buku. Pembatas buku ini berfungsi sebagai penanda halaman terakhir dari buku yang sudah dibaca. Implementasi desain yang digunakan yaitu dengan menggambarkan dua karakter super hero di dua sisi yang berbeda yaitu dibagian atas dan bawah, selain itu warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan adalah 15 cm x 5 cm.

c. Notebook

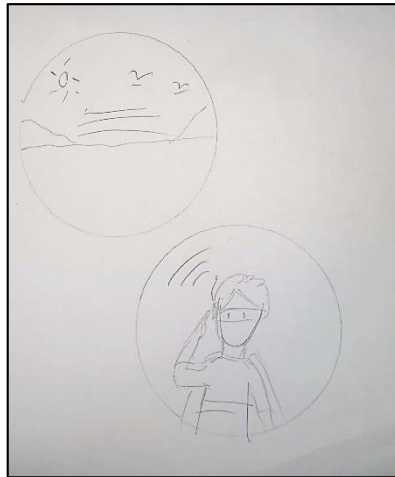


Gambar 4. 23 Sketsa notebook

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

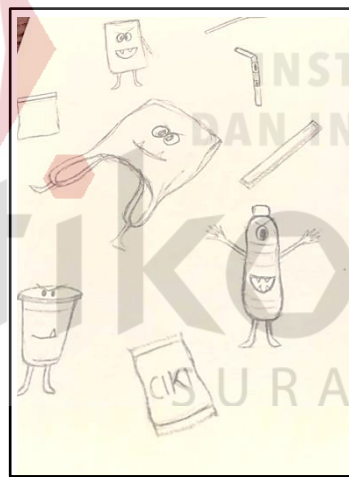
Notebook ini juga dapat digunakan sehari-hari, untuk menulis atau mencatat sesuatu. Implementasi desain yang digunakan tetap dengan objek visual dua orang super hero dan beberapa monster plastik. Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan yaitu A5 dan menggunakan finishing spiral untuk memudahkan membuka.

d. Gantungan kunci & stiker



Gambar 4. 24 Sketsa gantungan kunci

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019



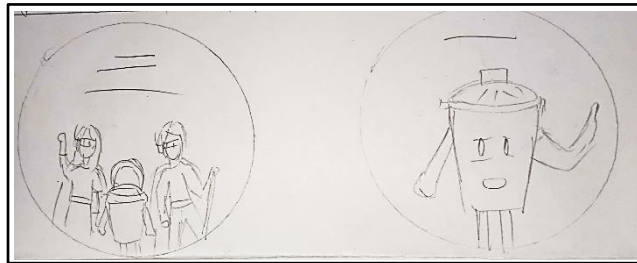
Gambar 4. 25 Sketsa Stiker

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Gantungan kunci berfungsi sebagai penanda kunci atau barang lainnya agar mudah ditemukan. Implementasi desain yang digunakan dengan objek visual salah satu super hero dan Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 5,8 cm. Sedangkan stiker dapat ditempel dimana mana. Untuk desain stiker visualisasinya dari

karakter monster plastik, simbol kode plastik dan beberapa karakter super hero. Ukuran yang digunakan pun bermacam-macam.

e. Pin



Gambar 4. 26 Sketsa pin

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Pin berfungsi untuk aksesoris baju atau barang lainnya, karena dapat mempercantik. Implementasi desain yang digunakan dengan objek visual salah satu super hero dan Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 5,8 cm.

f. Tumbler

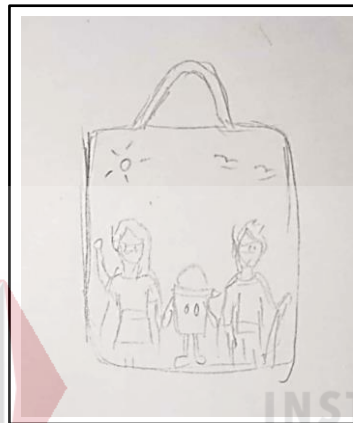


Gambar 4. 27 Sketsa *Tumbler*

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Tumbler merupakan tempat minum yang dapat digunakan secara terus menerus dan identik dengan anak-anak. Implementasi desain yang digunakan tetap dengan objek visual dua orang super hero dan beberapa monster plastik. Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*.

g. *Totebag*



Gambar 4. 28 Sketsa totebag

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Totebag merupakan tas kecil yang simple yang dapat digunakan dan dibawa kemana-mana. Implementasi desain yang digunakan tetap dengan objek visual dua orang super hero dan beberapa monster plastik. Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan adalah A4.

4.4.6 Desain Layout

1. Desain karakter

Dalam buku ilustrasi “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!!” memiliki 3 karakter utama yang berbeda. Berikut adalah penjelasan beberapa karakteristik sebagai berikut :

a. Super Waste



Gambar 4. 29 Desain karakter Super Waste

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Super Waste adalah super hero remaja laki-laki lingkungan yang bertugas menyingkirkan monster plastik dari bumi ini. Ciri visualisasi dari tokoh Super Waste adalah memakai topeng penutup mata, memiliki radar, magnet ditangannya dan jubah yang dapat membuatnya terbang.

b. Captain Lees



Gambar 4. 30 Desain karakter Captain Lees

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Captain Lees adalah super hero remaja perempuan yang juga teman satu tim Super Waste. Ciri visualisasi dari tokoh Captain Lees adalah memakai topeng penutup mata, memiliki radar dan jubah yang dapat membuatnya terbang.

c. Rebin



Gambar 4. 31 Desain karakter Rebin

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Rebin adalah teman satu tim Super Waste dan Captain Lees, ciri visualisasi dari tokoh Rebin adalah berbentuk tong sampah yang memiliki kaki dan tangannya, perutnya memiliki kekuatan untuk memusnahkan dan mengolah monster plastik menjadi sesuatu yang berguna kembali.

2. Desain cover depan dan belakang



Gambar 4. 32 Desain cover depan belakang

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Desain pada cover depan memperlihatkan 3 karakter utama yaitu Super Waste, Captain Lees dan Rebin yang dipenuhi dengan monster plastik. Juga terdapat monster-monster plasti kecil dibagian samping dan bawah. Penempatan judul “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!!” berada di sisi tengah bagian atas agar lebih terlihat jelas. Sedangkan desain cover belakang hanya menampilkan 2 monster plastik disisi samping kanan dan kiri buku dengan latar belakang tempat disuatu halaman. Lalu penempatan judul berada di bagian tengah atas dan dibawahnya terdapat synopsis dari isi buku. Pemilihan desain yang simple untuk lebih memudahkan membaca sinopsisnya.

3. Desain Layout Halaman Daftar Isi

DAFTAR ISI	
Hi aku Super Waste	1
Hi aku Captain Lees	2
Hi aku Rebin	3
Paus yang malang	4
Tau kah kamu ?	9
Reduce	14
Buanglah sampah pada tempatnya	14
Jangan gunakan monster itu lagi	20
Reduce	25
Tau kah kamu ?	29
Monster plastik jahat itu berubah	34
Recycle	39

Gambar 4. 33 Desain daftar isi

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Dalam *layout* ini ditampilkan daftar isi yang ada pada buku ini. Dalam daftar isi ini terdiri dari bab-bab pembahasan yang akan dibahas dalam buku ini. Font yang digunakan adalah Gempita.

4. Desain Layout Isi Buku Halaman 1 dan 2



Gambar 4. 34 Desain isi buku halaman 1 dan 2

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Dalam desain layout halaman 1&2 merupakan halaman pengenalan. Pada halaman 1 menunjukkan Super Waste membawa kertas bertuliskan namanya, lalu disampingnya terdapat penjelasan mengenai siapa dirinya. Pada desain layout halaman 2 menunjukkan Captain Lees memegang papan yang tergantung dan terdapat nama dirinya, lalu disampingnya terdapat penjelasan.

5. Desain Layout Isi Buku Halaman 3 dan 4



Gambar 4. 35 Desain isi buku halaman 3 dan 4

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 3 msaih merupakan halaman pengenalan dengan menunjukkan karakter Rebin yang sedang memegang papan gantung yang terdapat nama dirinya, lalu dibawahnya terdapat penjelasan mengenai karakter. Background yang digunakan menggunakan warna merah polos.

Sedangkan pada desain layout halaman 4 menggambarkan Captain Lees sedang terbang diatas laut untuk memantau keadaan sekitar. Latar tempat berada di laut dengan suasana yang cerah.

6. Desain Layout Isi Buku Halaman 5 dan 6



Gambar 4. 36 Desain isi buku halaman 5 dan 6

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 5 menunjukkan keadaan ikan paus yang sedang diserang oleh monster-monster jahat dan Captain Lees terkejut melihat hal itu. Latar tempat masih sama yaitu di laut. Sedangkan desain layout halaman 6 menggambarkan Captain Lees sedang memegang radarnya untuk mencoba memanggil rekan-rekannya dan meminta bantuan.

7. Desain Layout Isi Buku Halaman 7 dan 8



Gambar 4. 37 Desain isi buku halaman 7 dan 8

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 7 menggambarkan Super Waste dan Captain Lees sedang berusaha melawan dan menyingkirkan monster plastik dari ikan Paus yang malang itu. Sedangkan pada desain layout halaman 8 menggambarkan Super Waste dan Captain Lees sudah berhasil melawan monster plastik dan membawanya ke tepi pantai untuk dimasukkan kedalam perut Rebin. Latar tempat berada di tepi pantai dengan suasana yang tenang.

8. Desain Layout Isi Buku Halaman 9 dan 10



Gambar 4. 38 Desain isi buku halaman 9 dan 10

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 9 menunjukkan Captain Lees sedang memberikan informasi mengenai plastik. Sedangkan pada desain layout halaman 10 menggambarkan botol yang ada di air untuk memberikan penjelasan mengenai informasi sebelumnya

9. Desain Layout Isi Buku Halaman 11 dan 12

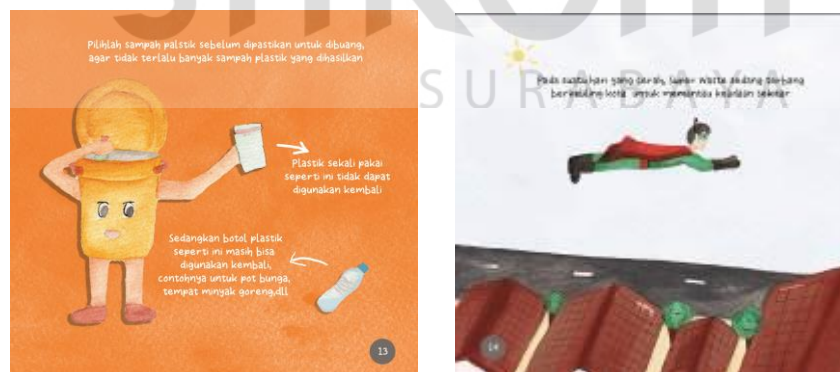


Gambar 4. 39 Desain isi buku halaman 11 dan 12

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 11 menggambarkan Captain Lees memberikan informasi dan mengajak untuk melakukan sesuatu. Sedangkan pada desain layout halaman 12 menunjukkan Rebin sedang memberikan informasi mengenai Reuse.

10. Desain Layout Isi Buku Halaman 13 dan 14



Gambar 4. 40 Desain isi buku halaman 13 dan 14

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 13 menggambarkan Rebin sedang memberikan informasi lebih lanjut mengenai bagaimana melakukan Reuse. Sedangkan pada halaman 14 menggambarkan Super Waste sedang terbang ditengah kota untuk memantau keadaan di sekitar kota.

11. Desain Layout Isi Buku Halaman 15 dan 16



Gambar 4. 41 Desain isi buku halaman 15 dan 16

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 15 menggambarkan suasana di pinggir jalan yang terdapat tong sampah, namun sampah yang tidak masuk kedalam tong sampah berubah menjadi monster plastik dan berjalan. Super waste melihatnya dari atas. Sedangkan pada halaman 16 menunjukkan monster plastik itu berjalan kearah sungai.

12. Desain Layout Isi Buku Halaman 17 dan 18



Gambar 4. 42 Desain isi buku halaman 17 dan 18

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Dalam desain layout halaman 17 menggambarkan keadaan Super Waste yang sedang mencegah dan melawan monster plastik itu masuk ke dalam sungai. Sedangkan pada halaman 18 menunjukkan Super Waste sedang memegang radarnya untuk memanggil kawannya Rebin.

13. Desain Layout Isi Buku Halaman 19 dan 20



Gambar 4. 43 Desain isi buku halaman 19 dan 20

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Dalam desain layout halaman 19 menunjukkan Super Waste sedang memasukkan monster-monster plastik itu kedalam perut Rebin. Sedangkan pada halaman 20 menggambarkan Super Waste saat akan pergi, radar di telinganya berbunyi.

14. Desain Layout Isi Buku Halaman 21 dan 22



Gambar 4. 44 Desain isi buku halaman 21 dan 22

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 21 menggambarkan terdapat 3 orang anak sekolah dasar yang sedang berjalan bersama sambil membawa makanan dan minuman dengan kantong plastik, salah satunya ada yang membuang botol plastik begitu saja. Sedangkan pada halaman 22 menggambarkan botol plastik yang dibuang sembarangan itu berjalan dan mengejar ketiga anak sekolah tersebut.

15. Desain Layout Isi Buku Halaman 23 dan 24



Gambar 4. 45 Desain isi buku halaman 23 dan 24

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 23 menggambarkan Super waste datang menolong ketiga anak sekolah untuk menyingkirkan monster plastik yang mengganggu mereka. Sedangkan pada halaman 24 menggambarkan Super waste memberikan nasehat kepada ketiga anak sekolah tersebut mengenai perbuatannya.

16. Desain Layout Isi Buku Halaman 25 dan 26

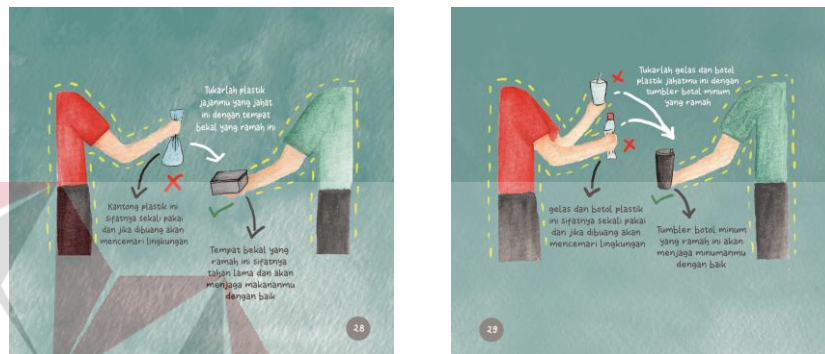


Gambar 4. 46 Desain isi buku halaman 25 dan 26

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 25 menggambarkan Super Waster memberikan informasi mengenai apa itu Reduce. Sedangkan pada halaman 26 menggambarkan bagaimana cara yang harus dilakukan untuk melakukan Reduce.

17. Desain Layout Isi Buku Halaman 27 dan 28



Gambar 4. 47 Desain isi buku halaman 27 dan 28

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Dalam desain layout halaman 27 dan 28 menggambarkan cara bagaimana melakukan reduce dengan mengganti barang yang berbahan plastik sekali pakai menjadi barang yang tahan lama dan aman bagi kesehatan dan lingkungan.

18. Desain Layout Isi Buku Halaman 29 dan 30



Gambar 4. 48 Desain isi buku halaman 29 dan 30

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Dalam desain layout halaman 29 dan 30 menunjukkan Super Waste memberikan informasi mengenai kode-kode pada plastik beserta penjelasannya.

19. Desain Layout Isi Buku Halaman 31 dan 32



Gambar 4. 49 Desain isi buku halaman 31 dan 32

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 31 dan 32 menunjukkan macam-macam kode pada plastik beserta penjelasannya masing-masing.

20. Desain Layout Isi Buku Halaman 33 dan 34

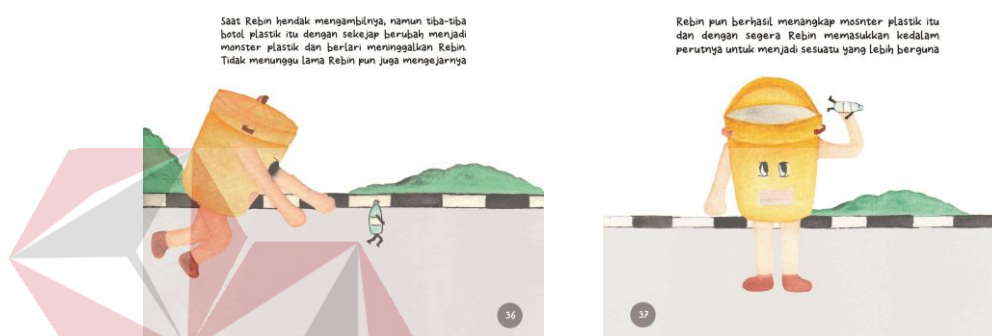


Gambar 4. 50 Desain isi buku halaman 33 dan 34

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 33 masih menunjukkan informasi mengenai kode-kode yang ada pada plastik. Sedangkan pada halaman 34 menggambarkan Rebin sedang berjalan di pinggir jalan dan terdapat botol yang terjatuh disana.

21. Desain Layout Isi Buku Halaman 35 dan 36

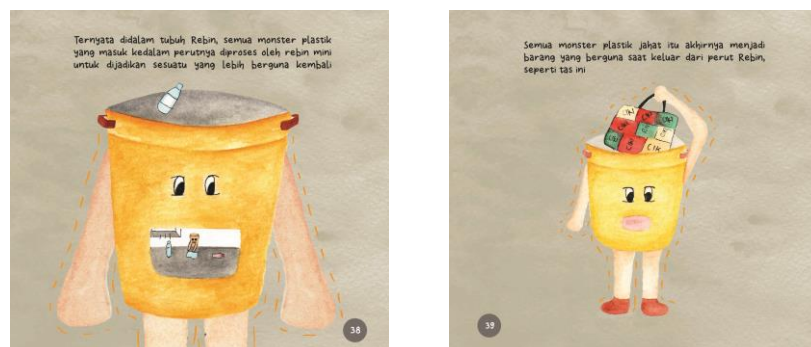


Gambar 4. 51 Desain isi buku halaman 35 dan 36

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Dalam desain layout halaman 35 menggambarkan Rebin sedang berusaha menangkap monster plastik yang berlari. Sedangkan pada halaman 36 menggambarkan Rebin memasukkan monster plastik kedalam perutnya.

22. Desain Layout Isi Buku Halaman 37 dan 38



Gambar 4. 52 Desain isi buku halaman 37 dan 38

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Dalam desain layout halaman 37 menggambarkan botol plastik yang dimasukkan kedalam perut Rebin ternyata didalamnya dikelola oleh Rebin mini didalamnya. Sedangkan pada halaman 38 menggambarkan saat Rebin mengambil barang yang keluar dari perutnya.

23. Desain Layout Isi Buku Halaman 39



Gambar 4. 53 Desain isi buku halaman 39

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman 39 ini Rebin menjelaskan apa itu recycle.

24. Desain Layout Halaman Biodata Penulis



Gambar 4. 54 Desain isi buku halaman biodata penulis

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Dalam desain layout halaman biodata penulis ini berisikan mengenai identitas penulis dan ilustrator buku “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!!”

4.4.7 Desain Media Pendukung

1. Desain Poster



Gambar 4. 55 Desain poster

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Desain poster didesain dengan bentuk yang simple, lalu terdapat *headline* dan *bodytext* yang mudah dibaca oleh pembaca terutama anak-anak. Dalam poster ini digambarkan objek visual tokoh utama dari buku ilustrasi ini yaitu Super Waste, Captain Lees dan Rebin. Selain itu, juga terdapat monster-monster plastik kecil untuk menggambarkan bahwa monster plastik ini adalah musuh dari ketiga super hero dan harus segera dihilangkan. Ukuran poster yang

dicetak adalah ukuran A3. Warna yang digunakan sesuai dengan warna yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu warna “*Energetic*”

2. X-banner



Gambar 4. 56 Desain x-banner

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

X-banner ini digunakan sebagai penanda bahwa adanya event atau pameran yang berupa *stand*. Implementasi desain yang digunakan sama dengan poster dan warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan adalah 160 cm x 60 cm.

3. Pembatas Buku



Gambar 4. 57 Desain pembatas buku

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Pembatas buku ini berfungsi sebagai penanda halaman terakhir dari buku yang sudah dibaca. Implementasi desain yang digunakan yaitu dengan menggambarkan dua karakter super hero di dua sisi yang berbeda yaitu dibagian atas dan bawah, selain itu warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan adalah 15 cm x 5 cm.

4. Notebook



Gambar 4. 58 Desain notebook

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Notebook ini juga dapat digunakan sehari-hari, untuk menulis atau mencatat sesuatu. Implementasi desain yang digunakan tetap dengan objek visual dua orang super hero dan beberapa monster plastik. Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan yaitu A5 dan menggunakan finishing spiral untuk memudahkan membuka.

5. Gantungan kunci & stiker



Gambar 4. 59 Desain gantungan kunci

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019



Gambar 4. 60 Desain stiker

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2019

Gantungan kunci berfungsi sebagai penanda kunci atau barang lainnya agar mudah ditemukan. Implementasi desain yang digunakan dengan objek visual salah satu super hero dan Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 5,8 cm. Sedangkan stiker dapat ditempel dimana mana. Untuk desain stiker visualisasinya dari karakter monster plastik, simbol kode plastik dan beberapa karakter super hero. Ukuran yang digunakan pun bermacam-macam.

6. Pin



Gambar 4. 61 Desain Pin

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Pin berfungsi untuk aksesoris baju atau barang lainnya, karena dapat mempercantik. Implementasi desain yang digunakan dengan objek visual salah satu super hero dan Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 5,8 cm.

7. *Tumbler*



Gambar 4. 62 Desain Tumbler

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Tumbler merupakan tempat minum yang dapat digunakan secara terus menerus dan identik dengan anak-anak. Implementasi desain yang digunakan tetap dengan objek visual dua orang super hero dan beberapa monster plastik. Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*.

8. *Totebag*



Gambar 4. 63 Desain Totebag

Sumber: Hasil olahan peneliti,2019

Implementasi desain yang digunakan tetap dengan objek visual dua orang super hero dan beberapa monster plastik. Warna yang digunakan sesuai dengan warna *energetic*. Ukuran yang digunakan adalah A4.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam membahas objek penelitian yaitu tentang kampanye Surabaya Eco School tentang pengurangan penggunaan plastik sekali pakai untuk anak usia 6-12 tahun dengan hasil akhir berupa perancangan buku ilustrasi dengan teknik watercolor sebagai media kampanye Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun.

5.1 Kesimpulan

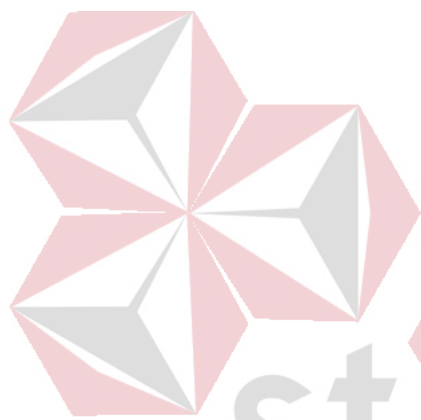
Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan yaitu berupa perancangan buku ilustrasi dengan teknik watercolor sebagai media kampanye Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun dengan judul buku “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!!” dengan ditemukannya konsep *keyword* “*Beneficial*” yang artinya adalah sesuatu yang bermanfaat dan berguna. Dalam buku ini, menceritakan 3 super hero yang mempunyai kekuatan untuk melawan monster plastik yang jahat selain itu juga terdapat informasi mengenai bagaimana seharusnya plastik digunakan dan beberapa cara yang harus dilakukan. Sedangkan *keyword* “*Beneficial*” berkaitan dengan kata sesuatu yang mendorong dan *energetic*. Maka ditemukanlah warna “*Energetic*” yang menjadi dasar dalam proses pewarnaan dalam perancangan buku ilustrasi ini. Hasil penelitian ini diimplementasikan menjadi beberapa media seperti buku ilustrasi sebagai media

utamanya dengan judul “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami !!!”, X-Banner Poster, Pembatas Buku, *Notebook*, Gantungan Kunci, Stiker, Pin, tumbler dan Totebag sebagai media pendukung.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian mengenai perancangan buku buku ilustrasi dengan teknik watercolor sebagai media kampanye Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun yang berjudul “Ayo Selamatkan Bumi Bersama Kami!!!” terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk lebih baik lagi, yakni sebagai berikut:

1. Peneliti berharap kampanye Surabaya Eco School yang dibuat oleh organisasi Tunas Hijau dan dijalankan diseluruh SD dan SMP di Surabaya semakin lebih baik lagi dengan media kampanye yang lebih efektif.
2. Peneliti berharap peneliti yang selanjutnya dapat memilih media dan konsep yang sesuai untuk target *audience* usia 6-12 tahun sebagai media kampanye yang efektif untuk anak usia 6-12 tahun agar anak-anak dapat dengan mudah menangkap pesan yang disampaikan dan peneliti selanjutnya dapat membahas topik yang serupa namun lebih luas lagi dalam segi target dan materi.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Berril, Phillip. 2008. *Panduan Melukis Dengan Cat Air*. Jakarta: Akademia
- Hurlock, Elizabeth B. 1993. *Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Kenny, James dan Mary kenny. 1991. *Dari Bayi sampai Dewasa*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
- Masnuna. 2018. *Pengantar Ilustrasi*. Sidoarjo : Indomedia Pustaka
- Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan minat baca pada anak)*. Jakarta. Elex Media Computindo
- Rustan, Surianto, Ssn. 2014. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sanyoto, Sadjiman E. 2009. *Nirmana Elemen – Elemen Seni dan Desain, Edisi Kedua*, Yogyakarta, Jalasutra.
- Sipahelut, Atisah. 1991. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: CV. Gravik Indah
- Stewing, J.W. 1980. *Children and Literature*. Chicago: Mc Nally College Publishing Company
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Jakarta: Alfabeta
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET

Suwartono. 2014. Dasar – Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: C.V ANDI
OFFSET

Venus, Antar. 2009. Manajemen Kampanye. Bandung: Simbiosis Rekatama Media

Sumber Jurnal :

Jatmika, Herka Maya. “Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, No. 1, 2005. Hal 91-95.

Karuniastuti, Nurhenu. “ Bahaya Plastik Terhadap Kesehatan Dan Lingkungan”, *Volume 3*. Tahun tidak diketahui. Hal 7-12.

Kadaroeman, Qadhafi Tsagif. “ Perancangan Kampanye Sosial Lindungi Anak Dari Video Game Kekerasan Dengan *Rating System* Dan *Parental Control*” , 2017. Hal 11

Ramadhani, Anisa Rizki. “ Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Daur Ulang Sampah Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di SD Negeri Siwangan Yogyakarta”, *April 2015*. Hal 35-38.

Wiranda, Yudha. “Ilustrasi Multi-Edukasi Pada Buku Cerita Anak-Anak “Sekolah Sayur-Sayuran”, 2013. Hal 28-30

Halim, Mochammad Rahadian. “Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayur Berbasis *Family Games* Sebagai Sarana Pendidikan Anak-Anak Usia 6-12 Tahun”, 2016. Hal 12-13

Sumber Internet :

<http://www.literasi.net/jenis-jenisbuku> di akses pada tanggal 01 Oktober 2018,
pukul 21.00 WIB

<https://megapolitan.kompas.com/read/2018/08/19/21151811/indonesia-penyumbang-sampah-plastik-terbesar-kedua-di-dunia> di akses pada tanggal 25 Februari, pukul 12.58 WIB

<https://www.liputan6.com/news/read/3772521/headline-sampah-plastik-indonesia-juara-2-dunia-bagaimana-mengatasinya> di akses pada tanggal 28 Februari 2019, pukul 14.36 WIB

<https://internasional.kompas.com/read/2018/11/21/18465601/sampah-plastik-dunia-dalam-angka> di akses pada tanggal 25 Februari 2019, pukul 14.36 WIB

<https://tunashijau.id/2018/06/bagaimana-surabaya-eco-school-2018-agar-lebih-baik-dari-7-tahun-sebelumnya/> di akses pada tanggal 07 Maret 2019, pukul 14.19 WIB

<https://tirto.id/daerah-daerah-membatasi-penggunaan-plastik-akan-efektifkah-dc8R> di akses pada tanggal 28 Februari 2019, pukul 13.58 WIB

https://www.pressreader.com/@nickname11545706/csb_ep9tiprARfiOJfPTPrCX6qJwmkewvEFMDIBOYeTQe9eGbSmS6V4v1ckgyNNmuAu di akses pada tanggal 10 Maret 2019, pukul 19.22 WI