



**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG  
MENJAGA LINGKUNGAN HIDUP DENGAN TEKNIK  
DIGITAL PAINTING UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Dido Alvarez**

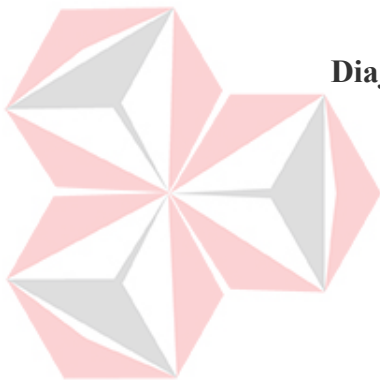
**19420100013**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2023**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG  
MENJAGA LINGKUNGAN HIDUP DENGAN TEKNIK DIGITAL  
PAINTING UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Desain**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Disusun Oleh:**

**Nama : Dido Alvarez  
NIM : 19420100013  
Program : S1 (Strata Satu)  
Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## Tugas Akhir

# PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG MENJAGA LINGKUNGAN HIDUP DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Nama: Dido Alvarez**

**NIM: 19420100013**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: 20 Juli 2023



### Susunan Dewan Penguji

#### Pembimbing:

I. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom..

NIDN: 0704017701

II. Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.

NIDN: 0721099105

#### Penguji:

Siswo Martono, S.Kom., M.M.


NIDN: 0726027101

Universitas  
Dinamika  
Universitas  
Dinamika  
2023.003.20244

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.07.24  
16:36:29 +07'00'

Universitas  
Dinamika  
2023.07.25  
08:35:18 +07'00'

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

 Universitas Dinamika  
2023.07.26 07:20:12  
+07'00'

**Karsam, MA., Ph.D.**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



*“Apapun yang terjadi tetaplah berusaha”*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

LEMBAR PERSEMBAHAN



*“Untuk orang-orang terdekat saya dan saya cintai yang telah mendukung  
saya”*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Dido Alvarez  
NIM : 19420100013  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR  
TENTANG MENJAGA LINGKUNGAN HIDUP  
DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING UNTUK ANAK  
USIA 8-12 TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 15 Juni 2023



Dido Alvarez  
NIM : 19420100013

## ABSTRAK

Upaya pemerintah Indonesia dalam mengatasi masalah sampah, terutama air limbah, yang menyebabkan Indonesia menjadi negara penghasil sampah terbesar kedua di dunia. Pemerintah berencana untuk mengurangi sampah hingga 70% pada tahun 2025. Kebutuhan akan kebersihan alam dan perlindungan lingkungan menjadi kewajiban setiap individu untuk menciptakan lingkungan yang bersih dan bebas penyakit. Buku cerita bergambar menjadi salah satu cara untuk memberikan pemahaman kepada anak usia 8-12 tahun mengenai pentingnya menjaga lingkungan. Melalui ilustrasi yang menarik dan pesan yang jelas, diharapkan anak-anak akan menyadari dampak buruk dari membuang sampah sembarangan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar dengan teknik digital painting sebagai sarana edukasi bagi anak usia 8-12 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan beberapa langkah praktis yang dapat dilakukan oleh anak-anak dalam menjaga lingkungan, seperti membawa bekal dari rumah, menghias makanan, dan menjaga kebersihan lingkungan sekitar. Melalui pendidikan dan contoh yang diberikan melalui buku cerita bergambar, diharapkan kesadaran dan kebiasaan positif dalam menjaga lingkungan dapat tumbuh sejak usia dini.

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



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbilalamin Puji syukur kepada Allah Subhanahu wat'aala, berkat rahmatNya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Menjaga Lingkungan Hidup Dengan Teknik Digital Painting untuk Anak Usia 8-12 Tahun” dapat selesai tanpa suatu halangan apapun.

Melalui kesempatan ini, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian proposal Tugas Akhir ini, terutama kepada :

1. Yang terhormat bapak Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Yang terhormat bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif.
3. Yang terhormat bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.
4. Yang terhormat bapak Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom selaku dosen pembimbing I dan ibu Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing II mata kuliah Tugas Akhir, yang telah memberikan saran-saran sehingga Tugas Akhir ini segera terselesaikan.
5. Yang terhormat bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen penguji I
6. Yang Terhormat ibu Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA. selaku dosen wali.
7. Dan semua pihak lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam kelancaran Kerja dan proses penyelesaian laporan ini. Semoga Allah SWT memberikan kemudahan dalam urusan di dunia maupun di akhirat kepada kita semua.

Surabaya, 11 Juli 2023

**Peneliti**



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan .....	4
1.5 Manfaat .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 Buku Cerita Bergambar .....	6
2.2.1 Pengertian Cerita Bergambar .....	6
2.2.2 Fungsi Buku Cerita Bergambar .....	7
2.2.3 Ciri-ciri Buku Cerita Bergambar .....	8
2.3 Media Pembelajaran .....	10
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2.3.2 Kriteria Media Pembelajaran .....	11
2.3.3 Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran .....	11
2.4 Pendidikan Kelestarian Lingkungan Hidup .....	12
2.4.1 Pengertian Pendidikan Kelestarian Lingkungan Hidup .....	12
2.5 Kesadaran Membuang Sampah Pada Tempatnya .....	12
2.6 Karakteristik Anak Usia 8-12 Tahun .....	13
2.7 <i>Style</i> Buku Cerita Bergambar .....	13
2.7.1 Vektor .....	13
2.7.2 <i>Digital Painting</i> .....	14
2.7.3 Karikatur .....	15
2.7.4 <i>Pop Art</i> .....	15
2.8 Desain .....	16

2.8.1 Prinsip-prinsip Desain .....	16
2.9 <i>Layout</i> .....	18
2.10 Tipografi .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	21
3.2 Unit Analisis .....	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.3.1 Observasi .....	22
3.3.2 Wawancara .....	23
3.3.3 Dokumentasi.....	23
3.3.4 Studi Literatur.....	24
3.3.5 Studi Kompetitor .....	24
3.4 Teknik Analisis Data .....	25
3.4.1 Reduksi .....	25
3.4.2 Penyajian .....	26
3.4.3 Penarikan Kesimpulan.....	26
3.4.4 Analisis SWOT.....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>28</b>
4.1 Hasil dan Analisis Data .....	28
4.1.1 Hasil Observasi.....	28
4.1.2 Hasil Wawancara.....	29
4.1.3 Studi Literatur.....	33
4.1.4 Dokumentasi.....	34
4.2 Hasil Reduksi Data .....	38
4.3 Hasil Penyajian Data .....	40
4.4 Kesimpulan.....	41
4.5 Konsep dan <i>Keyword</i> .....	41
4.5.1 Analisa <i>Segmentasi, Targeting, Positioning(STP)</i> .....	41
4.5.2 <i>USP (Unique Selling Proposition)</i> .....	43
4.5.3 Analisis SWOT.....	43
4.5.4 <i>Keyword</i> .....	46
4.5.5 Deskripsi <i>Keyword</i> .....	47
4.6 Konsep Karya .....	47
4.6.1 Konsep Perancangan Karya.....	47

4.6.2 Tujuan Kreatif .....	47
4.6.3 Strategi Kreatif .....	48
4.7 Perancangan Media .....	64
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	75



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Indonesia peringkat ke dua penghasil sampah plastik di dunia...	1
Gambar 1.2 Kebiasaan buruk masyarakat membuang sampah di sungai .....	2
Gambar 2.1 Buku dengan narasi singkat .....	8
Gambar 2.2 Buku dengan kalimat sederhana .....	8
Gambar 2.3 Buku Ilustrasi dengan dialog dan balon kata .....	9
Gambar 2.4 Tipografi pada Buku Ilustrasi.....	10
Gambar 2.5 Contoh Desain Vector .....	14
Gambar 2.6 Ilustrasi dengan Teknik <i>Digital Painting</i> .....	14
Gambar 2.7 Ilustrasi dengan Teknik Karikatur.....	15
Gambar 2.8 Ilustrasi dengan Teknik <i>Pop Art</i> .....	16
Gambar 2.9 Layout Buku Cerita Bergambar .....	18
Gambar 2.10 Cara pemakaian Tipografi.....	20
Gambar 3.1 Sampul Buku “Aku Tidak Mau Buang Sampah ke Sungai” .....	26
Gambar 4.1 Cover Truki Pengantar Sampah sebagai Studi Literatur.....	33
Gambar 4.2 Halaman de Sekolah Dasar Anak Saleh Malang.....	34
Gambar 4.3 Proses wawancara dengan Wali Kelas Sekolah Dasar Anak Saleh Malang .....	34
Gambar 4.4 Lingkungan Sekolah Dasar Anak Saleh Malang .....	35
Gambar 4.5 Jihan Aqila Khanza, Cantika, Shaqila dengan buku favoritnya.....	35
Gambar 4.6 Wali murid Jihan, wali murid Cantika, dan wali murid Shaqila.....	36
Gambar 4.7 Tampilan Game Quizizz .....	37
Gambar 4.8 Bekal yang unik untuk dibawa ke sekolah.....	37
Gambar 4.9 Suasana di <i>Green Living Support</i> .....	38
Gambar 4.10 Sketsa Karakter .....	49
Gambar 4.11 Desain Karakter.....	50
Gambar 4.12 Sketsa dan <i>Layout</i> Hal 1 .....	51
Gambar 4.13 Sketsa dan <i>Layout</i> Hal 2 .....	51
Gambar 4.14 Sketsa dan <i>Layout</i> Hal 3 .....	52
Gambar 4.15 Sketsa dan <i>Layout</i> Hal 4 .....	52

Gambar 4.16 Sketsa dan Layout Hal 5 .....	53
Gambar 4.17 Sketsa dan Layout Hal 6 .....	54
Gambar 4.18 Sketsa dan Layout Hal 7 .....	54
Gambar 4.19 Sketsa dan Layout Hal 8 .....	55
Gambar 4.20 Sketsa dan Layout Hal 9 .....	55
Gambar 4.21 Sketsa dan Layout Hal 10 .....	56
Gambar 4.22 Sketsa dan Layout Hal 11 .....	56
Gambar 4.23 Sketsa dan Layout Hal 12 .....	57
Gambar 4.24 Sketsa dan Layout Hal 13 .....	57
Gambar 4.25 Sketsa dan Layout Hal 14 .....	58
Gambar 4.26 Sketsa dan Layout Hal 15 .....	58
Gambar 4.27 Sketsa dan Layout Hal 16 .....	59
Gambar 4.28 Sketsa dan Layout Hal 17 .....	59
Gambar 4.29 Sketsa dan Layout Hal 18 .....	60
Gambar 4.30 Contoh Font HandyCraft sebagai Font Utama.....	61
Gambar 4.31 Contoh Font Poppins sebagai Font Kedua.....	61
Gambar 4.32 Referensi Warna Hijau.....	62
Gambar 4.33 Referensi Warna Kuning.....	62
Gambar 4.34 Referensi Warna Biru.....	62
Gambar 4.35 Referensi Warna Coklat .....	63
Gambar 4.36 Desain Gantungan Kunci .....	63
Gambar 4.37 Desain Cover Buku Cerita Bergambar.....	64
Gambar 4.38 Desain Layout Hal 3-4 .....	64
Gambar 4.39 Desain Layout Hal 5-6 .....	65
Gambar 4.40 Desain Layout Hal 7-8 .....	65
Gambar 4.41 Desain Layout Hal 9-10 .....	66
Gambar 4.42 Desain Layout Hal 11-12 .....	66
Gambar 4.43 Desain Layout Hal 13-14 .....	66
Gambar 4.44 Desain Layout Hal 15-16 .....	67
Gambar 4.45 Desain Layout Hal 17-18 .....	67
Gambar 4.46 Desain Layout Hal 19-20 .....	68
Gambar 4.47 Contoh MockUp Cover dan Isi Buku Cerita Bergambar.....	68

Gambar 4.48 Contoh MockUp Stiker .....	69
Gambar 4.49 Desain Xbanner .....	70
Gambar 4.50 Desain Poster.....	71
Gambar 4.51 Desain Gantungan Kunci .....	72



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

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



Gambar 1.1 Data Indonesia Peringkat ke dua penghasil sampah plastik di dunia

(Sumber : Binus.ac.id, November 2019)

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

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



Gambar 1.2 Kebiasaan buruk masyarakat membuang sampah di sungai

(Sumber : kompas.com, Oktober 2021)

Pengetahuan ataupun edukasi yang dimulai sedari dini dapat mencetak individu yang peduli dengan lingkungan hidup dan konsekuensinya. Sehingga pengenalan membuang sampah pada tempatnya sejak dini menjadi sangat penting untuk dikemukakan sebagai langkah awal menciptakan lingkungan yang bersih dan bebas penyakit. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan gambaran atau sebuah ilustrasi terhadap pentingnya menjaga lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan melalui buku cerita bergambar. Anak usia 8-12 tahun masih sangat



senang melihat gambar dan membacanya sehingga mereka bisa mengenal serta sadar akan pentingnya menjaga lingkungan sedari dini, Selain itu, buku cerita bergambar ini juga dapat mendukung *Green Living Support* sebagai bahan ajar edukasi untuk anak usia 8 hingga 12 tahun..

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

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

Buku cerita bergambar tersedia secara luas dan sangat populer di kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar juga dijadikan sebagai sarana belajar dan sumber belajar yang menarik karena dapat memvisualisasikan cerita (Halim & Munthe, 2019)

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

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup dengan teknik *digital painting* untuk anak usia 8-12 tahun?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Buku Ilustrasi hanya memuat tentang pentingnya kesadaran menjaga lingkungan hidup dengan tidak membuang sampah sembarangan untuk anak usia 8-12 tahun.
2. Menggunakan Teknik *Digital Painting*
3. Media Pendukung dari penelitian ini menggunakan buku cetak ilustrasi, buku digital, poster, gantungan kunci, stiker, dan Xbanner.

## 1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini, adalah :

Untuk merancang buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup dengan Teknik digital painting untuk anak usia 8-12 tahun.

## 1.5 Manfaat

Tugas ini memiliki manfaat ganda sebagai sumber inspirasi dan acuan untuk perancangan lebih lanjut. Selain itu, tugas ini dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang buku cerita bergambar, terutama dalam konteks pendidikan anak usia 8-12 tahun mengenai pentingnya menjaga kelestarian lingkungan hidup dengan tidak membuang sampah sembarangan. Selain itu, tugas ini juga berpotensi membantu *Green Living Support* dalam menyediakan materi edukatif bagi anak-anak usia 8-12 tahun tentang menjaga lingkungan dengan lebih baik..

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahul dilakukan seorang mahasiswi dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta bernama Nimas Ayu Prabu yang telah melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar tentang Sampah Plastik untuk Pembelajaran Membaca di Kelas II SD." Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya lingkungan dalam keberlangsungan hidup manusia, sehingga pendidikan lingkungan hidup menjadi sangat relevan, terutama terkait dengan permasalahan sampah.

Penelitian ini memanfaatkan jenis buku cerita bergambar yang dianggap menarik bagi minat baca siswa berdasarkan hasil angket yang disebar. Buku ini dibuat dengan ukuran 20x20 cm, menggunakan kertas ivory 230 untuk cover dan art paper 120 untuk isi. Isi buku berisi pesan-pesan pendidikan mengenai bahaya sampah plastik dengan menggunakan jenis tulisan arial 16. Penggunaan berbagai macam warna dalam pewarnaan buku bertujuan untuk menciptakan daya tarik bagi siswa saat membacanya.

Perbedaan dengan Perancangan Buku Cerita Bergambar yang peneliti akan lakukan ialah Nimas Ayu Prabu menasar pada kelas II Sekolah Dasar Negeri Karangturi dengan maksud karena keterbatasan buku bacaan yang tersedia di perpustakaan. Dalam penelitian ini, fokus peneliti ditujukan pada kelompok usia 8-12 tahun, yang merupakan fase di mana pemikiran anak-anak mengalami perkembangan dan menjadi lebih logis. Pada usia ini, anak-anak mampu mengklasifikasikan benda dan perintah, serta dapat menyelesaikan masalah secara konkret dan sistematis berdasarkan pengalaman dan informasi yang mereka terima dari lingkungan sekitarnya. Jadi diharapkan anak dapat memahami pesan yang akan peneliti sampaikan dengan baik. Perbedaan yang lain adalah penelitian terdahulu dalam menentukan buku cerita bergambar menggunakan angket yang telah disebar, sementara penelitian sekarang mengumpulkan data menggunakan wawancara dan observasi langsung. Selain menggunakan buku cerita bergambar, peneliti juga

menggunakan Kode QR yang berfungsi untuk mengenalkan berbagai karakter yang ada pada cerita. Juga peneliti menyediakan dalam bentuk buku digital, serta poster dan banner sebagai media pendukung lainnya.

Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh seorang mahasiswi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bernama Noffica Aura Gatra Putri yang melakukan penelitian berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Panduan Prinsip Hidup Ramah Lingkungan dalam Keseharian Anak Muda." Penelitian ini bertujuan untuk mengajak dan membekali anak muda dengan prinsip hidup ramah lingkungan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, seperti membawa botol atau tas sendiri saat berbelanja.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah perancangan buku cerita untuk mengedukasi terhadap menjaga lingkungan dengan peduli terhadap sampah. Perbedaan yang terdapat dalam peneliti terdahulu dengan peneliti saat ini adalah peneliti terdahulu bertujuan mengedukasi menggunakan buku cerita bergambar, namun pada penelitian ini ditambahkan beberapa unsur digital seperti pengenalan karakter melalui Kode QR.

## **2.2 Buku Cerita Bergambar**

### **2.2.1 Pengertian Cerita Bergambar**

Buku cerita bergambar adalah buku yang berisi cerita dengan diiringi oleh gambar-gambar yang saling berhubungan, serta dilengkapi dengan teks tulisan yang menggambarkan isi cerita yang ditampilkan oleh gambar tersebut (Ratnasari & Zubaidah, 2019) Dan ilustrasi yang dituangkan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yakni

1. Gambar (seperti foto atau lukisan) digunakan untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai isi buku atau karangan.
2. Gambar, desain, atau diagram digunakan untuk memperindah halaman, termasuk halaman sampul dan sebagainya.
3. Penjelasan tambahan seperti contoh dan perbandingan digunakan untuk lebih mengklarifikasi paparan tulisan dan elemen lainnya (Ghozali, 2020).

### 2.2.2 Fungsi Buku Cerita Bergambar

Abdhul (2021) membagi fungsi buku cerita bergambar sebagai berikut :

1. Gambar cerita memiliki fungsi yang mempermudah pembaca dalam memahami cerita. Terbukti bahwa gambar membantu anak-anak yang mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami kalimat. Anak-anak cenderung lebih menikmati cerita yang dilengkapi dengan gambar yang menarik dan berwarna, daripada cerita yang terasa monoton dan kurang bervisual.
2. Gambar cerita memberikan kesan berbeda dan memudahkan anak-anak merekam informasi secara visual daripada hanya dengan kata-kata. Tim kreatif dan pencipta buku gambar berusaha dengan cermat dalam menciptakan gambar-gambar yang menarik dan sesuai dengan konsep cerita, serta memperhatikan masalah pewarnaan untuk menciptakan kesan yang kuat dalam ingatan otak anak-anak.
3. Selain fungsi-fungsi sebelumnya, gambar cerita juga memiliki peran sebagai seni visual, terutama bagi para desainer. Menciptakan karakter tokoh dalam gambar tidaklah mudah, dan seorang desainer harus memahami dengan baik preferensi dan kesenangan anak-anak terkait bentuk karakter yang tepat.
4. Gambar cerita mampu membangkitkan emosi pembaca, terutama karena ditujukan untuk anak-anak. Gambar-gambar yang berhasil menarik minat dan antusiasme anak-anak akan memberikan kesuksesan dalam menciptakan gambar cerita yang efektif.

### 2.2.3 Ciri-ciri Buku Cerita Bergambar

1. Narasi Singkat

Membuat buku ilustrasi tidak seperti menulis cerpen ataupun novel. Lebih mudah, dan lebih singkat. Karena hanya perlu memperhatikan unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam membuat narasi singkat.



Gambar 2.1 Buku dengan narasi singkat

(Sumber : play.google.com)

## 2. Menggunakan Kalimat Sederhana

Buku ilustrasi memakai bahasa dan kalimat yang sederhana. Sebab mengingat target segmentasi merupakan anak-anak. Maka sangat penting pemilihan bahasa yang umum dan mudah dipahami. Tidak perlu menggunakan istilah-istilah.



Gambar 2.2 Buku dengan kalimat sederhana

(Sumber : play.google.com)

### 3. Adanya Dialog dan Balon Kata

Pastikan buku ilustrasi juga meliputi sesi dialog. Dialog akan memudahkan anak-anak dalam membaca dan memahami. Dan memudahkan seorang ilustrator ketika menggambarkan adegan dengan gambar dan cerita yang sesuai. Balon kata dibuat agar memudahkan anak-anak untuk melihat secara visual. Contoh sederhananya adalah saat kalian membaca komik, terletak balon kata di tokoh yang seolah sedang berbincang.



Gambar 2.3 Buku Ilustrasi dengan dialog dan balon kata

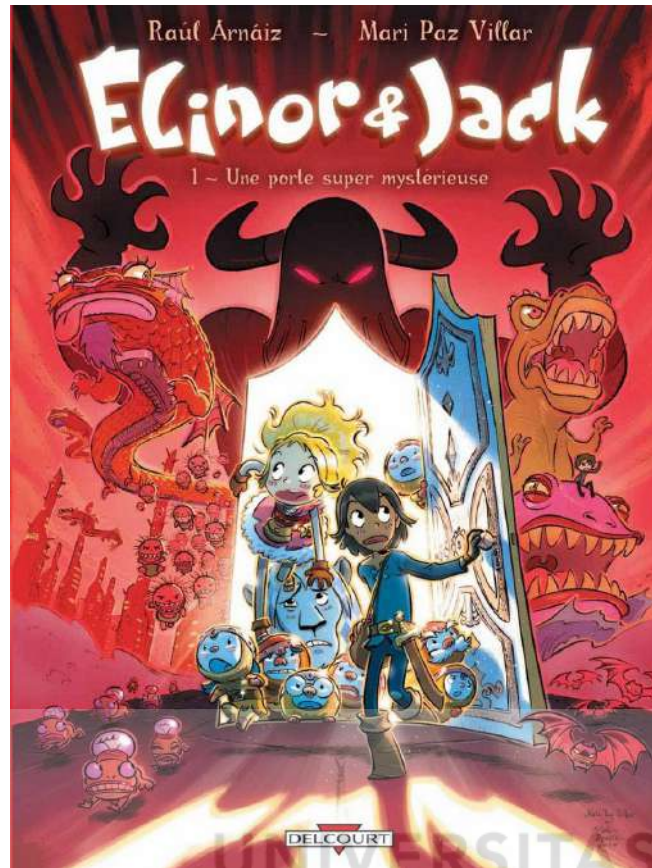
(Sumber : Litera Media Tama)

### 4. Perhatikan Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik pada buku ilustrasi adalah tokoh, alur, tema, latar, sudut pandang, karakteristik, dan amanat.

### 5. Menggunakan Tipografi

Seorang ilustrator juga harus memperhatikan tipografi. Karena akan memudahkan anak-anak terhadap suatu emosi karakter tokoh di dalam gambar dalam sedih, bahagia, marah, takut atau semacamnya (Abdhul, 2021).



Gambar 2.4 Tipografi pada Buku Ilustrasi

(Sumber : Pinterest)

Berikut merupakan contoh penggunaan tipografi sangat berperan penting terhadap penggambaran latar suatu buku cerita bergambar. Dengan hanya melihat sekilas bahkan kita dapat merasakan ketakutan yang sedang dibangun pada isi buku cerita tersebut.

## 2.3 Media Pembelajaran

### 2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian “Media” berasal dari Bahasa Latin, yaitu "*medius*", yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Media pengajaran diartikan sebagai segala bentuk yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar. (Wahid, 2018).



### 2.3.2 Kriteria Media Pembelajaran

Menurut Ramli (2012), Ada beberapa kriteria yang dapat dijadikan panduan dalam memilih media pembelajaran, di antaranya:

1. Relevansi dengan tujuan pembelajaran, yaitu media pembelajaran dipilih berdasarkan kemampuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Mendukung isi bahan pembelajaran, artinya media yang dipilih sesuai untuk menyampaikan fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi agar siswa lebih mudah memahaminya.
3. Ketersediaan media yang mudah, sehingga media yang dipilih mudah diakses oleh guru maupun siswa atau mudah untuk dibuat oleh guru.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya media yang dipilih harus sesuai dengan kemampuan guru untuk mengintegrasikan media tersebut dalam proses pembelajaran.
5. Tersedia waktu untuk menggunakan media, sehingga media yang digunakan sesuai dengan rencana dan metode pembelajaran yang telah ditetapkan.
6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa, artinya pemilihan media harus mempertimbangkan karakteristik siswa, termasuk gaya belajar dan tingkat perkembangan berfikir siswa, sehingga media tersebut mudah dipahami dan efektif untuk tujuan pembelajaran. (BalaiTekKomDik, 2021).

### 2.3.3 Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran

Buku cerita bergambar adalah salah satu jenis buku yang sangat populer di kalangan masyarakat. Jenis buku ini menggabungkan teks/narasi dengan gambar/ilustrasi/fotografi yang mendukung cerita. Ilustrasi atau gambar dalam buku memiliki peran penting dalam memperindah dan membuat buku menjadi lebih menarik. Selain itu, ilustrasi juga berkontribusi dalam menarik perhatian pembaca, menggambarkan cerita dengan lebih jelas, mengajarkan konsep, serta meningkatkan apresiasi dan kesadaran akan seni.

Dalam buku cerita bergambar, terdapat hubungan simbiotik antara gambar dan kata-kata. Jenis buku ini tidak hanya mencakup cerita-cerita biasa, seperti fabel, legenda, mitos, dan sebagainya, tetapi juga mencakup buku-buku sains dan ensiklopedia yang disajikan dalam bentuk ilmu pengetahuan populer. Buku-buku

ilmu pengetahuan populer ini menyampaikan pesan secara visual dengan cara yang berbeda dari buku cerita bergambar lainnya. Mereka memberikan fakta dan memerlukan penyajian infografis yang sesuai dengan materi, tujuan, dan target audiens. Keakuratan data dan desain buku yang baik berperan penting dalam meningkatkan efektivitas komunikasi visual dalam sebuah buku. (Lukman, 2009).

## **2.4 Pendidikan Kelestarian Lingkungan Hidup**

### **2.4.1 Pengertian Pendidikan Kelestarian Lingkungan Hidup**

Menurut Soemarwoto (2001), hubungan manusia dengan lingkungannya bersifat sirkuler, artinya tindakan yang dilakukan terhadap lingkungan dapat berdampak pada kehidupan manusia (Ii & Membaca, 2008). Terlebih segala aktivitas kita sangat didukung oleh kondisi lingkungan. Dengan demikian, manusia merupakan salah satu bagian dari lingkungan hidup, tetapi perilaku manusia memiliki pengaruh signifikan terhadap kelangsungan hidup dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya. Oleh karena itu, setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia harus dipertimbangkan dampaknya bagi semua entitas, termasuk manusia sebagai pelaku, flora, fauna, dan unsur alam lainnya (Danusaputro, Munajat., 1985).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa segala tingkah laku manusia akan sangat berdampak bagi lingkungan sekitar, keduanya akan selalu berhubungan dalam dampak baik, maupun dampak buruk.

## **2.5 Kesadaran Membuang Sampah pada Tempatnya**

Sampah adalah suatu hal yang selalu ada dalam kehidupan sehari-hari. Setiap orang yang beraktivitas akan menghasilkan sampah (Elamin et al., 2018). Jika sampah tidak dikelola dengan baik, maka dapat menyebabkan dampak negatif pada lingkungan, seperti menciptakan kesan kotor, kumuh, dan membahayakan kesehatan. Perilaku dan kurangnya kesadaran terhadap pentingnya penanganan sampah yang baik dapat memperburuk kondisi sampah di suatu wilayah (Dr. Vladimir, 1967). Maka dari itu kesadaran untuk membuang sampah pada tempatnya harus selalu dipupuk agar berdampak baik kehidupan manusia dan akan menghasilkan lingkungan yang nyaman.

## 2.6 Karakteristik Anak Usia 8-12 Tahun

Periode usia 8-12 tahun merupakan tahap konkrit operasional di mana anak mengalami perubahan dari interaksi egosentris menjadi interaksi kooperatif. Pada fase ini, pemikiran anak meningkat dan menjadi lebih logis. Anak mampu mengklasifikasikan benda dan memahami perintah, serta dapat menyelesaikan masalah secara konkret dan sistematis berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh dari lingkungannya (Hijriati, 2021).

Maka dari itu peneliti bermaksud menanamkan perilaku menjaga lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya pada anak usia 8-12 tahun dengan menggunakan metode buku cerita bergambar karena dirasa telah memasuki tahap perkembangan intelegensi, dan kemampuan berpikir yang baik sehingga diharapkan perancangan buku ilustrasi yang dibuat peneliti dapat mengedukasi dan dilakukan dalam keseharian.

Berdasarkan hal tersebut maka dalam penerapannya anak usia 8-12 tahun sudah mampu memahami perintah untuk *scan* kode qr sebagai alat untuk membuka pengenalan berbagai karakter yang terletak pada buku cerita bergambar yang peneliti rancang dengan menggunakan *smartphone*.

## 2.7 Style Buku Cerita Bergambar

### 2.7.1 Vektor

Ilustrasi berbasis vektor merupakan proses pengolahan gambar yang mencakup pesan tertentu dengan menggunakan program aplikasi grafis seperti *CorelDraw*, *Adobe Illustrator*, dan *Macromedia Freehand*. Dalam proses ini, titik koordinat, kurva, dan garis dikombinasikan hingga membentuk gambar sesuai dengan harapan. Komputer mencatat semua posisi titik ujung dan pangkalnya sesuai dengan posisi yang telah ditentukan. (Atmaja, 2017).

Karya berbasis vektor memiliki perbedaan dengan karya berbasis bitmap. Biasanya, karya vektor dapat diperbesar tanpa mengalami kehilangan kualitas atau pecah, dan ukuran file yang digunakan relatif lebih kecil dibandingkan dengan karya bitmap. Saat ini, jenis karya seperti itu sangat populer, sehingga banyak grafikus yang menciptakan karya dengan model vektor sebagai pilihan utama untuk mencapai hasil yang berkualitas. (Harahap et al., 2020).



Gambar 2.5 Contoh Desain Vector

(Sumber : Pinterest)

### 2.7.2 *Digital Painting*

*Digital painting* adalah proses melukis menggunakan alat digital, seperti komputer dan pen tablet. Pengguna memilih teknik digital painting karena memiliki beberapa kelebihan, seperti tidak memerlukan banyak alat dan bahan seperti lukisan tradisional, serta memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menggunakan berbagai pilihan warna dan efek yang telah disediakan untuk membantu dalam proses pewarnaan. (Guntara & Mujiyono, 2020).

*Digital painting* mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Banyak orang menciptakan karya seni melalui media digital tanpa menyadari bahwa karya yang dihasilkan juga memiliki hak cipta. Sebagai pencipta, mereka memiliki hak eksklusif atas karya tersebut, yang mencakup hak ekonomi dan hak moral untuk memanfaatkannya. (Disemadi et al., 2021).



Gambar 2.6 Ilustrasi dengan Teknik Digital Painting

(Sumber : Instagram @wastanahaikal)

### 2.7.3 Karikatur

Gambar karikatur merupakan representasi yang sangat memperlihatkan deformasi wajah seseorang, terutama tokoh terkenal, dengan tujuan untuk "mempercantik" atau menggambarkan ciri khas fisiknya secara berlebihan, namun dengan maksud untuk mengejek. Karikatur mengandung elemen kritik dan sindiran terhadap isu-isu politik dan fenomena kehidupan dalam masyarakat.(Imran, 2019).

Pramoedjo (2008:13) menyatakan bahwa karikatur adalah bagian dari kartun yang memiliki pesan kritik atau usulan yang ditujukan kepada seseorang atau mengenai suatu masalah.



Gambar 2.7 Ilustrasi dengan Teknik Karikatur

(Sumber : Republika.co.id)

### 2.7.4 Pop Art

*Pop Art* atau Seni Pop adalah aliran seni yang muncul di Amerika sebagai hasil dari ketidakpuasan terhadap dominasi gaya Ekspresionisme di kalangan akademisi dan masyarakat pada waktu itu. Aliran Ekspresionisme dianggap tidak memberikan sumbangan yang memadai bagi masyarakat, sehingga melahirkan gerakan Seni Pop sebagai alternatif yang lebih berani dan inovatif (Dawami, 2017).

*Popular Art* atau *Pop Art*, sering disingkat menjadi *Pop Art*, merupakan sebuah gerakan seni yang dipengaruhi oleh fenomena budaya populer yang terjadi di masyarakat. Gerakan ini melihat budaya populer yang bersifat komersial sebagai bahan mentah yang dapat digunakan sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni. *Pop Art* sering menggunakan ikon-ikon yang sering muncul di media massa atau dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, seperti komik, iklan, selebriti, dan lain sebagainya. (Harris, 2006).



Gambar 2.8 Ilustrasi dengan Teknik Pop Art

(Sumber : Contrado.co.id)

## 2.8 Desain

Desain merupakan suatu proses perencanaan yang bermula dari sebuah ide atau gagasan yang berhubungan dengan pembuatan sebuah objek kreatif. Proses ini dilakukan dengan berlandaskan pada aspek teknis, fungsi, dan material yang terlibat dalam pembuatan objek tersebut (Agustini, 2015).

Dalam proses pembuatan desain, diperlukan konsep desain yang logis sebagai dasar. Agar desain dapat tercipta dengan lebih terstruktur dan menghasilkan output yang memuaskan, maka sangat penting untuk mendasarkannya pada suatu rumus atau teori yang memberikan batasan dan panduan.

### 2.8.1 Prinsip-prinsip Desain

Beberapa hal harus diperhatikan ketika pembuatan desain meliputi ketentuan dan kaidah, atau dapat disebut dengan prinsip desain. Prinsip-prinsip dalam desain harus dituangkan dalam kesatuan komposisi.

Membuat desain grafis melibatkan penggabungan dan pengkombinasian elemen-elemen dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Beberapa prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Kesederhanaan

Titik sederhana mengandung arti tidak berlebihan, yang berarti pesan yang disampaikan adalah hal yang paling penting atau prinsipil. Konsep kesederhanaan juga mencakup ketepatan, di mana tidak ada unsur yang berlebihan atau kekurangan dalam penyampaian pesan.

## 2. Keselarasan

Selaras memiliki makna sesuai atau cocok. Ini menunjukkan adanya keselarasan atau kesesuaian antara bagian satu dengan bagian lainnya.

## 3. Irama

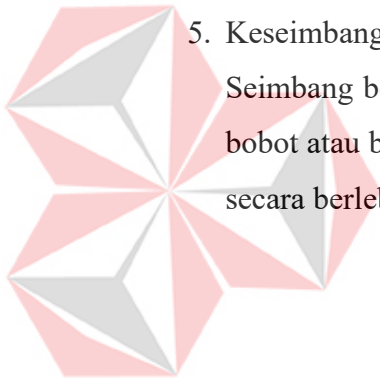
Irama atau ritme memiliki arti alunan yang tercipta oleh kalimat yang seimbang. Irama adalah gerakan berulang secara teratur yang memberikan kesan gerak yang indah dari satu unsur ke unsur lain dalam susunan komposisi.

## 4. Kesatuan

Kesatuan berarti menggabungkan beberapa elemen menjadi satu kesatuan yang utuh dan saling berhubungan. Dalam kesatuan, elemen-elemen tersebut tidak terpisahkan satu sama lain. Prinsip kesatuan juga membantu alur desain menjadi lebih mudah dipahami, sehingga mencapai target yang diinginkan dengan lebih efektif.

## 5. Keseimbangan

Seimbang berarti proporsional atau sebanding, di mana setiap bagian memiliki bobot atau beban yang sama sehingga tidak ada bagian yang saling membebani secara berlebihan. (Miftahurrahmat, 2013).



## 2.9 Layout

Secara bahasa, *layout* mengacu pada tata letak. Secara lebih khusus, *layout* adalah suatu proses menyusun, mengatur, dan menggabungkan unsur-unsur komunikasi grafis seperti teks, gambar, tabel, dan lain sebagainya menjadi komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik. (Gumelar, 2014).

Layout bertujuan sebagai penunjang informasi yang disampaikan kedalam buku cerita bergambar menggunakan ilustrasi dengan teknik *digital painting*. Layout digunakan sebagai bahan penyesuaian dengan karakteristik anak-anak Sekolah Dasar Negeri Kandangan III Surabaya merupakan layout yang sederhana dengan tidak terlalu memperbanyak tulisan namun dapat mudah dipahami agar memudahkan anak dalam membaca.



Gambar 2.9 Layout Buku Cerita Bergambar

(Sumber : Lazada.co.id)

Berikut merupakan salah satu contoh buku cerita bergambar dengan penempatan tata letak yang sederhana namun sangat menarik untuk anak usia 8-12 tahun dan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti.



## 2.10 Tipografi

Menurut Roy Brewer (1971), tipografi dapat memiliki definisi yang luas, mencakup penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Dalam pengertian yang lebih spesifik, tipografi hanya mencakup pemilihan, penataan, dan pengaturan baris-baris susunan huruf (*typeset*), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lain selain huruf pada halaman cetak. (Sudiana, 2001).

Surianto Rustan (2010) mengelompokkan tipografi menjadi tiga bagian, yaitu kelompok huruf, spasi huruf, dan ukuran huruf.

### 1. Kelompok Huruf

#### a. Serif

Serif adalah jenis kelompok huruf yang memberikan kesan formal, elegan, dan rapi. Bentuk garisannya memiliki ujung meruncing dan menonjolkan ketebalan atau ketipisan garis.

#### b. Sans Serif

Sans Serif adalah jenis kelompok huruf yang menghadirkan kesan kuat, stabil, dan tegas. Bentuk garisannya memiliki ketebalan yang seragam.

#### c. Script

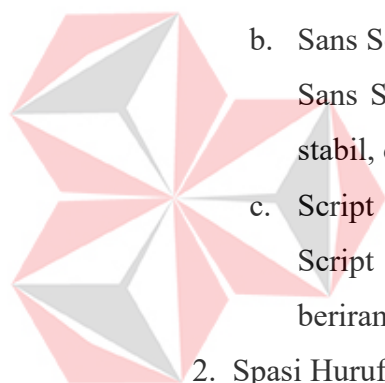
Script adalah jenis kelompok huruf yang memberikan kesan akrab, berirama, dan indah. Bentuk garisannya menyerupai tulisan tangan.

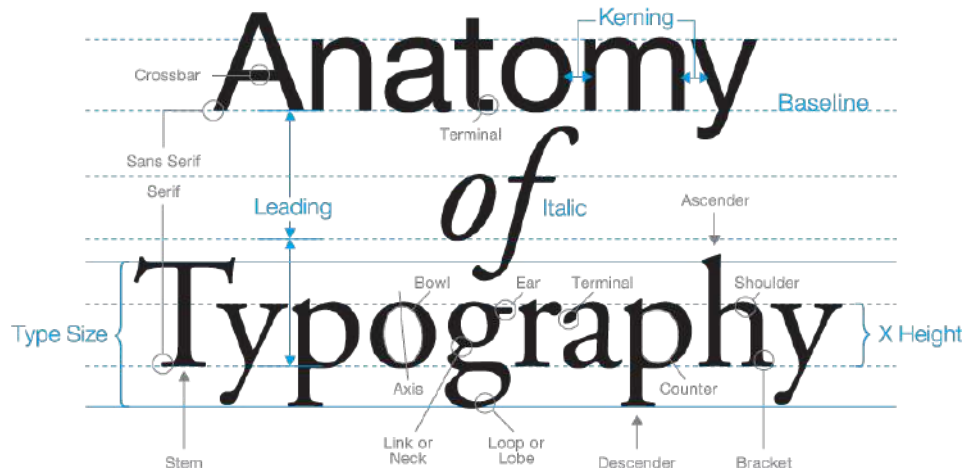
### 2. Spasi Huruf

Penggunaan spasi pada huruf memiliki peran penting dalam tata letak tipografi untuk meningkatkan keterbacaan kalimat atau susunan huruf. Pengaturan spasi akan memperhitungkan jarak antara huruf-huruf dalam suatu kalimat agar memiliki proporsi yang tepat dan mudah dibaca.

### 3. Ukuran Huruf

Ukuran huruf biasanya ditentukan berdasarkan jenis paragraf, ukuran ruang, dan target pembaca. Dengan penentuan ukuran yang tepat, pesan dalam teks akan lebih mudah dipahami dan tersampaikan dengan jelas.





Gambar 2.10 Cara pemakaian Tipografi

(Sumber : osmanassem.com)

Berikut merupakan cara pemakaian tipografi berdasarkan *Anatomy of Typography*. Pentingnya tipografi sangat mempengaruhi suatu buku cerita bergambar dan dapat mendukung latar suasana suatu cerita atau penjelasan suatu peristiwa.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami objek secara alamiah. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data. Metode ini melibatkan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi dokumentasi (Prasanti, 2018). Teknik ini memungkinkan para peneliti untuk melihat peristiwa, aktivitas, dan proses secara detail..

### 3.2 Unit Analisis

Unit analisis penelitian adalah entitas atau bagian yang dianggap sebagai subjek atau objek penelitian. Dalam kata lain, unit analisis merupakan komponen yang menjadi fokus dalam penelitian tersebut (Mushlihin, 2012). Unit analisis penelitian dalam konteks ini adalah kesadaran anak usia 8-12 tahun dalam membuang sampah pada tempatnya. Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, rumah wali murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, dan Komunitas Pecinta Alam "*Green Living Support*" di Kota Surabaya, Jawa Timur. Sekolah Dasar Anak Saleh Malang merupakan sekolah yang menerapkan sistem *modern learning* dan sangat peduli terhadap lingkungan. Mereka telah mendapat penghargaan dalam lomba adiwiyata dan memiliki gerakan "Bank Sampah" di mana setiap hari anak-anak diharuskan mengumpulkan satu sampah di lingkungan sekolah. Selain peran sekolah, peran orang tua juga berpengaruh terhadap karakter anak yang peduli terhadap lingkungan.

Peneliti memilih Kota Malang sebagai lokasi penelitian berdasarkan pada reputasinya sebagai kota pendidikan di Jawa Timur dan potensi peningkatan jumlah pelajar. Perkembangan fasilitas pendidikan di kota ini memiliki pengaruh signifikan terhadap kualitas pembelajaran (Oktanissa & Dharko. A, 2018). Sementara itu, Kota Surabaya telah berhasil menjadi kota percontohan dalam pengelolaan sampah di Jawa Timur. Kota ini terkenal sangat peduli terhadap lingkungan dan sampah.

Keterlibatan Kota Surabaya dalam penelitian ini akan membantu dalam pengumpulan data observasi tentang minat baca anak terhadap buku cerita bergambar dan kepedulian terhadap lingkungan bebas sampah.

Observasi yang dilakukan di *Green Living Support* menunjukkan kurangnya bahan ajar sebagai media edukasi anak, terutama buku ilustrasi. *Green Living Support* tidak memiliki penerbit sendiri, sehingga peneliti merasa perlu untuk berpartisipasi dalam perancangan media buku ilustrasi sebagai upaya mendukung edukasi sampah. *Green Living Support* juga memberikan data terkait preferensi anak-anak terhadap gaya ilustrasi. Oleh karena itu, peneliti memilih Sekolah Dasar Anak Saleh Malang dan *Green Living Support* sebagai lokasi penelitian karena sesuai dengan tujuan penelitian terhadap edukasi pengelolaan sampah bagi anak usia 8-12 tahun.

Dalam rangka memperoleh informasi dan data yang akurat, peneliti membutuhkan partisipasi narasumber yang memahami pentingnya membuang sampah pada tempatnya serta pola belajar membaca anak usia 8-12 tahun. Narasumber yang akan diwawancarai termasuk wali kelas dan wali murid di Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, serta pemilik dari *Green Living Support*. Pemilihan unit analisis ini didasarkan pada keinginan untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan mengenai bahaya membuang sampah sembarangan bagi anak usia 8-12 tahun, serta karena masih sedikitnya pengetahuan mereka mengenai pentingnya membuang sampah pada tempatnya.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.3.1 Observasi**

Observasi merupakan proses sistematis pengamatan terhadap aktivitas manusia dan pengaturan fisik di lokasi yang alami dan berkelanjutan, dengan tujuan untuk mendapatkan fakta dan informasi yang akurat (Hasanah, 2017).

Peneliti Peneliti mengunjungi Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, rumah wali murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, dan Komunitas Pecinta Alam "*Green Living Support*" untuk melakukan observasi langsung demi mendapatkan informasi akurat dan dokumentasi yang sesuai dengan objek penelitian.

### 3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan langkah penting dalam pelaksanaan penelitian, terutama dalam penelitian yang bersifat kualitatif. Biasanya, pewawancara berupaya untuk mencapai kerjasama yang baik dari subjek penelitian (responden). (Mita, 2015).

Proses wawancara ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan data dan memperoleh informasi yang terkait dengan penelitian. Berikut adalah wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti :

1. Wali Kelas Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, guna guna mengetahui minat baca anak terhadap buku ilustrasi di Sekolah Dasar Anak Saleh Malang.
2. Wali Murid Sekolah Dasar Anak Saleh, guna mengetahui minat baca anak terhadap buku ilustrasi dan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar didalam lingkup rumah.
3. Pemilik "*Green Living Support*" guna mengetahui media edukasi seperti apa yang sangat disukai anak usia 8-12 tahun.

### 3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan bukti-bukti kegiatan yang terkait dengan objek penelitian. Dengan melakukan dokumentasi, penelitian dapat diperdalam sehingga data yang dihasilkan menjadi lebih akurat.

Data yang dihimpun mencakup berbagai bentuk, seperti dokumen, arsip, foto, video, dan data tertulis lainnya. Dalam penelitian ini, dokumentasi akan digunakan untuk merekam beberapa situasi dari lokasi yang terlibat, ketertarikan anak dalam media buku cerita bergambar di Sekolah Dasar Anak Saleh Malang dan seperti apa edukasi menggunakan media buku cerita bergambar melalui ilustrasi di Komunitas Pecinta Alam "*Green Living Support*". Dokumentasi dan data yang telah dikumpulkan akan digunakan sebagai referensi dalam analisis penelitian.

### 3.3.4 Studi Literatur

Studi literatur digunakan sebagai sarana untuk mempermudah peneliti dalam mencari referensi dari buku dan jurnal yang membahas topik penelitian serupa. Referensi yang banyak akan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian dan menjadi panduan dalam proses penelitian.

Peneliti menggunakan beberapa literatur terkait perancangan buku ilustrasi cerita bergambar untuk anak melalui jurnal, buku, dan artikel yang diakses dari website. Literatur tersebut akan dijadikan acuan dalam pembuatan identitas visual.

### 3.3.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor bertujuan untuk menganalisis beberapa referensi buku ilustrasi cerita bergambar dan buku tentang kelestarian lingkungan hidup sebagai pembanding. Tujuannya adalah untuk mengetahui dan membuat ilustrasi serta komposisi yang lebih baik dari buku-buku yang sudah ada, serta memahami cara penyampaian informasi yang relevan. Studi kompetitor juga berfungsi sebagai sumber referensi dalam penelitian dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan dari buku-buku tersebut, serta mempertimbangkan penggunaan teknik dan metode yang lebih baik dalam pembuatan buku ilustrasi cerita bergambar. Buku yang menjadi bagian dari studi kompetitor tersebut adalah:

1. Seri Buku Cerita Pembangun Karakter Anak : Aku Tidak Mau Buang Sampah Ke Sungai



Gambar 3.1 Sampul Buku “Aku Tidak Mau Buang Sampah ke Sungai”

(Sumber : googleplay)

Buku cerita bergambar ini dipersembahkan oleh Kak Yudi yang menceritakan kekesalan anak Kura-kura bernama Kuma yang setiap hari melihat banyak sampah yang di halaman rumahnya yang dihasilkan oleh daun-daun kering. Kuma berfikir “kapan sih dunia ini tidak ada sampah?”. Kuma sangat lelah untuk membuang sampah, terlebih tempat sampah yang sangat jauh dari rumah. Alhasil, Kuma meniru perilaku Mondy tetangganya, yang membuang sampah ke sungai. Namun, hal yang dirasa memudahkannya tersebut, ternyata justru menyebabkan banjir saat hujan turun karena sungai yang tersumbat.

Buku ini mengedukasi anak-anak pada hal-hal seperti larangan untuk membuang sampah sembarangan terlebih di sungai karena dapat menyebabkan sumbatan yang mampu membuat air meluap. Kelebihan dalam buku ini yaitu cerita dan tema yang diangkat sangat mudah dipahami untuk anak usia dini. Materi yang dimuat juga merupakan hal yang dapat ditemui sehari-hari pada anak usia dini alhasil akan lebih paham dan mudah mencerna. Perbedaan buku ini dengan peneliti ialah pengenalan karakter yang akan dibuat oleh peneliti sebagai salah satu fitur yang akan ditonjolkan menggunakan kode QR pada setiap karakter. Persamaan buku cerita bergambar ini dari segi pembahasan yang dimuat, peneliti menekankan terhadap terciptanya sampah yang dihasilkan dari kebiasaan buruk membuang sampah sembarangan dan dampak yang akan ditimbulkan oleh alam jika kita membuang sampah sembarangan.

### **3.4 Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan tahap pengolahan data dengan maksud untuk menemukan informasi yang relevan dan dapat menjadi dasar dalam pengambilan keputusan untuk mengatasi suatu permasalahan. Proses analisis ini melibatkan pengelompokan data berdasarkan karakteristiknya, membersihkan data dari gangguan, mentransformasi data, serta membangun model data untuk mengidentifikasi informasi penting dari kumpulan data tersebut (Kurniasari, 2021).

#### **3.4.1 Reduksi**

Reduksi data merupakan proses menyederhanakan data yang telah dikumpulkan dengan cara mengelompokkannya ke dalam beberapa kategori, menyusutkan jumlah data, dan menghilangkan sebagian data yang kurang relevan.

Tujuan dari reduksi data adalah untuk memberikan pandangan yang lebih terfokus dan memudahkan langkah selanjutnya dalam analisis data. Dengan demikian, tahap reduksi data membantu memperoleh gambaran yang lebih terarah dari data yang telah terkumpul.

### **3.4.2 Penyajian**

Setelah proses reduksi data, tahap selanjutnya adalah penyajian data, di mana hasil reduksi disampaikan melalui berbagai macam media seperti tulisan, gambar, grafik, dan tabel. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi hasil reduksi secara terstruktur, mudah dipahami, dan menghindari pemikiran yang bersifat subjektif.

Penyajian data dilakukan dengan menggabungkan informasi dari hasil wawancara, observasi, dan studi literatur, sehingga dapat disajikan dalam bentuk grafik, tabel, dan lainnya. Dengan demikian, informasi yang telah diperoleh akan lebih teratur dan mudah dipahami oleh pembaca.

### **3.4.3 Penarikan Kesimpulan**

Setelah melalui proses reduksi dan penyajian data, tahap akhir dari analisis data adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan dalam beberapa tahap, dimulai dari kesimpulan awal yang bersifat sementara dan dapat berubah seiring ditemukannya bukti-bukti lainnya, hingga mencapai kesimpulan akhir yang dapat digunakan dalam penelitian.

Proses penarikan kesimpulan berlangsung secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung, terutama saat berada di lapangan. Pada tahap awal, kesimpulan sementara dapat digunakan untuk mengambil tindakan. Namun, ketika data telah lengkap, kesimpulan akhir dapat diambil dengan cara memahami dan menganalisis data mengenai perancangan buku ilustrasi cerita bergambar berbasis pendidikan kelestarian lingkungan hidup.

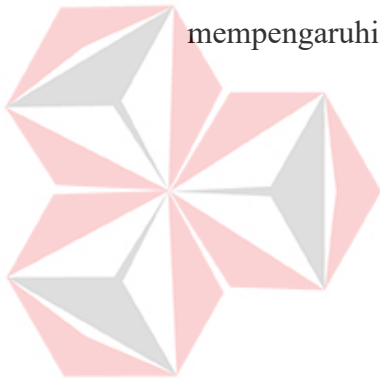
Penarikan kesimpulan juga melibatkan pemahaman atas hasil observasi dan wawancara, serta mengevaluasi data yang telah diperoleh. Dengan demikian, tahap ini membantu dalam menemukan kata kunci atau pokok permasalahan yang relevan untuk penelitian tersebut.



### 3.4.4 Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) merupakan suatu pendekatan sistematis dalam perumusan strategi yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang terdapat pada suatu produk baik dari sisi internal maupun eksternal. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi keunggulan yang dimiliki produk dan memaksimalkan peluang yang ada.

Pada tahap penelitian ini, analisis SWOT akan digunakan untuk menganalisis perancangan buku cerita bergambar, sehingga peneliti dapat merancang buku yang sesuai dengan target yang diinginkan. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat memahami dengan lebih baik potensi yang dimiliki oleh buku tersebut, mengenali kelemahan yang perlu diperbaiki, serta mengidentifikasi peluang dan ancaman dari lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi kesuksesan buku tersebut.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil dan Analisis Data

#### 4.1.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan di *Green Living Support* Surabaya dan berinteraksi langsung dengan pemilik *Green Living Support* Surabaya dan Sekolah Dasar Anak Saleh Malang dengan berinteraksi langsung kepada wali kelas, dan wali murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, sehingga peneliti mampu mendapat catatan dan menggali secara sistematis data yang dibutuhkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan *Green Living Support* dan Sekolah Dasar Anak Saleh Malang guna mengetahui konsep buku cerita bergambar seperti apa yang sangat disukai anak usia 8-12 tahun. Hasil observasi yang dilakukan di kedua tempat tersebut ditemukan bahwa anak usia 8-12 tahun sudah mengetahui bahwa membuang sampah pada tempatnya wajib dilakukan agar terhindar dari segala macam akibat buruk yang ditimbulkan namun mereka masih kurang peduli terhadap hal tersebut jika tidak dilakukan suatu inovasi yang dapat membuat mereka tertarik. Mereka sudah cukup memahami bagaimana cara untuk menjaga lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya, namun dalam membiasakan hal tersebut haruslah dilakukan dengan cara yang membuat mereka terkesan.

#### 1. Observasi pertama pada tanggal 2 November 2022

Pada observasi pertama, peneliti mengunjungi *Green Living Support* dengan berfokus terhadap Langkah *Green Living Support* dalam mengedukasi anak-anak sekolah dasar menggunakan buku cerita bergambar tentang kepedulian terhadap lingkungan. Umumnya dalam mengedukasi dan berkomunikasi dengan anak sekolah dasar, *Green Living Support* menggunakan pendekatan melalui bahasa ajar yang sederhana, tidak menggunakan istilah yang berat sehingga anak akan mudah menangkap maksud dari apa yang sedang disampaikan. Anak usia sekolah dasar sangat menyukai buku cerita bergambar yang memiliki karakter yang mudah diingat oleh anak saat membacanya, seperti memiliki beberapa tokoh didalam cerita. Warna juga merupakan aspek

penting didalam buku cerita bergambar. Warna yang beragam dan menarik menjadi salah satu temuan yang peneliti garis bawahi dari saran yang diberikan oleh “Onish Ikhsani” selaku Pemilik *Green Living Support* terhadap faktor yang mendasari anak usia sekolah dasar semangat dalam membaca dan tidak mudah bosan.

2. Observasi kedua pada tanggal 29 Maret 2023

Pada observasi kedua, peneliti mengunjungi Sekolah Dasar Anak Saleh Malang dengan berfokus terhadap Langkah Sekolah Dasar Anak Saleh dalam mengembangkan minat baca anak, serta mencari informasi khususnya apakah anak usia 8-12 tahun sudah mampu mengoperasikan gadget. Tujuan dari observasi ini adalah bertemu dengan tenaga pengajar yakni “Ustadzah Niar” dimana beliau berpendapat bahwa seberapa kuat ketertarikan anak terhadap buku ilustrasi dipengaruhi oleh judul yang menarik, sinopsis yang jelas, aspek warna, hingga visual yang mendukung. Jika seluruh aspek tersebut telah dipenuhi maka sangat mudah membuat anak *interest* terhadap suatu buku cerita.

3. Observasi ketiga pada tanggal 3 April 2023

Pada observasi ketiga, peneliti mengunjungi rumah 3 murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang dengan berfokus terhadap pengaruh peran orang tua terhadap terciptanya karakter anak yang peduli terhadap lingkungannya dan minat baca anak terhadap buku cerita bergambar dan seberapa pentingnya penggunaan *gadget* untuk anak usia 8-12 tahun. Tujuan dari observasi ini adalah bertemu dengan wali murid dari ananda “Jihan Aqila Khanza” “Cantika” dan “anak mbak hilda” murid dari Ustadzah Niar, Sekolah Dasar Anak Saleh Malang.

#### 4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara merupakan salah satu langkah yang diambil oleh peneliti dengan tujuan untuk mendapatkan data yang valid dari narasumber terkait penelitian. Data tersebut diperoleh melalui wawancara dengan beberapa narasumber, termasuk wali kelas Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, wali murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, serta pemilik *Green Living Support*.

### **A. Wawancara dengan Pemilik *Green Living Support***

*Green living support* merupakan sebuah komunitas peduli lingkungan yang bertujuan untuk mengajak dan mengedukasi masyarakat umum dimulai dari usia dini hingga dewasa peduli terhadap lingkungan. Perilaku masyarakat yang memakai plastik secara besar-besaran sehingga menghasilkan banyak sampah menjadi pendorong terciptanya komunitas ini. Menurut Onish Ikhsani selaku pemilik dari *Green Living Support*, hal ini sudah sangat mengkhawatirkan melihat banjir yang banyak disebabkan oleh sampah plastik karena perilaku membuang sampah sembarangan.

Cara *green living support* dalam memberikan edukasi terhadap masyarakat banyak melalui webinar yang diadakan untuk anak-anak hingga remaja awal. *Green living support* dalam webinarnya sering menyampaikan materi ringan seperti responsible terhadap sampah, dan memilah hingga mengolah sampah. langkah paling mudah untuk mengawali kebiasaan baik bagi masyarakat adalah dimulai dari kemampuan untuk bijak dalam mengelola sampah di lingkungan keluarga, dan langkah dasar adalah dengan tidak menggunakan produk plastik, dapat digantikan menggunakan kain atau daun ketika membeli makanan.

Menurut Onish Ikhsani edukasi menggunakan buku cerita bergambar sangat efektif untuk anak usia sekolah dasar, karena anak cepat memahami cerita berdasarkan gambar dengan warna dan cerita yang menarik, seperti halnya *green living support* dalam mengedukasi anak usia sekolah dasar.

### **B. Wawancara dengan Wali Kelas Sekolah Dasar Anak Saleh Malang**

Sekolah Dasar Anak Saleh Malang merupakan sekolah yang sangat peduli terhadap lingkungan dengan menerapkan panca karakter pada murid dimana salah satunya berbunyi “Manusia bukan hanya pemimpin bagi sesamanya namun juga bagi alam, anak saleh merupakan pribadi yang penuh cinta pada alam sekitar dengan merawat dan melestarikan lingkungan, hewan dan tumbuhan demi keseimbangan alam” maka tak heran beberapa inovasi seperti membuat tabungan sampah dan menciptakan sekolah lingkungan hingga mendapat juara satu lomba adiwiyata tahun 2019.

Hasil dari wawancara dengan Ustadzah Niar adalah anak usia 8-12 sangat

menyukai buku ilustrasi dengan visual yang menarik dan dengan cerita yang familiar atau relate dengan usia mereka seperti cerita “kancil dan buaya”, karena ketika mereka membaca maka akan mereka ceritakan ke temannya sehingga akan muncul juga ketertarikan kepada cerita tersebut. Sebagai wali kelas dan tenaga pengajar di Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, beliau menyampaikan bahwa anak usia 8-12 tahun sudah dapat mengoperasikan gadget dikarenakan di Sekolah Dasar Anak Saleh Malang sudah menerapkan kuis online seperti *game Quizziz*, *Wordwall* untuk kelas 2 ataupun ujian dengan menggunakan laptop untuk kelas 5.

Bukti bahwa Sekolah Dasar Anak Saleh sangat peduli terhadap lingkungan dapat dilihat dari peraturan sekolah mencoba membiasakan siswa membawa *tumbler* atau botol minuman dari rumah, sehingga ketika haus dapat mengisi ulang air dengan galon yang telah disediakan di sekolah dengan maksud agar siswa tidak menciptakan sampah plastik.

### **C. Wawancara dengan Wali Murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang**

Peran orang tua terhadap kebiasaan anak sangat penting sebagai contohnya adalah anak merupakan alat perekam terbaik yang akan meniru setiap perbuatan yang ia lihat dari lingkungan maupun orang tua yang biasa mereka jumpai di rumah. Peran lingkungan pendidikan hanya sebagian kecil dari kebiasaan yang akan mereka terapkan, terlebih waktu anak di sekolah tidak sebanyak waktu anak bersama orang tua, sehingga observasi terhadap peran orang tua terhadap terciptanya karakter anak yang peduli terhadap lingkungannya dan minat baca anak terhadap buku cerita bergambar dirasa sangat penting.

#### **1. Wali Murid Jihan Aqila Khanza**

Imay Wahyu Setyarini selaku wali murid dari Jihan Aqila Khanza murid kelas 2 Sekolah Dasar Anak Saleh Malang mengatakan bahwa minat baca anak dapat diciptakan melalui kebiasaan dengan memberikan buku cerita bergambar dengan visual dan cerita yang ringan dan familiar dengan anak, sehingga akan mudah menarik minat anak untuk membacanya. Dengan kalimat yang ringan dan singkat juga memudahkan anak dalam membaca buku, serta memahami maksud dari sebuah cerita. Beliau juga menyampaikan bahwa dengan banyaknya kuis-kuis dari

sekolah dengan menggunakan *gadget*, maka harus diimbangi dengan membaca buku sehingga tidak ketergantungan terhadap *gadget*.

Dan untuk melatih kepedulian anak terhadap lingkungan, dapat dibiasakan dengan tidak membawa makanan atau minuman berbahan plastik ke sekolah. Sebagai gantinya beliau selalu menyempatkan untuk membuat bekal makanan yang unik dan kreatif dengan menggunakan wadah yang dapat digunakan ulang sehingga anak akan semangat untuk membawanya ke sekolah.

## 2. Wali Murid Cantika

Virginia selaku wali murid dari Cantika murid kelas 4 Sekolah Dasar Anak Saleh Malang mengatakan bahwa minat baca anak dapat diciptakan dengan mengenalkan buku sejak usia balita sehingga membaca buku akan menjadi kebiasaan yang menyenangkan. Buku cerita bergambar yang memiliki tokoh karakter, warna yang menarik, dengan informasi yang mungkin anak belum tau dengan bahasa yang ringan akan semakin membuat anak tertarik untuk membaca buku.

Dengan tugas dari sekolah yang banyak menggunakan *gadget* harus diberi waktu atau batasan untuk agar tidak menjadi ketergantungan terhadap *gadget*. Untuk melatih kebiasaan anak terkait kepedulian terhadap lingkungan dapat dimulai dari hal kecil seperti membereskan mainan dan membiasakan anak untuk membuang sampah apapun ke tempat sampah.

## 3. Wali Murid Shaqila

Hilda selaku wali murid dari Shaqila murid kelas 6 Sekolah Dasar Anak Saleh Malang mengatakan bahwa minat baca anak dapat dilakukan dengan menciptakan ruang baca yang nyaman untuk anak, bisa dimulai seperti memberikan meja belajar yang lucu dan nyaman. Buku cerita bergambar yang familiar kepada anak, seperti cerita sehari-hari dapat membuat anak akan *relate* dan masuk kedalam cerita tersebut. Dengan tokoh ataupun karakter menjadi nilai lebih karena anak akan dapat dengan mudah mengingatnya, warna yang menarik, dan dengan informasi yang anak belum tau dengan Bahasa yang ringan akan semakin membuat anak tertarik untuk membaca buku cerita bergambar.

Dia menambahkan dengan sekolah yang menerapkan sistem *modern learning* tentunya penggunaan *gadget* menjadi hal yang tak bisa dihindari. Namun hal tersebut bukan menjadi kekhawatiran karena yang terpenting adalah memberikan kesepakatan dan keterbukaan terkait hal apa yang anak tonton. Untuk melatih kebiasaan anak terkait kepedulian terhadap lingkungan dapat dibiasakan dengan bijak dalam menggunakan air dan dengan membiasakan membawa kantong belanja dari rumah ketika berbelanja, agar dapat berkontribusi mengurangi terciptanya sampah plastik.

#### 4.1.3 Studi Literatur

Studi literatur yang dijadikan referensi oleh peneliti adalah sebuah buku yang berjudul *Truki si Pengangkut Sampah* karya Dhian Gowinda Luh Safitri, Asri Hikmatunnisa, Yulia Hidayati, Muhammad Hasbi dan Diac Taufik Oktavianto. Untuk mengetahui beberapa penjelasan mengenai sampah seperti apa yang dimaksud dengan sampah, mengapa bisa ada sampah, apa saja yang disebut dengan sampah, hingga apa yang anak akan lakukan ketika menemukan sampah disekitar. Buku ini berfungsi sebagai panduan awal dalam perancangan buku cerita bergambar yang berhubungan dengan pengenalan mengenai sampah dan langkah-langkah untuk menghindari sampah. Peneliti juga melakukan studi literatur dengan membaca buku-buku dan sumber media lainnya untuk menguatkan hasil penelitian.



Gambar 4.1 Cover *Truki Pengantar Sampah* sebagai Studi Literatur

#### 4.1.4 Dokumentasi

Beberapa hasil dokumentasi telah dihasilkan selama proses observasi dan wawancara berlangsung untuk mendukung proses pendataan agar lebih lengkap dan jelas. Proses dokumentasi melibatkan beberapa lokasi, seperti Sekolah Dasar Anak Saleh Malang, kegiatan membaca di *Green Living Support*, dan juga wawancara dengan wali murid siswa Sekolah Dasar Anak Saleh Malang.



Gambar 4.2 Halaman depan Sekolah Dasar Anak Saleh Malang

Sekolah Dasar Anak Saleh Malang merupakan sekolah swasta di Malang yang sangat peduli terhadap sampah dan membiasakan siswanya untuk selalu berpartisipasi positif terhadap kebersihan lingkungan. Sekolah Dasar Anak Saleh Malang berlokasi di Jl. Arumba No.31 Malang.



Gambar 4.3 Proses Wawancara dengan wali kelas Sekolah Dasar Anak Saleh Malang



Proses wawancara yang dilakukan di salah satu ruang kelas Sekolah Dasar Anak Saleh Malang bersama wali kelas 2 SD mengenai minat baca pada siswa usia 8-12 tahun, dengan membawa jenis buku yang sangat sering dibaca siswa, serta kemampuan anak dalam mengoperasikan gadget.



Gambar 4.4 Lingkungan Sekolah Dasar

Anak Saleh Malang

Lingkungan Sekolah Dasar Anak Saleh Malang yang sangat bersih sehingga sangat menunjang proses pembelajaran dengan tempat sampah disetiap sudutnya.



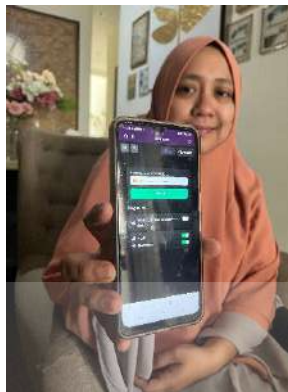
Gambar 4.5 Jihan Aqila Khanza, Cantika, Shaqila dengan buku favoritnya

Jihan, Cantika, dan Shaqila murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang. sangat menyukai buku cerita bergambar dengan pembahasan ringan, dengan visual yang menarik sehingga dapat ceritakan ke teman-teman setelah membacanya.



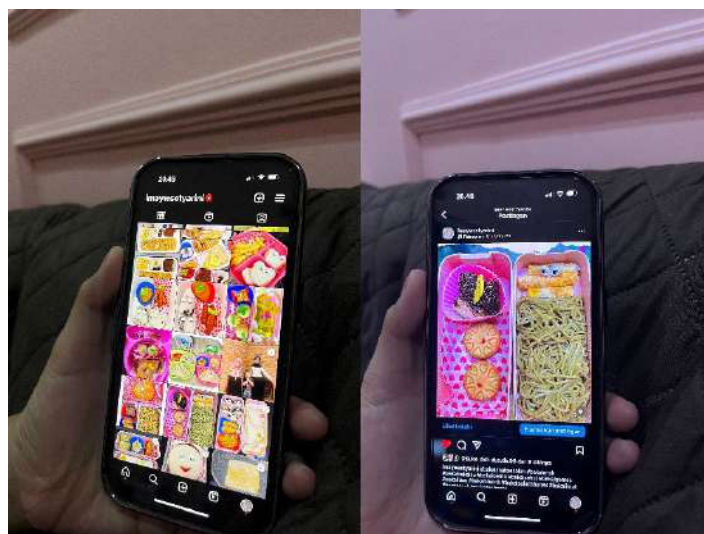
Gambar 4.6 Wali murid Jihan Aqila Khanza, wali murid Cantika,  
dan wali murid Shaqila

Dokumentasi ketika peneliti berkunjung kerumah wali murid dan bertemu dengan Imay Wahyu Setyarini, Virginia, dan Hilda sebagai orang tua dari Jihan, Cantika, dan Shaqila murid Sekolah Dasar Anak Saleh Malang



Gambar 4.7 Tampilan Game Quizizz

Tampilan *Game Quizizz* yang mengharuskan anak kelas 2, 4, dan 6 sekolah dasar dimulai usia 8 tahun sudah menggunakan gadget untuk mengerjakan kuis yang telah diberikan guru untuk pekerjaan rumah melalui tautan yang disebarluaskan melalui grup *WhatsApp* sekolah.



Gambar 4.8 Bekal yang unik untuk dibawa ke sekolah

Demi membudayakan tidak membawa sampah plastik dari rumah, maka wali murid dari Jihan Aqila Khanza menyiapkan bekal yang unik dan menarik sehingga anak akan sangat semangat ketika membawa bekal dari rumah.



Gambar 4.9 Suasana di Green Living Support

Peneliti berkunjung ke *Green Living Support* dan bertemu dengan “Onish Ikhsani” selaku *owner* dari *Green Living Support*. Guna mendapatkan informasi terhadap cara yang menarik untuk mengedukasi anak-anak usia 8-12 tahun adalah dengan menggunakan buku cerita bergambar.

## 4.2 Hasil Reduksi Data

### A. Observasi

Hasil observasi di *Green Living Support* menunjukkan bahwa masyarakat sudah memahami dampak yang dapat ditimbulkan jika membuang sampah sembarangan, namun kebanyakan dari mereka masih kurang *aware* terhadap permasalahan tersebut. Harus ada langkah untuk memulai perubahan seperti mengurangi pemakaian plastik dan harus dipupuk sedari dini. Contoh kecil dari ketidakpedulian masyarakat adalah ketika satu orang membuang sampah maka orang lain akan meniru dengan anggapan bahwa tidak masalah membuang sampah ditempat tersebut sehingga terciptanya sampah yang menggunung dan membawa ribuan dampak buruk. Maka dari itu, perlu adanya edukasi mengenai budaya membuang sampah pada tempatnya dimulai dari usia 8-12 tahun agar ketika mereka besar sudah terbentuklah kebiasaan baik dengan tidak membuang sampah

sembarangan. Perancangan buku cerita bergambar dengan teknik digital painting diharapkan menjadi solusi menciptakan kebiasaan baik dalam hal menjaga lingkungan terhadap permasalahan sampah untuk anak usia 8-12 tahun. Dengan cerita dan kemasan visual yang menarik.

## **B. Wawancara**

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

## **C. Studi Literatur**

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

#### **D. Dokumentasi**

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

#### **4.3 Hasil Penyajian Data**

Berdasarkan hasil reduksi data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti menyajikan data sebagai berikut :

1. Membawa bekal dari rumah guna mengurangi sampah plastik yang dihasilkan anak usia 8-12 tahun jika membeli makanan ringan di sekolah.
2. Orang tua dapat membuat berbagai variasi atau hiasan pada makanan, sehingga membawa bekal akan sangat menarik bagi anak
3. Menjaga lingkungan dapat dimulai dengan cara yang sangat mudah seperti membereskan mainan yang berserakan, tidak memakai kantong plastik ketika berbelanja, atau membawa kantong sendiri, dan membawa peralatan makan dan minum dari rumah Target audience adalah anak usia 8-12 tahun.
4. Mendidik anak-anak sejak usia dini dapat menciptakan kesadaran dan kebiasaan dalam menjaga lingkungan dengan cara tidak membuang sampah sembarangan.
5. Memanfaatkan media buku cerita bergambar bertujuan untuk memberikan edukasi dan contoh tentang pentingnya budaya menjaga lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan.

#### 4.4 Kesimpulan

Kesimpulan didapat melalui pengambilan data yang diambil dari analisis data, reduksi data, dan penyajian data. Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan kebiasaan menjaga lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya harus dipupuk sedari usia dini demi terciptanya lingkungan yang nyaman, sehingga juga mampu menunjang proses ataupun kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kepedulian terhadap lingkungan juga dapat turut dilakukan oleh orang tua kepada sang anak dengan membiasakan hal kecil seperti membuang sampah sembarangan, membereskan barang di rumah, membawa kantong dari rumah ketika berbelanja, jadi tidak memakai kantong plastik yang berpotensi menambahkan terciptanya sampah. Melalui media buku cerita bergambar dengan interaktif berupa barcode yang dapat *discan* sebagai salah satu langkah yang menyenangkan dan dapat dilakukan dalam edukasi pentingnya menjaga lingkungan terhadap sampah agar dapat menyelamatkan kehidupan di masa depan, agar terhindar dari dampak buruk ataupun kerusakan lingkungan akibat sampah. Buku cerita bergambar juga merupakan media yang mudah diakses oleh anak-anak dan juga semakin melatih kebiasaan membaca untuk anak-anak khususnya usia 8-12 tahun.

#### 4.5 Konsep dan *Keyword*

Pada tahap awal perancangan, peneliti melakukan analisis STP, USP, dan SWOT untuk menemukan konsep dan *keyword* yang akan mempermudah proses penyelesaian karya dengan pendekatan yang lebih mendalam.

##### 4.5.1 Analisa Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

###### A. Segmentasi

###### 1. Geografis

Wilayah	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Surabaya

###### 2. Demografis

Usia	: 8-12 tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki dan perempuan

Pendidikan : Sekolah Dasar  
 Kelas Sosial : Menengah dan menengah atas

### 3. Psikografis

Anak usia 8-12 tahun dikarenakan masih sangat memiliki minat baca yang tinggi tentang pentingnya tidak membuang sampah sembarangan. Melalui buku cerita bergambar yang menarik, dilengkapi dengan perangkat pembelajaran yang interaktif, diharapkan anak-anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan. Selain itu, peran sekolah dan orang tua yang mendukung serta berpartisipasi aktif dalam menjaga lingkungan bebas sampah juga sangat penting.

## B. Targeting

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

### 1. *Target Audience*

Target audiens adalah anak-anak usia 8-12 tahun dari berbagai jenis kelamin, baik laki-laki maupun perempuan. Tujuannya adalah untuk mengenalkan budaya menjaga lingkungan dan pentingnya tidak membuang sampah sembarangan sejak usia dini, agar dapat membentuk kebiasaan yang baik dan mencegah kerusakan lingkungan di masa depan.

### 2. *Target Market*

*Target Market* terdiri dari orang tua dan tenaga pendidik berusia 24-40 tahun, yang bekerja sebagai guru atau dalam profesi lain, memiliki pendidikan minimal SMA, dan berada dalam kelas sosial menengah dan menengah atas. Mereka memiliki tujuan untuk membangun minat baca pada anak-anak usia 8-12 tahun dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Selain itu, mereka aktif dalam memberikan cerita kepada anak-anak sebagai bagian dari interaksi dan aktivitas sehari-hari.



### **C. Positioning**

Buku cerita bergambar ini berfungsi sebagai sarana edukasi untuk mengajarkan anak-anak usia 8-12 tahun tentang pentingnya menjaga lingkungan hidup dengan tidak membuang sampah sembarangan. Melalui pendekatan yang menyenangkan, buku ini bertujuan untuk menyampaikan informasi pendidikan serta meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya menjaga lingkungan agar tercipta lingkungan yang sehat di masa depan.

#### **4.5.2 USP (*Unique Selling Proposition*)**

USP (*Unique Selling Proposition*) berperan dalam mengidentifikasi keunikan produk yang membedakannya dari produk lain atau memberikan nilai tambah. Buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup dengan teknik digital painting memiliki beberapa aspek unik. Pertama, buku ini menampilkan karakter yang menggemaskan untuk menghindari kebosanan anak saat membaca. Bahasa yang digunakan juga telah disesuaikan agar mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, buku ini dilengkapi dengan barcode yang dapat dipindai untuk mengenalkan tokoh-tokoh dalam cerita. Selain itu, ketika membeli buku ini, pengguna akan mendapatkan nilai tambahan melalui media pendukung.

#### **4.5.3 Analisis SWOT**

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

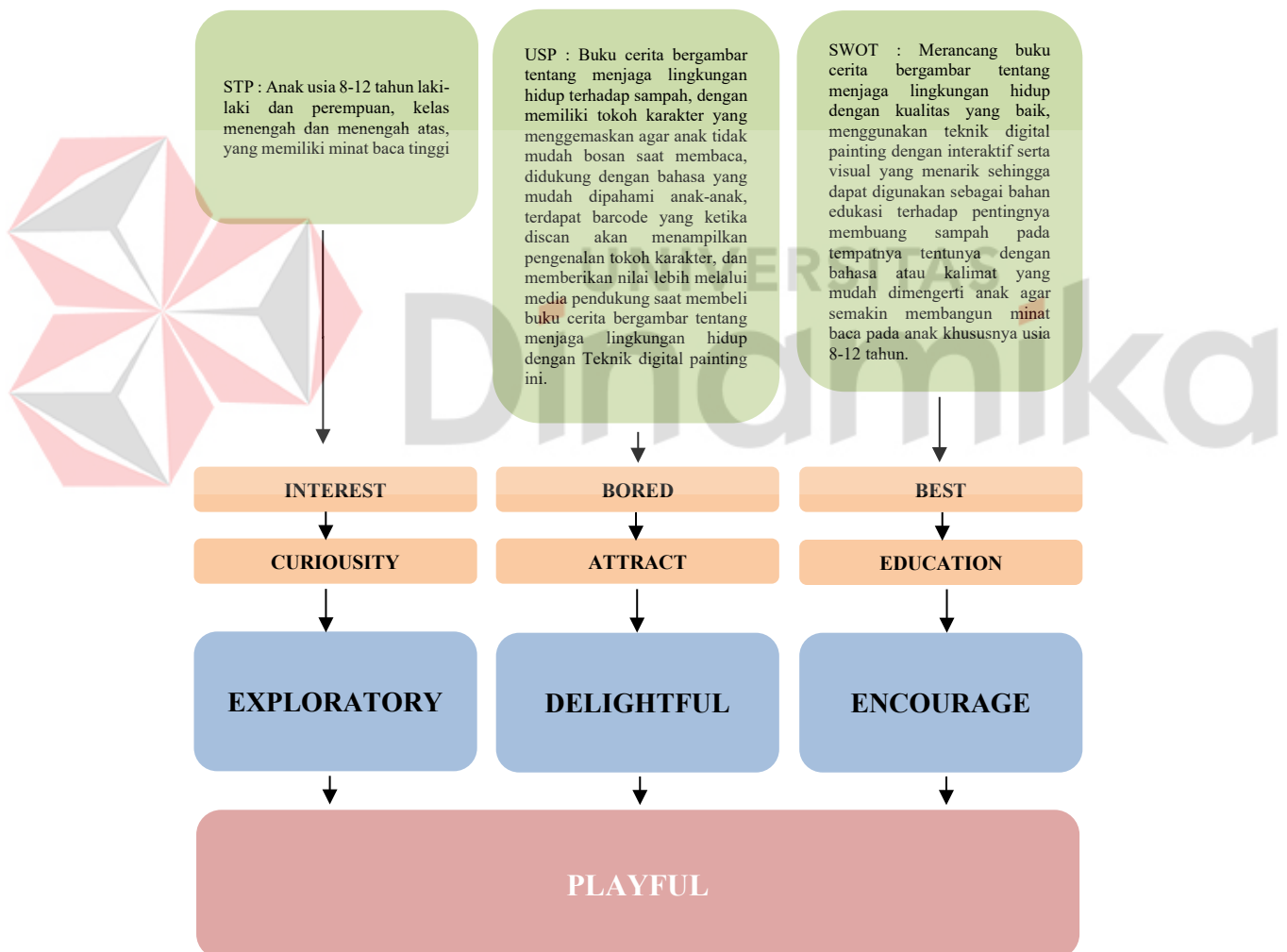
<p><i>Strenght</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Edukasi dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga lingkungan sudah ada, meskipun masih perlu peningkatan.</li> <li>-Perancangan buku cerita bergambar dengan teknik digital painting menarik dan dapat menjangkau anak usia 8-12 tahun dengan baik.</li> <li>-Dukungan dari Green Living Support dan Sekolah Dasar Anak Saleh Malang sebagai mitra dalam penelitian memberikan akses dan informasi yang relevan.</li> </ul>	<p><i>Weakness</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Kurangnya kesadaran masyarakat dalam menjaga lingkungan, terutama terkait membuang sampah sembarangan.</li> <li>-Perlu upaya lebih lanjut untuk membangun kesadaran sejak dini tentang pentingnya menjaga lingkungan.</li> <li>-Keterbatasan waktu dan sumber daya dalam merancang buku cerita bergambar yang efektif dan menarik bagi anak usia 8-12 tahun.</li> </ul>
<p><i>Opportunities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Kemungkinan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat melalui penggunaan media buku cerita bergambar yang menarik dan mendidik.</li> <li>-Kemungkinan untuk memperluas cakupan edukasi tentang lingkungan hidup melalui sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya.</li> <li>-Dukungan pemerintah dan masyarakat dalam mengatasi permasalahan sampah dan menjaga kebersihan lingkungan.</li> </ul>	<p><i>Threats</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tantangan dalam mengubah perilaku masyarakat yang sudah terbiasa membuang sampah sembarangan</li> <li>-Persaingan dengan berbagai media dan sumber informasi lainnya yang dapat mengalihkan perhatian anak-anak.</li> <li>-Keterbatasan aksesibilitas buku cerita bergambar dan teknologi digital di kalangan masyarakat.</li> </ul>

<p>S-O</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memanfaatkan edukasi dan kesadaran masyarakat yang sudah ada melalui buku cerita bergambar edukatif untuk meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya menjaga lingkungan.</li> <li>- Mengoptimalkan dukungan dari <i>Green Living Support</i> dan Sekolah Dasar Anak Saleh Malang untuk meluaskan edukasi lingkungan melalui program-program sekolah dan lembaga pendidikan lainnya.</li> <li>- Melibatkan masyarakat dalam mengatasi permasalahan sampah serta menjaga kebersihan lingkungan melalui buku cerita bergambar.</li> </ul>	<p>W-O</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meningkatkan kesadaran dini tentang lingkungan melalui buku cerita bergambar edukatif.</li> <li>- Merancang buku cerita menarik untuk anak usia 8-12 tahun guna perluas edukasi lingkungan.</li> <li>- Kolaborasi dengan pemerintah dan lembaga pendidikan dalam memperluas edukasi lingkungan melalui buku cerita bergambar.</li> </ul>
<p>S-T</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Menguatkan edukasi masyarakat tentang pentingnya menjaga lingkungan</li> <li>- Menjadi alternatif menarik dalam persaingan media untuk menarik perhatian anak-anak dalam menjaga lingkungan.</li> <li>- Mengantisipasi dan menanggapi ancaman lingkungan melalui buku cerita bergambar edukatif.</li> </ul>	<p>W-T</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengadakan kampanye edukasi dan kesadaran lingkungan yang intensif dengan buku cerita bergambar.</li> <li>- Mengembangkan strategi maupun inovasi ide cerita</li> <li>- Meningkatkan kualitas dan daya tarik buku cerita bergambar, serta menciptakan konten relevan dan menarik bagi anak-anak untuk menghadapi persaingan dan pengalihan perhatian.</li> </ul>

### Kesimpulan Untuk Strategi Utama

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

#### 4.5.4 Keyword



#### 4.5.5 Deskripsi Keyword

Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa kata kunci "*Playful*" adalah deskripsi yang tepat untuk merancang buku cerita bergambar yang ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun. Buku ini bertujuan untuk mengajarkan pentingnya menjaga lingkungan dengan cara tidak membuang sampah sembarangan. Pendekatan yang digunakan dalam buku ini memiliki unsur keceriaan (*playful*) untuk membantu anak-anak memahami konsep tersebut dengan cara yang menyenangkan. Desain buku ini menggunakan warna yang cerah dan menarik, serta dilengkapi dengan karakter yang menggemaskan, dengan harapan dapat memancing minat dan stimulasi imajinasi anak-anak.

#### 4.6 Konsep Karya

Gagasan pokok, isi, dan hasil yang menarik sangat berpengaruh terhadap konsep karya

##### 4.6.1 Konsep Perancangan Karya

Perancangan buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup menggunakan teknik *digital painting*. Ilustrasi yang terdiri dari latar, teks dialog, pengenalan karakter dengan *layout* visual yang menarik, bahasa yang mudah dipahami anak dan pembahasan yang *relate* untuk anak usia 8-12 tahun, serta tema *Playful* akan menjadi acuan perancangan buku cerita bergambar ini.

##### 4.6.2 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah untuk memberikan sebuah informasi dan edukasi terhadap hal yang menumbuhkan kesadaran anak usia 8-12 tahun untuk mulai peduli terhadap lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan dan dapat membiasakan diri mereka demi menjaga lingkungan sekitar di masa yang akan datang.

### 4.6.3 Strategi Kreatif

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

#### 1. Fisik Buku

- a. Jenis Buku : Buku Ilustrasi
- b. Sampul Buku : Jilid Hard Cover dengan laminasi
- c. Finishing : Ujung Round
- d. Jumlah Halaman : 21 halaman
- e. Dimensi : 21 cm x 14.8 cm
- f. Teks : Bahasa Indonesia
- g. Jenis dan Gramatur Kertas : Renoir 260 gsm
- h. Layout : Grid Layout

#### 2. Ilustrasi

Buku cerita bergambar ini terdiri dari berbagai pengenalan karakter dengan mencakup pemahaman terhadap pentingnya menjaga lingkungan, hingga dampak membuang sampah sembarangan.

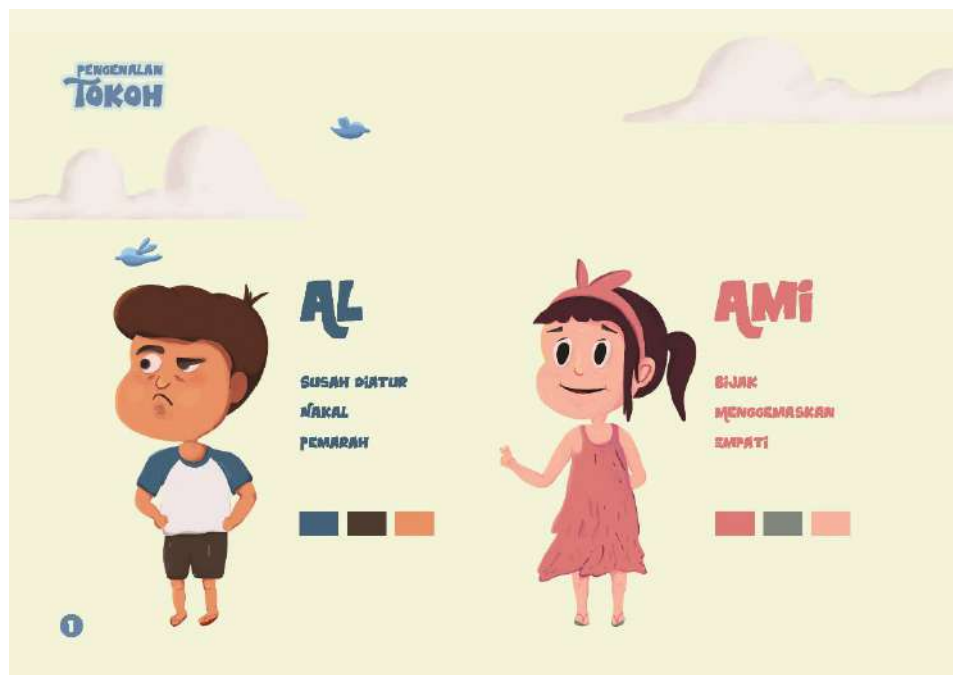
##### a. Sketsa dan Desain Karakter

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



Gambar 4.10 Sketsa Karakter

Setelah melalui proses sketsa pada karakter, selanjutnya akan dilakukan digitalisasi dan pewarnaan sehingga menciptakan tokoh karakter yang dapat menjadi peran penting dalam menghidupkan cerita. Mereka memberikan kedalaman dan kehidupan pada narasi. Melalui tokoh karakter ini, konflik, emosi, dan interaksi dapat disampaikan, menjadikan cerita jauh lebih menarik daripada sekadar rangkaian peristiwa tanpa kehadiran karakter.





Gambar 4.11 Desain Karakter

b. Sketsa Instrumen dan *Layout* Buku

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





Gambar 4.12 Sketsa dan *Layout* Hal 1

### Hal 1

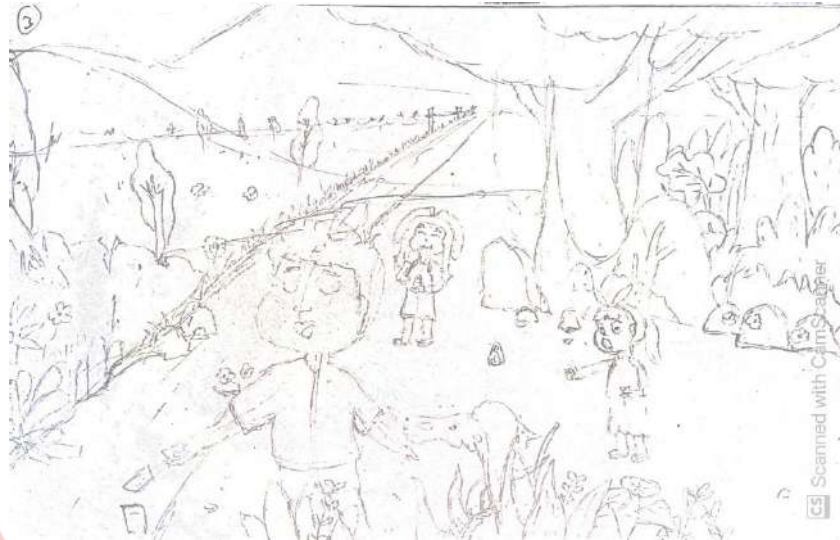
Pada suatu minggu pagi yang cerah, Al, Ami, dan Mimi sedang meneduh bersama dibawah pohon yang rindang beserta aliran sungai yang tenang. Ditemani camilan yang mereka beli dari toko depan rumah, Datanglah AL dengan membawa camilan untuk dinikmati saat bermain bersama, ketiga anak ini memang sangat suka membeli jajanan yang sering lewat di desa mereka



Gambar 4.13 Sketsa dan *Layout* Hal 2

Hal 2

Datanglah penjual es krim, yang sontak membuat ketiga anak ini langsung memanggil tukang es krim untuk membelinya dan menikmati es krim tersebut



Gambar 4.14 Sketsa dan *Layout* Hal 3

Hal 3

Al, Ami, dan Mimi menikmati eskrim sembari bermain bersama, selesai makan es krim, tanpa merasa bersalah AL membuang bungkus es krim di sungai yang sangat membuat Ami geram ketika melihatnya



Gambar 4.15 Sketsa dan *Layout* Hal 4

Hal 4

“AL, kenapa kamu membuang bungkus es krimmu ke sungai?” AL menjawab “memang kenapa? bukankah nantinya bungkus ini akan hilang terbawa arus sungai, lagipula aku hanya membuang bungkusku saja”. Ami berkata “memang kamu hanya membuang bungkus es krim milikmu saja dan akan mengalir mengikuti arus sungai, namun bagaimana kalau semua orang mencontoh kalian dengan membuang bungkus makanan dan minuman ke sungai, bukankah nantinya sungai akan penuh dengan sampah?, dan juga dapat menyebabkan penyakit”.

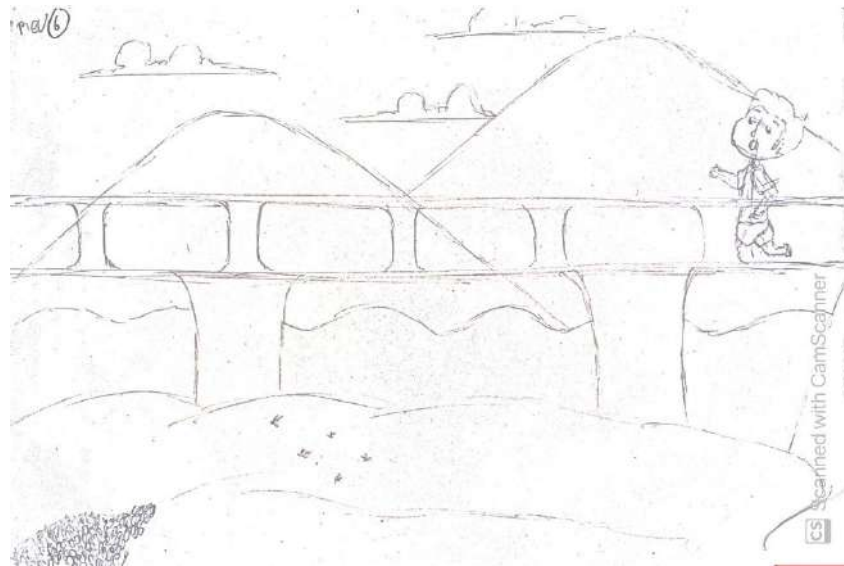


Gambar 4.16 Sketsa dan *Layout* Hal 5

Hal 5

Namun karena AL memang sulit diberitahu maka ia memutuskan untuk pulang sembari menggerutu.

“aneh sekali ami, buang satu bungkus saja gak boleh, kan gak mungkin juga sampah eskrim sekecil itu bisa membuat sungai tersumbat”



Gambar 4.17 Sketsa dan *Layout* Hal 6

Hal 6

sembari berjalan pulang AL melintasi jembatan dengan aliran sungai yang mampat dibawahnya, dan seketika membuat AL tercengang karena melihat sungai tersumbat dengan banyak alat yang mengerubung dan juga membawa sampah eskrim milik AL



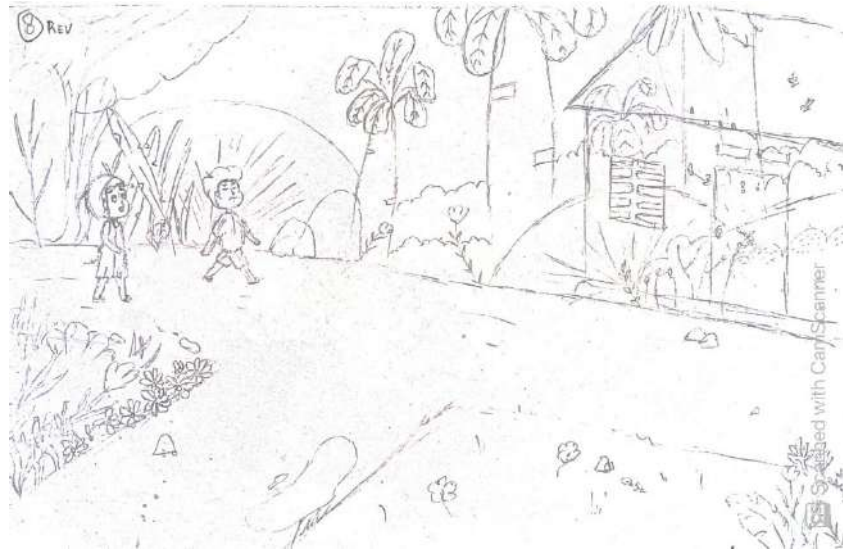
Gambar 4.18 Sketsa dan *Layout* Hal 7

Hal 7

KEESOKAN HARINYA

AL kembali datang ke taman lagi, namun hanya ditemukannya AMI, AL bertanya kepada AMI “Kemana Mimi kok tidak bermain dengan kita?”

“aku juga tidak tahu AL, bagaimana kalau kita jemput kerumahnya”



Gambar 4.19 Sketsa dan *Layout* Hal 8

Hal 8

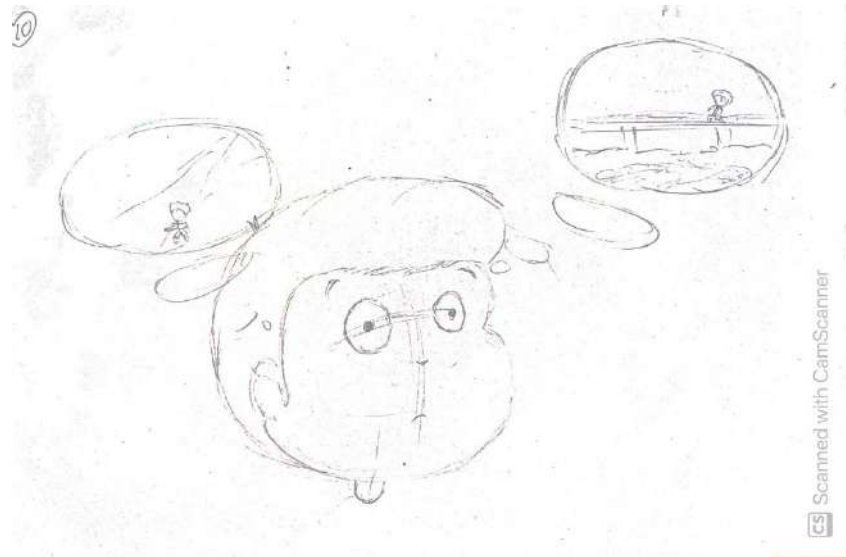
AL dan Ami menuju kerumah MIMI untuk mengajak Mimi bermain bersama,



Gambar 4.20 Sketsa dan *Layout* Hal 9

Hal 9

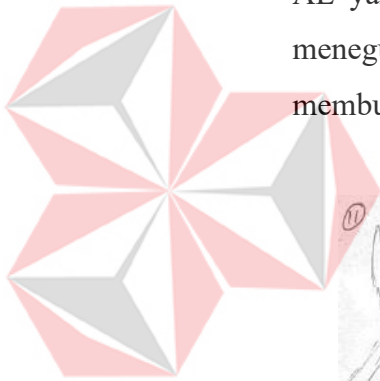
Namun alangkah terkejutnya bahwa ketika sampai dirumah Mimi, ibu Mimi mengatakan bahwa Mimi sedang sakit perut setelah makan eskrim kemarin, dan harus beristirahat.



Gambar 4.21 Sketsa dan *Layout* Hal 10

Hal 10

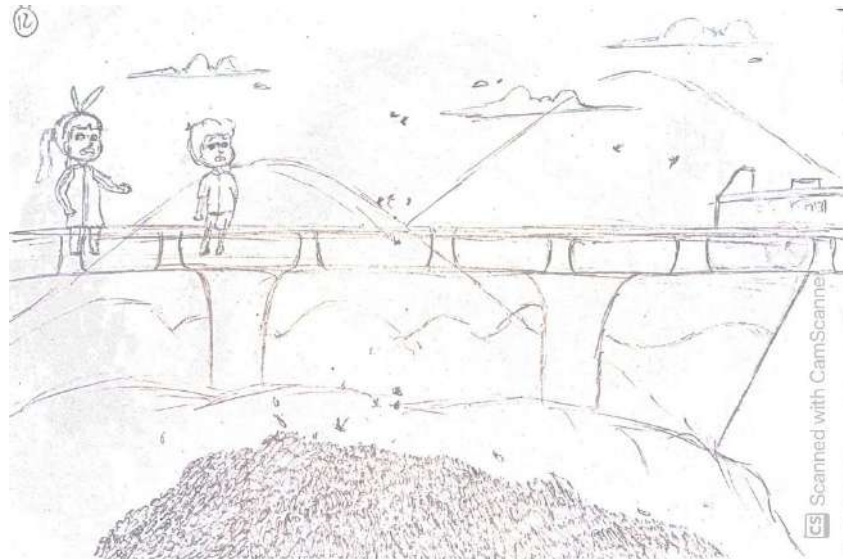
AL yang mendengarpun seakan seperti mengingat kata-kata Ami yang menegur saat AL membuang bungkus eskrim ke sungai karena dapat membuat sumbatan dan menimbulkan berbagai macam penyakit.



Gambar 4.22 Sketsa dan *Layout* Hal 11

Hal 11

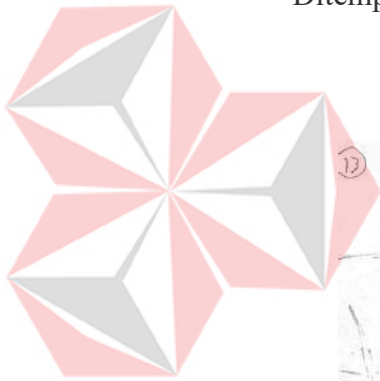
Tanpa menunggu lama, Al berlari melihat tumpukan sampah yang dipenuhi sampah dengan ribuan lalat di atasnya. Ami pun kebingungan “Kamu kenapa AL?”



Gambar 4.23 Sketsa dan *Layout* Hal 12

Hal 12

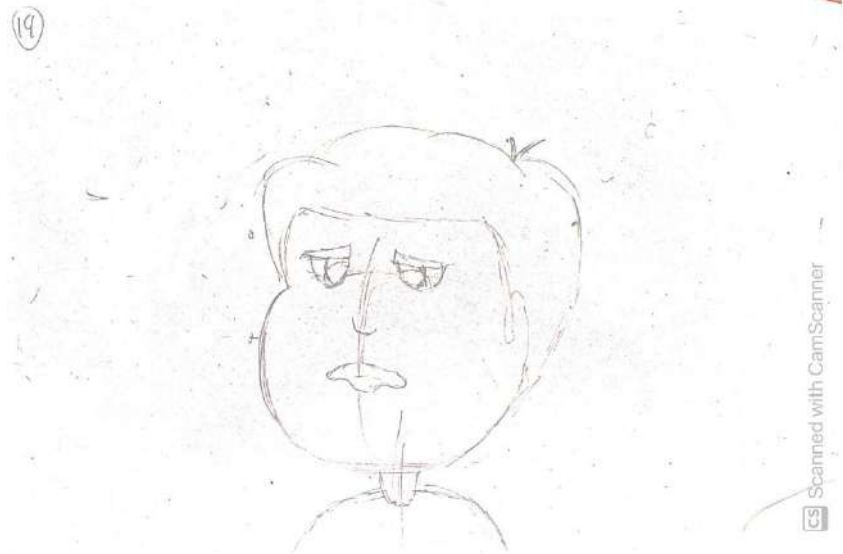
Ditempat itu AL melihat salah satu lalat yang terbang



Gambar 4.24 Sketsa dan *Layout* Hal 13

Hal 13

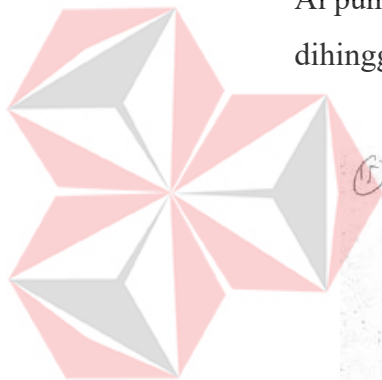
Meninggalkan tumpukan sampah dan mengikutinya sebelum akhirnya lalat tersebut hinggap di gerobak es krim tempat Al membeli es kemarin.



Gambar 4.25 Sketsa dan *Layout* Hal 14

Hal 14

Al pun kaget karena pasti dia dan Mimi telah memakan Es krim yang telah dihinggapi lalat tersebut.

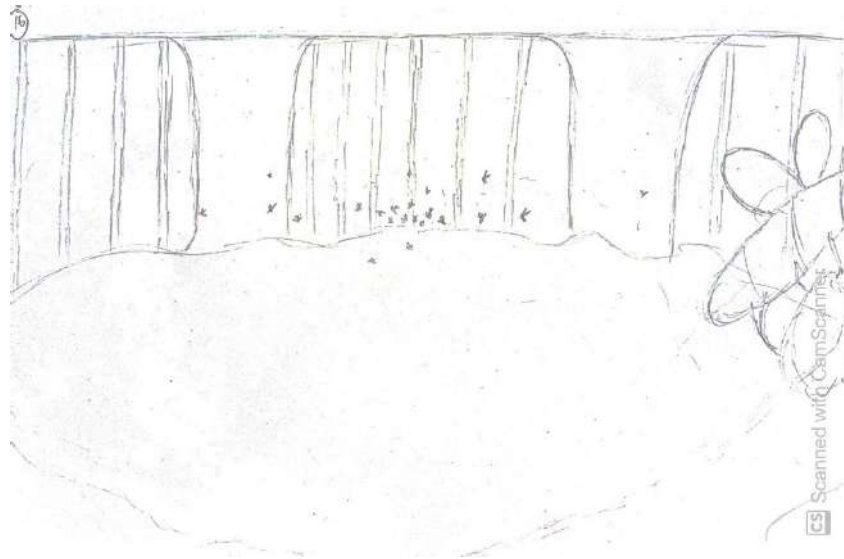


Gambar 4.26 Sketsa dan *Layout* Hal 15

Hal 15

Ami pun menjelaskan kepada AL “jadi sampah yang menumpuk di sungai tersebut adalah kumpulan dari perilaku buruk seperti ketika kamu membuang sampah sembarangan di sungai.

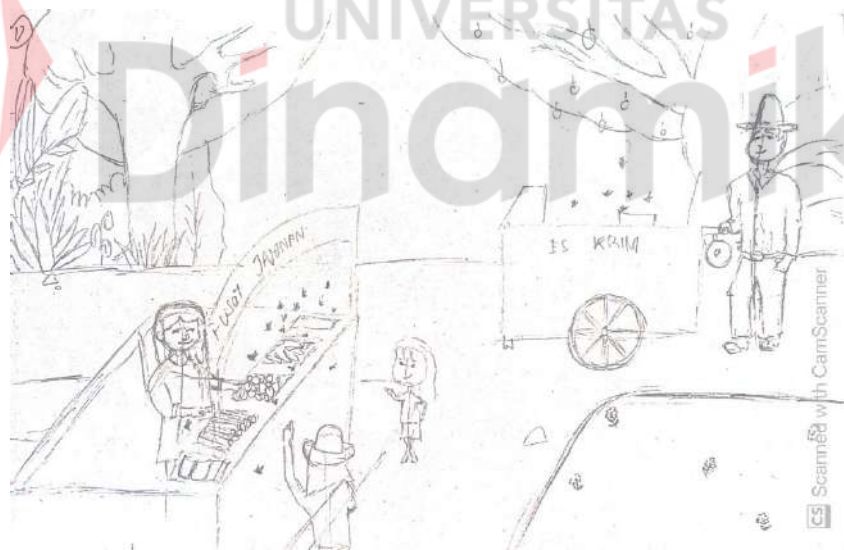




Gambar 4.27 Sketsa dan *Layout* Hal 16

Hal 16

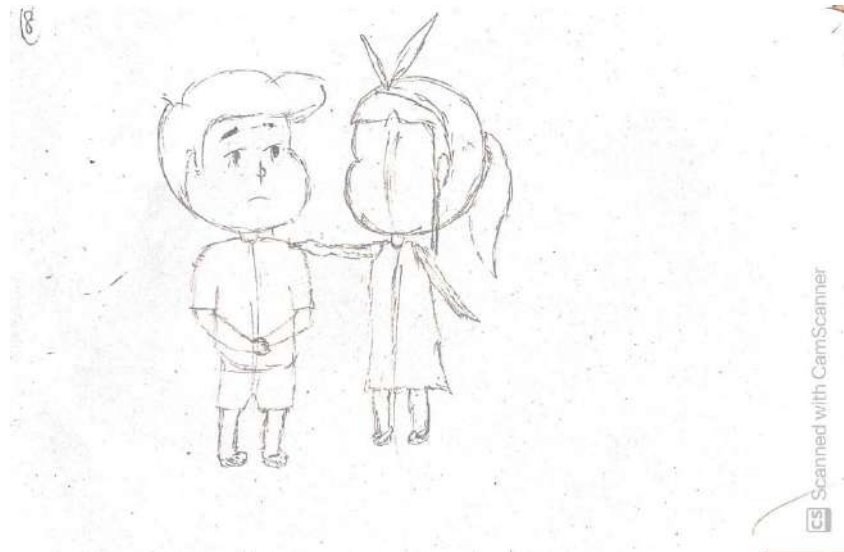
Sampah yang menumpuk tersebut akan mengundang lalat yang sangat menyukai tempat kotor dan bau,



Gambar 4.28 Sketsa dan *Layout* Hal 17

Hal 17

Menjadikan lalat membawa berbagai virus, kuman, dan bakteri yang kemudian akan disebarkan lalat ketika hinggap di makanan, minuman, atau tempat-tempat lainnya.



Gambar 4.29 Sketsa dan *Layout* Hal 18

Hal 18

AL pun merasa menyesal, lalu Ami berkata

“Apakah kamu masih mau membuang sampah sembarangan lagi?”

“huhuhu Tidak Mauuu”

c. Sinopsis

Buku cerita ini mengisahkan petualangan tiga sahabat yakni Al, Ami, dan Mala yang suka bermain bersama, namun ada satu kebiasaan buruk Al yakni membuang sampah ke sungai. Buku cerita bergambar ini menyampaikan pesan penting tentang pentingnya menjaga lingkungan, dan dampak buruk jika membuang sampah sembarangan dan mengajak anak-anak untuk berpartisipasi dalam tindakan nyata. Melalui cerita ini, Al, Ami, dan Mala ingin menginspirasi teman-teman untuk menjadi agen perubahan dalam menjaga keindahan alam dengan tidak membuang sampah sembarangan dan mengurangi penggunaan plastik sekali pakai.

d. Tipografi

Buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup ini menggunakan dua jenis *font*. Yang pertama adalah *font Handy Craft* untuk headline seperti pada *cover* dan pengenalan karakter dikarenakan bentuk font yang tidak kaku dan seperti tulisan tangan, membuat anak nyaman saat

membaca. Dan *Font Poppins* untuk penjelasan pada isi buku dan teks dialog pada karakter. Pemilihan *font Poppins* ini didasarkan terhadap *keyword Playful* yang memudahkan anak dalam proses pengenalan, pembelajaran, dan pembiasaan menjaga lingkungan serta *font* yang dapat dibaca dengan mudah terutama untuk anak-anak.



Gambar 4.30 Contoh Font HandyCraft sebagai Font Utama

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

Gambar 4.31 Contoh Font Poppins sebagai Font Kedua

e. Warna Utama Desain

Pemilihan warna berdasar pada rujukan dari referensi yang dapat ditemukan dilingkungan luas. Warna Hijau diambil dari warna daun pada pohon, warna kuning diambil dari warna pada salahsatu jenis tanaman, warna biru diambil dari dominasi warna pada langit, dan warna coklat diambil dari warna pada batang pohon.

**DAUN POHON**

Gambar 4.32 Referensi Warna Hijau

**TANAMAN**

Gambar 4.33 Referensi Warna Kuning

**LANGIT**

Gambar 4.34 Referensi Warna Biru

## POHON



Gambar 4.35 Referensi Warna Coklat

R : 181 G : 189 B : 83 C : 33 M : 14 Y : 85 K : 0 #b5bd53	R : 234 G : 217 B : 46 C : 11 M : 7 Y : 93 K : 0 #ead92e	R : 89 G : 166 B : 150 C : 72 M : 14 Y : 48 K : 1 #45a996	R : 129 G : 66 B : 59 C : 35 M : 76 Y : 71 K : 31 #61423b
80%	80%	80%	80%
60%	60%	60%	60%
40%	40%	40%	40%
20%	20%	20%	20%

Gambar 4.36 Warna Turunan

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

## 4.7 Perancangan Media

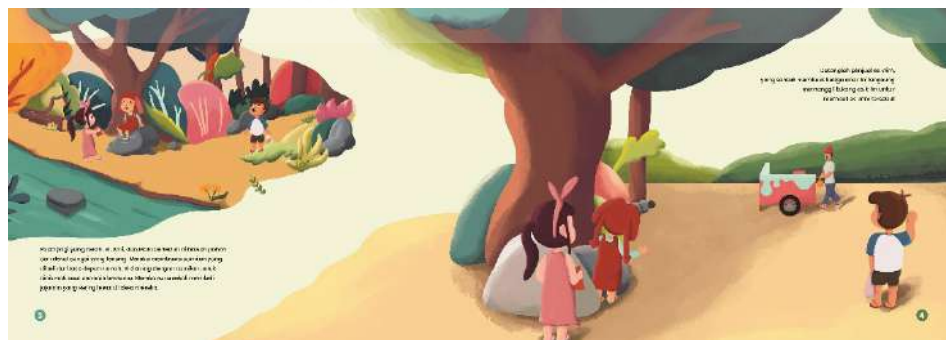
### a. *Layout* Media Utama

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



Gambar 4.37 Desain Cover Buku Cerita Bergambar

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



Gambar 4.38 Desain Layout Hal 3-4

Alur cerita diawali dengan halaman 3 dan 4 menceritakan saat pagi yang cerah, Al, Ami, dan Mala menikmati waktu bersama di bawah pohon dan dekat sungai. Mereka membawa camilan dari toko depan rumah dan senang membeli jajanan dari penjual yang sering lewat di desa mereka. Ketika tukang es krim datang, ketiganya langsung memanggilmunya untuk membeli es krim. Cerita ini menggambarkan momen kebersamaan dan kegembiraan

anak-anak dalam menikmati waktu bermain dan menikmati camilan mereka di lingkungan yang nyaman. Menggunakan Grid Layout



Gambar 4.39 Desain Layout Hal 5-6

Halaman 5 dan 6 mengajarkan pentingnya peduli terhadap alam dan memahami bahwa tindakan sederhana seperti membuang sampah dengan benar dapat berdampak besar pada lingkungan sekitar kita. Semua orang memiliki tanggung jawab untuk menjaga lingkungan tetap bersih dan sehat, dan setiap tindakan individu dapat berdampak pada kondisi lingkungan secara keseluruhan.. Menggunakan Grid Layout



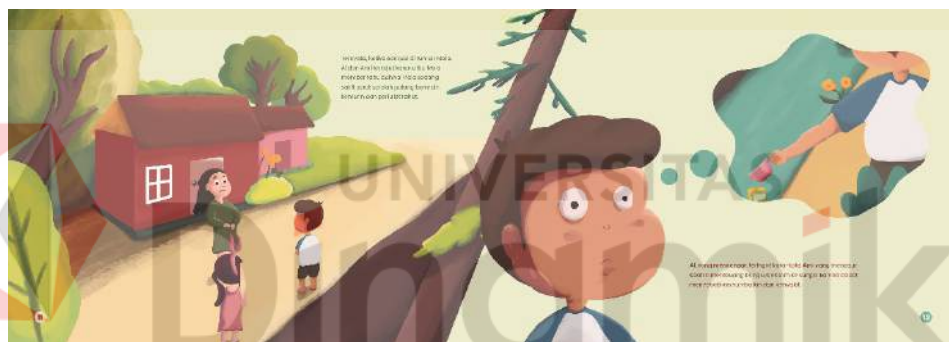
Gambar 4.40 Desain Layout Hal 7-8

Halaman 7 dan 8 menceritakan bahwa perilaku tidak peduli terhadap lingkungan dan sikap meremehkan dampak kecil dapat berakibat buruk dan mengundang masalah besar. AL sebelumnya enggan menerima teguran Ami dan merasa bahwa membuang bungkus es krimnya ke sungai tidak akan menyebabkan masalah besar. Namun, ketika dia melihat sungai yang tersumbat oleh sampah plastik, dia menyadari betapa buruk tindakannya. Menggunakan Grid Layout



Gambar 4.41 Desain Layout Hal 9-10

Halaman 9 dan 10 menceritakan ketika AL datang ke taman dan hanya menemukan AMI. Mala tidak ada di taman. AL bertanya kepada AMI dan AMI juga tidak tahu di mana Mala berada. Karena itu, AL dan AMI memutuskan untuk mengunjungi rumah Mala dan mengajaknya untuk bermain bersama mereka. Menggunakan Grid Layout



Gambar 4.42 Desain Layout Hal 11-12

Halaman 11 dan 12 menceritakan bahwa AL mengingat Kembali tindakannya ketika membuang bungkus eskrim di sungai, yang kemungkinan berkontribusi pada sakit perut Mala karena mencemari lingkungan dan memicu penyebaran penyakit. Menggunakan Grid Layout



Gambar 4.43 Desain Layout Hal 13-14



Halaman 13 dan 14 menceritakan ketika Al dan Ami kaget menyaksikan banyak lalat yang terbang, yang mungkin menjadi akibat dari adanya tumpukan sampah tersebut. Menggunakan Grid Layout



Gambar 4.44 Desain Layout Hal 15-16

Halaman 13 dan 14 menceritakan ketika Al merasa terkejut karena menyadari bahwa kemungkinan besar dia dan Mala telah memakan es krim yang telah dihinggapi oleh lalat tersebut, karena lalat-lalat sebelumnya berasal dari tumpukan sampah di dekat gerobak es krim. Menggunakan Grid Layout



Gambar 4.45 Desain Layout Hal 17-18

Halaman 17 dan 18 menceritakan ketika Ami menjelaskan kepada AL bahwa tumpukan sampah yang menarik lalat tersebut adalah hasil dari perilaku buruk masyarakat yang tidak membuang sampah dengan benar, dan akibatnya, sungai menjadi tercemar dan menimbulkan masalah lingkungan dan kesehatan. Menggunakan Grid Layout



Gambar 4.46 Desain Layout Hal 19-20

Halaman 19 dan 20 menceritakan tentang kesadaran AL tentang bahaya lalat sebagai pembawa penyakit akibat tumpukan sampah, yang disadari setelah ditegur oleh Ami. Akibatnya, AL merasa menyesal atas perilaku buruknya membuang sampah sembarangan dan berkomitmen untuk tidak melakukannya lagi. Menggunakan Grid Layout



Gambar 4.47 Contoh MockUp Cover dan Isi Buku Cerita Bergambar

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

#### b. Media Pendukung

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

##### 1. Desain Stiker

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



Gambar 4.48 Contoh MockUp Stiker

## 2. Desain X Banner

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



Gambar 4.49 Desain Xbanner

### 3. Desain Poster

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



Gambar 4.50 Desain Poster

#### 4. Desain Gantungan Kunci

Desain gantungan kunci merupakan ketiga tokoh karakter utama pada buku cerita bergambar tentang menjaga lingkungan hidup dengan teknik digital painting untuk anak usia 8-12 tahun ini. Dengan menggunakan bahan *acrylic* maka akan tahan lama.



Gambar 4.51 Desain Gantungan Kunci

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

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

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

#### **5.2 Saran**

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

1. Menggabungkan beberapa media pembelajaran dengan sangat menyenangkan atau dengan cara seperti bermain agar anak tidak bosan, lebih seru serta menyenangkan dalam memahami materi dan tidak mudah bosan belajar. Karena lingkungan yang bersih akan menunjang proses atau kegiatan belajar mengajar.
2. Membuat suatu media dan pemahaman yang baik bagi anak-anak tentang pembelajaran terhadap pemilahan jenis sampah agar semakin mengerti dampak

baiknya terhadap lingkungan.

3. Untuk perancangan selanjutnya disarankan untuk memperluas target audiens, dengan semakin luasnya target audiens tentunya akan semakin banyak pilihan tema maupun menggunakan media yang lebih banyak sebagai contohnya video atau *motion graphic*.



UNIVERSITAS  
Dinamika



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdhul, Y. (2021). *Gambar Cerita: Pengertian, Ciri-Ciri dan Fungsi*.  
<https://penerbitbukudeepublish.com/gambar-cerita/>
- Agustini, V. W. (2015). Eksplorasi Aplikasi Alas Kaki Yang Terinspirasi Dari Kelom Geulis. *Eksplorasi Aplikasi Alas Kaki Yang Terinspirasi Dari Kelom Geulis*, 7–53.
- Atmaja, S. (2017). *Kreasi gambar ilustrasi berbasis vektor*. 1–163.
- Baenanda, L. (2019). *Indonesia Negara Pemroduksi Sampah Terbanyak Nomor 2 di Dunia. Mengapa?* <https://binus.ac.id/knowledge/2019/11/indonesia-negara-pemroduksi-sampah-terbanyak-nomor-2-di-dunia-mengapa/>
- BalaiTekKomDik. (2021). *Media Pembelajaran, Konsep dan Kriteria Pemilihannya Seri Pengembangan Media Pembelajaran*. <https://btkp-diy.or.id/artikel/media-pembelajaran-konsep-dan-kriteria-pemilihannya-seri-pengembangan-media-pembelajaran#:~:text=Menurut Ramli%282012%29%2C%20setidaknya%20ada%20beberapa%20kriteria%20yang%20media%20pembelajaran%20dipilih%20atas%20dasar%20mencapai%20tujuan-tujuan>
- Danusaputro, Munajat., B. I. U. J. (1985). *Hukum lingkungan buku I : umum / St. Munadjat Danusaputro. Lingkungan Hidup, Kemakmuran, Masyarakat Konsep Pengelolaan Lingkungan Hidup Menuju Kemakmuran Masyarakat, I*(Jakarta : Binacipta).
- Dawami, A. K. (2017). Pop Art di Indonesia. *Jurnal Desain*, 4(03), 143.  
<https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i03.1356>
- Disemadi, H. S., Yusuf, R. R., Wira, N., & Zebua, S. (2021). Perlindungan Hak Eksklusif Atas Ciptaan Digital Painting Dalam Tatanan Hak Kekayaan Intelektual Di Indoensia. *Widya Juridika*, 4(1), 41–52.
- Elamin, M. Z., Ilmi, K. N., Tahirah, T., Zarnuzi, Y. A., Suci, Y. C., Rahmawati, D. R., Dwi P., D. M., Kusumaardhani, R., Rohmawati, R. A., Bhagaskara, P. A., & Nafisa, I. F. (2018). Analysis of Waste Management in The Village of Disanah, District of Sreseh Sampang, Madura. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 10(4), 368. <https://doi.org/10.20473/jkl.v10i4.2018.368-375>
- Ghozali, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk*

- Tenaga Profesional. *Kemendikbud*, 1–104.
- Gumelar, R. G. (2014). Layout majalah sebagai sebuah cerminan identitas pembaca studi kasus layout majalah cosmopolitan dan aneka yes. *Komunikasi*, 2(3), 51. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/LONTAR/article/view/341/385>
- Guntara, M., & Mujiyono, S. (2020). Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital Dan Penerapannya Pada Merchandise. *Jurnal Pendidikan Seni*, 9(2), 70–80. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>
- Harahap, L. R., Priyatno, A., Sinaga, O., & Sihite, O. (2020). Analisis Karakteristik Vector Art Pada Vectorina Medan Community Tahun 2019 Ditinjau Dari Elemen Visual. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 152. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18403>
- Harris, M. K. (2006). Pop art. *Fiberarts*, 33(2), 48–51.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Ii, B. A. B., & Membaca, A. (2008). *Membaca*. 48.
- Imran. (2019). *Karakteristik gambar karikatur karya amirul mu'minin pada surat kabar "harian fajar" tahun 2018-2019*. 5.
- Kurniasari, D. (2021). *Analisis Data Adalah: Mengenal Pengertian, Jenis, Dan Prosedur Analisis Data*. Belajar Data Science Di Rumah. <https://www.dqlab.id/analisis-data-adalah-mengenal-pengertian-jenis-dan-prosedur-analisis-data>
- Lukman, C. (2009). *Bahasa rupa pada buku ilustrasi anak indonesia kontemporer; studi kasus seri cerita pelangi gamedia pustaka utama (gpu)*. [http://repository.maranatha.edu/385/1/Bahasa Rupa Pada Buku Ilustrasi Anak](http://repository.maranatha.edu/385/1/Bahasa%20Rupa%20Pada%20Buku%20Ilustrasi%20Anak)

Indonesia Kontemporer.pdf

- Miftahurrahmat, A. (2013). Penerapan Prinsip Desain Dalam Elemen Grafis Pada Ilustrasi Gambar Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi Skripsi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9.
- Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 2, p. 9). <https://media.neliti.com/media/publications/100164-ID-wawancara-sebuah-interaksi-komunikasi-da.pdf>
- Mushlihin, (2012). *Pengertian Unit Analisis dalam Penelitian*. <https://www.referensimakalah.com/2012/09/pengertian-unit-analisis-dalam-penelitian.html>
- Oktanissa & Dharko. A. (2018). *Perancangan Perpustakaan Kota Malang dengan Pendekatan Aarsitektur Organik Oktiannisa I W, Prof. Ir. Atyanto Dharoko, M.Phil., Ph.D.*
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Sari, C. P. (2018). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(32), 3128–3137. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/13875/13400>
- Setyobudi, F., & Marsudi, S. (2018). Pendidikan Lingkungan Hidup Di Smp Negeri 3 Kebumen Jawa Tengah. *Jipsindo*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v5i1.20180>
- Sudiana, D. (2001). Tipografi : sebuah pengantar. *MediaTor*, 2(2), 325–335.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220.

<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>

Vladimir, V. F. (1967). 濟無No Title No Title No Title. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.

Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**