

DESAIN BUKU ILUSTRASI PEMBELAJARAN *REUSE, REDUCE, RECYCLE (3R)* UNTUK ANAK-ANAK JENJANG SEKOLAH DASAR

ILLUSTRATION BOOK DESIGN OF *REUSE, REDUCE, RECYCLE (3R)* LEARNING FOR CHILDREN AT ELEMENTARY SCHOOL LEVEL

Widyasari¹, Aldo Ardiwilaga²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
e-mail: widyasari.dkv@upnjatim.ac.id¹

Diterima: Juli, 2020 | Disetujui: Oktober, 2020 | Dipublikasi: November, 2020

Abstrak

Salah satu cara untuk memberikan kesadaran kepada masyarakat akan pentingnya pengolahan sampah adalah melalui edukasi. Edukasi yang paling efektif dilakukan kepada anak-anak jenjang Sekolah Dasar, karena pada jenjang ini anak-anak memperoleh pengetahuan-pengetahuan dasar untuk keberhasilan penyesuaian diri mereka di masa depan. Pada sektor pendidikan sekolah, edukasi pengolahan sampah diberikan melalui beberapa tematik pembelajaran, diantaranya adalah kebersihan lingkungan dan *Reuse, Reduce, Recycle (3R)*. Sehingga dalam konteks ini dibutuhkan desain media buku pembelajaran anak yang dapat menyampaikan pengetahuan 3R dengan cara yang menarik dan informatif menggunakan teknik ilustrasi, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Langkah-langkah metodologis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi literatur, mengumpulkan data primer melalui wawancara, menganalisis data menggunakan *TOWS matrix* untuk menyusun konsep kreatif, menganalisis data menggunakan *AIDA* dan *consumer insight* untuk menyusun pesan komunikasi yang efektif, dan mendesain buku. Hasil analisis data berupa *keyword "Edu Creations Fun"* yang diimplementasikan pada keseluruhan desain buku, seperti desain *cover* buku, desain pembatas bab, desain bab tentang sampah dan fakta sampah, serta desain bab daur ulang sampah menggunakan 3R.

Kata Kunci: Buku Pembelajaran Anak, Ilustrasi, *Recycle, Reduce, Reuse*

Abstract

One way to give awareness for the people about the importance of waste management is through education. The most effective education is carried out at

the elementary school level, because children get the basic knowledge at this level for the success of their adaptation in the future. In the school education sector, education of waste management is provided through several thematic learning, including environmental cleanliness and Reuse, Reduce, Recycle (3R). So in this context it requires the design of children learning books that can convey 3R knowledge in an interesting and informative way using illustration technique, and easily understood by the children. The taken methodological steps in this research are literature study, primary data collecting through interviews, data analyzing through TOWS matrix to develop creative concepts, data analyzing through AIDA and consumer insight to compile effective communication messages, and book designing. The result of data analysis is the keyword "Edu Creations Fun" which is implemented in all book designs, such as book cover design, chapter divider design, waste and waste facts chapter design, and recycle using 3R chapter design.

Keywords: *Children Learning Book, Illustration, Recycle, Reduce, Reuse*

PENDAHULUAN

Sampah merupakan sesuatu yang sudah tidak digunakan lagi, tidak disenangi, dan dibuang. Sampah berasal dari kegiatan manusia yang tidak terjadi dengan sendirinya. Pembuangan sampah di Lokasi Pembuangan Akhir (LPA) sampah menjadi masalah yang sangat pelik bagi Kota Surabaya, karena dari 2.000 ton sampah di Surabaya hanya 500 ton saja yang diolah setiap harinya (Sudibjo, 2004). Hal ini tentunya akan mengakibatkan masalah bagi masyarakat, mengganggu kenyamanan masyarakat, dan berbahaya bagi kesehatan masyarakat. Selain itu, penumpukan sampah dan pembuangan sampah ke kawasan terbuka akan mengakibatkan pencemaran tanah dan berdampak pada saluran air tanah. Demikian pula pembakaran sampah akan mengakibatkan pencemaran udara, pembuangan sampah ke sungai akan mengakibatkan pencemaran air, tersumbatnya saluran air, dan banjir.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menggugah kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pengolahan sampah adalah melalui edukasi. Edukasi yang paling tepat dan efektif dilakukan pada masa anak-anak jenjang Sekolah Dasar, karena pada masa ini anak-anak dapat memperoleh pengetahuan-pengetahuan dasar untuk keberhasilan penyesuaian diri mereka pada kehidupan yang akan datang. Di sisi lain, pada sektor pendidikan, pemerintah juga memberlakukan kurikulum 2013 (Kurtilas) dengan pembelajarannya yang bersifat tematik, yang di dalamnya setiap tingkatan kelas memiliki tema yang berbeda. Edukasi mengenai pengolahan sampah diberikan pada beberapa tematik pembelajaran, diantaranya adalah yang terkait dengan kebersihan lingkungan dan *Reuse, Reduce, Recycle (3R)*.

Reuse merupakan penggunaan kembali barang-barang yang sudah tidak digunakan lagi dan tidak dapat terurai, contohnya penggunaan kembali galon air mineral sebagai wadah air mineral. *Reduce* merupakan pengurangan atau penghematan barang-barang terutama barang yang tidak dapat terurai, contohnya ketika akan berbelanja sebaiknya membawa tas belanja pribadi sehingga tidak

perlu meminta kantong plastik saat berbelanja. *Recycle* merupakan pengolahan kembali sampah-sampah menjadi sesuatu yang dapat bermanfaat, contohnya sampah diolah menjadi pupuk kompos dan dipadukan dengan pemeliharaan cacing tanah sehingga dapat menyuburkan tanah.

Selanjutnya untuk menyampaikan pembelajaran 3R kepada anak-anak jenjang Sekolah Dasar dibutuhkan sebuah media edukasi yang tepat dan menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar bagi anak-anak. Hal ini tentunya agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak. Buku merupakan media yang dirasa paling tepat untuk memberikan edukasi kepada anak-anak jenjang Sekolah Dasar karena buku dekat dengan pengetahuan anak dan dapat memberikan peluang serta ruang untuk mengembangkan kecerdasan anak. Membaca buku tidak hanya dapat menambah kosakata anak, tetapi juga dapat mengembangkan kinerja otak anak dalam aspek pengetahuan. Saat ini buku pembelajaran 3R yang menarik dan informatif untuk anak-anak jenjang Sekolah Dasar masih jarang ditemukan di pasaran, sehingga dalam konteks ini dibutuhkan desain buku pembelajaran 3R yang menarik secara visual dan informatif dengan menggunakan teknik ilustrasi, serta mudah dipelajari oleh anak-anak jenjang Sekolah Dasar.

KAJIAN TEORI

A. BUKU PEMBELAJARAN ANAK

Buku pembelajaran merupakan buku yang berisi ilmu pengetahuan yang diturunkan dari kompetensi dasar dan tertuang dalam kurikulum, di mana buku tersebut digunakan oleh peserta didik untuk belajar. Buku ajar adalah salah satu jenis bahan ajar yang berbentuk buku teks. Perbedaannya dengan modul adalah jika modul dapat digunakan sebagai sarana belajar secara mandiri, artinya dapat digunakan tanpa kehadiran seorang pembimbing karena didalamnya memuat petunjuk-petunjuk cara belajar. Sedangkan buku ajar tidak dapat digunakan secara mandiri, artinya perlu kehadiran pembimbing dalam penerapannya (Prastowo, 2011).

Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam menyusun buku pembelajaran anak (Nur C, Robi, 2003), antara lain sebagai berikut:

- Buku harus berfungsi sebagai media atau perantara, artinya buku merupakan pendorong untuk melakukan sesuatu;
- Buku harus berfungsi sebagai properti (harta milik), artinya buku merupakan gudang ilmu pengetahuan;
- Buku harus berfungsi sebagai pencipta suasana, artinya buku harus menciptakan suasana yang akrab sehingga mampu mempengaruhi perkembangan sebagai sumber untuk memperkaya pengetahuan.

Terdapat empat kaidah umum yang perlu diperhatikan dalam penyusunan buku pembelajaran, antara lain: buku tidak boleh mengganggu ketentraman sosial, buku tidak boleh mengandung unsur SARA, buku tidak boleh menjadi pro-kontra antara beberapa etnis, golongan, ras, suku bangsa, budaya, ataupun agama, dan buku harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya (Octaviana, Fella, 2014).

Pada Gambar 1 di bawah ini merupakan buku *The Three R's: Reuse, Reduce, Recycle* produksi B.E.S. Amerika yang dapat digunakan sebagai komparator visual dalam mendesain buku ilustrasi pembelajaran pengolahan sampah untuk anak-anak jenjang Sekolah Dasar.



Gambar 1 Buku *Three R's* produksi B.E.S.
(Sumber: Google)

Buku *The Three R's: Reuse, Reduce, Recycle* merupakan buku visual yang memuat konten 3R. Dalam buku ini, konten 3R dibahas secara menyeluruh sehingga anak-anak mendapatkan pengetahuan yang sangat kompleks. Kelebihan buku ini adalah pembahasan konten yang sesuai dengan usia anak-anak, visualisasi yang menarik dengan teknik ilustrasi, dan pewarnaan yang cerah sehingga dapat menarik perhatian anak-anak. Sedangkan kekurangan buku ini adalah belum terdapat tutorial daur ulang pada konten buku serta buku susah ditemukan di pasaran Indonesia.

B. KURIKULUM 2013 (KURTIAS)

Kurikulum 2013 (Kurtilas) merupakan kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurtilas diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum 2006 yang telah berlaku selama kurang lebih enam tahun. Kurtilas masuk dalam masa percobaan pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah sebagai sekolah rintisan. Kurtilas disajikan dengan pendekatan tematik, seperti pembahasan kebersihan lingkungan dan 3R yang dimulai sejak jenjang Sekolah Dasar kelas 3 (tiga) hingga kelas 6 (enam). Sistem pembelajaran ini cukup efektif, di mana anak-anak akan merasakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan di sekolah sehingga dapat meningkatkan semangat belajar anak-anak.

Pada Gambar 2 di bawah merupakan contoh buku tematik Kurtilas yang memuat konten tentang lingkungan dan 3R, di mana konten pada buku ini dapat digunakan untuk menyampaikan edukasi pengolahan sampah kepada anak-anak jenjang Sekolah Dasar.



Gambar 2 Buku tematik kurtilas tentang lingkungan dan 3R
(Sumber: Kurikulum 2013)

C. SAMPAH

Sampah merupakan material hasil sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Dalam proses alam sebenarnya tidak terdapat konsep sampah, melainkan produk-produk yang dihasilkan setelah dan selama proses alam tersebut berlangsung. Menurut jenisnya sampah dapat dibagi menjadi dua, yakni sampah organik (*degradable*) dan sampah anorganik (*undegradable*) (Sejati, 2009).

Sampah Organik (*Degradable*)

Sampah organik adalah sampah yang mudah membusuk seperti sisa makanan, sayuran, daun-daun kering, dan sebagainya. Sampah ini dapat diolah lebih lanjut menjadi kompos, seperti daun, kayu, kulit telur, bangkai hewan, bangkai tumbuhan, kotoran hewan dan manusia, sisa makanan, dan sebagainya.

Sampah Anorganik (*Undegradable*)

Sampah anorganik adalah sampah yang tidak mudah membusuk, seperti plastik wadah pembungkus makanan, kertas, botol, dan gelas minuman, kaleng, kayu, dan sebagainya. Sampah ini dapat dijadikan sebagai sampah komersial atau sampah yang laku dijual untuk dijadikan produk lainnya. Beberapa sampah anorganik yang dapat dijual adalah plastik wadah pembungkus makanan, botol dan gelas bekas minuman, kaleng, kaca, kertas, dan sebagainya. Dari sampah-sampah tersebut masih terdapat bahan-bahan yang dapat dijadikan produk baru melalui pemilahan dan proses 3R.

D. REUSE, REDUCE, RECYCLE (3R)

Pada kurikulum 2013, pembahasan 3R bersifat ringan, mudah dipahami, dan sesuai dengan jenjang Sekolah Dasar. Pembahasan 3R pada setiap jenjang Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Kelas 3 (tiga): Anak-anak diajarkan untuk memilah sampah dan membuang sampah pada tempatnya.
2. Kelas 4 (empat): Anak-anak diajarkan untuk mengerti alur pengolahan sampah, dari terbentuknya sampah hingga pembuangan akhir sampah atau daur ulang sampah.

3. Kelas 5 (lima): Anak-anak mulai diajarkan daur ulang sampah organik dan sampah anorganik.
4. Kelas 6 (enam): Anak-anak diajarkan daur ulang secara menyeluruh mulai dari pemisahan sampah, karakteristik sampah, hingga daur ulang sampah.

E. ILUSTRASI

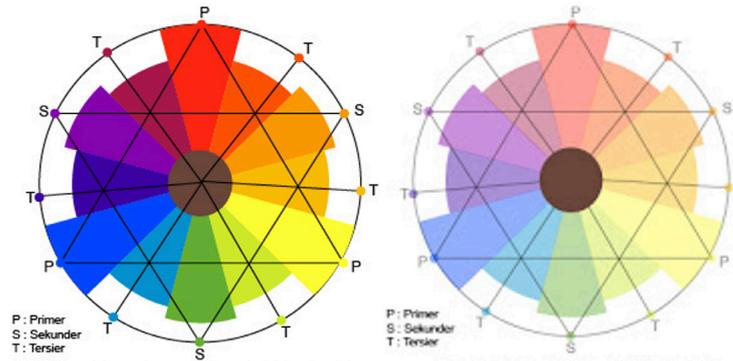
Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*ilustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Ilustrasi dapat berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, *image bitmap*, hingga karya foto (Soedarso, 2014:566). Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku adalah dalam bentuk gambar kartun (Nurhidiat, Dedi, 2004:54). Gambar kartun merupakan gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Gambar kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi, misalnya pada majalah anak-anak, buku anak-anak, buku komik, buku cerita bergambar, hingga animasi dan film.



Gambar 3 Contoh gambar ilustrasi kartun
(Sumber: www.kartunlucu.com)

F. WARNA

Pada tahun 1831, teori Brewster (Ali Nugraha, 2008: 35) mengemukakan pembagian warna menjadi empat kelompok warna yakni warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Warna primer merupakan warna dasar yang tidak berasal dari campuran warna-warna lain, yakni warna merah, kuning, dan biru (Ali Nugraha, 2008: 37). Warna sekunder merupakan hasil pencampuran antara dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon (Sulasmi Darma Prawira, 1989) membuktikan bahwa campuran dua warna primer menghasilkan warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan warna kuning, warna hijau adalah campuran warna biru dengan warna kuning, dan warna ungu adalah campuran warna merah dan warna biru. Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Warna netral merupakan campuran ketiga warna dasar dengan proporsi 1:1:1.



Gambar 4 Skema warna brewster
(Sumber: www.blogernas.com)

G. TIPOGRAFI

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata *font* (huruf) serta dengan pengaturan tertentu untuk menciptakan kesan dan membantu keterbacaan. Hal penting yang harus dipertimbangkan dalam memilih *font* untuk media anak-anak adalah bentuk *font*. Bentuk *font* untuk teks yang ditujukan bagi anak-anak adalah bentuk *font* yang sederhana dan bersahabat dengan bentuk karakter *font* yang tidak tajam (Setiautami, 2011:315). *Counter* (bentuk terlampir dalam karakter) harus bulat dan terbuka, tidak bersudut tajam atau persegi panjang.

METODOLOGI

1. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:
2. Mencari literatur atau studi pustaka sebagai data sekunder.
3. Mengumpulkan data primer melalui wawancara.
4. Menganalisis data menggunakan TOWS *matrix* untuk menyusun konsep kreatif.
5. Menganalisis data menggunakan AIDA dan *consumer insight* untuk menyusun pesan komunikasi yang efektif sesuai dengan target audiens.
6. Mendesain buku ilustrasi pembelajaran 3R untuk anak-anak jenjang Sekolah Dasar.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengumpulan data kualitatif, berupa data primer dan data sekunder. Data sekunder diperoleh melalui kepustakaan dan dokumentasi, sedangkan data primer diperoleh melalui wawancara.

Data Sekunder

- Kepustakaan

Kepustakaan merupakan pengidentifikasian secara sistematis penemuan dan analisis dokumen-dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian (Sevilla, 1993:37). Kepustakaan digunakan untuk mencari data literatur yang berhubungan dengan permasalahan pengolahan sampah, pembelajaran pada anak-anak jenjang Sekolah Dasar, kurikulum 2013, buku ilustrasi pembelajaran anak, dan komponen-komponen desain komunikasi visual

yang erat kaitannya dengan desain buku ilustrasi. Fungsi dari kepustakaan adalah untuk memperjelas secara teoritis ilmiah tentang objek kasus buku ilustrasi pembelajaran 3R untuk anak-anak jenjang Sekolah Dasar.

- **Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang dilakukan dengan kategori dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan objek permasalahan (Nawawi, 1998:133). Dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan data-data atau literatur yang berhubungan dengan penelitian desain buku ilustrasi pembelajaran pengolahan sampah untuk anak-anak jenjang Sekolah Dasar dan berfungsi sebagai bukti untuk dipertanggungjawabkan. Dari hasil observasi yang dilakukan pada Toko Buku Togamas Surabaya, diperoleh hasil dokumentasi berupa konten buku pembelajaran anak-anak jenjang Sekolah Dasar cenderung menggunakan ilustrasi karakter tokoh-tokoh penting seperti pahlawan atau ilmuwan yang dapat memberikan wawasan dan mempersuasi mereka ketika membaca buku. Selain itu bahasa yang digunakan adalah bahasa yang ringan sehingga mudah dipahami oleh anak-anak.

Data Primer

- **Wawancara**

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh dua pihak dengan maksud tertentu, yakni antara pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dengan terwawancara (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan (Moleong, 2010:186). Wawancara dilakukan secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan pencarian data penelitian. Wawancara yang pertama dilakukan kepada pihak sekolah khususnya guru pengajar jenjang Sekolah Dasar kelas 3 (tiga), 4 (empat), 5 (lima), dan 6 (enam) mengenai pembahasan yang sesuai dengan implementasi Kurtilas. Sedangkan wawancara yang kedua dilakukan kepada anak-anak jenjang Sekolah Dasar kelas 3 (tiga), 4 (empat), 5 (lima), dan 6 (enam) mengenai ketertarikan mereka terhadap buku ilustrasi pembelajaran.

Metode Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses menata, menstrukturkan, dan memaknai data yang tidak beraturan (Daymon, 2003:367). Analisis data merupakan suatu proses menata, menstrukturkan, dan memaknai data yang tidak bertaturan (Hamidi, 2007). Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan proses sistematis yang terus menerus berlangsung bersamaan dengan pengumpulan data (Kasiram, 2008).

Analisis TOWS Matrix

Hasil analisis TOWS *matrix* digunakan untuk menyusun konsep kreatif dalam mendesain buku ilustrasi pembelajaran pengolahan sampah untuk anak-anak jenjang Sekolah Dasar.

Tabel 1. Analisis TOWS Matrix

	<p>Strength (S)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fleksibel untuk dibaca di mana pun dan kapan pun; 2. Dapat menumbuhkan kreativitas anak; 3. Meningkatkan motorik anak; 4. Terdapat tutorial yang mempermudah anak-anak untuk mempraktikkan; 5. Buku sesuai dengan usia target pembaca; 6. Dapat mengurangi dampak buruk akibat sampah. 	<p>Weakness (W)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Harus mencari sampah yang sesuai untuk praktik; 2. 3R masih belum menjadi kebutuhan masyarakat; 3. Anak mudah bosan dengan media buku.
<p>Opportunity (O)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak buku tentang 3R tetapi masih sedikit yang memuat konten untuk usia anak-anak; 2. Dapat dipraktikkan oleh siapa pun; 3. Dapat memberikan kreasi-kreasi kerajinan tangan baru melalui konten 3R. 	<p>Strength Opportunity (SO)</p> <p>Membuat buku tentang 3R yang memudahkan anak-anak dalam mempraktikkan kerajinan tangan dan membuat konten yang sesuai dengan anak-anak.</p>	<p>Weakness Opportunity (WO)</p> <p>Menggunakan media buku dengan ilustrasi yang menarik, warna-warna yang cerah, dan materi yang lengkap agar anak-anak tertarik untuk terus membaca dan mencoba.</p>
<p>Threat (T)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah banyak buku yang membahas tentang 3R; 2. Harga buku 3R tergolong masih mahal; 3. Anak lebih suka bermain <i>gadget</i> dan jujuk dengan sampah. 	<p>Strength Threat (T)</p> <p>Membuat media bacaan dengan harga yang terjangkau namun pesan di dalamnya tetap disajikan dengan baik.</p>	<p>Weakness Threat (WT)</p> <p>Menciptakan <i>mindset</i> bahwa mendaur ulang sampah adalah hal yang menyenangkan.</p>

Dari hasil analisis TOWS *matrix*, dapat ditarik kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Buku ilustrasi pembelajaran 3R bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak sejak dini tentang pentingnya memahami hal-hal yang berkaitan dengan pengolahan sampah, memberikan kemudahan kepada anak-anak dalam membuat kreasi kerajinan tangan pengolahan sampah, dan menciptakan *mindset* bahwa mendaur ulang sampah merupakan hal yang menyenangkan.
2. Buku ilustrasi pembelajaran 3R menggunakan gaya ilustrasi yang menarik dan warna-warna yang cerah sehingga anak-anak lebih senang mempelajari konten buku.
3. Buku ilustrasi pembelajaran 3R memiliki harga yang terjangkau namun pesan yang disajikan tetap baik.

Dari beberapa poin kesimpulan di atas, dapat ditarik tiga kata yang dapat mewakili konsep kreatif desain buku ilustrasi pembelajaran 3R yakni pengetahuan, menyenangkan, dan kreatif. Dari ketiga kata tersebut kemudian dapat disimpulkan menjadi *keyword* yakni “*Edu Creations Fun*” (Edukasi Kreasi yang Menyenangkan). Makna dari *keyword* “*Edu Creations Fun*” ini adalah buku ilustrasi pembelajaran 3R dapat mengemas ilmu pengetahuan secara menarik kepada anak-anak dengan langsung dapat mempraktikkannya, juga dapat menanamkan rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar kepada anak-anak.

- **AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*)**

Attention (Perhatian)

Buku ilustrasi pembelajaran 3R yang didesain dapat menarik perhatian anak-anak dengan informasi yang mudah dipahami dan ilustrasi yang menarik. *Attention* dilakukan untuk menggugah kesadaran anak-anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan dan mengolah sampah melalui buku visual pembelajaran 3R.

Interest (Ketertarikan)

Anak-anak lebih tertarik dan menginginkan buku ilustrasi pembelajaran 3R dengan sistematika penyampaian informasi pada konten yang detail dan mudah dipahami, serta menyajikan visualisasi dengan kesan anak-anak.

Desire (Keinginan)

Setelah anak-anak memahami sedikit demi sedikit pesan yang terkandung dalam buku ilustrasi pembelajaran 3R, maka anak-anak akan semakin tertarik untuk mengetahui lebih jauh lagi konten dalam buku dengan membuka halaman-halaman berikutnya.

Action (Aksi)

Melalui buku ilustrasi pembelajaran 3R, selain anak-anak dapat mengerti dan memahami secara keseluruhan pentingnya pesan-pesan yang terkandung dalam buku, karakter anak-anak juga mulai terbangun, sehingga anak-anak tergerak untuk melakukannya.

- **Consumer Insight**

Consumer insight merupakan sesuatu yang tidak tampak, padahal ada dan sangat berpengaruh (Kasilo, 2008:23). Penggunaan *insight* yang unik merupakan solusi kreatif untuk menawarkan gagasan yang lebih segar (Amalia E, 2009). *Consumer insight* dilakukan dengan cara menggali *insight* anak-anak dengan menggunakan metode *why test* yakni mengajukan beberapa pertanyaan dialog sebagai *sampling* dalam penelitian. Dari hasil *why test* didapatkan *insight* anak-anak yang menginginkan konten buku dalam bentuk cerita yang disampaikan oleh karakter tokoh inspiratif sehingga dapat mengubah pandangan hidup mereka. Setelah melakukan beberapa dialog *why test*, selanjutnya adalah menyusun pesan komunikasi berdasarkan *consumer insight* yang telah didapat.

PEMBAHASAN

A. JUDUL BUKU

Buku ilustrasi pembelajaran 3R memuat judul buku yang merujuk pada *keyword*

“*Edu Creations Fun*” yakni B3Rmain dan Belajar, di mana judul buku ini juga dapat merepresentasikan konten secara keseluruhan.

B. BAHASA DAN GAYA KOMUNIKASI

Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi melalui buku ilustrasi pembelajaran 3R adalah bahasa Indonesia dengan gaya bahasa yang luwes dan ringan sesuai dengan kemampuan anak-anak dalam memahami bahasa.

C. DESKRIPSI KONTEN ATAU ISI BUKU

Secara garis besar, buku berisi pengetahuan tentang sampah dan 3R, dampak yang diakibatkan karena adanya sampah, dan kreasi daur ulang sampah dengan 3R. Isi buku ini selain untuk memberikan pengetahuan 3R kepada anak-anak jenjang Sekolah Dasar, juga dapat mengajak untuk mendaur ulang sampah dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

D. GAYA ILUSTRASI

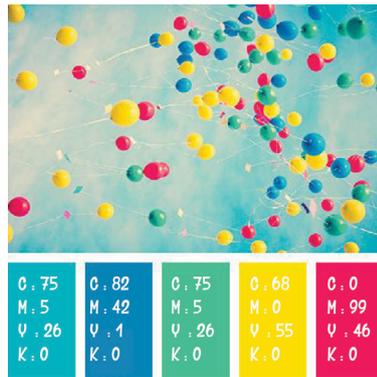
Gaya ilustrasi yang digunakan untuk mendesain buku ilustrasi pembelajaran 3R adalah gaya gambar yang menarik untuk anak-anak yakni ilustrasi *vector* dengan kombinasi warna yang cerah yang dapat memberikan kesan “*fun*” sesuai dengan *keyword* “*Edu Creations Fun*”. Kesan “*fun*” juga dapat dilihat dari ekspresi karakter yang ceria.



Gambar 5 Gaya gambar vector untuk anak-anak
(Sumber: www.freepik.com)

E. WARNA

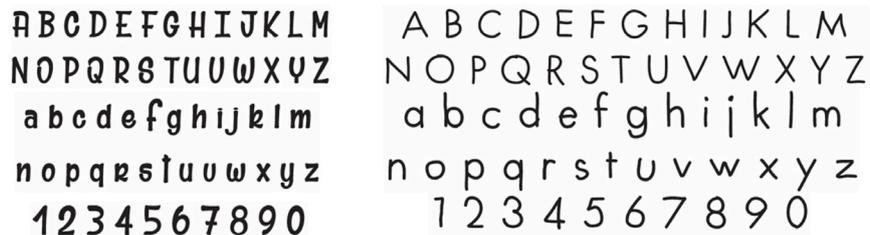
Buku ilustrasi pembelajaran 3R ini ditujukan kepada anak-anak jenjang Sekolah Dasar, sehingga dalam pewarnaannya didominasi oleh warna-warna yang mencolok yang dapat memberikan kesan ceria sesuai dengan karakteristik dan usia anak-anak. Konsep warna yang mencolok ini juga sesuai dengan kata “*fun*” pada *keyword* “*Edu Creations Fun*”.



Gambar 6 Acuan palet warna yang digunakan untuk desain buku ilustrasi pembelajaran 3R
 (Sumber: www.pinterest.com)

F. TIPOGRAFI

Pemilihan tipografi yang digunakan pada desain buku ilustrasi pembelajaran 3R ini menggunakan prinsip *legibility* dan *readability* dengan pemilihan karakteristik *font* yang sesuai dengan anak-anak yakni lucu dan menarik. Tipografi juga *di layout* pada buku secara rapi dan sederhana agar mudah dibaca oleh anak-anak. Terdapat dua jenis *font* yang digunakan pada desain buku ilustrasi pembelajaran 3R, yakni *Mr. Sunshine* sebagai *display type* pada buku dan *Futura* sebagai *text type* pada buku. Jenis font ini adalah *font san serif* yang memiliki karakter *rounded* di setiap ujungnya untuk memberikan kesan fun dan dinamis.



Gambar 7 Font Mr. Sunshine (kiri) dan Futura (kanan)
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

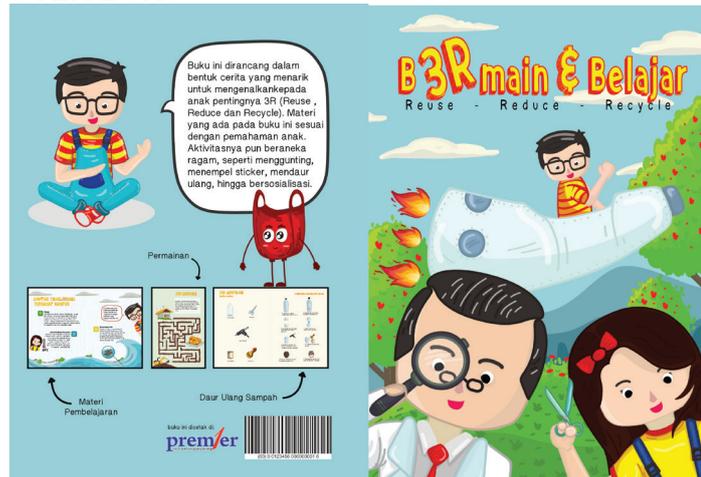
G. DESAIN KARAKTER PENOKOHAN PADA BUKU



Gambar 8 Desain karakter tokoh Egi, Lena, dan Profesor Emil
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam buku B3Rmain dan Belajar terdapat tiga karakter tokoh utama yang akan menjelaskan keseluruhan konten dalam buku. Tokoh Egi dan Lena mewakili anak-anak yang selalu ingin tau dengan hal-hal baru, dalam konteks ini adalah pengetahuan tentang sampah dan 3R. Sedangkan Profesor Emil sebagai tokoh yang akan menjelaskan pengetahuan tersebut, di mana melalui hasil analisis *consumer insight*, anak-anak menginginkan konten buku dalam bentuk cerita yang disampaikan oleh karakter tokoh inspiratif.

H. DESAIN COVER BUKU



Gambar 9 Desain cover buku B3Rmain & Belajar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Cover buku B3Rmain & Belajar didesain sesuai dengan *keyword* "Edu Creations Fun", di mana karakter tokoh Egi dan Lena sedang membawa hasil kreasi daur ulang sampah yang mereka buat, sedangkan Profesor Emil membawa kaca pembesar seakan-akan menunjukkan sesuatu yang baru kepada Egi dan Lena serta mengajak pembaca berpetualang melalui buku.

I. DESAIN MATERI PADA BUKU

Secara garis besar, bab materi pada buku B3Rmain & Belajar adalah pengetahuan tentang sampah dan fakta sampah, pengetahuan tentang 3R dengan kreasi-kreasi yang mudah dipraktikkan oleh anak-anak. Beberapa desain pembatas bab dan desain bab materi pada buku dapat dilihat pada Gambar 6, 7, dan 8 di bawah ini.



Gambar 10 Desain pembatas bab pada buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

• **DESAIN MATERI PENGETAHUAN TENTANG SAMPAH DAN FAKTA SAMPAH**



Gambar 11. Desain materi pengetahuan tentang sampah dan fakta sampah
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

• **DESAIN MATERI PENGETAHUAN TENTANG DAUR ULANG SAMPAH DENGAN 3R (REUSE, REDUCE, RECYCLE)**



Gambar 12 Desain materi pengetahuan tentang daur ulang sampah dengan 3R
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Desain buku ilustrasi pembelajaran 3R untuk anak-anak jenjang Sekolah Dasar dengan judul buku B3Rmain & Belajar dilatarbelakangi dengan adanya kebutuhan edukasi sejak dini kepada anak-anak sebagai solusi permasalahan pencemaran sampah dan dampak penumpukan sampah di lingkungan masyarakat. Melalui buku B3Rmain & Belajar, anak-anak mendapatkan pengetahuan tentang pengolahan sampah dan dapat mempraktikkannya secara langsung melalui kreasi-kreasi daur ulang sampah dengan 3R. Selain itu, kesadaran anak-anak akan pentingnya menjaga lingkungan dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar juga semakin meningkat. Buku B3Rmain & Belajar sangat direkomendasikan kepada anak-anak karena bernilai edukatif, memiliki visual yang menarik, dan dapat mempersuasi anak-anak untuk melakukan hal-hal yang positif. Rekomendasi untuk penelitian berikutnya adalah dapat memperkaya desain dengan menggunakan media-media lain selain media buku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Amalia E, Maulana. 2009. *Consumer Insight via Ethnography*. Jakarta: Erlangga.
- Darmaprawira, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Daymon, Christine & Holloway, Immy. 2002. *Qualitative Research Methods in Public Relations & Marketing Communications*. Terjemahan: Cahya Wiratama. Bandung: Mizan Media Utama.
- Dria Setiautami. 2011. *Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak*. Jurnal Universitas Binus: Humaniora.
- Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kasilo, Djito. 2002. *Komunikasi Cinta: Menembus G-Spot Konsumen Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Kasiram, Mohammad. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN Malang Press.
- Kuncoro Sejati. 2009. *Pengolahan Sampah Terpadu*. Yogyakarta: Kanisius.
- Moleong, L, J. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari. 1998. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nur C, Robi, 2003. *Peranan Buku Dalam Perkembangan Anak*. Majalah Online: Visi Pustaka, Edisi: Vol. 05, No. 1 – Juni 2003.
- Nurhidiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Oktaviana, Fella. 2014. *Pengembangan Buku Teks Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Kurikulum 2013 Kelas VII Semester 1*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Geografi, Universitas Negeri Semarang.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sevilla, Consuelo G. (et. Al). 1993. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Volume 5 Nomor 2. Visual Communication Design BINUS University.
- Sudibjo HR. 2004. *Masalah Kesehatan dan Kesehatan Lingkungan*. Jurnal Kesehatan Lingkungan.