

PERANCANGAN BUKU PANDUAN BERGAMBAR TENTANG PEMANFAATAN DAUR ULANG BARANG BEKAS BERNILAI EDUKASI DAN EKONOMI

Melisa Anggraeni¹, Heru Dwi Waluyanto², Deddy Duto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: m42413101@john.petra.ac.id

Abstrak

Perancangan Buku Panduan Bergambar ini bertujuan untuk membuat sebuah buku panduan bergambar yang dapat digunakan untuk menambah wawasan bagi penggunanya. Pendekatan secara komunikasi visual bertujuan untuk memberikan gambaran visual sehingga tampak jauh lebih menarik. Dengan pendekatan komunikasi visual dengan sebuah buku panduan bergambar diharapkan dapat mempermudah membaca untuk memahami isi buku tersebut.

Kata Kunci: buku panduan, daur ulang, *barang bekas*.

Abstract

Illustrated Guide Book Design About The Utilization of Recycled Materials for Education's Values

The aim of designing an Illustrated Guide Book to create a pictorial guides which can be used to add insight to the user. Visual communication approach aims to provide a visual picture, thus it brings much more attractive. With the approach of visual communication in a pictorial guide book, it is expected to help readers to understand the contents of the book easily.

Key World: Guide Book, Recycle, Scrap

Pendahuluan

Saat ini sebagian besar permasalahan yang ada di Indonesia adalah sampah. Tidak dapat dipungkiri bahwa Indonesia termasuk negara yang bermasalah dengan sampah karena diakibatkan aktivitas manusia. sebagaimana kebiasaan masyarakat yang sering membuang sampah di sembarang tempat, dan hal ini juga tidak luput dari aktivitas warga sekolah. Padahal membuang sampah disembarang tempat dapat merugikan diri mereka sendiri karena dapat menimbulkan berbagai macam permasalahan. Sekarang, banyak orang yang berpendapat bahwa sampah adalah barang yang tidak berguna dan harus dibuang. Pola pikir dan pandangan ini perlu di luruskan dengan cara memberikan pemahaman dan penyadaran tentang sampah, bahayanya sampah dihari kemudian, dan bagaimana cara menanggulangi sampah. Dengan

tujuan terwujudnya karakter pola hidup yang sehat dan bersih. Sampah apabila dikelola dengan baik sampah memiliki potensi yang dapat didaya gunakan.

Namun sekarang, pembiasaan atau pembudayaan membuang sampah pada tempatnya sudah sangat asing dan menjadi permasalahan yang sangat sulit untuk terpecahkan. Karena untuk membiasakan masyarakat membuang sampah pada tempatnya membutuhkan jangka waktu agak panjang agar mereka dapat terbiasa untuk membuang sampah pada tempat sampah. Dari sini terpikirlah untuk menanamkan konsep 3R yaitu *reuse, reduce, recyle*. Seperti yang dijelaskan dalam artikel yang bersumber dari kutipan KOMPASIANA.com menjelaskan bahwa Penerapan sistem 3R (Reuse, Reduce, dan Recycle) menjadi salah satu solusi dalam menjaga lingkungan di sekitar kita yang murah dan mudah untuk dilakukan di samping

mengolah sampah menjadi barang yang bernilai atau juga dapat memanfaatkan sampah menjadi barang yang bernilai ekonomis. Selain itu, penerapan 3R ini juga dapat dilakukan oleh setiap orang dalam kegiatan sehari-hari. 3R terdiri dari Reuse, Reduce, dan Recycle. Reuse berarti menggunakan kembali sampah yang masih dapat digunakan untuk fungsi yang sama ataupun fungsi lainnya. Reduce berarti mengurangi segala sesuatu yang mengakibatkan sampah. Dan Recycle berarti mengolah kembali (daur ulang) sampah menjadi barang atau produk baru yang bermanfaat.

Melalui hal-hal kecil dengan cara yang unik dan tak terduga, sebenarnya setiap orang mampu menginspirasi, menyemangati, mengajak, dan mengubah perilaku orang disekitar mereka dan mampu berdampak besar bagi kelangsungan hidup orang yang membutuhkan. Dari sini kreatifitaslah yang harus digali untuk menghasilkan solusi yang tepat dan mampu mengubah perilaku masyarakat untuk menjadi dampak bagi lingkungan disekitar mereka. Dengan kreatifitas mereka dapat memanfaatkan sampah maupun barang bekas disekitar mereka dari panduan isi rancangan buku yang akan dibuat ini diharapkan dapat membantu dalam pemanfaatan dan juga sebagai pembimbing dalam membuat suatu karya dari barang bekas.

Diharapkan melalui rancangan buku panduan tentang Daur Ulang Barang Bekas yang Bernilai Ekonomis sasaran perancangan juga bisa menggunakan prinsip Go Green. Sehingga dengan Buku Panduan ini, sebagai generasi muda dapat ikut andil dalam menyelamatkan lingkungan mulai dari hal kecil yang tidak kita sadari dan sederhana. Buku panduan ini di buat agar sebuah barang bisa digunakan dengan benar, tepat, dan maksimal jika penggunaannya membaca buku panduannya. Jadi, sebenarnya, tidak sulit bagi kita untuk menggunakan atau membuat sesuatu dengan kreatif dan berarah multifungsi asalkan mengikuti petunjuk/panduan. Inilah pentingnya dibuat buku panduan.

- Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh dari membaca materi yang berkaitan pada buku-buku *recycle* yang sudah ada dan disesuaikan. serta analisis suatu sistem kondisi sistem pemikiran dan suatu peristiwa dengan membuat deskripsi mengenai fakta yang cocok dan mudah untuk dipelajari anak-anak maupun dewasa yang dikumpulkan dari buku (Koran, Majalah, Jurnal) dan referensi dari internet yang berhubungan dengan recycle.

Metode Analisis Data

Metode Analisa data menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dengan melakukan analisa data dari berbagai informasi yang telah dikumpulkan secara mentahan menggunakan metode 5W1H.

- *What*
Apa saja yang dapat di pelajari dari isi rancangan buku panduan pemanfaatan daur ulang barang bekas ?
- *Where*
Dimana saja media yang dapat mengaksestentang rancangan buku panduan ?
- *When*
Kapan rancangan buku panduan dapat dipublikasikan?
- *Who*
Siapa saja yang dapat mempelajari tentang keterampilan dalam rancangan buku panduan?
- *Why*
Mengapa harus menggunakan barang bekas untuk mendaur ulang?
- *How*
Bagaimana buku panduan berperan dalam kegiatan sehari-hari?

Data yang dikumpulkan diproses, dianalisa dan diolah sesuai dengan kebutuhan. Data visual akan dibuat secara ilustratif sesuai dengan kebutuhan yang sesuai dengan sasaran perancangan. Beberapa data verbal juga akan diolah menjadi data visual yang menarik dan sesuai dengan media.

Pembahasan

Anak usia 8-10 tahun merupakan umur yang paling tepat untuk melatih dan memperkuat kemampuan imajinasi mereka. Karena dalam usia 8-10 tahun, kemampuan otak anak dalam berimajinasi dan berkarya sangatlah baik. Mereka akan mampu berkarya dengan imajinasi mereka yang bisa mendukung perkembangan kreatifitas mereka.

Teknik ilustrasi dapat dijadikan salah satu cara untuk mengekspresikan pikiran dan emosi mereka. Membuat suatu karya ekspresif adalah suatu metode ini dapat mengekspresi kreatifitas mereka melalui buku panduan. Teknik inilah yang sesuai untuk digunakan anak dalam membantu penyampaian ekspresi anak yang terpendam. Teknik mengembangkan imajinasi secara bebas yang diaplikasikan dalam keseharian yang digunakan secara berkala. Dengan buku panduan ini akan mampu mengajak anak untuk mengutarakan imajinasi dan mengembangkann pikiran terpendam yang susah di realisasikan secara langsung.

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan kreatif pembelajaran yang utama adalah untuk meningkatkan keterampilan anak-anak dalam berkarya.

Tujuan jangka panjang dari perancangan buku panduan ini adalah untuk mengembangkan bakat atau imajinasi yang terpendam sebagai media ekspresi di rumah serta mengajak teman untuk bersama-sama bisa menciptakan karya sendiri di rumah serta meningkatkan kreatifitas mereka yang terpendam.

Topik dan Tema Pembelajaran

Pembelajaran akan dititikberatkan pada peningkatan kreatifitas dalam berkarya anak, serta minat baca anak. Secara lebih spesifik ditujukan pada mengembangkan pemikiran dan kreatifitas anak melalui barang bekas yang dapat didaur ulang melalui ide-ide yang ada.

Karakteristik sasaran perancangan

Target *audience*, dalam perancangan berikut ini dapat dibedakan sebagai berikut :

- a. Demografis
Anak-anak berusia 10 hingga 17 tahun, tingkat ekonomi menengah kebawah, tidak buta aksara, mampu membaca dengan baik, dan yang mampu berimajinasi tinggi dan memiliki kreatifitas yang tinggi.
- b. Geografis
Berdomisili di kota-kota besar.
- c. Psikografis
Bagi yang ingin mengembangkan kreatifitas tetapi tidak memiliki biaya yang cukup.
- d. Behavioral
Bagi mereka yang memiliki sekumpulan barang bekas yang kurang memiliki ide-ide unik untuk mengubah barang-barang tersebut menjadi lebih berguna.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran praktek, bagi anak akan terlibat langsung, berinteraksi, berkarya, dan atau belajar untuk mengembangkan karya mereka sendiri. Melalui penggunaan media yang digunakan berulang-ulang, anak akan mampu memahami, mengingat, dan meningkatkan keterampilannya. Proses pembelajaran dilakukan anak saat berbagi pengalaman sebelum nantinya anak diberikan bahan dan alat untuk mengembangkan bahan itu agar menjadi karya mereka sendiri secara pribadi.

Konten akan disajikan dalam bentuk buku panduan yang dilengkapi dengan panduan bergambar yang digunakan sebagai pengantar bagi anak dalam berkarya. Panduan dalam buku sendiri disajikan dalam beberapa bagian karya dari yang mudah sampai tahap sulit. Di desain dengan menampilkan ilustrasi-ilustrasi yang menarik, dengan warna yang cerah, dekoratif, yang masih tetap menjunjung konsep simpel dan modern. Dalam buku akan juga menampilkan unsur interaktif lain yaitu game yang bisa dijawab dengan

apa yang sudah mereka ketahui dari buku panduan tersebut.

Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila pembaca mendapatkan manfaat dari buku panduan yaitu mengalami kemudahan dalam mengekspresikan barang bekas yang ada serta meningkatkan minat baca yang juga merupakan tujuan dari perancangan. Hal ini dinilai dari saat anak secara aktif anak mampu berkarya dan mampu mengembangkan kreatifitas mereka secara maksimal. Indikator utama lainnya adalah saat anak berhasil menyelesaikan satu karya dan mengalami kemudahan dalam membuat karya-karyanya sendiri.

Konsep Pembelajaran

Agar buku ini mencapai tujuannya yaitu memberikan edukasi dan menindaklanjuti sampah yang menumpuk di lingkungan sekitar kita, maka perlu menyusun strategi kreatifnya. Untuk itu, perlu mempertimbangkan *target audiencenya*. Mengingat tidaklah sedikit buku panduan dengan tema *recycle* yang sudah banyak beredar dipasaran namun sayangnya kurang digarap secara baik sehingga berkesan hanya seperti buku teks ketrampilan saja. Maka buku yang ditujukan untuk masyarakat dengan tingkat perekonomian yang rendah ini akan lebih banyak diterima jika penampilan visualnya menarik. Dengan tujuan tidak membosankan dan lebih mudah dicerna oleh pembacanya, maka buku ini menggunakan tata bahasa dan alur cerita yang ringan. Selain itu, pesan yang ingin disampaikan juga lebih mudah diterima oleh pembacanya.

Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang akan dirancang adalah media yang dapat digunakan secara mudah oleh anak, berupa satu media utama berupa buku panduan bergambar dengan proses perancangan karya dan juga media pendukung berupa alat yang digunakan dalam mengolah barang bekas.

Format Desain Media Pembelajaran

Media yang akan dirancang akan terdiri atas: buku panduan bergambar, tote bag, kotak pensil, brosur untuk orang tua, serta kemasan buku panduan yang berbentuk kotak. Baik bahasa verbal dan visual akan disesuaikan dengan kemampuan usia target perancangan.

Buku cerita bergambar memiliki ukuran 20 x 20 cm dengan jumlah halaman sebanyak 40 halaman. Isi buku cerita adalah sebagai berikut:

- a. Cover depan dan judul
- b. Halaman judul
- c. Perkenalan 3R
- d. Proses pembuatan pot tanaman
- e. Proses pembuatan frame cermin
- f. Proses pembuatan pot bunga
- g. Proses pembuatan pajangan dinding
- h. Proses pembuatan tempat buku
- i. Proses pembuatan dompet kertas

- j. Proses pembuatan gantungan pot bunga
- k. Proses pembuatan wol kresek
- l. Game
- m. Penutup

Untuk media pendukung lainnya, seperti brosur akan disediakan dalam berbagai macam ukuran dengan jumlah sebanyak 15 buah. Lalu tote bag dengan ukuran 30 cm x 25 cm yang digunakan sebagai hadiah saat anak sudah menyelesaikan satu cerita juga tempat pensilnya dengan ukuran 20x10.

Konsep Visual

1) *Tone* Warna

Warna yang digunakan dalam buku ini menggunakan warna yang cerah yang bisa menarik anak-anak untuk membacanya contohnya seperti warna hijau karena hijau adalah symbol dari 3R itu sendiri selain itu juga warna hijau merupakan *spectrum* warna yang menawarkan pilihan warna yang lebih banyak, warna hijau adalah warna yang mengasosiasikan akan pemandangan alam, hijaunya pepohonan yang teduh dan rerumputan yang ada di lapangan luas merupakan imajinasi warna hijau pada umumnya. Maka dari itu warna hijau merupakan pilihan warna yang paling tepat untuk merefleksikan tentang alam. Begitu pula dengan warna biru juga bisa memberikan ketenangan dan juga merupakan pilihan yang tepat untuk ares yang membutuhkan konsentrasi dan merah dan biru yang menjadi salah satu warna sebagai lambang dari keceriaan seorang anak-anak. Warna kuning identik dengan kemegahan dan teriknya matahari, warna kuning adalah warna yang paling menarik mata apabila dibandingkan dengan warna-warna lainnya. Kuning merupakan warna matahari, yang merupakan sumber energi dan sumber cahaya alam dibumi. Warna kuning merupakan warna premier dan juga warna kuning adalah warna dengan efek yang kuat sehingga secara psikologis warna ini sangat efektif diterapkan pada hal-hal yang membutuhkan motivasi serta untuk menaikkan mood.

Tipografi

Jenis tipografi yang dipilih untuk judul dan sub judul dari buku ini adalah Valken. Pemilihan font sanserif ini berdasarkan pada beberapa alasan yaitu untuk memberikan kesan ceria dan kreatif. Sedangkan untuk keterangannya menggunakan font *century gothic* font sanserif ini juga dipilih karena sederhana sehingga memudahkan anak-anak untuk membacanya.

Contoh font Valken:

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
X Y Z.**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t t u v w x y
z.**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

, . ; ' " ! ? / & () { }

Contoh font *century gothic*:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

, . ; ' " ! ? / & () { }

2) Gaya Ilustrasi

Teknik ilustrasi yang ditampilkan menggunakan gambar ilustrasi digital yang sederhana dan karakter dari pembuatan buku panduan tersebut. Gaya gambar ini menggunakan gaya karikatur yang sedikit mirip dengan gaya gambar kartun dan identik dengan kartun. Perbedaannya dengan kartun, karikatur memiliki proporsi gambar pada kepala jauh lebih besar, sedangkan untuk ukuran tubuh dibuat agak kecil. Ada beberapa gambar yang disajikan dengan menggunakan vector yang diberi keterangan untuk setiap tahap dalam pembuatan proses tersebut. Ada pula ilustrasi gambar yang dibuatnya sebagai salah satu karakter dari cerita pendek itu sendiri. Sehingga dapat menunjang kemudahan bagi pembacanya dalam mempelajari informasi yang ada didalamnya. Juga bertujuan agar buku ini disajikan dengan hasil akhir dan penataan yang jelas dan menarik diatas bahan kertas yang sudah dipilih. Selain itu juga dapat menampilkan kreasi kreatif dan detail-detailnya dalam sebuah gambar yang sederhana dan mudah untuk dipahami.



Gambar 3. Contoh gaya ilustrasi buku anak

3) Gaya Layout

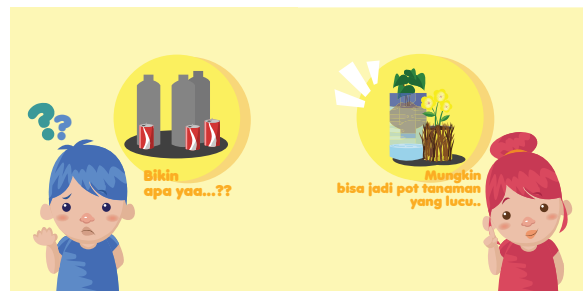
Layout untuk buku panduan ini dibuat dengan menggunakan warna yang *full color* dan disertai dengan ornament-ornamen kemudian ada beberapa gambar karakter yang dibuat dengan menyesuaikan gambar dari isi gambar halaman dan tidak lupa menyertakan gambar dari berbagai macam barang bekas beserta dengan cara penelolahan barang bekas tersebut agar menjadi barang yang lebih berguna, dan ada juga nilai-nilai edukasi yang terkandung didalam buku ini.



Gambar 4. Final cover Kecil-kecil Punya Karya



Gambar 5. Final subcover dan halaman judul



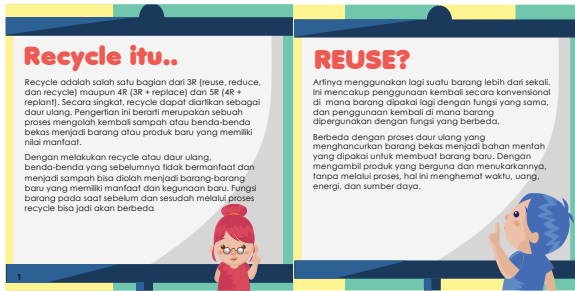
Gambar 6. Final buku halaman 1-2



Gambar 7. Final buku halaman 3-4



Gambar 8. Final buku halaman 5-6



Gambar 9. Final buku halaman 7-8



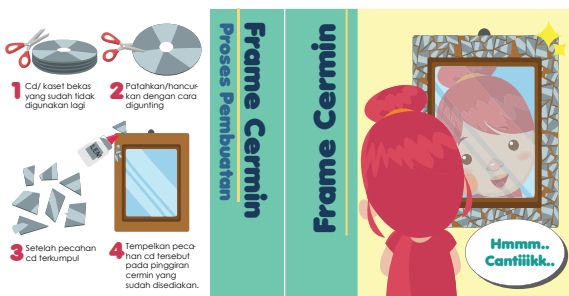
Gambar 10. Final buku halaman 9-10



Gambar 11. Final buku halaman 11-12



Gambar 12. Final buku halaman 13-14



Gambar 13. Final buku halaman 15-16



Gambar 14. Final buku halaman 17-18



Gambar 15. Final buku halaman 19-20



Gambar 16. Final buku halaman 21-22



Gambar 17. Final buku halaman 23-24



Gambar 18. Final buku halaman 25-26



Gambar 23. Final buku halaman 35-36



Gambar 19. Final buku halaman 27-28



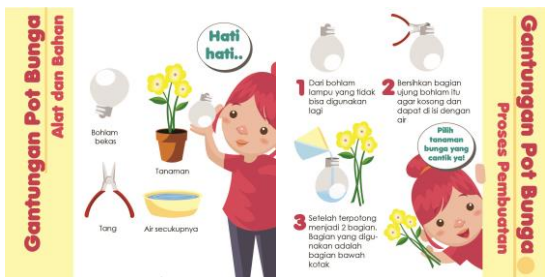
Gambar 24. Final buku halaman 37-38



Gambar 20. Final buku halaman 29-30



Gambar 25. Final buku halaman 39-40



Gambar 21. Final buku halaman 31-32



Gambar 26. Final poster 1



Gambar 22. Final buku halaman 33-34



Gambar 27. Final poster 2



Gambar 28. Final katalog 1



Gambar 44. Final kataog 2



Gambar 45. Final Merchandise

Simpulan

Peranan buku bersifat panduan sebagai suatu media publikasi tidak pernah hilang dari masyarakat, apalagi perkembangan jaman sudah semakin maju dan menuntut masyarakat untuk lebih giat dalam memperoleh suatu informasi. Buku panduan memiliki fungsi utama yaitu sebagai media informasi dan komunikasi mengenai suatu topik tertentu. Dalam perancangan buku ini membahas mengenai pengenalan *recycle* kepada anak-anak, topik mengenai daur ulang dan bagaimana supaya bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai media informasi dan komunikasi, tujuan utama perancangan buku ini yaitu

bagaimana buku panduan yang telah dirancang ini bisa diterima secara maksimal oleh khalayak yang menjadi sasaran dari buku ini. Untuk mendapatkan sebuah perancangan buku yang dapat menjadi solusi dari pemecahan masalah diatas, maka dilakukan pendekatan secara keilmuan dan pendekatan secara kreatif. Tetapi dalam proses tidak terlepas dari proses. Apapun hasilnya buku ini dapat menjadi sumbangan yang berharga untuk masyarakat.

Saran

Beberapa saran yang berkaitan dengan perancangan buku panduan bergambar tentang daur ulang barang bekas untuk anak-anak ini, antara lain :

1. Dengan tampilan yang seperti ini diharapkan bisa lebih informative dan komunikatif dengan buku panduan yang memiliki banyak gambar ilustrasi.
2. Melalui penjelasan-penjelasan ilustratif diharapkan dapat menarik perhatian *audience* untuk dapat memiliki kesadaran atau pemahaman yang lebih mengenai barang bekas maupun sampah.
3. Besarnya dampak bagi lingkungan kita sehingga harus dijaga, dan memberikan pengertian betapa pentingnya lingkungan bagi keseharian hidup kita.

Daftar Pustaka

- Aithul. (2016, desember 20). Sejarah cerita Pendek. *Satu bahasa*, p. 1.
- Almaendah. (2014, Agustus 19). *alamendas blog*. Retrieved from <https://alamendah.org/2014/08/19/pengertian-recycle-dan-contoh-recycle/>.
- Asti, Badiatul M.
'Mengetahui Sejarah Buku.' *Penulis Sukses*. 12 Maret 2011. <<http://www.artikata.com/arti-322580-buku.html>>
- Athiul. (2016). Sejarah cerita pendek. *Satu Bahasa*, 1.
- Farida, A. N. (2015, juni 24). www.kompasiana.com/annisa.tekkimits/3r-reduce-reuse-recycle_5528c8b6f17e6143088b45a4. Retrieved from www.kompasiana.com.
- (2015, Juli 8). *Dengan 5 Kreasi Ini, Botol Plastik Bekas Bisa Kamu Daur Ulang Jadi Benda yang Lebih Bermanfaat! Daur ulang*, p. 1.
- Jessica, S. (2014). Buku Sisa Kita. *Buku Sisa Kita*, 2-3.
- kompas.com. (2016). *Indonesia Darurat Samapah*. Surabaya: Rabu, 27 Januari.
- Medya, R. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Erlangga.
- Rubiyar. (2007). *Kreasi Kertas Koran 2*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Sugiana, Y. (2016, february 26). <http://www.sridianti.com/pengertian-recycle-reuse-reduce-repair-dalam-ekologi.html>. Retrieved from <http://www.sridianti.com>.
- Widihastuti, K. W. (2011). *Recycle 2 Bottle : Kreasi Aksesoris dari Botol Plastik*. Indonesia: Tiara Aksa.
- (kompas.com, 2016)
Zabrina, Maria Maya.
Perancangan Buku Ilustrasi untuk Buku Panduan Ivy School, 2008