

PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI ANAK TENTANG BAHAYA SEDOTAN PLASTIK TERHADAP LINGKUNGAN

Sesilia Marcia Nathania¹, Heru Dwi Waluyanto², Anang Tri Wahyudi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

Email : Sesiliamarcia@gmail.com

Abstrak

Setiap tahunnya, limbah yang dibuang ke lautan Indonesia semakin meningkat. Limbah yang saat ini paling berbahaya bagi lingkungan adalah limbah plastik. Hingga 2018 lalu, Indonesia masih dinilai sebagai penghasil limbah plastik terbanyak kedua di dunia. Penyebabnya adalah penggunaan plastik sekali pakai yang sudah menjadi gaya hidup serta kebiasaan. Sedotan plastik, adalah hal yang perlu mendapatkan perhatian utama, karena masih banyak dipakai. Ukurannya yang kecil membuat sedotan plastik kurang diperhatikan, padahal memiliki dampak yang besar. Justru ukurannya yang kecil membuatnya sulit untuk diproses. Pemahaman mengenai bahaya sedotan plastik sejak dini merupakan hal yang perlu diajarkan dalam kalangan anak SD. Perancangan buku cerita anak ini ditujukan kepada anak berusia sekolah dasar, sebagai sarana edukasi sejak dini dalam memberikan dasar pengetahuan mengenai limbah plastik yang bertujuan untuk menanamkan kebiasaan mengurangi penggunaan plastik sekali pakai.

Kata Kunci : Buku Cerita, Sampah Plastik, Sedotan Plastik, Ilustrasi.

Abstract

Title : *The Design of Illustrative Children Storybook on The Danger of Plastic Straws in Environment*

Each year, the amount of waste that throw out to Indonesia oceans is increasing. Plastic waste is one of the most dangerous waste to environment. In 2018, Indonesia mentioned as second country in the world with biggest plastic waste amount. It is caused by the amount of small plastic items used, lifestyle and habits. Plastic straws usage, as one of small plastic items needs to be considered as the most dangerous to fight off. Early education about this issue is very important. This children storybook design is made for elementary schoolers. It serves as educational medium from early age, giving basic knowledge about plastic waste and to form good habits on using less plastic.

Keywords: *Children Story Book, Plastic Waste, Plastic Straw, Illustration.*

Pendahuluan

Saat ini, di Indonesia masih bermunculan gerakan-gerakan untuk menjaga lingkungan dari limbah plastik. Hal ini didorong oleh fakta mengenai reputasi Indonesia sebagai penyumbang limbah plastik terbanyak ke-2 sedunia pada tahun 2015 (Wahyuni, 2016). Didukung oleh hasil studi *Ocean Conservancy* dan *McKinsey Center for usiness and Environment* yang diliris pada Oktober 2015, yang menyatakan bahwa Indonesia menjadi penyumbang limbah plastik kedua terbesar ke laut dunia, dengan jumlah pemakaian kantong plastik yang mencapai 9 miliar per tahun, dan di kota besar rata-rata satu orang menyumbang sampah plastik 700 lembar pertahunnya (Ratnasari, 2017). Diprediksi dari hasil studi yang telah dilakukan oleh Jenna R Jambeck, seorang professor teknik lingkungan di University of Georgia dan kawan-kawannya bahwa akumulasi sampah dapat

meningkat hingga 170 juta ton pada 2025 (Jambeck, 2015).

Berbagai cara telah diupayakan di Indonesia dalam menanggulangi permasalahan sampah plastik ini, salah satunya seperti pemasangan tarif pada kantong plastik yang sempat dihentikan karena dirasa kurang efektif dilihat melalui data-data statistik yang diperoleh dari Asosiasi Industri Plastik Indonesia (INAPLAS) dan Badan Pusat Statistik (BPS) dan kekhawatiran yang diungkapkan oleh Menteri Kelautan dan Perikanan Susi Pudjiastuti pada hari Minggu 19 Agustus 2018 (Lumbanraja, 2019).

Fokus utama permasalahan mengenai sampah plastik kali ini adalah dengan menargetkan bahaya dari sedotan plastik, yang termasuk sebagai sampah plastik yang sulit untuk ditangani, dikarenakan sulitnya sampah sedotan plastik untuk disortir dan diproses disebabkan oleh ukurannya yang kecil, namun kian menumpuk karena tidak dapat diolah, sehingga dibiarkan dan bermuara di laut menjadi *microplastic*

yang mengancam biota dan berbagai hasil laut (Devina, 2019). Melalui sebuah data yang diungkapkan ekonografik pada Juni 2018, dinyatakan bahwa Indonesia memiliki pemakaian sedotan plastik tertinggi di dunia, mencapai hingga 93,2 juta unit per hari (Widya, 2018). Menanggapi hal ini, mulai banyak gerai makanan yang melakukan gerakan untuk mengurangi sedotan plastik, atau menghentikan penggunaan sedotan plastik. Berbagai kampanye juga mulai dicetuskan kepada masyarakat, seperti yang dilakukan oleh restoran cepat saji, McDonald, dengan menghilangkan sedotan dari berbagai minuman kemasan, meskipun ungkap Sutji Lantyka, yang merupakan Direktur Asosiasi Komunikasi McDonald, pengurangan sedotan plastik masih belum dapat dihilangkan sepenuhnya (Ghita, 2018). Menurut Ann Graybiel, yang merupakan seorang professor MIT dalam bidang neurosains, untuk orang dewasa, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan akan lebih sulit untuk diubah, meskipun perilaku tersebut merupakan hal yang buruk, karena sudah menjadi rutinitas yang masuk ke alam bawah sadar, selain itu, bagi orang dewasa, semakin tua dikatakan menjadi semakin semakin terlalu sibuk untuk mengubah diri (Jena, 2018). Sehingga, dapat diasumsikan bahwa sikap yang sudah terbentuk akan menjadi lebih sulit untuk diubah dibandingkan dengan sikap yang masih dalam proses perkembangan.

Penyuluhan dan program edukasi mengenai bahaya plastik sendiri juga sudah mulai menargetkan anak-anak SD memasuki tahun 2019. Seperti pada sebuah SD Don Bosco di Cikarang, yang seorang gurunya, Murida mengungkapkan mengenai tingginya pemakaian sedotan plastik yang dekat dengan kehidupan anak-anak sekolah dasar. (Latief, 2019). Sehingga edukasi sejak dini mengenai bahaya penggunaan atau sedotan plastik itu sendiri terhadap lingkungan adalah hal yang tepat.

Salah satu cara untuk dapat mengedukasi anak-anak adalah dengan menciptakan buku cerita ilustratif dengan unsur interaktif di dalamnya mengenai bahaya sedotan plastik dan dampaknya bagi lingkungan, serta bagaimana menyikapinya. Dengan membaca buku, pola pikir anak dapat dibentuk dan diubah. Karena dengan bacaan, anak bisa mengubah pola pikir untuk mengatasi masalah dengan cara-cara yang benar. Pola pikir menabung, tekun belajar, bersaing sehat hingga sedekah lebih efektif ditanamkan melalui bacaan daripada omongan. (Yunus, 2017). Untuk perancangan terbaru di 2018 ini, terdapat "Pengembangan Buku Cerita Bergambar tentang Sampah Plastik untuk Pembelajaran Membaca Anak Kelas II SD" karya Oda Nimas Ayu Prabu (nim : 141134078), yang mengkhususkan untuk membuat buku bergambar mengenai bahaya plastik dan penanggulangannya khusus untuk anak kelas II SD. Perbedaan dari perancangan ini adalah, fokus dari permasalahan yang diangkat serta fitur interaktivitasnya, dimana pada perancangan sebelumnya tidak menyebutkan unsur interaktif didalamnya.

Metode Perancangan

Metode perancangan disusun berdasarkan hasil dari pengumpulan data secara kuantitatif, dengan cara pencarian teori dan pengetahuan melalui artikel-artikel, yang kemudian diteruskan dengan melakukan wawancara kepada *target audience* melalui kuisisioner, yang berlandaskan dari penguraian 5w+1H.

5W1H

What	Apakah permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini?
Why	Mengapa mengangkat permasalahan sedotan plastik?
Who	Siapa kah target /pelaku untuk permasalahan mengenai sedotan plastik ini?
Where	Dimana kasus permasalahan ini diangkat dan difokuskan?
When	Kapan permasalahan tersebut terjadi?
How	Bagaimanakah permasalahan sedotan plastik bisa terjadi?

Permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah mengenai bahaya sedotan plastik yang mengancam lingkungan, yang telah mencemari lingkungan dan terutama lautan di Indonesia semenjak tahun 2013 hingga sekarang di tahun 2019. Penyebab dan pelaku utamanya adalah hasil perbuatan dari berbagai macam jenis individu yang memiliki berbagai macam alasan yang dapat didasari oleh unsur kebiasaan. Sehingga, solusi yang diangkat adalah mengenai bagaimana cara meng-edukasi tentang bahaya sedotan plastik sejak dini guna mengubah kebiasaan para individu di masa depan, melalui media yang cukup mudah untuk dijangkau berbagai kalangan pendidikan di usia dini dan sesuai.

Metode Pengumpulan Data

- Sumber Data Primer: Melalui wawancara dan survey-survey berupa kuisisioner kepada beberapa orangtua dan anak.
- Sumber Data Sekunder : Melalui artikel – artikel secara digital dari internet dan beberapa sumber referensi dari buku kepustakaan.

Target dari penelitian dan pengumpulan data adalah anak – anak yang memiliki umur berkisar dari antara 7-12 tahun, dimana mereka dapat dengan mudah menjangkau toko buku dan masih memiliki kesempatan untuk memikirkan tentang lingkungan. Usia anak 7-12 Tahun, dimana pada usia tersebut adalah usia anak yang sudah bisa membaca dan berpikir secara rasional. Selain itu, lingkup usia tersebut adalah usia dimana anak memiliki ingatan terkuat dalam menangkap sesuatu dari apa yang

mereka terima atau diajarkan. untuk segala jenis kelamin.

Buku edukatif dan interaktif anak mengenai bahaya sedotan plastik ini berisi pengertian-pengertian dan edukasi mengenai sampah plastik pada umumnya yang kemudian cenderung difokuskan pada permasalahan sedotan plastik pada lingkungan. Akan berbentuk secara teori, dengan sedikit fitur interaktif di dalamnya sesuai dengan konsep-konsep interaktif yang dimasukkan sebagai penunjang minat anak dalam belajar. Konsep-konsep yang dimasukkan, salah satunya adalah, *Self-Reflection* dengan kegiatan interaktif, seperti yang dikatakan oleh Drs. Suryadi, bahwa anak dapat mengulang dari apa yang mereka lihat secara reproduktif melalui bermain khayal atau peran. (Agus, 2007). Kemudian, konsep amanat mengenai kesadaran sebab-akibat, dimana mereka dapat menyadari bahwa setiap perbuatan yang dilakukan memiliki dampak atau konsekuensi tersendiri. Sehingga perlunya perubahan perilaku yang berdampak baik bagi lingkungan.

Keseluruhan dari isi buku interaktif tersebut disajikan dengan gaya bahasa yang sederhana dan menyenangkan, mengikuti umur pembaca, yakni anak – anak. Untuk warna, tipografi dan visual mengikuti sesuai dengan hasil akhir penelitian perancangan untuk anak-anak yang memberikan ruang imajinasi, dengan tipografi sederhana atau ringan seperti sans serif atau dekoratif yang lebih mudah dibaca dan menarik untuk anak-anak.

Alur cerita disesuaikan dengan pendekatan yang sesuai untuk anak-anak, dengan istilah-istilah dan lingkungan yang telah dipahami oleh anak-anak sehingga termotivasi dan paham kemudian meminati pembelajaran terhadap buku secara lebih mendalam.

Identifikasi dan Analisis

Buku Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus The American Heritage of The English Language, *illustrate* memiliki arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, serta mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar.

Karakteristik Buku Ilustrasi:

- Komunikasi

Ilustrasi adalah gambaran yang dapat mengkomunikasikan sebuah konsep dan pesan, serta opini atau komentar terhadap suatu permasalahan.

- Hubungan antara kata dan gambar

Pada awalnya, ilustrasi merupakan pelengkap teks yang memberikan hubungan antar teks dan gambar sehingga saling berkesinambungan, bermakna dan harmonis. Seturut dengan perkembangan jaman, ilustrasi telah berkembang dan memiliki makna yang lebih luas dari sekedar merupakan gambaran yang melengkapi teks.

- Faktor penggugah

Komunikasi Visual dapat membuat kita merasakan sesuatu dan menghadirkan drama serta memberikan faktor ketertarikan terhadap ilustrasi, yang dapat menentukan bahwa ilustrasi tersebut berhasil atau tidak.

- Produksi massal dan media cetak

Ilustrasi memiliki tujuan dan pesan tertentu yang dipastikan tersampaikan dalam media penghantarnya. Dengan produksi, ilustrasi memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri secara tampilan visual, ilustrasi dan warna yang dapat dipengaruhi oleh strategi pemasaran.

- Display

Seni ilustrasi tidak seperti seni lukis yang untuk dipajang atau dipamerkan. Terkadang pengaruh dari efek cetak dan skala jtelah memepengaruhi hasil karya asli dari ilustrasi. Lebih baik ilustrasi diaplikasikan pada media dimana seharusnya ilustrasi tersebut diperuntukkan, seperti media-media cetak dimana konsep visual dapat terlihat lengkap secara keseluruhan.

- Gambar

Menggambar adalah prinsip dasar dalam ilustrasi yang membentuk landasan dasar terbentuknya pencitraan yang dimaksudkan. Gambar merupakan dasar dari seluruh gaya ilustrasi dari abstrak hingga realis. Gambaran harus dapat membuat ilustrasi dapat dipahami, dirancang dan disajikan atau dipresentasikan secara layak.

Elemen-elemen pembentuk buku ilustrasi

- Gambar

Dalam pembuatan buku, gambar atau ilustrasi merupakan unsur yang memperjelas isi buku, dalam buku teks juga dipakai sebagai pelengkap konten. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang membantu memperjelas isi buku. Dapat juga diartikan sebagai paparan visual berupa gambar, foto atau lukisan yang menjelaskan isi suatu teks. Ilustrasi buku jenisnya beragam, seperti gambar, desain, diagram, grafik, foto, dan lain-lain. Biasanya ditampilkan sebagai penghias sampul buku.

Selain memperjelas isi buku, ilustrasi juga berguna dalam menarik minat pembaca menjelajahi buku lebih lanjut. Baldinger (1986:120) menyebutkan bahwa ilustrasi dalam buku dapat menjadi tanda untuk mengomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata-kata. Selain itu, ilustrasi juga

memiliki fungsi untuk menerangkan konsep dan menonjolkan isi buku. (Wulandari, 2018) Untuk buku anak-anak, ilustrasi dibuat cenderung sederhana untuk memberikan ruang imajinasi pada anak – anak yang suka berimajinasi sendiri. (“5 Tips Membuat Ilustrasi Buku Anak”. 2018).

- Warna

Dalam Desain, warna dapat memberikan nuansa dan perasaan yang dapat dirasakan penerima, maka dari itu, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan warna pada desain, yaitu mengenai diagram warna, warna *undertone*, psikologi warna, peraturan dasar warna yang perlu diikuti seperti *shade* warna serta kombinasi warna, penyesuaian warna dengan tulisan, tipuan mata terhadap warna yang dipengaruhi warna sekelilingnya hingga nampak seperti berubah warna.

Kemudian, dalam pembuatan buku anak – anak diperlukan juga adanya harmonisasi dari tiap halaman, kecuali ingin mengejutkan pembaca maka dapat menggunakan perubahan warna yang dramatis. (“Panduan Menggunakan Warna dalam Desain: Dos dan Don’ts yang Harus Anda Terapkan”. n/d).

- Tipografi

Tipografi adalah salah satu elemen desain yang termasuk memiliki 2 fungsi, dapat dilihat oleh anak-anak sebagai sebuah gambaran atau sebagai tulisan. Jenis tipografi yang cocok digunakan untuk anak-anak adalah font standar yang sederhana, tanpa kait, serta memiliki bentuk yang jelas, mudah dibaca dan tidak formal agar tidak nampak serius dan membosankan. (Dria, 2011).

- Layout

Menurut Gavin Ambrose & Paul Harris (2005) Layout adalah penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan dalam sebuah bidang yang membentuk susunan artistik. Dapat pula disebut sebagai manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Menurut Frank F Jefkin (1997), layout yang baik adalah yang memiliki kesatuan komposisi yang baik, bervariasi, seimbang, berirama, harmonis, proporsional dan memiliki kontras perpaduan warna gelap dan terang. (Sawa, Bartholo Bush, 2014).

Tinjauan Tentang Anak- Anak

Berikut merupakan tahap-tahap perkembangan membaca pada anak dalam berinteraksi dengan buku, dikutip dari sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id:

- Usia 1 tahun : Anak menjadikan buku sebagai media mainan yang menyenangkan. Dia akan membawa buku kesana-kemari ataupun membolak-balikan halaman buku.
- Usia 2 tahun : Anak mulai pura-pura membaca buku dan memahami gambar.

- Usia 3 tahun : Anak mulai menyadari akan adanya tulisan di dalam buku dan mengenal huruf abjad.
- Usia 4 tahun : Anak akan mulai tertarik pada bacaan dalam buku, mengingat tulisan, dan berusaha membaca berbagai tanda.
- Usia 5 tahun : Anak sudah dapat membaca tulisan dengan lancar tanpa perlu didampingi oleh orang dewasa.
- Usia 5-7 tahun : Kemandirian dan keingintahuan anak meningkat. Cerita tentang hubungan anak dengan anak lain, mulai sekolah, menghabiskan waktu di luar rumah, atau fakta-fakta unik akan menjadi favorit mereka. Ilustrasi masih menjadi unsur penting dalam usia ini. Anak – anak sudah dapat didampingi mempelajari beberapa kosa kata baru, dan dapat mulai bisa membaca mandiri selama 5-10 menit.
- Usia 7-9 tahun : Anak-anak sudah menjadi pembaca, dapat mengerti dan menerima perspektif orang lain, mengenali baik dan buruk serta mengenali apakah sebuah cerita terjadi di saat ini atau lampau.
- Usia 9-12 tahun : Kemampuan anak secara fisik dan mental berkembang cepat dan siap menerima plot yang kompleks, seperti kilas balik, simbolik, dialek yang berbeda dari karya sastra zaman dahulu atau budaya lain. Fiksi sejarah ataupun fiksi ilmiah, setting waktu lampau maupun waktu masa depan dalam sebuah cerita, sudah dapat dimengerti dan dinikmati. (“Mengenal Perkembangan Anak Dan Mengiringinya Dengan Literasi”. 2018

Tinjauan tentang sedotan plastik

Grafik yang ditunjukkan dalam data Ekonografik 22 Juni 2018 menunjukkan bahwa sedotan plastik yang dihasilkan di Indonesia dikatakan telah mencapai 93,2 juta unit per hari.

Jika pemakaian sedotan dan plastik lainnya tak dikendalikan mulai dari sekarang, kelangsungan lingkungan hidup dan Bumi bisa terancam data tersebut mengungkapkan bahwa Indonesia memiliki pemakaian sedotan plastik tertinggi di dunia, mencapai hingga 93,2 juta unit per hari (Widya, 2018). Penyuluhan dan program edukasi mengenai bahaya plastik sendiri juga sudah mulai menargetkan anak-anak SD memasuki tahun 2019. Seperti pada sebuah SD Don Bosco di Cikarang, yang seorang gurunya, Murida mengungkapkan mengenai tingginya pemakaian sedotan plastik yang dekat dengan kehidupan anak-anak sekolah dasar. (Latief, 2019).

Konsep Perancangan

Perancangan buku interaktif ini adalah untuk Dapat memberikan pengetahuan dan edukasi sejak dini

kepada generasi berikutnya mengenai bahaya sampah plastik terutama sedotan plastik, guna mengurangi bertambahnya penghasilan limbah plastik dan pencemaran sedotan plastik pada lingkungan di masa depan, dengan cara yang menarik dan mudah dipahami anak – anak.

Target Audience

Target Audience Primer : Anak-anak SD pada usia sudah dapat membaca dan berpikir secara mandiri, yaitu sekitar 6-9 tahun atau anak SD kelas rendah, dikarenakan disesuaikan dengan tujuan untuk edukasi sejak dini.

Target Audience Sekunder : adalah para orangtua anak yang dapat membantu anak-anaknya dalam membaca buku tersebut apabila diperlukan, serta mendukung terciptanya lingkungan yang lebih baik bagi generasi berikutnya.

Format Buku

Ukuran : 21 x 21 cm

Jenis Kertas : *Artpaper* 260 untuk isi dan *Artpaper* 310 untuk *Cover*.

Jumlah: 40 halaman, belum termasuk *cover*, dan *papercraft* .

Cover : *Soft Cover* .

Akan terdapat beberapa unsur kreatif interaktif di dalamnya, berupa *flip-the-flap* dan bonus di dalam buku yang memotivasi teknik belajar dengan cara bermain peran , serta mengajarkan anak mengenai unsur sebab- akibat suatu perbuatan.

Isi dari cerita ini adalah mengenai perjalanan seorang anak bersama *Artificial Intelligent* yang mendampingi dan mengarahkan dari masa depan, untuk memperbaiki lingkungan alam yang rusak oleh sampah plastik di masa lalu. Kemudian menyadari ada satu hal yang sering diabaikan orang, yaitu sedotan plastik yang sangat kecil, dimana hal tersebut yang menjadi permasalahan utama dalam buku cerita ini. Menyadarkan bahwa selain sampah-sampah plastik berukuran besar yang nampak disekitar, terdapat juga hal kecil disekitar mereka yang jika dibiarkan juga berbahaya untuk lingkungan, yaitu sedotan plastik.

Teknik Visual

Gaya visual dalam bentuk yang sederhana menyesuaikan dengan *target audience* yang merupakan anak-anak. Maksud dari kesederhanaan disini adalah bentuk-bentuk yang pada umumnya masih dapat digambar oleh anak-anak, yakni garis-garis abstraksi yang terasa naif dan jenaka untuk memberikan ruang imajinasi ,berhubung anak – anak yang masih memiliki daya imajinasi yang sangat tinggi (Baudelaire, Charles,1853 : 198). Namun sedikit detail juga diperlukan mempertimbangkan untuk anak yang sudah memasuki SD.

Kemudian, pewarnaan pada media cetak dapat mempengaruhi psikologi anak, sehingga pewarnaan dibuat cenderung kearah – arah yang cerah, yang dapat membuat anak – anak tetap tertarik dan senang dalam membaca.

Tipografi

Dekoratif sans-serif yang mudah dibaca oleh anak – anak, benteuk cenderung seperti tulisan tangan.

Contoh:

- A Little Sunshine – A Little Sunshine
- Budidaya – **Budidaya**
- Champagne & Limousine – Champagne & Limousine

Teknik Pewarnaan : Pewarnaan pada media cetak dapat mempengaruhi psikologi anak, sehingga pewarnaan dibuat cenderung kearah – arah yang cerah, yang dapat membuat anak – anak tetap tertarik dan senang dalam membaca.

Teknik Interaktif : *Flip-the-flap*.

Teknik Cetak : *digital printing*.

Finishing : Laminasi dof, penjilidan *hardcover*.

Program Kreatif

Selain buku interaktif sebagai media utamanya, terdapat juga unsur- unsur pendukung sebagai media promosi yang berkaitan dengan media utama serta mengingatkan pembaca kepada media utama, yakni:

- Gantungan Kunci & Pin : sebagai media yang men-target-kan anak-anak, gantungan kunci merupakan media yang dapat menarik anak – anak sehingga dapat dihitung sebagai media promosi.
- Stiker : memiliki tujuan yang sama dengan dibuatnya gantungan kunci. Selain sebagai media promosi yang menarik, juga dapat sebagai motivasi dan pengingat yang secara tidak langsung terbawa kemana-mana ketika dipakai.
- Bolpoin : berhubung media utama merupakan buku interaktif yang di dalamnya mengandung unsure literature, dimana anak dapat melengkapi isi dengan tulisan, menyediakan bolpoin adalah hal yang esensial dalam mendukung digunakannya media utama.
- Tumbler : media utama dari perancangan ini bertujuan untuk mengurangi penggunaan dan limbah plastik. Sehingga tumbler disini berperan sebagai pengganti botol plastik yang mmeberi manfaat sebagai gerakan pengurangan sampah dari botol plastik yang hanya bisa sekali pakai dibuang.
- Totebag : Memiliki tujuan yang sama dengan adanya tumbler, yakni mengurangi bertambahnya penggunaan serta limbah plastik, dengan mengganti plastik dengan totebag yang dapat digunakan berkali-kali.
- Pembatas Buku : pembatas buku disini dapat juga dihitung sebagai salah satu bentuk

reward nyata disamping papercraft di dalam buku. Dimana pembatas buku, layaknya seperti papercraft yang ada di dalam buku, dapat di bentuk. Dalam keadaan biasa, pembatas buku tersebut nampak biasa, namun ketika dibentuk akan berubah menjadi seperti piala penghargaan untuk anak atas keberhasilan mereka menyelesaikan buku interaktif tersebut.

- Notebook : Merupakan sebuah media yang bermanfaat digunakan anak SD, sehingga dapat menjadi pengingat isi cerita karena besar kemungkinan untuk dipergunakan dan terlihat.
- X-Banner : Sebagai media pendukung yang dapat memaparkan maksud dan tujuan dari perancangan media utama dengan lebih mudah.
- Desain Sedotan Alternatif : Memotivasi gerakan anti sedotan plastik sekali pakai dengan sedotan-sedotan alternatif, brand media utama diaplikasikan pada produk sedotan alternatif.

Tokoh

Terdapat 2 tokoh utama sebagai pemeran utama dan tokoh pendamping, untuk menuntun pembaca mengikuti alur jalan cerita.

Serta beberapa tokoh sampingan.

- Tokoh Utama 1 - Seorang anak lelaki dari masa depan.

Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang berpetualang, peduli terhadap lingkungan, suka membantu orang lain.

- Tokoh Utama 2 - *Artificial Intelligent* yang memiliki gender perempuan,

Memiliki sifat yang bijaksana, pintar dan dewasa dengan watak yang fleksibel mudah bergaul dan menyenangkan sebagai teman dan penasihat atau pengarah tokoh pertama.

- Karakter-karakter pendukung atau sampingan adalah para anak-anak di masa kini, bukan di masa depan. Mengikuti latar belakang jalan cerita yang sebagian besar berada di masa lalu / masa kini, dimana fokus masalah berada. Mengambil sesama tokoh anak-anak agar pesan lebih dapat tersampaikan kepada para anak-anak sebagai *target audience*.

Thumbnail dan Konsep Desain



Gambar 1. Thumbnail tokoh – tokoh utama



Gambar 2. Thumbnail tokoh – tokoh sampingan



Gambar 3. Final Tokoh Utama 1



Gambar 4. Final Tokoh Utama 2



Gambar 5. Final Karakter Sampingan



Gambar 6. Final Environment



Gambar 7. Contoh halaman untuk interaktif flip-the-flap



Gambar 8. Gambar Bagian Interaktif dan Penjelasan

Di setiap penemuan penggunaan plastik sekali pakai, tokoh utama akan memberitahu barang alternatif pengganti barang sekali pakai dan menjelaskan alasan dibalik nasihatnya.



Gambar 9. Merchandise



Gambar 10. Preview Buku Katalog



Gambar 11. Cover Final Buku



Gambar 12. Bonus Isi Buku

Kesimpulan

Sedotan plastik yang meskipun berukuran kecil ternyata memiliki bahaya yang besar. Sudah saatnya sedotan plastik mendapatkan perhatian yang sama besarnya dengan plastik sekali pakai yang lain. Namun, meski demikian sadar masyarakat terhadap sedotan plastik, motivasi dan pergerakan dalam mengurangi sedotan plastik tidaklah signifikan. Hal ini dikarenakan kenyamanan, gaya hidup dan kebiasaan. Semakin dewasa seseorang semakin sulit untuk mengubah kebiasaan. Selain itu, karena ukurannya yang relatif kecil, orang – orang yang berpikiran sama, bahwa hal ini bukanlah sesuatu yang berbahaya jika hanya ia seorang yang menggunakan ataupun merasa tidak ada pengaruhnya jika ia pakai sedotan ataupun tidak, semakin sulit untuk melepas kebiasaan ini.

Maka dari itu, edukasi sejak dini akan lebih efektif, karena merubah kebiasaan akan lebih mudah jika dilakukan sejak dini. Faktanya, anak-anak SD paling banyak menggunakan sedotan plastik di lingkungannya saat ini. Edukasi sejak dini terhadap anak-anak mengenai hal ini dibutuhkan untuk memberikan kesadaran dan pengetahuan mengenai dampak dari sampah sedotan plastik terhadap lingkungan. Dengan memiliki kesadaran dan pengertian tersebut, diharapkan generasi penerus dunia ini memiliki sikap atau kebiasaan serta lingkungan yang jauh lebih baik dari yang sekarang, demi masa depan yang lebih bersih dan bebas dari polusi sampah plastik yang beracun dan membahayakan kesehatan.

Daftar Pustaka

- Asyafah, A.(2019, 13 Februari). Mendidik Karakter dengan Pengalaman dan Pembiasaan. *Anzdoc*. Retrieved 25 September, 2019, from <https://adoc.tips/mendidik-karakter-dengan-pengalaman-dan-pembiasaan.html>
- Azanella, L. A.(21 November 2018).Sampah plastik dunia dalam angka.... *Kompas* . Retrieved 8 August, 2019, from <https://internasional.kompas.com/read/2018/11/21/18465601/sampah-plastik-dunia-dalam-angka>
- Baudelaire, C. (1853). *Phylosophy of toys*. in *Painter of Modern life and Other Essays*. Newyork: Logman’s green, and co., 1903-12.
- Dewi, B. K. (04 Mei 2018). Memahami tahap perkembangan membaca pada anak sahabat keluarga. Retrieved 24 September , 2019 from <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/view&id=4763>
- Edukasi lingkungan untuk siswa sd. (29 September 2018). *Detik*. Retrieved 13 September, 2019, from https://foto.detik.com/readfoto/2018/09/30/073502/4235086/464/1/edukasi-lingkungan-untuk-siswa-sd?_ga=2.226981983.371649916.1542759361-761133825.1524598551
- Ellora, D. (11 Februari 2019). Jaga Kelestarian Laut, Kampanye Anti Sedotan Plastik Semakin Marak di Indonesia. Sudahkah Anda Berpartisipasi?. *Beautyjournal*. Retrieved 15 August, 2019, from <https://journal.sociolla.com/lifestyle/kampanye-anti-sedotan-plastik-di-indonesia/>
- Intan, G. (2018, 19 November). Selamatkan lingkungan, gerakan tanpa sedotan plastik mulai nge-trend di masyarakat. *Voaindonesia*. Retrieved 24 September, 2019, from <https://katadata.co.id/grafik/2018/06/22/sedotan-plastik-mengancam-bumi>
- Jambeck, J. R., Geyer, R., Wilcox, C., Siegler, T.R., Perryman, M., Andrady, A., ... Law, K.L. (2015). Plastic waste inputs from land into the ocean. *Science*, 347(6223), 768-771. <https://doi.org/10.1126/science.1260352>
- Jena, Y. (26 Februari 2018). Sulitnya mengubah kebiasaan buruk

manusia. Retrieved 24 September, 2019, *Kompasiana* from
<https://www.kompasiana.com/jeremiasjena/5a9434cbab12ae75721eae42/sulitnya-mengubah-kebiasaan-buruk?page=all>

Latief.(23 Mei 2019). Mengajak siswa SD perangi sampah plastik. *Edukasi.kompas.com. Kompas*. Retrieved 8 October, 2019, from
<https://edukasi.kompas.com/read/2019/05/23/14013561/mengajak-siswa-sd-perangi-sampah-plastik>

Lumbanraja, P.(29 Juli 2019).Laut indonesia darurat sampah, kita harus bagaimana?. *Kompasiana*. Retrieved 15 August, 2019, from
<https://www.kompasiana.com/pennyraja/5d3e934a0d82302404292872/laut-indonesia-darurat-sampah-kita-harus-bagaimana>

Nandini, W.(2018,22 Juni). Sedotan plastik mengancam bumi. *Katadata*. Retrieved 4 September, 2019, from
<https://katadata.co.id/grafik/2018/06/22/sedotan-plastik-mengancam-bumi>

Pengertian buku, sejarah buku, jenis-jenis buku, book. (Juli 2018). *Berbagaireviews*. retrieved 24 September, 2019, from
<https://www.berbagaireviews.com/2018/07/pengertian-buku-sejarah-buku-jenis.html>

Prabu, O.N.A. (2018). Pengembangan buku cerita bergambar tentang sampah plastik untuk pembelajaran membaca kelas 2 SD Yogyakarta. 2018. Unpublished undergraduate thesis Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta. Retrieved 25 August, 2019, from
https://repository.usd.ac.id/29423/2/141134078_full.pdf

Ratnasari, Y. (21 Maret 2017). Sampah plastik di laut indonesia ada 9 juta ton per tahunnya. *Tirto*. Retrieved 15 Agustus 2019, from
<//tirto.id/sampah-plastik-di-laut-indonesia-ada-9-juta-ton-per-tahunnya-clb8>

Wahyuni,T.(2016, 23 Februari). Indonesia penyumbang sampah plastik terbesar ke dua di dunia. *CNNIndonesia*. Retrieved 15 August, 2019, from
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160222182308-277-112685/indonesia-penyumbang-sampah-plastik-terbesar-ke-dua-dunia>

Winarta, K.(2015, 21 April) .5 alasan kenapa orang enggan mengubah kebiasaan. *Liputan6*. Retrieved 24 September, 2019, from

<https://www.liputan6.com/citizen6/read/2217006/5-alasan-kenapa-orang-enggan-mengubah-kebiasaan>

Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>