



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun ini, isu mengenai pencemaran alam, kekurangan sumber daya alam, dan sebagainya sedang merebak di seluruh dunia. Menurut *Green Peace*, di sebelah utara Lautan Pasifik, ditemukan kumpulan sampah plastik yang mengapung dengan ukuran hampir sama dengan Negara Turki. Kumpulan sampah ini dikenal dengan sebutan *The Trash Vortex*, dan terus bergerak tanpa henti sesuai dengan arus lautan Pasifik. Sampah plastik dengan ukuran besar seringkali disalah artikan sebagai mangsa dan kemudian dikonsumsi oleh unggas-unggas laut dan hewan lain. Tanpa disadari, sebenarnya permasalahan ini dimulai dari kegiatan yang dilakukan setiap hari, yaitu penggunaan plastik yang berlebihan. Kita tentu selalu menemui benda-benda ini setiap kita beraktivitas.

Plastik sangat banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain untuk mengemas bahan makanan, plastik juga seringkali digunakan sebagai pelapis kertas. Hampir semua kemasan makanan dan pembungkus barang dan makanan menggunakan plastik dan kantong plastik. Dalam situs tempo.com (Fadjar Evita, 2014), menurut data statistik sampah domestik Indonesia, jenis sampah plastik menduduki peringkat kedua sebesar 5.4 juta ton per tahun atau 14 persen dari total produksi sampah.

Dalam kehidupan sehari-hari juga banyak ditemui plastik dalam bentuk yang sulit dikenali lagi, misalnya *styrofoam*. Bahan pengemas *styrofoam* atau *polystyrene* telah menjadi salah satu pilihan yang paling populer dalam bisnis pangan. Pada Juli 2001, Divisi Keamanan Pangan Pemerintah Jepang mengungkapkan bahwa residu *styrofoam* dalam makanan sangat berbahaya. Residu itu dapat mengandung *endocrine disrupter* (EDC), yaitu zat berbahaya yang dapat mengganggu sistem saraf manusia, kekebalan tubuh, dan reproduksi serta mengakibatkan kanker (<http://www.niehs.nih.gov/>).

Idealnya, masyarakat harus mengetahui dan mengerti tentang informasi mengenai bahan plastik ini dan bahayanya. Plastik yang digunakan dalam botol minuman, mainan anak-anak, pipa saluran, pembungkus makanan dan lainnya harus diperlakukan dengan cermat. Mulai dari penggunaan (*on use*) hingga pembuangannya (*after use*). Sebab jika tidak, penggunaan benda-benda ini dengan salah dapat berakibat fatal bagi makhluk hidup dan menurunkan kualitas lingkungan hidup (degradasi ekosistem).

Berdasarkan permasalahan di atas, menurut penulis sudah sangat dibutuhkan pendidikan dan pengetahuan mengenai plastik yang tersebar luas di masyarakat ini sejak dini secara menyeluruh, agar mereka dapat mempertimbangkan dengan lebih baik cara penggunaan, cara penyimpanan, cara pembuangan, dan terutama mengurangi pemakaian berlebihan yang tidak diperlukan.

Buku cerita merupakan suatu media pembelajaran yang tidak asing lagi bagi anak-anak. Buku ilustrasi berisi cerita serta teks dan ilustrasi yang berfungsi

sebagai penghias dapat memperjelas pemahaman anak-anak terhadap buku tersebut dengan lebih mudah. Di usia dini, otak anak-anak berkembang secara pesat dan media pembelajaran permulaan yang efektif adalah melalui buku bergambar.

Oleh sebab itu, penulis memilih untuk merancang Media Informasi Mengenai Bahaya Plastik Melalui Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak dengan tujuan agar mereka terlatih menggunakan plastik secara bijaksana sejak dini, dan pada akhirnya dapat ikut ambil bagian dalam usaha untuk mengurangi penggunaan plastik secara salah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah:

1. Bagaimana perancangan buku ilustrasi mengenai bahaya plastik untuk anak-anak berusia 6-10 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Dalam merancang buku bergambar tentang bahaya plastik, penulis akan membatasi masalah-masalah yang dibahas sebagai berikut:

1. Buku bergambar ini dirancang untuk anak-anak berusia 6-10 tahun, sehingga desain karakter akan dibuat dalam bentuk yang menarik bagi anak-anak dan tipografinya akan dibuat sederhana agar penjelasannya mudah dipahami.
2. Materi berbahaya yang dibahas dalam buku ini adalah materi plastik, seperti botol plastik bening (PET), botol plastik berwarna putih (HDPE), pipa (PVC),

kantong belanja (LDPE), pembungkus biskuit dan obat (PP), *styrofoam* (PS), yang disalahgunakan.

3. Jenis gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan buku bergambar adalah berdasarkan survey yang akan dibagikan kepada anak-anak.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Merancang buku ilustrasi mengenai bahaya plastik untuk anak-anak berusia 6-10 tahun.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data Primer:

1. Kuesioner

Kuesioner ini akan dibagikan sebanyak 80 sampel pada anak-anak usia 6-10 tahun untuk menentukan pilihan desain karakter dan ilustrasi yang lebih disukai, serta jenis tuisan dan warna. Kuesioner juga akan dibagikan sebanyak 80 sampel pada anak-anak usia 6-10 tahun mengenai pengetahuan dan perilaku mereka terhadap plastik.

Metode Pengumpulan Data Sekunder:

1. Studi Pustaka

Penulis akan melakukan pengumpulan data sekunder dengan menggunakan beberapa buku referensi, berupa *e-book* atau penelitian terdahulu yang sejenis.

1.6. Metode Perancangan

Riset data: Sebelum mendesain buku bergambar, penulis akan melakukan riset dan mengumpulkan data selengkap-lengkapnya tentang permasalahan dan informasi yang akan dimasukkan ke dalam buku bergambar. Riset ini dilakukan dengan cara studi pustaka, kemudian juga akan dilakukan kuisioner yang akan dibagikan pada anak-anak.

Analisis data: Analisis data akan dilakukan oleh penulis secara kualitatif, untuk mendapatkan kesimpulan mengenai isi yang cocok untuk dimasukkan dalam buku bergambar.

Brainstorming: Setelah data dianalisis, penulis akan melakukan brain storming, yaitu mengolah data-data yang telah dikumpulkan menjadi poin-poin yang lebih spesifik. Misalnya, dari data-data yang diperoleh mengenai selera anak-anak, penulis akan melakukan brainstorm untuk membuat karakter-karakter yang memenuhi selera anak-anak.

Sketch: Setelah dilakukan brainstorm, penulis akan memilih poin-poin yang paling menonjol, kemudian dilakukan sketch untuk mendesain bagaimana tampilan visual dari buku tersebut.

Verification: Setelah sketch, penulis akan memilih bentuk visual mana yang akan digunakan dalam buku bergambar, beserta typeface, warna, dan jenis kertas.

Designing: Pada tahap ini penulis akan mulai mendesain buku bergambar, sesuai dengan data-data dan informasi yang telah diperoleh dan diolah.

Printing: Setelah desain buku selesai dibuat, penulis akan mencetak buku bergambar ini dalam bentuk yang telah ditetapkan.