

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Menurut Widya Kusuma 2021 yang dikutip oleh Riswaya 2025, Media informasi merupakan sarana yang digunakan untuk mengolah dan menghimpun data sehingga tersusun menjadi sebuah konten. Media Informasi memiliki peran yang penting untuk menyebarkan pengetahuan secara efisien dan juga luas (Riswaya et al., 2025)

2.1.1 Fungsi Media Informasi

Joseph Turow dalam bukunya berjudul *Media Today* mencetuskan bahwa setiap individu menggunakan media massa sesuai dengan kebutuhannya pada sehari-hari. Media dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan membantu proses penafsiran informasi (hlm 14) dalam membangun relasi sosial sebagai berikut:

1. *Enjoyment* (hiburan)

Sebuah media memiliki peran dalam menghibur audiens. Kebutuhan hiburan juga merupakan dasar kebutuhan manusia seperti membaca buku, bermain, hingga bersosialisasi di media sosial.

2. *Interpretation* (interpretasi)

Media juga berperan sebagai alat untuk menyampaikan tindakan apa yang dapat dilakukan dengan berbagai sudut pandang. Fungsi interpretasi tersebut dapat membuat audiens lebih percaya diri dalam mencari jawaban sebuah permasalahan. Dengan demikian media dapat memberi informasi bersifat aktual dan membantu masyarakat dalam menilai dan memikirkan cara menyikapi isu-isu. (hlm 15)

Berdasarkan pemaparan mengenai kedua fungsi media informasi dapat disimpulkan bahwa media informasi dapat menjadi sebuah hiburan untuk audiens karena hiburan merupakan kebutuhan dasar manusia juga

sebagai media interpretasi dalam memaparkan suatu informasi agar informasi dapat dengan mudah dicerna ke pemikiran audiens.

2.1.2 Jenis Media Informasi

Berdasarkan buku *Media Today: An Introduction to Mass Communication 7th edition* menjelaskan bahwa masyarakat memanfaatkan berbagai jenis media untuk mengakses informasi di dalam kesehariannya dengan beberapa jenis media informasi yaitu

1. Media *Digital*

Media *digital* merupakan sebuah perangkat yang bekerja menggunakan teknologi informasi dan komputer yang memungkinkan *user* dapat melihat konten-konten digital berupa teks, visual dan audio. Media digital juga dapat diakses menggunakan internet dan beragam perangkat dan mendapatkan jangkauan audiens yang luas.

2. Media cetak

Media cetak merupakan media komunikasi massa berbentuk fisik cetakan. Dapat berupa buku, surat kabar dan media cetak lainnya yang memuncuni informasi yang diproduksi secara berkala. Ciri khas media cetak merupakan keberadaan fisik dalam bentuk lembaran kertas yang berisikan gambar dan teks informasi.

Dapat disimpulkan bahwa media digital dan cetak memiliki perbedaan yang signifikan berupa fisik, namun sama-sama bertujuan menyampaikan informasi. Media tidak hanya bertujuan sebagai penyampaian informasi namun juga sebagai penyampaian sarana hiburan, pendamping sosial, hingga interpretasi masyarakat untuk membantu memberi *update* seputar apa yang terjadi di kehidupan nyata. Perkembangan teknologi juga membantu dalam penyampaian informasi yang lebih cepat dan adaptable sesuai perkembangan zaman. Memahami peran

sebuah media merupakan sarana yang bijak agar dapat menggunakan media sesuai kebutuhan.

2.2 Buku

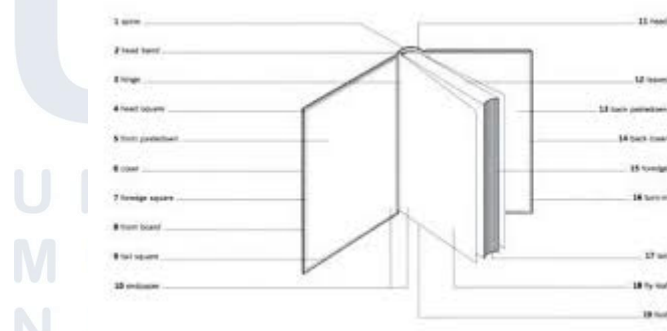
Buku merupakan sekumpulan dokumentasi yang terdiri dari kertas yang berfungsi sebagai sumber pengetahuan dan merupakan salah satu dokumen tertua di dunia yang sudah digunakan bertahun-tahun. (Haslam, 2006). Buku juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang umumnya digunakan sebagai penunjang kurikulum pembelajaran oleh Tarigan, 1986 yang dikutip oleh Prajawinati, 2020.

2.2.1 Fungsi Buku

Buku berfungsi untuk media dokumentasi, sumber pengetahuan, dan sarana untuk manusia untuk menyebarkan ide (Turow, 2020). Buku juga menjadi sarana untuk memberikan informasi dan kemajuan peradaban modern yang digunakan untuk perkembangan ilmu pengetahuan manusia (Prajawinati, 2020).

2.2.2 Komponen Buku

Buku memiliki komponen dasar yang terdiri dari tiga bagian utama yaitu blok buku, halaman, dan grid berdasarkan Haslam pada tahun 2006 (hlm 20-21). Penjabaran komponen buku sebagai berikut:

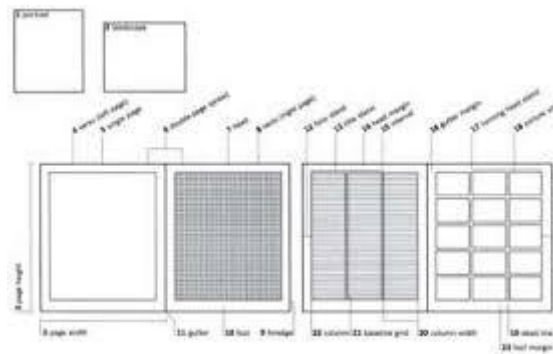


Gambar 2.1 *Book Block*

Sumber Haslam 2006

1. Blok Buku atau Book Block, terdiri dari beberapa bagian yaitu:
 - a. *Spine*, merupakan bagian sampul depan buku yang menutupi sisi jilidan

- b. *Head band*, benang atau pita kecil yang diikat pada jilidan, biasanya diberi warnayang melengkapi tampilan sampul
 - c. *Hinge*, lipatan pada akhir kertas yang terletak di bawah
 - d. *Head square*, bagian pelindung berukuran kecil yang terletak di bagian atas buku yang terbentuk dari sampul depan dan belakang buku, ukurannya sedikit lebih besar dari buku.
 - e. *Front pastedown*, akhir kertas yang ditempelkan pada bagian sampul depan buku
 - f. *Cover*, merupakan bagian depan yang melindungi buku, bahannya lebih keras dari halaman yang bertujuan untuk melindungi buku
 - g. *Foreedge square*, pelindung kecil di sisi depan buku
 - h. *Front board*, papan pada sampul di bagian depan buku
 - i. *Tail square*, pelindung kecil di bawah buku
 - j. *Endpaper*, lembar kertas tebal yang menutupi bagian dalam sampul dan menopang engsel buku
 - k. *Head*, bagian atas pada buku
 - l. *Leaves*, lembaran kertas yang dijilid, terdiri atas dua sisi yaitu recto dan verso
 - m. *Back pastedown*, akhir kertas yang ditempel di bagian sampul belakang buku
 - n. *Back cover*, sampul buku bagian belakang
 - o. *Foreedge*, sisi depan buku
 - p. *Turn-in*, kain dari luar ke dalam sampul
 - q. *Tail*, bagian bawah buku
 - r. *Fly leaf*, halaman pembuka pada akhir kertas
 - s. *Foot*, bagian bawah halaman buku
2. Halaman dalam komponen buku dapat sebagai berikut:



Gambar 2.2 *Book page and Grid*

Sumber Haslam (2006)

- a. *Potrait*, Format halaman dengan ukuran lebih besar
 - b. *Landscape*: Format halaman dengan ukuran tinggi lebih kecil
 - c. *Page height and width*: Dimensi Panjang dan lebar pada sebuah halaman
 - d. *Verso*, halaman bagian kiri
 - e. *Single page*, halaman Tunggal atau satu halaman
 - f. *Double page spread*, dua halaman yang didesain menjadi satu
 - g. *Head*, Bagian atas buku
 - h. *Recto*, Halaman bagian kanan buku
 - i. *Fore-edge*, Sisi depan pada bagian tepi buku
 - j. *Foot*, Bagian bawah buku
 - k. *Gutter*, Ruang margin bagian dalam buku yang digunakan untuk penjilidan
3. Grid dalam buku dapat dicantumkan sebagai berikut:
- a. *Folio stand*, garis panduan yang menunjukkan angka
 - b. *Title stand*, garis panduan yang menunjukkan judul
 - c. *Head margin*, ruang yang terletak dalam bagian atas halaman
 - d. *Interval/column gutter*, ruang vertical yang memisahkan kolom dan grid
 - e. *Gutter margin/binding margin*, merupakan margin bagian dalam halaman yang dekat dengan area penjilidan

- f. *Running head stand*, garis panduan yang menunjukkan posisi running head
- g. *Picture unit*, elemen grid modern dengan pembatasan baseline dan dipisah dengan dead line
- h. *Dead line*, Jarak pemisah antar picture unit
- i. *Column width/measure*, Lebar suatu kolom buku
- j. *Baseline*, Garis yang menentukan posisi kalimat
- k. *Column*, Bagian berbentuk persegi Panjang pada grid
- l. *Foot margin*, ruang yang terletak di bawah halaman

Komponen buku yang sudah penulis jabarkan dapat disimpulkan bahwa buku memiliki variasi yang beragam dalam bentuk format. Elemen pelindung buku seperti *cover* berperan penting untuk melindungi buku, dalam perancangan buku penting untuk memerhatikan kerapihan, tata letak, agar menjadi panduan posisi teks, gambar seta elemen lainnya. Komponen margin, baseline, dan kolom berperan sangat krusial agar tata letak buku lebih terstruktur.

2.2.3 Jenis Buku

Media Informasi berupa buku memiliki perbedaan untuk diakses (Turow, 2020) dan salah satunya merupakan media cetak dan media cetak yang digunakan merupakan buku cetak. Dan untuk kategori jenis buku penulis menulis kan buku ilmu pengetahuan, Buku ilmu pengetahuan Adalah buku yang berisikan informasi yang menyampaikan pengetahuan yang sifatnya belum banyak diketahui oleh Masyarakat awam, buku pengetahuan berguna untuk menambah wawasan terhadap suatu hal ((*Ilustrasi 2-Buku Ilmu Pengetahuan*, n.d.)

2.2.4 Elemen Buku

Buku memiliki sejumlah elemen dasar, menurut Rustan, 2008 dalam bukunya berjudul “Layout Dasar dan Penerapannya” halaman 34-36. Elemen buku terdiri dari:

1. Elemen Teks

Elemen teks merupakan bagian major dalam buku yang memerlukan tata letak yang tepat agar pembaca dapat dengan mudah mengerti informasi yang disampaikan, elemen teks yang umum pada buku meliputi:

a. Judul

Judul merupakan rangkaian kata singkat yang menjadi acuan utama. Ukuran tipografi judul lebih besar dari isi teks dikarenakan merupakan elemen utama untuk menarik perhatian audiens.

b. *Deck*

Deck merupakan Gambaran singkat mengenai topik, berfungsi sebagai pengantar sebelum pembaca memasuki bagian utama konten. *Deck* biasanya ditempatkan dalam footer.

c. *Bodytext*

Bodytext merupakan isi konten, artikel, dan naskah. *Bodytext* menjadi elemen yang banyak menyampaikan isi informasi.

d. Subjudul

Subjudul berfungsi untuk membuat pembaca mudah dalam memahami isi konten teks.

e. Nomor halaman

Nomor halaman berfungsi untuk membantu dan mempermudah pembaca dalam mencari dan mengingat letak suatu konten dalam buku.

2.2.5 Desain Buku

Elemen visual untuk desain bukumemiliki peran yang penting untuk menyampaikan pesan kepada pembaca secara visual, (Landa, 2018 hlm 19) sehingga pembaca akan dengan mudah mengerti tampilan visual.

2.2.4.1 Warna

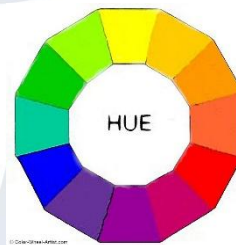
Menurut Holtzschue 2017 yang dikutip oleh Felisa Michelle pada tahun 2026 warna merupakan fisiologi manusia disaat sedang menangkap Cahaya kemudian ditangkap secara tidak sadar, warna juga terbentuk dari spektrum prisma. Berikut teori dasar warna yang penulis jabarkan:

1. Teori Dasar Warna

Menurut teori Robin Landa pada tahun 2014 yang berjudul “*Graphic Design Slolutions (5th editions)*” warna adlah elemen desain yang dapat memengaruhi persepsi audiens saat memnaca. Teori warna mencakup tiga komponen utama, yaitu *hue*, *saturasi*, dan *value*.

t. Hue

Menurut Linda Holtzchue pada tahun 2017 yang dikutip oleh Felisa Michelle pada tahun 2026, hue adalah warna yang direpresentasikan menurut spektrum warna dalam bentuk melingkar *color weheel*



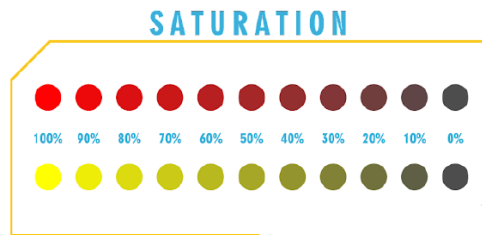
Gambar 2.3 Hue pada Warna

sumber <https://color-wheel-artist.com/hue/>

Hue pada warna berguna untuk membedakan kontras antar warna sehingga tidak terdapat warna yang mirip.

b. Saturasi

Saturasi merupakan pengukuran intensitas suatu warna. Dengan saturasi tinggi terlihat cerah dan kuat, sedangkan warna dengan saturasi rendah tampak lebih pucat dan lembut.



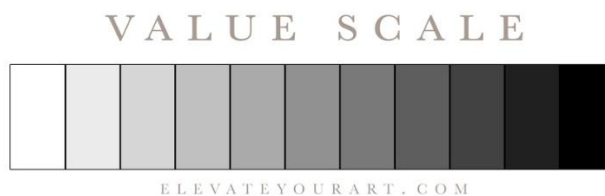
Gambar 2.4 Saturasi pada Warna

sumber <https://shorturl.at/Xvutc>

Saturasi juga mengukur suatu keburaman pada warna misalkan hijau cerah dan hijau kusam atau biru cerah dan biru kusam. (Landa, 2014 hlm 23)

c. *Value*

Value adalah tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna. Warna dengan value tinggi disebut tint, sedangkan warna dengan value rendah disebut shade.



Gambar 2.5 Value pada Warna

sumber <https://shorturl.at/iiF8j>

Menurut Cunningham, (2017) menjelaskan bahwa audiens tidak hanya berkata, namun juga memiliki persepsi yang dihasilkan dari warna yang tersimpan dalam memori jangka pendek. Ketika audiens melihat sebuah warna, maka warna tersebut diproses mulai dari panjang gelombang perasaan. Nilai *value* warna sangat penting dalam menciptakan hirarki dan kontras visual dalam merancang sebuah media informasi berupa buku.

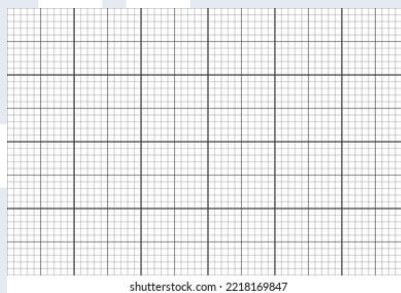
2. Psikologi Warna

Warna dianggap sebagai media yang sangat kuat dalam cara kita memandang dunia. Sebuah studi penelitian

mengungkapkan bahwa orang-orang membuat penilaian tentang seseorang atau suatu produk dalam waktu 90 detik, di mana warna menjadi faktor paling krusial yang memengaruhi persepsi terhadap suatu hal. Dampak warna terlihat di setiap aspek kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai elemen penting dalam perilaku audiens. (DR.SAJID REHMAN KHATTAK et al., 2021)

2.2.4.1 Grid

Grid adalah struktur dasar yang digunakan untuk mengatur dan menyusun elemen visual dalam sebuah desain.



Gambar 2.6 Grid

Sumber <https://sl1nk.com/sRmyY>

Grid adalah sebuah susunan garis vertikal dan horizontal yang saling berpotongan. Dengan menggunakan grid, desainer dapat membuat desain yang konsisten, mudah dibaca, dan memiliki hierarki visual yang jelas. (Stute & Klobasa, 2024). Dalam perancangan media informasi, grid membantu desainer menciptakan tata letak yang terorganisir dan seimbang, sehingga pesan dapat tersampaikan secara efektif tanpa terlihat berantakan.

2.2.4.2 Layout

Layout adalah bagian desain di dalam sebuah ruang. *Layout* bukan hanya soal bagaimana membuatnya terlihat bagus, tetapi juga membuatnya berguna. Tujuan dari *layout* yang baik adalah untuk membantu pembaca melihat konten yang teratur.



Gambar 2.7 *layout*

Sumber <https://11nq.com/TWwJB>

Pemilihan format *layout* adalah keputusan yang menentukan proporsi dan dimensi bidang gambar. Format *layout* tidak hanya ditentukan oleh kriteria komposisi, tetapi juga tujuan, dan target pembacanya. (Selmenska, et al, 2025). Dalam merancang media informasi, layout harus dirancang agar audiens dapat dengan mudah memahami pesan utama.

2.2.4.3 *Typography*

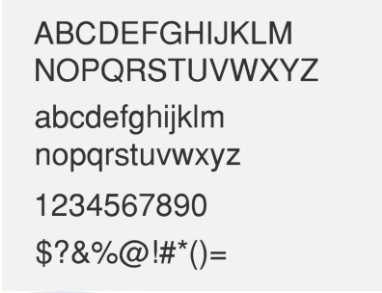
Menurut Devi & Oemar pada tahun 2021, *Typography* berasal dari bahasa Yunani yaitu *typos* yaitu bentuk dan *graphe* yang ebrarti tulisan sehingga *typography* berarti pembentukan tulisan, terdapat beberapa hal dalam *typography* yaitu:

1. **Jenis Huruf**

Tipografi memiliki beragam jenis yang diklasifikasikan berdasarkan karakteristik, fungsi, dan penggunaannya dalam berbagai media komunikasi visual. Menurut *Elliot Jay Stocks* (2024), pemilihan jenis tipografi yang tepat sangat penting untuk memastikan pesan tersampaikan secara efektif dan sesuai dengan konteks. Adapun jenis-jenis tipografi meliputi:

a. **Serif**

Typeface yang memiliki ciri khas dengan ujung tebal dari keluarga sans-serif, *font* ini memiliki *look and feel* yang terkesan bold, berani, dan menegaskan suatu kata agar tulisan dapat terbaca dengan mudah.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
\$?&%@!#*()=

Gambar 2.8 *Open Sans font*

Sumber *Dafonts Helvetica*

Font serif sudah populer dalam sejarah penelitian tentang keterbacaan, huruf berserif adalah salah satu fitur tipografi yang paling banyak diperdebatkan (Lund, 1999 yang dikutip oleh Bangera, Netra Vishwanat 2025).

2. Fungsi *Typography*

Tipografi bisa menjadi simbol dari identitas sebuah merek atau organisasi. Beberapa jenis huruf dapat menampilkan karakter yang sesuai dengan nilai dari sebuah brand, sehingga membuat brand tersebut lebih konsisten. (Wheeler, 2017). Salah satu fungsi terpenting dari *baseline* adalah memastikan berbagai *typeface* dan jenis huruf terlihat harmonis dan tidak berantakan. Selain itu, *kerning* adalah karakteristik penting yang sangat memengaruhi keterbacaan sebuah teks. Ketidakhadiran *kerning* mudah dikenali pada teks yang diketik dengan mesin ketik atau pada *typeface* yang menirukan gaya mesin ketik.

a. *Baseline* (garis dasar)

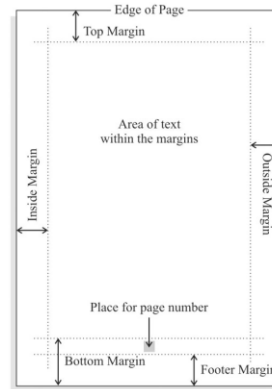
Baseline adalah garis imajiner tempat huruf-huruf dalam sebuah teks berada. Fungsi utamanya adalah menciptakan keteraturan dan keselarasan. Tanpa *baseline*, huruf-huruf akan terlihat tidak rata dan acak, membuat teks sulit dibaca dan tidak rapi.

b. *Kerning* (Jarak antar huruf)

Kerning adalah pengaturan jarak horizontal antara dua huruf yang berdekatan. Tujuan *kerning* adalah mengoptimalkan keterbacaan dan estetika dengan menyesuaikan ruang antar huruf agar terlihat seimbang.

2.2.4.4 Margin

Penggunaan margin merupakan elemen desain yang krusial untuk meningkatkan efektivitas komunikasi visual.



Gambar 2.9 Margin

Margin, atau ruang kosong di sekitar elemen teks, gambar, atau grafis, berfungsi sebagai pinggiran yang mencegah konten terlihat padat dan membingungkan, margin didefinisikan sebagai selisih yang dibutuhkan oleh suatu parameter desain untuk memastikan fungsionalitas agar desain tidak terpepet saat dicetak maupun dalam digital. (Brahma et al., 2024).

2.2.4.5 Ilustrasi

Kata ilustrasi sebenarnya berasal dari bahasa Belanda, yaitu *illustratie*. *Illustratie* ini berarti hiasan dengan gambar atau upaya untuk membuat sesuatu menjadi lebih jelas. Menurut Nurhadiat pada tahun 2004, yang dikutip oleh Pratama dan Yasa pada tahun 2020, ilustrasi sering kali berbentuk gambar kartun. Ilustrasi memegang peran penting dalam mengubah materi bacaan yang berat menjadi lebih ringan, jelas, dan menarik. Ilustrasi bertujuan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, seperti yang dikemukakan oleh Kusrianto pada tahun 2009 dan dikutip oleh Pratama dan Yasa pada tahun 2020.

1. Karakter Kartun

Menggambar ilustrasi kartun memerlukan kreativitas dan imajinasi yang luas, sebab seorang kartunis dituntut untuk menghasilkan karya yang terkesan hidup, lucu, unik, dan menarik. Dalam konteks pendidikan, pelajaran menggambar ilustrasi kartun dapat secara efektif

membantu meningkatkan daya kreativitas remaja dan anak-anak serta membangkitkan imajinasi berpikir kreatif mereka.



Gambar 2.10 Ilustrasi karakter kartun

Tujuan penggunaan ilustrasi kartun adalah untuk merangsang kembali semangat dan meningkatkan keaktifan remaja dalam proses pembelajaran. Ilustrasi kartun adalah alat visual untuk mendukung tone *Fun* dan Spontanitas. Dengan menuntut kreativitas dalam penggambaran, menarik perhatian remaja dan membuat pesan edukasi lebih mudah diingat. (Kuntari, 2023).

2. *Watercolor Brush*

Watercolor brush effect memiliki sifat kompleks ditandai oleh pola-pola yang lembut, mengalir, beragam aspek (*multifaceted*), dan acak yang terjadi karena pergerakan air dan pigmen warna selama proses pengecatan dan pengeringan. Efek alami menjadikan cat air sebagai medium gambar unik yang dapat dieksploitasi oleh seniman terampil untuk mencapai berbagai hasil artistik. (Luft & Deussen, 2006).

2.2.4.6 Fotografi

Fotografi adalah seni melukis namun menggunakan cahaya yang menjadi bagian terpenting dalam fotografi, jika tidak terdapat cahaya maka hasil fotografi tidak akan ada. Fungsi fotografi merupakan untuk merekam dan menangkap suatu objek yang digunakan untuk dokumentasi mulai dari dokumentari hingga hobi. (Amalia Fasiha, 2023).

1. *Natural Lighting*

Natural lighting berguna terutama untuk memenuhi visual atau kebutuhan fisik objek, terutama untuk melihat area kerja atau ruangan untuk mendapatkan hasil foto yang alami, terutama di Indonesia dimana matahari merupakan sumber utama untuk *natural lighting*. (Bustán-Gaona et al., 2023).

2. *Digital Imaging*

Digital Imaging dalam fotografi adalah proses dimana gambar yang sebelumnya memiliki *background*, diolah menggunakan teknologi digital agar suatu objek yang sebelumnya memiliki *background*, akan hilang dan objek tersebut akan ditambahkan ke foto lain (Editama et al., 2025).

Kesimpulan dari elemen buku merupakan buku tentunya memiliki elemen penting baik dalam, proses cetak maupun setelah dicetak dan komponen elemen tersebut yang membuat suatu buku terbentuk. Kesimpulan dari elemen desain dalam buku merupakan, komponen-komponen penting mulai dari *typography*, warna, bentuk, fotografi, hingga fotografi membantu penulis untuk mendesain media informasi terutama dalam bentuk buku sehingga buku yang dirancang dapat membantu remaja dalam memahami membuat kompos dengan Metode Takakura secara mudah

2.3 Sampah Makanan

Makanan merupakan komponen yang diperlukan untuk kelangsungan hidup dan keberlanjutan kehidupan. Pertumbuhan populasi global yang terus meningkatkan jumlah makanan sekaligus menghasilkan limbah makanan dalam jumlah yang signifikan (Liu et al., 2023).

2.3.1 Klasifikasi Sampah Makanan

Limbah makanan merujuk pada makanan yang tidak dikonsumsi dan akhirnya dibuang, meskipun sudah melewati tahap produksi dan masih layak.

Isu ini merupakan masalah global yang mendesak, sebab sekitar 17% dari total pasokan makanan dunia terbuang setiap tahunnya (UNEP, 2019). Menurut data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) tahun 2023, limbah makanan adalahh jenis sampah yang paling dominan di Indonesia. Masalah ini disebabkan oleh rendahnya kesadaran masyarakat yang cenderung menganggap remeh limbah makanan, padahal limbah tersebut dapat diolah menjadi kompos dengan Metode Takakura.

2.4.2 Dampak Sampah Makanan

Sebagai bagian dari Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) 12.3, FWL memiliki dampak signifikan pada berbagai isu global lain, seperti kelaparan dan perubahan iklim. Beberapa tahun terakhir, sampah makanan menjadi isu global yang mendesak. Peningkatan limbah ini bisa menimbulkan masalah serius bagi kelestarian lingkungan di masa depan. (Chaerul, Mochamad 2020) .

2.4.3 Faktor Penyebab Sampah Makanan

Sampah makanan merupakan masalah serius di Indonesia, khususnya di perkotaan. Peningkatan limbah ini sebagian besar disebabkan oleh pola konsumsi masyarakat. Menurut FAO (2021) dan Lang & Rayner (2021), di negara berkembang, sampah makanan sering kali muncul akibat kurangnya teknologi penyimpanan dan pendinginan yang memadai, teknik panen yang belum modern, kondisi iklim ekstrem, serta infrastruktur dan sistem pemasaran yang tidak efisien. Selain itu, limbah makanan juga berasal dari produk yang kedaluwarsa, konsumsi berlebihan, dan kebiasaan membeli bahan makanan mudah busuk dalam jumlah banyak.

2.4.4 Kompos Metode Takakura

Metode Takakura dikenal sebagai metode *Home Method Composting* yang pertama kali dikenalkan oleh warga negara asal Jepang oleh Mr. Takakura pada tahun 2004. Metode Takakura ini dianggap sebagai cara yang efektif dalam mengatasi sampah makanan khususnya di skala rumah tangga karena praktis dan tidak memerlukan lahan yang luas menurut Jumiarni et al, 2020 yang dikutip oleh (Abida Arumdapta et al., 2025)

Penelitian dilakukan di RT 01 Kelurahan Karang Jati Dimana Masyarakat membuat kompos dari sisa makanan. Pendekatan ini dipilih sebagai Solusi yang praktis untuk mengelola sisa makanan organik.

Metode ini meliputi pelatihan, pendampingan, pemantauan, dan evaluasi secara berkala. Untuk menilai keberhasilan program, dilakukan survei yang diisi oleh peserta. Meskipun dalam kondisi pandemi, hanya 7 orang peserta yang terlibat dari awal hingga akhir kegiatan. Hasil survei menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) menyatakan bahwa mereka mulai memilah limbah organik dan tertarik untuk membuat kompos setelah mengikuti program ini. Selain itu, semua peserta sepakat bahwa kompos dapat membantu mengurangi masalah sampah di RT 01.

Pembuatan kompos dengan Metode Takakura memiliki potensi besar dalam mengurangi sampah sisa sayuran dan dedaunan kering. Produk kompos yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh warga sebagai media tanam utama atau sebagai bahan campuran, sehingga memberikan nilai tambah ekonomi dan lingkungan.

Kegiatan mendatang dapat diperluas dengan melakukan pengujian kadar kompos, sehingga produk ini dapat dikembangkan menjadi pilihan utama dari Kelurahan Karang Jati, meningkatkan dampak positif terhadap pengelolaan sampah organik secara lebih komprehensif. (Rahendaputri et al., 2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan sampah makanan melalui pendekatan membuat kompos dengan Metode Takakura efektif untuk mengurangi sisa makanan organik. Hal ini juga berpengaruh pada lingkungan dan pengurangan gas metana agar mencegah *global warming*.

2.4 Psikologi Remaja

Definisi psikologi remaja telah berkembang menjadi lebih kompleks, tidak lagi hanya dilihat sebagai masa transisi, tetapi sebagai periode unik yang sangat dipengaruhi oleh interaksi antara aspek biologis, psikologis, dan sosial (Rosyida, 2020). Psikologi remaja kini dipahami sebagai studi

tentang individu berusia sekitar 10 hingga 22 tahun yang mengalami perubahan signifikan dalam berbagai domain kehidupan.

2.5.1 Tahap Perkembangan Kognitif Remaja

Tingkat kematangan setiap remaja berbeda, bahkan pada usia yang sama. Hal ini tidak hanya berlaku untuk kematangan kognitif, tetapi juga untuk perkembangan sosial, emosional, dan moral. Perbedaan ini disebabkan oleh pengalaman belajar dan potensi bawaan sejak lahir yang tidak sama pada setiap individu. (Umami, Ida 2019).

2.5.2 Pola Konsumsi Remaja

Gaya hidup konsumtif atau hedonisme sangat menarik bagi remaja. Gaya hidup ini adalah pola hidup di mana seseorang fokus mencari kesenangan. Mereka cenderung menghabiskan waktu untuk bersenang-senang dengan teman, membeli barang yang tidak perlu, dan bertindak agar menjadi pusat perhatian di lingkungannya. Perilaku konsumtif, yang sering terlihat pada remaja putri, dapat berujung pada kebiasaan berbelanja yang berlebihan dan berdampak buruk bagi lingkungan. Salah satu dampaknya adalah pemborosan sumber daya alam.

Hal ini terjadi karena remaja suka tantangan sebagai bagian dari upaya mereka untuk mandiri dan menemukan identitas diri. Secara khusus, remaja putri mengalami banyak perubahan, baik fisik maupun psikologis, yang memengaruhi sikap, perilaku, dan emosi mereka menurut Sukari, dkk., 2013 yang dikutip oleh Nazarudin & Widiastuti, 2022.

2.5.3 Pengaruh Buku terhadap Remaja

Hasil dari penelitian kuesioner oleh (Salwa et al., 2025). Membuktikan bahwa responden lebih menyukai buku fisik ketimbang buku digital. Responden peneliti merupakan remaja dan remaja cenderung menyukai buku fisik dikarenakan senang melihat sampulnya secara langsung,

pengalaman membaca buku fisik, hingga perasaan senang mengoleksi buku-buku fisik.

Secara keseluruhan, Kesimpulan teori-teori yang dikemukakan dalam subbab psikologi remaja menegaskan bahwa perkembangan remaja merupakan proses yang dipengaruhi oleh interaksi emosional dan sosial. Pemahaman ini penting untuk remaja terutama memberi edukasi mengenai mengelola sisa makanan menjadi kompos dengan Metode Takakura.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan sebagai landasan penelitian dari penulis guna menghasilkan kebaruan dalam penelitian serupa berdasarkan dari kesesuaian dengan tujuan, dan temuan dihasilkan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Membuat Kompos dengan Metode Takakura	Muhammad Johan Widikusyanto, M.Sc	Peneliti bertujuan untuk membuat kompos dengan metode yang mudah yaitu metode Takakura	Peneliti membuat beberapa hack agar dapat menggantikan beberapa bahan untuk kompos, namun tetap dengan cara Takakura
2.	Panduan Operasional Pengomposan Sampah Organik Skala Kecil dan Menengah	Kohei Hibino ¹ , Koji Takakura ² , Febriansyah, Sudarmanto Budi Nugroho ¹ ,	Penelitian ini berfokus pada Langkah-langkah mendetail mengenai proses kompos	Peneliti membuat Langkah secara mendetail yang membuat jurnal ini berbeda dari jurnal kompos

	dengan Metoda Takakura	Ryoko Nakano ¹ , Ria Ismaria ³ , Tati Hartati ³ , Eric Zusman ¹ , Junichi Fujino ¹	dari sisa makanan	metode Takakura yang lain.
3.	Buku <i>Why? Environment</i>	YeaRimDang	Peneliti bertujuan untuk mencari buku untuk remaja yang berkaitan dengan lingkungan.	Peneliti menyimpulkan bahwa buku ini mengajarkan remaja mengenai menjaga lingkungan agar tetap asri

Berdasarkan studi yang telah di riset, penulis menyimpulkan beberapa kebaruan penelitian yaitu kompos metode Takakura dinilai efektif dan mudah untuk dikerjakan, dengan memanfaatkan beberapa bahan-bahan alam dan sisa makanan sudah menjadikan kompos organik yang bebas dari bahan kimia. Buku *Why? Environment* juga menjelaskan mengenai pengetahuan dasar lingkungan kepada target audiens pembaca mudah terutama usia remaja, dikarenakan pengetahuan dasar penting untuk dipelajari sejak usia sekolah.