

**JURNAL TUGAS AKHIR**

**JUDUL**  
**PERANCANGAN *VISUAL BOOK* “MAINANKU,  
MAINAN INDONESIA! – MAINAN DAUR ULANG”**



**Citra Maharani Martha Tri Kusuma Wardani**  
**1112173024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2016**

## PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN *VISUAL BOOK*** “**MAINANKU, MAINAN INDONESIA! – MAINAN DAUR ULANG**” oleh Citra Maharani Martha Tri Kusuma Wardani, NIM 1112173024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ini telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Juni 2016.



Ketua Program Studi DKV

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 19650209 199512 1 001

**Perancangan *Visual Book* “Mainanku,  
Mainan Indonesia! – Mainan Daur Ulang”**  
Citra Maharani Martha Tri Kusuma Wardani  
1112173024

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Juni 2016

**ABSTRAK**

Upaya pengolahan limbah atau barang-barang bekas dengan cara daur ulang sangatlah bermanfaat. Bukan hanya untuk lingkungan dalam mengatasi menumpuknya sampah, mendaur ulang juga dapat membantu masyarakat untuk lebih kreatif dan juga dapat membantu masyarakat dalam segi ekonomi.

Mendaur ulang barang bekas sangat baik apabila diperkenalkan sejak dini. Salah satu contohnya mendaur ulang barang bekas menjadi sebuah mainan seperti mainan-mainan daur ulang buatan Indonesia yang masih banyak yang belum masyarakat ketahui. Namun sayangnya saat ini anak-anak sudah tidak begitu menyukai mainan dari barang bekas. Padahal mainan dari barang bekas sangatlah unik dan menyenangkan apabila anak-anak mengetahui betul bagaimana pembuatan dan cara bermainnya. Mainan tersebut dapat membantu anak-anak membuat pilihan dalam bermain.

*Visual book* ini dirancang untuk menambah wawasan masyarakat terutama anak-anak tentang mainan-mainan daur ulang asli produksi Indonesia yang saat ini sudah jarang ditemukan. Mainan-mainan tersebut akan disajikan dengan ilustrasi, fotografi, dan infografis dengan unik. Buku ini diharapkan dapat menginspirasi masyarakat untuk peduli lingkungan dan juga dapat membantu masyarakat untuk lebih kreatif dalam mengeksplorasi barang bekas.

Kata kunci

*Visual book*, Mainan, Daur ulang, Indonesia

**ABSTRACT**

*Efforts in waste or jumble processing by recycling is very useful. Not only to environment in dealing with large amount of waste, recycling also can help the people to be more creative and help the people is economic.*

*Recycling would very good if introduced since to the early age children. One example is recycle thrift into a toy, like toys from Indonesia who have a lot people still don't know. But unfortunatelly, recently the children didn't like toys from the jumble. In fact, toys from the jumble very unique and fun if children knowing how to play and how to make toys from the jumble. Toys can help the children to make choices in the play.*

*This visual book is designed to add an insight into the people, especially for children about recycling toys Indonesian original production, which is rare*

*now. These toys will be presented with unique illustrations, photographs and infographics. This book is hopes to inspire many people to care about the environment and also help people to be more creative in exploring the jumble.*

*Keywords*

*Visual Book, Toys, Recycle, Indonesia*

## **A. Pendahuluan**

### **1. Latar Belakang**

Perkembangan pada era globalisasi ini menjadi sangat pesat di berbagai kalangan khususnya pada dunia industri. Bukan hanya berkembang, perubahan yang sangat drastis sudah mulai terasa pada semua sektor industri khususnya industri kreatif. Dapat dikatakan saat ini sudah berada pada masa modern. Masa modern juga adalah masa dimana gaya hidup pun mulai berubah. Dilihat dari sisi kehidupan yang berjalan saat ini pun sudah terlihat sangat berbeda dari zaman ke zaman. Perkembangan zaman kali ini telah mempengaruhi perkembangan suatu negara dan pola pikir beserta pula gaya hidup masyarakatnya. Sebagai masyarakat, tentunya harus dapat mengikuti perkembangan zaman tersebut.

Pertambahan jumlah penduduk, perubahan jumlah konsumsi dan gaya hidup masyarakat telah meningkatkan jumlah timbunan sampah ataupun barang yang sudah tidak berguna. Ketika masih dibutuhkan, barang sangat dijaga dan diperlakukan dengan baik. Namun ketika tidak terpakai, barang begitu saja tidak diperdulikan. Padahal tidak semua sampah adalah musuh yang harus dimusnahkan (Hartono, 2008: 5).

Sampah pun semakin diremehkan dan dipandang sebelah mata. Dengan sedikit kreativitas dan kerja keras, sampah tidak layak pakai dapat disulap menjadi barang kaya manfaat. Beraneka produk olahan sampah bisa digunakan untuk menunjang kehidupan manusia sekaligus memperbaiki kualitas alam. Begitu banyak sampah yang dapat di daur ulang dan dikomersialkan dalam lingkaran usaha, baik modern maupun tradisional, melalui pengolahan secara terpadu (Hartono, 2008: 4).

Dalam hal ini, daur ulang merupakan cara yang paling tepat untuk penanganan pertama pada sampah atau barang bekas yang berada dalam lingkungan sekitar. Daur ulang merupakan proses bahan baku yang sudah tidak berguna menjadi bahan baku yang berguna, mengurangi bahan sampah yang ada, dan mengurangi penggunaan energi serta pencemaran lingkungan tentunya.

Sejauh ini, usaha industri daur ulang biasanya menerima sampah atau limbah plastik, kertas, kaleng ataupun dari pengepul dan menolak kemasan langsung dari pabrik-pabrik. Sampah plastik jenis ini kemudian diubah menjadi *pellet* plastik yang dapat diubah lagi menjadi produk daur ulang lain seperti mainan anak-anak, vas, tali tambang dan sebagainya.

Mainan anak-anak merupakan salah satu target utama bagi industri daur ulang ataupun masyarakat perorangan untuk memanfaatkan sampah

atau barang yang sudah tidak berguna. Dengan sentuhan kreativitas masyarakat sampah dan barang bekas bisa dibuat menjadi barang-barang yang bernilai ekonomis sebagai salah satu penghasilan seseorang (Nuryani, 2010).

Tidak dapat dipungkiri bahwa hal-hal baru mulai berdatangan dari sudut pandang kognitif khususnya pada kreativitas. Hal-hal baru yang masyarakat rasakan dan dapatkan sekarang hampir saja membuat mereka melupakan hal sederhana yang sebenarnya bisa lebih bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan dan lingkungan sekitar dengan memanfaatkan ide atau kreativitas yang ada. Kecanggihan dari teknologi yang serba praktis membuat hampir seluruh masyarakat lebih tertarik meskipun dengan harga yang tinggi. Begitu halnya dengan industri kreatif yang bergerak menciptakan mainan anak.

Mainan-mainan buatan Indonesia terbilang unik dan kreatif. Kesederhanaan dan belum terlalu canggih yang membuat mainan ini terlihat menjadi sangat unik. Fenomena yang terjadi pada saat ini yaitu seorang anak tidak perlu susah-susah membawa atau membuat berbagai jenis mainan karena sudah banyak yang menciptakan mainan secara praktis dan juga dapat dibawa dengan satu tangan, salah satunya adalah *gadget*. Namun yang terjadi sebaliknya, fenomena di atas menghambat seorang anak untuk berkreasi dalam membuat sebuah mainannya sendiri.

Perbedaan antara mainan yang bagus dan mainan yang hebat adalah bisa menghibur dan mendidik di saat yang bersamaan. Mainan jenius yang dijual bebas mungkin bisa melakukan keduanya, tetapi yang pasti mainan tersebut tidak bisa membantu untuk mencapai semua yang diinginkan dari sebuah mainan. Setiap anak memiliki kombinasi dan kadar kecerdasan yang berbeda. Keunggulan di salah satu kecerdasan bisa menjadi sarana untuk mengembangkan kecerdasan lainnya. Mainan dapat menstimulasi segala potensi kecerdasan anak (Hairunnisa, 2010 : 4-5).

Bagi anak, mainan adalah hiburan yang sangat menyenangkan dari berbagai sudut pandang visual. Mainan adalah media untuk mengembangkan sistem motorik kasar dan halus anak yang perlu untuk diasah dengan baik. Keterampilan motorik berkembang dalam urutan pasti, dan norma-norma umur kerap digunakan untuk mengukur kemajuan perkembangan anak (Bayley, 1993). Bermain juga memungkinkan anak-anak melatih keterampilan-keterampilan motorik mereka yang sedang berkembang. Mulai dari usia 2-4 tahun, terlihat kemajuan impresif dalam perkembangan motorik kasar dan keterampilan-keterampilan motorik halus (Upton, 2012 : 61, 135).

Maka perancang ingin merancang sebuah visual *book* yang akan membawa target *audience* menjelajahi dunia bermain anak-anak dengan mainan-mainan buatan Indonesia yang terbuat dari barang bekas atau yang sudah tidak berguna. Buku ini mengulas bagaimana keunikan dari mainan-mainan yang sudah hampir tidak menarik perhatian bagi masyarakat Indonesia. Namun dalam buku ini perancang ingin menyampaikan pesan atau kesan dalam ingatan masyarakat bahwa masyarakat Indonesia mampu

mengeksplorasi bahan bekas yang ada di sekitar lingkungan untuk dijadikan sesuatu yang bermanfaat seperti mainan, replika tokoh pewayangan dan miniatur kendaraan. Karena berbagai macam mainan-mainan Indonesia berbahan bekas tersebut dapat menginspirasi dan meramaikan dunia main anak saat ini yang mungkin sudah sangat berbeda jauh. Dengan harapan pula, anak-anak Indonesia dapat lebih kreatif sejak dini dengan memanfaatkan barang bekas, dan anak-anak dapat menikmati masa bermain yang selayaknya melakukan aktivitas bermain pada umumnya.

## 2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku visual yang dapat mengenalkan dan dapat memberikan pengetahuan tentang mainan-mainan Indonesia yang terbuat dari barang bekas?

## 3. Tujuan

- a. Merancang media yang dapat mengenalkan keunikan mainan-mainan berbahan barang bekas buatan Indonesia.
- b. Merancang buku yang dapat memberikan edukasi tentang bagaimana proses pembuatan mainan-mainan Indonesia dari barang bekas.
- c. Merancang buku visual yang menarik tentang mainan-mainan berbahan barang bekas sehingga dapat menginspirasi anak-anak zaman sekarang dan masyarakat luas.
- d. Menambah informasi dan wawasan kepada masyarakat umum zaman sekarang tentang adanya mainan-mainan unik buatan Indonesia yang hampir sudah jarang diminati lagi
- e. Merancang buku yang dapat mengajak masyarakat luas untuk peduli lingkungan dengan mengeksplorasi barang-barang bekas untuk dijadikan sesuatu yang lebih bermanfaat.

## 4. Teori

### a. Teori *Visual Book*

*Visual Book* dapat dipisah menjadi dua kata, yaitu Visual dan *book*. Visual sangat berkaitan dengan penglihatan. Visual juga merupakan tindakan pembelajaran. Pembelajaran tersebut dengan cara melihat, mengamati dan menggambarkan.

Visual dapat menyederhanakan sebuah informasi yang sangat sulit untuk diungkapkan atau sangat sulit dipahami oleh kata-kata. Dapat diartikan visual adalah salah satu tindakan pembelajaran dengan mengamati dan menggambarkan. Visual juga dapat membantu dalam meningkatkan daya kemampuan berfikir dan komunikasi. Dan salah satu media penunjang dalam pembelajaran tersebut adalah buku. Buku adalah sebuah benda yang berisi kumpulan kertas yang dijadikan satu dan didalamnya terdapat tulisan atau gambar. Sebuah benda yang banyak disebut jendela ilmu ini memiliki sisi dari lembaran tersebut yang disebut halaman.

b. Teori 3R ( *Reuse, Reduce, Recycle* )

Menurut Tracy Hill dalam bukunya yang berjudul “*Reduce, Reuse, Recycle*”, “*reuse are repairing or finding another use for a product if it is broken*”, yang juga berarti barang yang telah rusak dapat diperbaiki kembali, atau menemukan kegunaan lain dari barang itu sendiri. Sedangkan untuk *reduce*, dia berpendapat bahwa industri dapat melibatkan bahan yang didaur ulang untuk membuat bahan yang baru, bukan membuat dengan bahan baku dari industri tersebut (2003 : 7).

Kemudian menurut Aminah dan Rinasusanti, *recycle* adalah proses membuat barang yang bahan bakunya berasal dari barang-barang bekas, kemudian diolah kembali sehingga menghasilkan produk baru. Kendati berasal dari barang bekas yang nilainya mungkin sudah jatuh, tetapi sebagai produk baru yang sama sekali berbeda, nilainya pun jauh lebih tinggi karena ada harga kreativitas di sana. Jadi dengan sedikit berkreatif, sesuatu yang awalnya sampah pun bisa bermanfaat (2009 : 20).

c. Teori Mainan

Mainan (*toy*) merupakan suatu obyek untuk dimainkan (*play*). Bermain (*play*) sendiri dapat diartikan sebagai interaksi dengan orang, hewan, atau barang (*mainan*) dalam konteks pembelajaran (*learning*) atau rekreasi. (<https://keluargasehat.wordpress.com/2008/03/29/main-an-anak2/>, diakses pada tanggal 16 Mei 2016, Pukul 14:26 WIB)

Mainan tidak hanya untuk hiburan saja akan tetapi memiliki fungsi edukasi sehingga mendapatkan manfaat dari mainan yang dapat mendidik anak mengalami perkembangan yang optimal. Mainan edukatif dapat merangsang daya pikir dan kemampuan anak, sehingga anak dapat memiliki kemampuan memecahkan masalah dan eksplorasi. Mainan yang bersifat edukatif membantu anak tumbuh kembang optimal apalagi pada usia balita yang membutuhkan rangsangan motorik dalam perkembangannya. (<http://bidanku.com/manfaat-permainan-untuk-tumbuh-kembang-anak#ixzz49h0f2UCH>, diakses pada tanggal 16 Mei 2016, Pukul 15:03 WIB)

Bermain adalah belajar, sebuah proses menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*), kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Bermain juga menjadi media yang unik untuk memfasilitasi perkembangan ekspresi bahasa, keterampilan komunikasi, perkembangan emosi, keterampilan sosial, keterampilan pengambilan putusan, dan perkembangan kognitif pada anak-anak.

Bermain juga bukan hanya untuk hiburan anak, bermain dapat menjadi ajang seru bagi anak dalam mengembangkan kreativitas dan mengekspresikan dirinya. Dalam bermain pula, psikologis anak dapat terstimulasi dengan baik, sehingga kemampuannya dalam mengembangkan ide unik dan orisinal dapat berkembang secara optimal (Hairunnisa, 2010 : 1).

## 5. Metode 5W + H

### a. *What* / Apa yang dibuat?

Perancangan yang dibuat adalah *visual book* yang berisi tentang mainan-mainan asli buatan Indonesia yang terbuat dari barang bekas. Mainan-mainan ini akan diulas dari keunikan, proses pembuatan hingga cara bermainnya yang masih minim masyarakat tertarik untuk mengoleksinya bahkan memainkannya.

### b. *Why* / Mengapa perancangan ini dibuat?

Sebagai salah satu bentuk dokumentasi dan karya yang dirancang untuk lebih mengenal mainan-mainan asli buatan Indonesia yang terbuat dari barang bekas.

### c. *Who* / siapa target audiencenya?

Target utama dari perancangan ini adalah anak-anak berusia 6-15 tahun yang masih dalam masa bermain dan sudah dapat berkeaktivitas menciptakan suatu karya.

### d. *Where* / Dimana buku ini diterbitkan?

Di kota-kota besar (Jakarta, Yogyakarta, Surabaya, Bandung, dll)

### e. *When* / Kapan diterbitkan?

Karya ini akan diselesaikan pada pertengahan tahun 2016.

### f. *How* / Bagaimana penyajiannya?

Buku visual bertemakan mainan Indonesia berbahan barang bekas ini akan disajikan secara unik dengan fotografi, ilustrasi dan penjelasan tentang mainan tersebut di dalamnya. Ilustrasi yang digunakan dalam *visual book* ini adalah ilustrasi manual yang akan lebih terlihat sederhana namun unik untuk infografis dari mainan-mainan itu sendiri. Beberapa ilustrasi tersebut menjelaskan proses pembuatan dan cara bermain dari mainan-mainan berbahan barang bekas yang akan diulas di buku visual ini. Buku visual ini dirancang lebih terlihat modern namun tetap terlihat sederhana mengingat tema dari buku ini sendiri yaitu mainan Indonesia yang terbuat dari barang bekas.

## B. Pembahasan dan Hasil

### 1. Pembahasan

#### a. Konsep Kreatif

Tujuan perancangan *visual book* ini adalah mengajak target sasaran untuk lebih mengenal mainan-mainan buatan Indonesia berbahan barang bekas yang sebagian besar masyarakat terutama anak-anak sudah sangat jarang berminat akan mainan-mainan tersebut. Dengan buku visual ini, perancang juga ingin memberikan edukasi tentang bagaimana mengeksplorasi barang bekas agar tetap menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Saat ini anak-anak menjadi kurang aktif dan kreatif dalam bermain karena ada sebuah alat yang lebih praktis yaitu *gadget*. Namun salah satu teknologi canggih tersebut kurang memberikan nilai-nilai budaya akan keterampilan dalam sebuah mainan yang merupakan suatu kreativitas dari masa ke masa. Dengan adanya *gadget*, tidak sedikit anak yang terpaku pada

teknologi tersebut sehingga anak lupa untuk melakukan aktivitas bermain seperti anak zaman dahulu. Buku visual ini secara umum ingin menginspirasi kepada sebagian besar anak-anak zaman sekarang yang mungkin kurang aktif dalam aktivitas bermain dan juga mengajarkan anak-anak zaman sekarang lebih kreatif dan peduli lingkungan dengan memanfaatkan barang bekas.

Buku yang bertemakan mainan berbahan barang bekas buatan Indonesia ini juga akan mengajak target sasaran dan masyarakat luas untuk lebih peduli terhadap lingkungan. Dengan pemanfaatan sampah dan barang-barang bekas atau yang sudah tidak dipakai, masyarakat bisa mengkreasikan menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat. Selain masyarakat dapat lebih kreatif, mainan ini juga dapat membantu masyarakat dari segi ekonomi. Dengan adanya buku ini, perancang ingin masyarakat lebih dulu peduli terhadap hal-hal kecil yang sebenarnya dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat.

Bentuk pesan akan dibagi menjadi pesan verbal dan pesan visual seperti berikut :

1) Pesan verbal

Pesan verbal yang akan ditampilkan pada *visual book* ini yaitu untuk memberikan informasi tentang kepedulian terhadap lingkungan sekitar dengan infografis dalam buku ini. Isi pesan dari buku ini adalah banyak hal kecil di lingkungan sekitar yang dapat bermanfaat, contohnya mainan-mainan daur ulang yang terbuat dari barang bekas yang akan ditampilkan pada buku ini. Pada infografis buku ini, akan dijelaskan secara rinci dari proses pembuatan hingga cara bermainnya. Dengan penggunaan bahasa yang sederhana, akan membuat target *audience* lebih mudah memahami buku visual ini.

2) Pesan Visual

Pesan visual yang akan ditampilkan pada perancangan *visual book* ini adalah foto dan ilustrasi yang unik dengan bentuk dan warna yang disesuaikan dengan mainan-mainan dari barang-barang bekas. Pesan visual tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

a) Foto

Buku ini menampilkan foto yang akan memvisualisasikan bagaimana bentuk dari mainan-mainan berbahan barang bekas tersebut. Foto ini diharapkan dapat lebih detail dan real dalam memberikan gambaran bentuk mainan-mainan tersebut yang saat ini mungkin hanya dapat ditemukan di tempat tertentu.

b) Ilustrasi

Dari ilustrasi yang ditampilkan pada buku ini dapat mendukung teks dalam menjelaskan lebih detail bagaimana cara membuat dan cara bermain dari mainan-mainan barang bekas tersebut.

c) Warna

*Visual book* ini akan dirancang lebih berwarna. Dengan pemilihan warna-warna pastel, namun tetap sesuai, akan

membuat buku ini tidak terlihat biasa saja dan sampai pada target sasaran.

d) Tipografi

Tipografi pada pesan *visual book* ini akan dipilih sesuai dengan target sasaran umum. Agar dapat diterima masyarakat luas, *font* yang dipilih tidak terlalu formal namun juga tidak kekanak-kanakan.

e) Infografis

Buku ini dilengkapi dengan infografis yang akan menjelaskan bagaimana cara bermain dan cara pembuatan mainan-mainan tersebut dengan ilustrasi manual namun lebih realistis agar gambar lebih mudah dipahami oleh target *audience*.

b. Konsep Media

Berikut adalah media yang digunakan dalam perancangan *visual book* ini :

1) Media Utama

a) *Visual Book*

*Visual book* adalah media utama dari perancangan ini. *Visual book* tersebut akan memberikan informasi tentang mainan-mainan daur ulang asli buatan Indonesia. Di dalam buku ini juga akan dilengkapi dengan foto, ilustrasi dan infografis untuk menyempurnakan teks dalam penyampaian informasi. Dengan ilustrasi manual dan warna-warna pastel

2) Media Pendukung Utama

a) Pembatas Buku

Pembatas buku pada *visual book* ini akan diselipkan di dalam buku. Pembatas buku ini akan diselipkan tepat di halaman pertama buku, agar saat target membeli langsung mengetahui keberadaan pembatas buku.

3) Media pendukung *Merchandise*

a) Stiker

Dengan media stiker akan membuat perancangan buku ini menjadi lebih menarik. Stiker ini akan dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi tentang mainan yang akan dibahas di buku "Mainanku, mainan Indonesia". Stiker sangat menyenangkan karena bisa menghias sesuatu dengan menempelkannya, seperti menempelkannya pada kaca rias, lemari bahkan pada *case* ponsel.

b) Tas kanvas

Tas kanvas akan dicetak dengan ilustrasi-ilustrasi dari *visual book* ini. Tas kanvas ini sangatlah efektif karena dapat membawa buku dan juga peralatan-peralatan. Namun tas

kanvas ini akan dijual terpisah dengan buku visual “Mainanku, mainan Indonesia”

c) Kaleng *recycle*

Kaleng *recycle* yang terbuat dari barang-barang bekas yaitu kaleng aluminium bekas, kalender bekas, dan koran. Kaleng aluminium bekas tersebut akan dibungkus atau dilapisi bagian luarnya dengan kalender bekas atau koran bekas, kemudian akan ditempel stiker dari judul *visual book* “Mainanku, Mainan Indonesia!”.

4) Media Pendukung *Launching* Buku

a) Poster *Launching* Buku

Dengan memilih poster sebagai media pendukung *launching* buku merupakan pilihan yang tepat karena dapat memberikan informasi dengan jelas agar target *audience* dan masyarakat dapat ikut berpartisipasi dalam acara *launching* buku ini.

b) *X-Banner* *Launching* Buku

*X-banner* sebagai media pendukung *launching* ini juga sangat membantu karena ukurannya agak besar, jadi masyarakat dapat lebih jelas melihat apa yang ingin disuguhkan pada *launching* buku ini

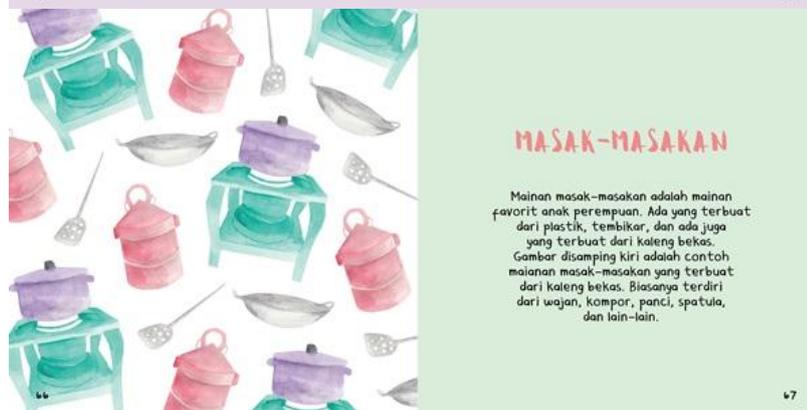
2. Hasil

a. Media Utama

1) Cover Buku



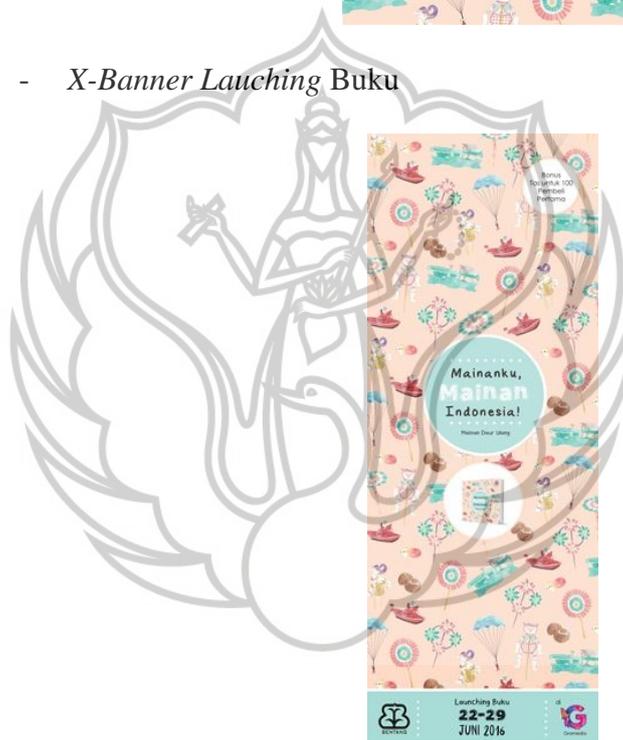
## 2) Isi Buku



- 3) Media Pendukung  
- Poster *Lauching* Buku



- *X-Banner* *Lauching* Buku



- Pembatas Buku



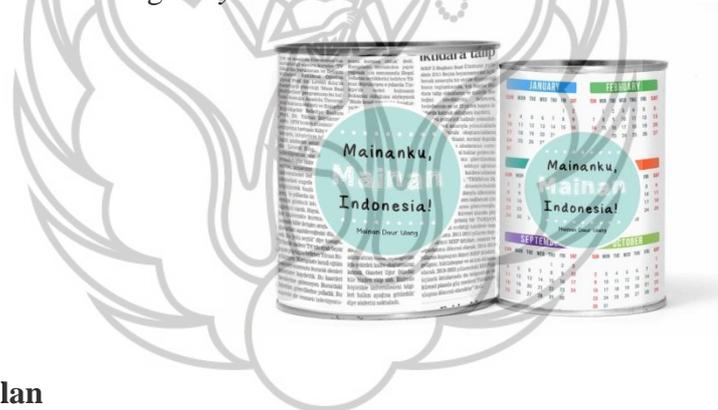
- Stiker



- Tas Kanvas



- Kaleng *Recycle*



### C. Kesimpulan

Mendaur ulang barang - barang bekas adalah kegiatan yang sangat kreatif juga sangat menguntungkan, tidak hanya untuk diri sendiri tapi juga untuk lingkungan. Upaya pengolahan limbah atau barang-barang bekas dengan cara daur ulang ini sangat bagus apabila diperkenalkan dan ditanamkan sejak dini. Selain dapat memberikan edukasi tentang peduli lingkungan, upaya ini juga dapat mengembangkan kreativitas anak dengan mengajak anak membuat mainan dengan mengolah barang-barang bekas. Dengan bermain akan mengembangkan motorik halus dan motorik kasar anak. Meski juga dapat mengasah otak, bermain dengan mainan dan permainan yang sebenarnya lebih membantu anak mengekspresikan dirinya dibandingkan hanya dengan bermain *gadget* seperti kebanyakan anak sekarang.

Edukasi tentang daur ulang mainan memang tidak banyak seperti buku edukasi lain. Maka perancangan ini memilih buku sebagai media yang tepat untuk menyampaikan edukasi tentang mainan daur ulang tersebut. Perancang memilih media buku, buku sangat praktis untuk dibaca sekaligus dibawa ke

mana saja, dan juga dapat menjadi koleksi target *audience*. Buku *visual book* ini akan menyampaikan informasi tentang beberapa mainan daur ulang dari barang bekas asli buatan Indonesia. Dengan infografis dan penjelasan dalam buku ini, juga akan menambah kreativitas target *audience* dengan mengolah barang-barang bekas menjadi sesuatu yang lebih berguna.

*Visual book* yang berjudul “Mainanku, Mainan Indonesia!” ini akan disajikan dengan fotografi dan ilustrasi manual. Fotografi akan menggambarkan lebih jelas bagaimana mainan tersebut. Sedangkan untuk ilustrasi, akan ada perpaduan ilustrasi realis untuk infografis cara pembuatan mainan, dan ilustrasi kartun untuk penjelasan lain yang ada di dalam buku ini. Ilustrasi yang akan melengkapi buku tentang mainan ini menggunakan *manual drawing* dan pewarnaan menggunakan cat air.

Namun ada hambatan yang perancang alami saat mengumpulkan data tentang mainan-mainan daur ulang. Perancang meghadapi kesulitan seperti menemukan dan mengumpulkan mainan daur ulang tersebut secara langsung. Beberapa mainan daur ulang yang saat ini memang sudah jarang ditemui tersebut hanya dapat diakses di internet.

#### D. Daftar Pustaka

Aminah dan Rinasusanti. (2009), *Meraup Duit dari Barang Seken*, Mebook, Jakarta.

Hairunnisa, Anita. (2010), *Kreasi Mainan Unik & Lucu*, Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka, Bandung

Hartono, Rudi. (2008), *Penanganan & Pengolahan Sampah*, Penebar Swadaya, Jakarta.

Hill, Tracy. (2003), *Reduce, Reuse, Recycle, Ready-Ed Publications*, Perth.

Upton, Penney. (2012), *Psikologi Perkembangan*, Erlangga, Jakarta.

Bidanku. (2016). *Manfaat Permainan Untuk Tumbuh Kembang Anak* [online]. Diakses pada tanggal 16 Mei 2016, pukul 15:03 WIB di URL : <http://bidanku.com/manfaat-permainan-untuk-tumbuh-kembang-anak-#ixzz49h0f2UCH>

Keluarga Sehat Keluarga Bahagia. (2008). *Mainan anak* [online]. Diakses pada tanggal 16 Mei 2016, pukul 14:26 WIB di URL : <https://keluarga-sehat.wordpress.com/2008/03/29/mainan-anak-2/>