

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF
DIGITAL UNTUK PENGENALAN SAMPAH
ANORGANIK PADA ANAK**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Nikmatul Nafi'ah

NIM: 1812514024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF
DIGITAL UNTUK PENGENALAN SAMPAH
ANORGANIK PADA ANAK**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Nikmatul Nafi'ah

NIM: 1812514024

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar S-1


Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual

2023

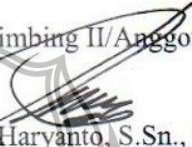
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF DIGITAL UNTUK PENGENALAN SAMPAH ANORGANIK PADA ANAK diajukan oleh Nikmatul Nafi'ah, NIM 1812514024, Program Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.


Pembimbing I/Anggota


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.
NIP 19630211199903 1 001/ NIDN 0011026307

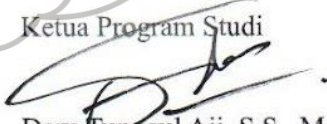
Pembimbing II/Anggota


Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19801125 200812 1 003/ NIDN 0025118007

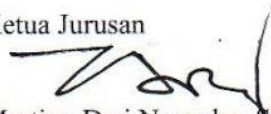
Cognate/Anggota


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
NIP 19810412 200604 1004/ NIDN 0012048103

Ketua Program Studi



Daru Unggul Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108199303 1 001/ NIDN 0008116906



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nikmatul Nafi'ah
NIM : 1812514024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF DIGITAL UNTUK PENGENALAN SAMPAH ANORGANIK PADA ANAK** ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana S-I pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 7 April 2023

Nikmatul Nafi'ah

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia

Yogyakarta:

Nama : Nikmatul Nafi'ah

NIM 1812514024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF DIGITAL UNTUK PENGENALAN SAMPAH ANORGANIK PADA ANAK**. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

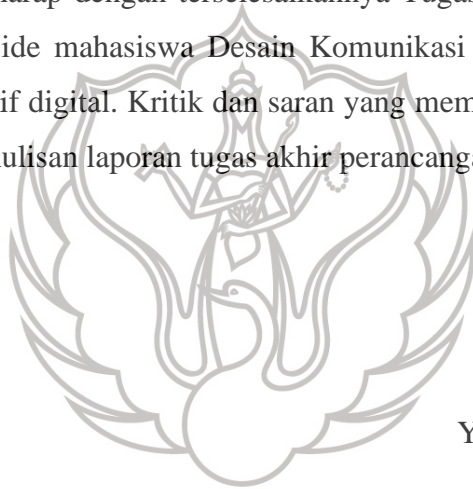
Yogyakarta, 8 April 2023

Nikmatul Nafi'ah

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyusun, menciptakan dan menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan dengan judul “ **PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF DIGITAL UNTUK PENGENALAN SAMPAH ANORGANIK PADA ANAK** ” ini dengan lancar. Adapun Tugas Akhir Pengkajian ini guna memenuhi syarat menyelesaikan studi pada jenjang S1 program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi dan juga ide mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang buku cerita interaktif digital. Kritik dan saran yang membangun sangat dinantikan demi perbaikan penulisan laporan tugas akhir perancangan selanjutnya.



Yogyakarta, 31 Maret 2023

Nikmatul Nafi'ah

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mendapat banyak sekali bantuan dari semua pihak, baik berupa doa, dukungan dan juga masukan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan YME atas segala rahmat, karunia dan juga memberi kemudahan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang sudah berbaik hati selama ini dan memberi saya wejangan dalam menjalankan perkuliahan.
7. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku dosen pembimbing I, atas segala saran dan bimbingannya dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II, atas kesabarannya dalam membimbing saya yang seperti tidak niat menyelesaikann Tugas Akhir ini.
9. Untuk Ibu, Bapak serta Mas saya yang sudah memberi support baik secara doa, materi dan juga segalanya.
10. Macaulay selaku partner saya, orang yang paling saya sayang, yang telah memberi support dengan berbagai macam cara. I Love You.
11. Theo, Salma, Beko yang sudah menemani hari-hari kuliahku dan temen gosipku.
12. Kepada Nur Hidayah Family dan juga Nafi and The Boys yang menemani saya saat awal-awal masuk kuliah, kangen banget momen itu.

13. Kepada teman-teman seperjuangan, seangkatan Prau Layar yang saya banggakan.
14. Kak Edwin selaku kakak bank sampah yang baik banget sampai merangkap sebagai tim editor tugas akhirku. Semoga kakak sukses terus dengan usaha sampahnya.
15. Dan seluruh pihak yang telah membantu proses dari awal sampai selesai pengerjaan dan juga sudah memberi kesan di masa-masa perkuliahan saya.

Yogyakarta, 31 Maret 2023



Nikmatul Nafi'ah

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF DIGITAL UNTUK PENGENALAN SAMPAH ANORGANIK PADA ANAK

Oleh : Nikmatul Nafi'ah

NIM : 1812514024

Sampah anorganik sudah menjadi permasalahan yang sangat krusial, namun solusi-solusi yang ditawarkan masih belum membuahkan hasil terhadap pengurangan volume sampah. Dampak yang ditimbulkan pastinya bukan hanya akan dirasakan dimasa sekarang, namun juga akan dirasakan dimasa mendatang. Sehingga pengenalan sampah anorganik harus mulai ditanamkan sedini mungkin. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa, harus mempunyai pengetahuan soal sampah anorganik tersebut. Seiring berkembangnya teknologi, semua anak sudah bisa mengoperasikan *smartphone*. Mereka tidak lagi tertarik dengan buku cetak dan lebih tertarik dengan *smartphone*. Berdasarkan hal tersebut, penulis menawarkan solusi untuk membuat buku cerita interaktif digital yang dapat menarik minat anak untuk membaca serta memberi edukasi dan pengenalan sampah anorganik untuk anak-anak.

Data untuk perancangan ini diperoleh dari berbagai sumber seperti wawancara narasumber, studi pustaka, dan kuesioner. Metode analisis data yang digunakan adalah 5W+1H. Proses perancangan dilakukan untuk menganalisis data-data yang diperoleh. Selanjutnya akan disusun menjadi konsep cerita dan visual untuk perancangan ini.

Hasil perancangan ini adalah buku cerita interaktif digital dengan judul “Hiro Sang Pahlawan Sampah” dengan tema pahlawan dimana dia akan diberi mandat untuk menjadi seorang pahlawan sampah dan mengajak warga untuk bijak dalam mengolah sampah. Selain itu visual, animasi dan audio dalam buku ini juga mempertimbangkan beberapa hal yang membuat anak tertarik untuk membaca dan memainkannya, namun juga ada tujuan lain yaitu pesan moral yang ada didalamnya dapat tersampaikan dengan mudah.

Kata kunci : Sampah Anorganik, Buku Cerita Interaktif Digital, Multimedia Interaktif, Teknologi.

ABSTRACT

DESIGN OF A DIGITAL INTERACTIVE STORYBOOK TO INTRODUCE INORGANIC WASTE TO CHILDREN

By : Nikmatul Nafi'ah

NIM : 1812514024

Inorganic waste has become a crucial problem, but the solutions offered have not yet reduced the volume of the garbage. The impact will certainly not only felt present but also in the future. So introducing inorganic waste should be started as early as possible. Children, as the next generation, must know about this inorganic waste. Technology makes all children can operate smartphones. They are no longer interested in printed books, but they are more interested in smartphones. Based on this, the authors offer a solution to create a digital interactive storybook that can attract children's interest in reading, giving education and introduction to children about inorganic waste.

Data for this design obtained from various sources, such as interviews with informants, literature studies, and questionnaires. The author uses 5W+1H to analised, and the design processes carried out to analyze all the data. Next, it will be arrange into a storyline and visual concept for this project.

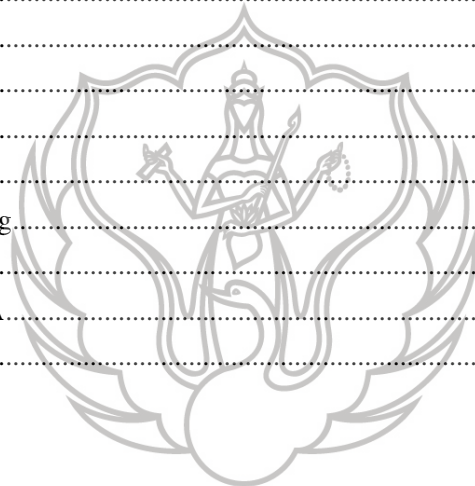
The result of this design is a digital interactive storybook entitled "Hiro Sang Pahlawan Sampah" the theme of a hero who gets mandated to become a garbage hero. Apart from the visuals, animation, and audio in this book, also consider several things can make children interest in reading and playing it, also there's another goal to make children easy to know the moral values from this book.

Keywords: Inorganic Waste, Digital Interactive Storybooks, Interactive Multimedia, Technology.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR DIAGRAM	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Batasan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan	6
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan	7
H. Metode Analisis Data	10
I. Skematika Perancangan.....	11
BAB II	12
A. Identifikasi Data	12
1. Sampah di Indonesia	12
2. TPA Piyungan.....	16
3. Bank Sampah	17
4. Pendidikan Karakter Anak	18
5. Perkembangan Psikologi Anak.....	18
B. Tinjauan Literatur Cerita Anak	19
1. Sastra Anak	19
2. Unsur Intrinsik	20
3. <i>Storytelling</i>	23
C. Tinjauan Literatur Buku	25
1. Pengertian Buku.....	25
2. Buku Cerita Anak.....	26
3. Buku Cerita Interaktif	27
4. Buku Cerita Interaktif Digital.....	29
5. Tahapan Perancangan Buku Cerita Interaktif Digital	29

D.	Tinjauan Visual	29
1.	Definisi Visual	29
2.	Format Visual.....	29
3.	Komposisi Visual.....	42
E.	Multimedia	44
F.	Asset Buku Cerita Interaktif Digital	46
G.	Analisis.....	48
J.	Simpulan dan Ulasan Pemecahan Masalah	56
	BAB III	57
A.	Konsep Media	57
B.	Konsep Kreatif	61
C.	Konsep Komunikasi	63
D.	Alur Kerja	64
E.	Program Kreatif.....	65
	BAB IV	77
A.	Data Visual.....	77
B.	Palet Warna	79
C.	Tipografi.....	79
D.	Media Utama.....	80
E.	Media Pendukung.....	108
	BAB V	111
	DAFTAR PUSTAKA	114
	LAMPIRAN	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Lukisan Ibu dan Anak Karya Basoeki Abdullah.....	30
Gambar 2.2 Contoh Ilustrasi Dekoratif	31
Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi Karikatur	31
Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Kartun	32
Gambar 2.5 Contoh Huruf Sans Serif	33
Gambar 2.6 Contoh Huruf Serif	34
Gambar 2.7 Contoh Huruf Dekoratif.....	34
Gambar 2.8 Contoh Huruf Monospace.....	35
Gambar 2.9 Contoh Huruf Script	35
Gambar 2.10 Contoh Titik.....	37
Gambar 2.11 Contoh Garis.....	38
Gambar 2.12 Contoh Bidang.....	39
Gambar 2.13 Contoh Tekstur.....	39
Gambar 2.14 Contoh Warna.....	40
Gambar 4.1 Amelia and The Terror of The Night	77
Gambar 4.2 Illustration for Children Book	78
Gambar 4.3 Adventure Time	78
Gambar 4.4 Fishing Time.....	78
Gambar 4.5 On Sudden Hill	79
Gambar 4.6 Palet Warna.....	79
Gambar 4.7 Typeface Playtime With Hot Toddies.....	79

Gambar 4.8 Typeface Impact	80
Gambar 4.9 Proses Sketsa Logo.....	80
Gambar 4.10 Sketsa Hiro	80
Gambar 4.11 Sketsa Kakek Guru	81
Gambar 4.12 Sketsa Lili.....	81
Gambar 4.13 Sketsa Bobi.....	81
Gambar 4.14 Sketsa Ujang.....	82
Gambar 4.15 Sketsa Monster	82
Gambar 4.16 Sketsa Layar Informasi.....	82
Gambar 4.17 Sketsa Tombol Mulai.....	83
Gambar 4.18 Sketsa Musik <i>On/Off</i>	83
Gambar 4.19 Sketsa tombol Informasi.....	83
Gambar 4.20 Sketsa tombol Pilih Scene.....	83
Gambar 4.21 Sketsa tombol Kembali ke Menu Utama.....	83
Gambar 4.22 Sketsa Tombol Next.....	84
Gambar 4.23 Sketsa Tombol Back	84
Gambar 4.24 Sketsa Tombol Kembali ke Pilih Scene.....	84
Gambar 4.25 Sketsa Splash Screen	84
Gambar 4.26 Sketsa Layar Loading	85
Gambar 4.27 Sketsa Main Menu.....	85
Gambar 4.28 Sketsa Narasi 1	85
Gambar 4.29 Sketsa Narasi 2	86
Gambar 4.30 Sketsa Narasi 3	86

Gambar 4.31 Sketsa Narasi 4	86
Gambar 4.32 Sketsa Narasi 5	87
Gambar 4.33 Sketsa Narasi 6	87
Gambar 4.34 Sketsa Narasi 7	87
Gambar 4.35 Sketsa Narasi 8	88
Gambar 4.36 Sketsa Narasi 9	88
Gambar 4.37 Sketsa Narasi 10	88
Gambar 4.38 Sketsa Narasi 11	89
Gambar 4.39 Sketsa Cerita 1	89
Gambar 4.40 Sketsa Cerita 2	89
Gambar 4.41 Sketsa Cerita 3	90
Gambar 4.42 Sketsa Cerita 4	90
Gambar 4.43 Sketsa Cerita 5	90
Gambar 4.44 Sketsa Cerita 6	91
Gambar 4.45 Sketsa Cerita 7	91
Gambar 4.46 Sketsa Cerita 8	91
Gambar 4.47 Sketsa Cerita 9	92
Gambar 4.48 Sketsa Cerita 10	92
Gambar 4.49 Sketsa Cerita 11	92
Gambar 4.50 Sketsa Cerita 12	93
Gambar 4.51 Opsi Desain Logo	93
Gambar 4.52 Final Desain Logo	93
Gambar 4.53 Final Desain Hiro	94

Gambar 4.54 Final Desain Kakek Guru	94
Gambar 4.55 Final Desain Lili	94
Gambar 4.56 Final Desain Bobi	95
Gambar 4.57 Final Desain Ujang	95
Gambar 4.58 Final Desain Monster	95
Gambar 4.59 Final Layar Informasi	95
Gambar 4.60 Final Desain Tombol Mulai	96
Gambar 4.61 Final Desain Musik <i>On/Off</i>	96
Gambar 4.62 Final Desain Tombol Informasi	96
Gambar 4.63 Final Desain Tombol Pilih Scene	97
Gambar 4.64 Final Desain Tombol Kembali ke Menu Utama	97
Gambar 4.65 Final Desain Tombol Next	97
Gambar 4.66 Final Desain Tombol Back	97
Gambar 4.67 Final Desain Tombol Kembali ke Menu Utama	98
Gambar 4.68 Final Desain <i>Splash Screen</i>	98
Gambar 4.69 Final Desain Layar <i>Loading</i>	98
Gambar 4.70 Final Desain Layar Menu	99
Gambar 4.71 Final Desain Narasi 1	99
Gambar 4.72 Final Desain Narasi 2	99
Gambar 4.73 Final Desain Narasi 3	100
Gambar 4.74 Final Desain Narasi 4	100
Gambar 4.75 Final Desain Narasi 5	100
Gambar 4.76 Final Desain Narasi 6	101

Gambar 4.77 Final Desain Narasi 7	101
Gambar 4.78 Final Desain Narasi 8	101
Gambar 4.79 Final Desain Narasi 9	102
Gambar 4.80 Final Desain Narasi 10	102
Gambar 4.81 Final Desain Narasi 11	102
Gambar 4.82 Final Desain Layar Cerita 1.....	103
Gambar 4.83 Final Desain Layar Cerita 2.....	103
Gambar 4.84 Final Desain Layar Cerita 3.....	103
Gambar 4.85 Final Desain Layar Cerita 4.....	104
Gambar 4.86 Final Desain Layar Cerita 5.....	104
Gambar 4.87 Final Desain Layar Cerita 6.....	104
Gambar 4.88 Final Desain Layar Cerita 7.....	105
Gambar 4.89 Final Desain Layar Cerita 8.....	105
Gambar 4.90 Final Desain Layar Cerita 9.....	105
Gambar 4.91 Final Desain Layar Cerita 10.....	106
Gambar 4.92 Final Desain Layar Cerita 11.....	106
Gambar 4.93 Final Desain Layar Cerita 12.....	106
Gambar 4.94 Layout Pilih Cerita	107
Gambar 4.95 Layout Narasi	107
Gambar 4.96 Layout Cerita.....	107
Gambar 4.97 Sketsa Poster.....	108
Gambar 4.98 Sketsa Topi	108
Gambar 4.99 Sketsa <i>T-shirt</i>	108

Gambar 4.100 Sketsa Stiker	109
Gambar 4.101 Poster	109
Gambar 4.102 Topi.....	109
Gambar 4.103 <i>T-shirt</i>	110
Gambar 4.104 Stiker.....	110

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Tabel Skematika Perancangan	11
Table 3.1 Tabel Alur Buku Cerita Interaktif Digital	67
Table 3.2 Tabel Storyline.....	67

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Kuesioner 1.....	50
Diagram 2.2 Kuesioner 2.....	51
Diagram 2.3 Kuesioner 3.....	51
Diagram 2.4 Kuesioner 4.....	52
Diagram 2.5 Kuesioner 5.....	52
Diagram 2.6 Kuesioner 6.....	52
Diagram 2.7 Kuesioner 7.....	53
Diagram 2.8 Kuesioner 8.....	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lingkungan merupakan tempat tinggal bagi seluruh sumber daya alam dan makhluk hidup seperti manusia, tumbuhan, dan hewan. Keadaan lingkungan yang baik dan sehat tentu akan membuat nyaman untuk keberlangsungan hidup dan berdampak pada pertumbuhan semua makhluk hidup. Kondisi lingkungan beberapa lokasi di Indonesia sekarang ini jauh dari kata bagus. Beberapa orang juga belum sadar terhadap berbagai dampak akibat buruknya kesehatan lingkungan.

Orang-orang kini mulai sedikit paham bahwa perhatian kepada kesehatan lingkungan memiliki manfaat untuk menciptakan kehidupan yang bersih, sehat, dan aman bagi seluruh penghuninya. Menurut pernyataan BKD D.I Yogyakarta dalam situsnya <https://bkd.jogjaprov.go.id/informasi-publik/artikel/kesehatan-lingkungan> mengatakan bahwa lingkungan akan lebih baik jika semua orang sadar akan menjaga, merawat dan bertanggung jawab terhadap lingkungan. Salah satu permasalahan lingkungan yang sudah pada tahap serius dan butuh penyelesaian segera adalah persoalan sampah.

Di Indonesia persoalan sampah masih menjadi pekerjaan rumah yang belum terselesaikan, walaupun beberapa orang kini mulai menunjukkan kesadaran dengan praktik mengelola sampah secara mandiri maupun berkelompok. Di sisi lain kebiasaan beberapa orang masih membuang sampah sembarangan dan tercampur. Praktik ini berulang-ulang dilakukan dalam kurun waktu yang lama. Tulisan bernada peringatan seperti “Jangan Membuang Sampah Sembarangan!”, “Pilah Sampah Sesuai Jenisnya!”, dan “Kelola Sampahmu dari Rumah!” sudah kerap terlihat di beberapa lokasi strategis seperti pasar, sekolah, jalan-jalan, perkampungan, dll. Namun hal ini ternyata tidak cukup untuk menjadi perhatian bagi masyarakat. Kebanyakan orang belum memiliki kesadaran terhadap pengelolaan sampah karena setelah membuang sampah, baik itu di tempatnya maupun secara liar, masyarakat berpikir persoalannya telah

selesai. Padahal sampah tersebut masih akan mengalami proses panjang agar dapat terurai. Ada sampah yang tidak dapat terurai dengan cepat atau ada beberapa jenis sampah beracun, akan berdampak pada pencemaran lingkungan sekitar.

Beredar kabar pada berbagai artikel di internet persoalan sampah di Indonesia sudah pada tahap yang mengkhawatirkan. Hal ini sejalan dengan jumlah penduduk dan tingkat konsumtif yang terus bertambah sehingga produktivitas sampah yang dihasilkan juga naik. Belum lagi teknik *open dumping* yang banyak diterapkan di TPA (Tempat Pembuangan Akhir). Dimana pada kasus *open dumping* ini, sampah akan dibiarkan menumpuk di wilayah terbuka, kemudian perlahan berubah menjadi lembah dan lambat laun akan menjadi gunung sampah yang merusak lingkungan karena bau tidak sedap, air lindi yang masuk ke pemukiman warga, dan potensi longsor akibat tumpukan sampah.

Menurut Isworo, Ananto (2018:5), Salah satu daerah yang mendapat peningkatan *volume* sampah adalah Kota Yogyakarta. Peningkatan tersebut rata-rata bisa mencapai 11,53% pertahun. Peningkatan ini tentu jauh melebihi pertumbuhan penduduk kota tersebut. Hal ini membuktikan betapa krusialnya persoalan sampah yang dihasilkan masyarakat. Beberapa warga Yogyakarta yang belum *aware* terhadap pengolahan sampah dapat mengakibatkan sampah di TPA Piyungan ini semakin hari kian membludak. Padahal semua orang tahu kalau Yogyakarta menjadi salah satu tujuan wisata baik dari turis dalam negeri maupun luar negeri. Menurut Huda, Miftahul, dalam artikel yang ditulisnya di Tribun Jogja, mengatakan bahwa pada tanggal 20 Desember 2021 ada Surat Edaran (SE) dari Kepala Dinas Lingkungan Hidup dan Kehutanan (DLHK) DIY melalui SE nomor 188/41512 yang berbunyi bahwa TPA regional Piyungan sudah penuh dan akan segera di tutup dalam artian tidak menerima sampah lagi mulai Maret 2022 dan tidak boleh membuang sampah di area paling atas dari TPA Piyungan.

Saefuddin (2013:2) berpendapat bahwa sampah adalah zat yang sudah tidak berguna lagi. Sampah kemudian terbagi menjadi 2 jenis yaitu

organik dan anorganik. Pengertian dari sampah organik adalah sampah yang proses penguraiannya dibantu oleh mikroba dan setiap benda membutuhkan waktu yang berbeda-beda. Sedangkan sampah anorganik merupakan sampah dari bahan yang susah untuk terurai seperti plastik, logam dll. Untuk penghancuran sampah plastik sendiri memerlukan sinar ultraviolet yang sangat panas.

Sampah anorganik jika dibiarkan akan berdampak pada pencemaran lingkungan, dampak terhadap sosial, dan ekonomi. Bukan hanya itu saja, sampah anorganik juga akan mengancam kesehatan karena mengandung bahan kimia yang bisa dibilang berbahaya. Menurut Bayu, Dimas Jarot (2021) mengatakan bahwa berdasarkan data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) tahun 2020, sampah yang dihasilkan masyarakat Indonesia adalah 39,8% berupa sisa makanan dan 60,2% berupa sampah anorganik. Dimana hanya sekitar 55,87% sampah yang berhasil dikelola, sisanya menumpuk di TPA. Padahal yang kita ketahui dari 60,2% sampah anorganik itu adalah sampah yang sangat sulit untuk terurai walaupun dengan waktu yang lama. Sebenarnya banyak cara yang bisa dilakukan untuk mengurangi sampah anorganik mulai dari *reuse*, *reduce* dan *reycle* (3R) atau melakukan diet sampah. Ada juga fasilitas yang sekarang ini sudah banyak dibentuk pada level masyarakat yakni bank sampah dan *shadaqah* sampah.

Pemerintah Indonesia sudah berupaya memberikan solusi dan juga memberi pelatihan, namun karena kurang adanya *follow up* dan kesadaran lingkungan pada masyarakat menjadikan berbagai program hanya menjadi teori belaka. Beberapa daerah sudah memiliki berbagai kebijakan seperti halnya Yogyakarta, yang sudah mengkoordinasikan kebijakan ini melalui Wakil walikota Kota Yogyakarta, bahwa akan selalu dikoordinasikan kepada lurah dan camat agar ada upaya *zero waste* di Jogja. Dari kegiatan ini akan ada perubahan pola pikir pada masyarakat yang tadinya buang sampah pada tempatnya menjadi sampah harus dipilah dan diolah.

Kegiatan pilah memilah sampah sebaiknya dilakukan dari kelompok terkecil yaitu rumah tangga. Pemerintah juga sudah mengupayakan untuk

melakukan pembekalan fasilitator pengelolaan sampah mandiri yang bertujuan untuk pendampingan warga dalam mengolah sampah. Penanganan sampah dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti pengelolaan secara mandiri, bank sampah, sedekah sampah, dan yang lainnya. Hal ini dinilai akan menjadi solusi agar tidak menumpuknya sampah di TPA. Bukan hanya mengandalkan gerakan dari pemerintah saja, namun juga harus dari gerakan suatu kelompok terkecil dan juga diajarkan sejak dini.

Seperti yang dilakukan oleh Sanggar Anak Alam (SALAM), mereka sudah mulai mengajarkan murid-muridnya untuk menabung sampah di bank sampah yang dikelola salah satu fasilitator atas kerjasama antara Salam dengan KWT Barokah di RT 4, Jomegatan, Kasihan, Ngestiharjo, Bantul. Mereka membentuk bank sampah yang diberi nama Bank Sampah Migunani. Bank sampah ini sudah mempunyai beberapa nasabah baik dari kalangan masyarakat dan juga dari kalangan anak-anak Salam. Bank Sampah Migunani sekarang ini hanya menerima sampah anorganik. Alasannya karena selain jumlahnya banyak, pengelolaan dan pemisahannya juga relatif lebih mudah untuk orang awam. Kedepannya pemerintah, lembaga pendidikan dan orang tua memang perlu lebih bersinergi untuk gencar mengedukasi generasi muda dan anak-anak supaya memilah sampah dan tidak membuangnya disembarang tempat. Karena sampah juga akan bernilai kalau pengelolaannya tepat.

Perkembangan teknologi yang pesat tentu mempunyai berbagai dampak, salah satunya adalah krisis kegiatan membaca dan mendongeng. Anak sekarang cenderung lebih asik dengan gawainya dibandingkan buku bacaan. Orang tua juga lebih memilih memberikan gawainya saat anak memintanya. Beragam aplikasi yang diinstal disebuah gawai tidak semua bagus untuk anak. Menghidupkan kembali kebiasaan lama untuk mendongeng yang sudah banyak ditinggalkan menjadi suatu tantangan tersendiri. Sekarang ini buku bisa dikemas lewat pemanfaatan teknologi aplikasi *mobile*, seperti halnya buku cerita interaktif digital. Buku cerita

interaktif digital menjadi lebih komunikatif dan interaktif dengan muatan cerita, visual, teks, dan audio lengkap dengan pesan moralnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat buku cerita interaktif digital yang menarik minat anak untuk membaca serta memberi edukasi dan pengenalan soal sampah anorganik?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak dengan perwujudan konsep buku cerita interaktif yang akan memberi pengetahuan soal sampah anorganik. Visualisasi dan ide cerita merupakan aspek utama yang akan dikemas secara menarik, dengan memadukan warna cerah dan karakter berbentuk kartun. Sedangkan untuk ide cerita mengambil tema pahlawan dengan latar tempat dua daerah.

Buku ini juga bertujuan menjadi buku bacaan baru, dengan media digital yang sudah semakin marak digunakan. Penambahan berbagai fitur interaksi, animasi dan *sound effect* akan menambah rasa penasaran anak. Adanya buku cerita interaktif digital ini diharapkan dapat menjadi jembatan untuk menjangkau target pasar, sehingga desain dan konsep yang menarik ini dapat memicu ketertarikan anak untuk membaca. Oleh sebab itu, nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita akan lebih mudah tersampaikan kepada anak-anak.

D. Batasan Perancangan

1. Perancangan akan berfokus pada perancangan buku cerita interaktif digital dan cerita yang akan memuat persoalan sampah anorganik dengan tema pahlawan.
2. Cerita buku ini akan bergenre fiksi
3. Buku cerita interaktif digital ini akan berbentuk digital dan dapat diinstal di android.
4. Karakter akan berupa fabel dengan penggambaran berupa kartun.

5. Perancangan media pendukung dari konsep buku cerita interaktif digital berupa *merchandise* yaitu: kaos, topi dan stiker.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat memberi sumbangsih ide yang akan bermanfaat terkhusus untuk bidang ilmu desain dalam merencanakan buku cerita interaktif digital

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini untuk menambah wawasan mahasiswa desain dalam merancang buku cerita interaktif, sebagai media yang menarik dan sesuai dengan kasus yang dikampanyekan.

b. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi masyarakat luas akan pentingnya menjaga lingkungan terutama dari sampah anorganik.

c. Bagi Institusi

Sebagai studi literatur dan memperdalam kemampuan dalam menciptakan buku cerita interaktif digital menjadi salah satu media visual untuk penyampaian pesan dan menambah pengetahuan.

d. Bagi Desain Komunikasi Visual

Diharapkan dapat memberikan manfaat yang berhubungan dengan perancangan media buku cerita interaktif digital dan menjadi referensi untuk perancang yang dimasa yang akan datang.

e. Bagi Target Audience

Sebagai media yang menarik untuk memperkenalkan dampak sampah anorganik yang bisa ditangkap dengan mudah oleh anak-anak.

F. Definisi Operasional

1. Sampah

Merupakan zat sisa yang sudah tidak terpakai lagi. Sampah

biasanya dibagi menjadi sampah organik dan anorganik yang dihasilkan dari semua kegiatan masyarakat. Banyak pusat penghasil sampah terbanyak seperti pasar dan rumah tangga.

2. Buku Cerita Interaktif

Buku cerita interaktif adalah buku yang biasanya dirancang khusus oleh pembuatnya. Menurut <https://www.gramedia.com/blog/buku-interaktif-membuat-membaca-buku-menjadi-semakin-seru/> buku cerita interaktif adalah suatu buku yang pembacanya berpartisipasi dengan bukunya, seakan pembaca diajak bermain. Ada berbagai banyak fitur seperti, buku dengan elemen suara didalamnya, ada buku *pop up*, buku yang mempunyai aroma, dan masih banyak lagi.

3. Android

Aplikasi interaktif seperti *game* identik dengan kegiatan yang menyenangkan sehingga dengan memanfaatkan media tersebut *game* dapat digunakan untuk membantu metode pembelajaran sejarah sehingga pelajar lebih termotivasi

4. Anak-anak

Semua orang termasuk anak-anak sangat gemar untuk bermain *smartphone*, anak-anak dengan usia rentang antara 5- 11 tahun menjadi target perancangan ini karena ini merupakan tahap usia untuk eksplor dan belajar hal baru.

G. Metode Perancangan

1. Observasi Data

a. Data Verbal

1) Data Primer

Data mengenai sampah bisa diperoleh dari berbagai sumber seperti kunjungan ke TPA, berkunjung ke bank sampah, wawancara dengan berbagai sumber untuk memperkaya berbagai referensi baik verbal maupun visual dalam perancangan ini.

2) Data sekunder

Data mengenai perancangan buku cerita interaktif digital sebagai media Desain Komunikasi Visual ini dari berbagai sumber literasi, buku, internet dan sumber lainnya.

b. Data Visual

1) Data Primer

Data yang dibutuhkan berupa referensi visual diperoleh melalui internet

2) Data Sekunder

Data sekunder yang dibutuhkan berupa referensi visual buku cerita interaktif *Amelia And The Terror of The Night*.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan diperoleh dari wawancara, kuesioner, survei dan juga studi pustaka untuk mendapat data tentang sampah, bank sampah dan data target audience. Untuk studi pustaka yang dilakukan dalam pengumpulan data ini guna mendapat informasi yang lebih mendalam, baik informasi dari segi sampah dan pengelolaannya, buku cerita anak maupun buku cerita interaktif itu sendiri. Dimana informasi ini diperoleh dari berbagai sumber seperti wawancara, buku, ebook, maupun dari berbagai sumber data internet.

a. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan ke berbagai aktifis bidang sampah, seperti pendiri sedekah sampah yaitu Ananto Isworo, pengelola bank sampah migunani yaitu Kak Edwin dan salah satu orangtua siswa Sanggar Anak Alam yaitu Mbak Syera. Proses wawancara dilakukan secara daring bersama Bapak Ananto Isworo dan Mbak Syera dan wawancara secara langsung dengan Kak Edwin.

b. Kuesioner

Melakukan kuesioner kepada anak untuk mengetahui tingkat ketertarikan terhadap buku cerita, gaya visual dan juga *genre*.

c. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dari berbagai sumber seperti, artikel atau literatur yang memuat informasi berkaitan dengan sampah anorganik baik secara dampak maupun pengelolaannya.

3. Alat Pengumpulan Data

Alat untuk mengumpulkan data dari wawancara narasumber alat tulis untuk mencatat hal-hal penting.

4. Perancangan Media

a. Storyline & *Flowchart* cerita

Merancang jalan cerita dan menyisipkan *moral value* didalamnya.

b. Merancang Sketsa

- 1) *Storyboard*
- 2) Karakter
- 3) *Background*
- 4) *User Interface (UI)*
- 5) Animasi

c. Pewarnaan

- 1) *Background*
- 2) Karakter
- 3) *User Interface (UI)*

d. Layout

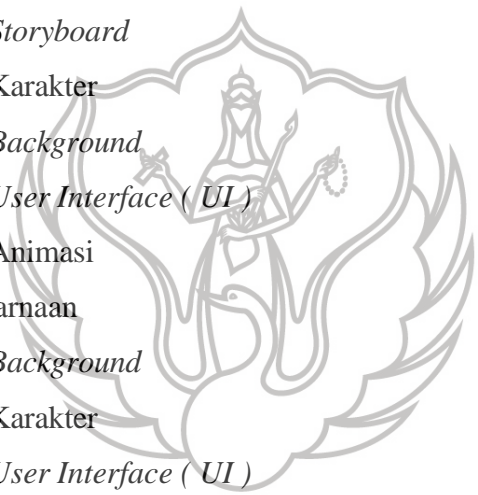
Penyusunan tata letak yang meliputi semua elemen baik itu *background*, karakter, *UI*, dan animasi.

e. Pemrograman

Menambahkan beberapa tambahan fitur interaksi pada setiap aset dengan memberi *script* pemrograman.

f. Testing

Percobaan guna menguji seluruh *bundle* buku cerita interaktif ini oleh perancang untuk memastikan semua sudah sesuai dengan alur serta tidak ada *bug* dan *error*.



H. Metode Analisis Data

Untuk metode analisis data yang digunakan pada perancangan ini adalah menggunakan 5W+1H yang dijabarkan menjadi berikut:

1. *What* (Apa)

Siapa target audiens dari perancangan ini?

Perancangan buku cerita interaktif ini akan mengangkat topik permasalahan soal sampah anorganik baik dampak dan pengelolaannya. Buku ini akan menghasilkan output berupa buku cerita interaktif digital yang akan dikemas lebih menarik dan meningkatkan minat anak serta kepedulian anak terhadap sampah anorganik.

2. *When* (Kapan)

Kapan perancangan ini dilakukan dan diterapkan?

Pengambilan konsep buku cerita interaktif ini akan mulai dilakukan pada Oktober 2022 dan diterapkan dimasa sekarang yang mempunyai tujuan mulia untuk sampah dan lingkungan dimasa depan.

3. *Who* (Siapa)

Siapa target sasaran dalam perancangan buku cerita interaktif ini?

Buku cerita interaktif digital ini ditargetkan untuk kalangan anak-anak usia 5 tahun dengan dampingan orang tua sampai anak usia 11 tahun.

4. *Why* (Mengapa)

Mengapa topik permasalahan ini sangat penting untuk dibahas?

Generasi anak-anak dan generasi muda diharapkan untuk *aware* terhadap lingkungan dimana mereka akan menjadi penerus dimasa depan, juga mempunyai andil dalam sampah dan lingkungan. Sehingga harus diberi pencerahan dimasa sekarang untuk bekal dimasa mendatang.

5. *Where* (Dimana)

Dimana lokasi target audiens?

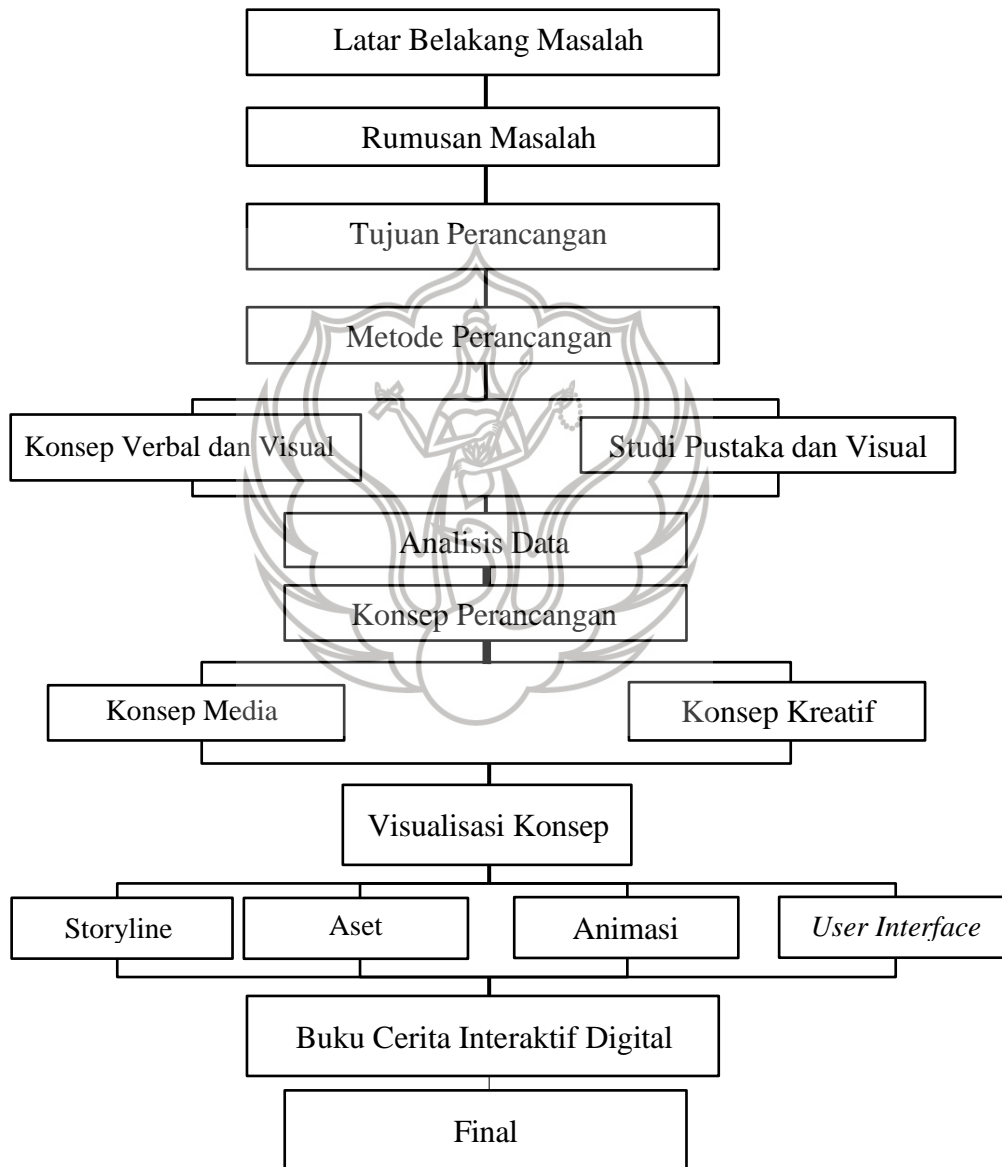
Perancangan ini akan dikhususkan untuk seluruh anak Indonesia dalam upaya memperkenalkan dan memberi edukasi soal sampah terkhusus sampah anorganik.

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana perancangan ini bisa membuat anak membaca buku?

Buku cerita interaktif ini didesain agar anak semakin gemar membaca walaupun bukan dibuku. Tidak hanya alur cerita yang menjadi utama, namun visual dalam buku itu juga harus tidak kalah menarik untuk mata penikmatnya.

I. Skematika Perancangan



Tabel 1.1 Skematika Perancangan