

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berawal dari permasalahan yang terjadi di lingkungan dengan banyaknya sampah yang belum tepat pengelolaannya. Padahal dampak sampah sudah semakin banyak dilihat, terlebih sampah anorganik. Oleh karena itu, perancangan ini merupakan upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah dan menyelamatkan generasi muda dari dampak dan bahaya sampah dimasa yang akan datang.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, *smartphone* sudah menjadi suatu kebutuhan bukan hanya orang dewasa, namun juga anak-anak. Walaupun menurut temuan data, anak-anak belum memiliki *smartphone* namun mereka meminjamnya dari orang tua mereka. Hal ini mengakibatkan anak-anak sudah cukup mahir untuk memainkan dan mengunduh aplikasi terutama *game*. Dengan banyaknya bermain *game*, anak-anak cenderung kurang menyukai untuk membaca buku. Dengan hal tersebut, dibutuhkan inovasi yang menarik dalam perancangan buku agar anak tetap menikmati dalam belajar sambil bermain ini.

Merancang buku cerita interaktif digital “Hiro Sang Pahlawan Sampah” ini membutuhkan beberapa proses. Proses perancangan ini dimulai dari beberapa riset dan pengumpulan data dari beberapa sumber, seperti wawancara dengan Kak Edwin selaku pengelola bank sampah, Bapak Ananto Isworo selaku pendiri gerakan “Sedekah Sampah”, dan Mbak Asyera selaku wali murid. Selain dengan wawancara, data diperoleh dari buku. Setelah semua data terkumpul dilanjutkan dengan tahap kuesioner untuk mendapat acuan soal perancangan ini baik secara *storyline* maupun visualnya.

Buku cerita interaktif digital merupakan media utama dalam perancangan ini yang menceritakan soal pahlawan sampah dimana sang pahlawan yang siap membasmi sampah. Dipilihnya cerita fiksi dengan tema pahlawan dan juga karakter yang digunakan adalah fabel dikarenakan menurut data, anak-anak cenderung lebih menyukai tema tersebut. Begitu juga dengan *style* gambar, kartun masih menjadi favorit anak dengan paduan warna pastel dan cerah. Setelah *storyline* selesai dilanjutkan dengan penggambaran beberapa aset,

background dan karakter yang akan dianimasikan dan diberi perintah dalam bentuk bahasa pemrograman, sebelum bisa dijalankan di laptop atau android. Perancangan buku “ Hiro Sang Pahlawan Sampah ” ini menjangkau target audiens yang luas, dimana tidak ada spesifik kota namun jangkauannya secara nasional. Sedangkan rentang usia anak antara 5-11 tahun dengan dampingan orang tua jikalau dibutuhkan.

Konsep buku cerita interaktif digital ini memiliki kebaruan pada medianya. Dimana buku anak biasanya adalah buku cetak namun perancangan ini menggunakan buku digital yang sudah semakin fleksibel. Selain itu, dengan buku interaktif digital ini ada banyak tombol yang dapat dipencet dan di eksplor. Anak akan senang dengan beberapa interaksi yang ada, seperti bergerak ataupun mengeluarkan suara. Adanya interaksi antara audience ini diharapkan bisa menarik minat anak untuk membaca dan juga pesan moral yang akan tersampaikan dengan mudah. Jadi, bukan hanya membaca dan mengetahui pesan moral, mereka akan dimanjakan dengan beberapa interaksi dengan benda-benda yang ada.

Penulis belajar banyak hal baik dalam proses merancang konsep, eksplor karakter, style gambar, membuat ritme musik, dubbing dan juga mengingat-ingat kembali soal bahasa pemrograman. Semua proses ini sudah menjadi tantangan tersendiri dan harus dinikmati setiap prosesnya. Walaupun membutuhkan waktu yang panjang, proses itu membuahkan hasil yang bisa dinikmati oleh target audiens.

B. Saran

Perancangan buku cerita interaktif digital ini sebagai salah satu sarana agar anak untuk mulai gemar membaca dengan namun dikemas dengan menarik dengan adanya fitur-fitur interaktif yang dapat dimainkan. Dengan ini diharapkan perancangan ini akan menambah manfaat dan menambah pengetahuan serta referensi dalam proses perancangan buku cerita interaktif digital yang akan datang. Penulis juga memberikan saran untuk perancang buku cerita interaktif digital kedepannya agar mencari sumber dan topik yang lebih menarik dan krusial untuk dibahas. Lalu dapat memadukan konsep cerita dengan

konsep visual yang dikemas semakin menarik dan interaktif. Sehingga bisa menarik lebih banyak target audience.



DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Ebook

- Asfandiyar, Andi Yudha. 2007. Cara Pintar Mendongeng, Jakarta: Mizan.
- Binanto, Iwan. 2008. Multimedia Digital - Dasar Teori dan pengembangannya. Yogyakarta : Andy Publisher
- Chotimah, Chusnul. 2020. Pengembangan Ekonomi Kreatif di Kawasan Destinasi Wisata Pesisir Pantai Selatan Tulungagung. Tulungagung: Akademia Pustaka
- Green, T. D., Brown, A., 2002. *Multimedia Project In The Classroom*. USA: Corwin Press, Inc
- Hendratman, Hendi. 2017. *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika Bandung.
- Isworo, Ananto. 2018. Profil GSS Kampung Brajan Menggerakkan Jama'ah Dakwah Jama'ah Melalui Gerakan *Shadaqah* Sampah Berbasis *Eco* Masjid. Yogyakarta: Direktorat Pengelolaan Sampah Direktorat Jenderal Pengelolaan Sampah, Limbah dan Bahan Beracun Berbahaya Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan
- Kartika, Jessica Diana., Wijaya, Rudyant Siswanto. 2015. *Logo: Visual Asset Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Kurniawan, Heru. 2013. Sastra Anak dalam kajian strukturalisme, sosiologi, semiotika, hingga penulisan artikel kreatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Musfiroh, T. (2005). Bercerita untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: UGM Press
- Prof. Dr. Ir. H R. Sudradjat, M.Sc. 2006. Mengelola Sampah Kota. Depok: Penebar Swadaya
- Saefuddin. 2013. Sampah & Penanggulangannya. Bandung: CV Titian Ilmu
- Sanyoto, E. Sadjiman(2010). Nirmana “Elemen-Elemen Seni Rupa dan Desain” Yogyakarta: Jalasutra.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2012. “Struktur Bacaan Anak” dalam Kreatif Menulis Cerita Anak. Bandung: Nuansa.
- Sarumpaet, Riris. K Toha. 2010. Pedoman Penelitian Sastra Anak: Edisi

- Revisi. Yayasan Pustaka Obor Indonesia. Jakarta.
- Siddik, Mohammad. Dasar-dasar Menulis dengan Penerapannya. Januari 2016. Tim Tunggal Mandiri Publishing
- Stanton, Robert. 1965. *An Introduction to Fiction*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Thahir, Andi, E. (2018). Psikologi Perkembangan. Lampung: Aura Publishing.
- Trimansyah, Bambang, S.S (Desember 2020). Panduan Penulisan Buku Cerita Anak
- Usis, Teguh. 2021. Sampah, Amanah, Rupiah. Jakarta: Deputi Bidang Koordinasi Pengelolaan Lingkungan dan Kehutanan, Kementrian Koordinasi Bidang Kemaritiman dan Investasi
- Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya, Jakarta: Rineka.
- Wilhelm, Jeffrey D. 2001. *Impoving Comprehension with Think-Aloud Strategies*. New York : Scholastic Professional Books
- Jurnal**
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L dan Lowrance. (2004). *The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. Early childhood education journal*, 32 (3). Springer Science Business Media, Inc.
- Puryanto, Edi. 2008. Konsumsi Anak dalam Teks Sastra di Sekolah. Makalah - dalam Konferensi Internasional Kesusastraan XIX HISKI
- Raharjo, “Pendidikan Karakter sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia”, dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (Jakarta: Balitbang Kementrian Pendidikan Nasional, Vol. 16 No. 3 Mei 2010).Kanzunnudin, Mohammad. 20 Mei 2015. Cerita Rakyat sebagai Sumber Kearifan Lokal: Seminar Kebudayaan.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2012. “*Programs for Children: The Neglected World*” dalam *Film,Media, and Culture*. Wacana: Jurnal Ilmu Pengetahuan Budaya. Vol. 14, No. 1, April (2012): 1-195: 99-120.

Soedarso, Nick. 2014. Perancangan buku ilustrasi perjalanan mahapatih gajah mada. Volume 5 Nomor 2. Visual Communication Design BINUS University.

Website

Admin 1. (2016, 20 Januari). “6 Komponen-Komponen Multimedia Lengkap”. Diakses 8 April 2023 dari <https://www.markijar.com/2016/01/6-komponen-komponen-multimedia-lengkap.html>

Banksampah.id. (2023). “Bank Sampah Bantul”. Diakses 29 Januari 2023 dari Banksampah.id: <https://banksampah.id/web/bsbantul>

BKD DIY. (2018, 22 November). “Kesehatan Lingkungan”, Diakses 20 November 2022 dari www.bkd.jogjaprovo.go.id: <https://bkd.jogjaprovo.go.id/informasi-publik/artikel/kesehatan-lingkungan>

CNN Indonesia. (2022, 23 Agustus) “Bangga, Indonesia Jadi Negara Terindah di Dunia”. Diakses 1 Desember 2022 dari www.cnnindonesia.com: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20220823102836-269-837925/bangga-indonesia-jadi-negara-terindah-di-dunia>

Indrasakti. Irene. (2021, 30 Juni). “Buku Interaktif Membuat Membaca Buku Menjadi Semakin Seru”, Diakses 1 Desember 2022 dari www.gramedia.com: <https://www.gramedia.com/blog/buku-interaktif-membuat-membaca-buku-menjadi-semakin-seru/>

Mahdi.M Ivan. (2022, 8 Februari). "Indonesia Hasilkan 21,88 Juta Ton Sampah pada 2021". Diakses 2 Desember 2022 dari dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/ragam/detail/indonesia-hasilkan-2188-juta-ton-sampah-pada-2021.>

Razak, Abdul Hamied.(2021, 19 Oktober). “Fantastis! Ini Jumlah Volume Sampah yang Dihasilkan Sleman Setiap Tahunnya”. Diakses 4 Desember 2022. Dari jogjapolitan.harianjogja.com : <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2021/10/19/512/1085984>

Rothamel ,Tom (2022) “*Splashscreen and Presplash*” Diakses 3 November 2022 dari

https://www.renpy.org/doc/html/splashscreen_presplash.html

Rusqiyati, Eka Arifa. (2021, 18 Februari). “DLH Sebut 20 Persen Bank Sampah di Yogyakarta Belum Optimal”. Diakses 4 Desember 2022 dari <https://www.antaraneews.com/berita/2006545/dlh-sebut-20-persen-bank-sampah-di-yogyakarta-belum-optimal>

Spot the Difference. “Perbedaan antara GUI, IDE dan UI” Diakses 2 November 2022 dari <https://id.spot-the-difference.info/difference-between-gui>

Sunartono. (2018, 14 September). “Ini Ternyata Benang Kusut Masalah Sampah di Jogja”. Diakses 4 Desember 2022 dari <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2018/09/14/510/939677/ini-ternyata-benang-kusut-masalah-sampah-di-jogja>

