

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembangunan kesadaran isu mengenai sampah di Kota Yogyakarta ini diperlukan sejak usia muda dengan bertujuan menumbuhkan rasa bertanggung jawab dengan lingkungan sekitar sehingga di masa yang akan datang isu sampah dapat berkurang. Pendekatan isu sampah yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan buku ilustrasi sebagai media edukasi mengenai sampah. Dengan target audiens yang berusia muda, maka diperlukan wawancara langsung terhadap subjek penelitian yang bersangkutan. Data yang terkumpul digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi mengenai gaya visual, alur cerita hingga keperluan teks yang disesuaikan dengan kemampuan audiens dalam membaca.

Dalam perancangan ditawarkan solusi mengenai isu sampah melalui media cetak buku anak dengan gaya visual 3D low poly sebagai salah satu media edukasi anak. Penggunaan 3D Low poly art sebagai ilustrasi yang digunakan menawarkan kebaruan dalam sebuah buku ilustrasi anak. Gaya visual yang sederhana ini mudah untuk diingat, dipahami dan menarik perhatian pembaca. Penyesuaian gaya literasi anak kelas 1-3 SD dilakukan berdasarkan kemampuan baca anak-anak SD kelas 1-3. Dengan kalimat yang singkat, buku ilustrasi anak ini membawakan isu sampah agar dapat dipahami dengan mudah.

B. Saran

Dalam perancangan ini terdapat ruang untuk masuknya saran yang membangun dan menjadi acuan dalam perancangan buku ilustrasi anak dengan gaya 3D lainnya. Saran yang diharapkan dapat membangun dan memperlancar proses perancangannya yaitu

1. Dalam isu perancangan yang serupa diharapkan dapat mendapatkan data yang lebih berpusat pada perancangan.

2. Memperdalam teori mengenai psikologi subjek perancangan ataupun target audiensnya agar hasil dari perancangan lebih sesuai dengan psikologinya.
3. Penggunaan media pendukung diharapkan dapat lebih dieksplorasi untuk memberikan keunikan dari perancangan yang akan dilakukan.
4. Penggunaan gaya desain atau ilustrasi dalam buku ilustrasi anak disarankan untuk menggunakan kebaruan, disarankan bentuk, komposisi ketika anak menggunakan dalam gaya 3D untuk menggunakan tekstur, warna, pencahayaan hingga yang lebih sederhana audiens buku ilustrasi merupakan usia dini



DAFTAR PUSTAKA

Asnawir dan Usman, M. Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Bicknell, Treld Pelkey dan Felicity Trotman. 1988. *How to Write & Illustrate Children's Books and Get Them Published*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books.

Bland, David Farrant. 1958. *A History of Book Illustration*. Cleveland dan New York: The World Publishing Company.

Bronfenbrenner, Urie. 1981. *The Ecology of Human Development*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Ellinger, Richard G. 1980. *Color Structure and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.

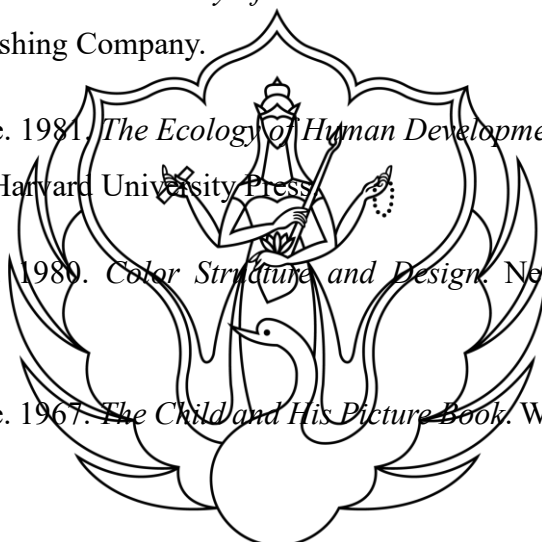
Freeman, G. LaVerne. 1967. *The Child and His Picture Book*. Watkins Glen, New York: Century House.

Hannah, Logasa. 1953. *Handbook for Elementary and Secondary School*. California: F.W. Faxton Company.

Itten, Johannes. 1970. *The Elements of Color: A Treatise on the Color System of Johannes Itten, Based on His Book The Art of Color*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Koblo, Martin. 1963. *World of Color: An Introduction to the Theory and Use of Color in Art*. Toronto dan New York: McGraw-Hill.

Lewis, John Noel Claude. 1984. *The 20th Century Book: Its Illustration and Design*.



Toronto dan New York: Van Nostrand Reinhold.

Piaget, Jean dan Barbel Inhelder. 1966. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

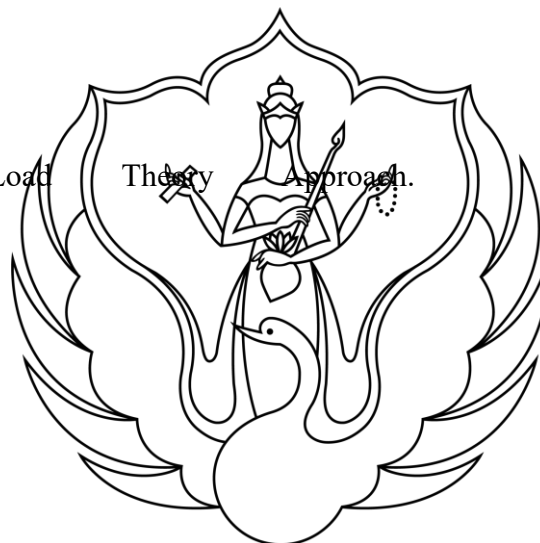
Salisbury, Martin dan Morag Styles. 2012. *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. London: Laurence King Pub.

Sherin, Aaris. 2012. *Design Elements: Color Fundamentals*. Beverly, MA: Rockport Publishers.

Sitepu, B.P., Prof. Dr., M.A. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Weishar, Peter. 2004. *CGI: The Art of the 3D Computer Generated Image*. New York: Harry N. Abrams, Inc., Publishers

Torcasio, S., & Load
Use of
Learning to Read:
Cognitive
Wiley



Sweller, J. 2010. *The Illustrations When A*
Chichester :

<https://doi.org/10.1002/acp.1577>

DAFTAR LAMAN

Chantae. (2014) The Worst Thing About Indonesia: The Trash Problem

<https://chantae.com/worst-thing-indonesia-trash-problem/> Duckworth,

Angela. (2020) Behavior Change

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074959782030384>

8

Ardhi, Satria. (2023) Jogja Darurat Sampah, Ahli UGM: Kenapa Baru Gaduh

<https://ugm.ac.id/id/berita/jogja-darurat-sampah-ahli-ugm-kenapa-baru-gaduh->

Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional

Polydin. (2023) The Artistry of Low Poly: Exploring the World of Low Poly Art

<https://polydin.com/low-poly-art/>

Sekarang?

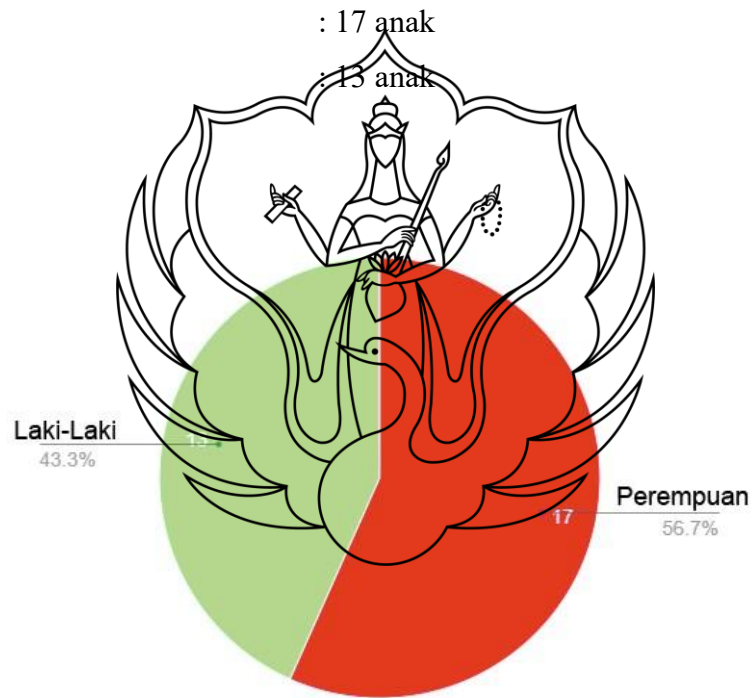
sekarang/

<https://sipsn.kemennlh.go.id/sipsn/>

LAMPIRAN

Survey dan wawancara mengenai pemahaman sampah pada anak SD juga edukasi non-formal yang diterima, dilakukan pada (tanggal) yang bertempat di Sekolah Dasar Minggiran (berapa). Dengan keseluruhan jumlah responden yaitu 30 anak dengan rentang usia 6-9 tahun, diperoleh data sebagai berikut.

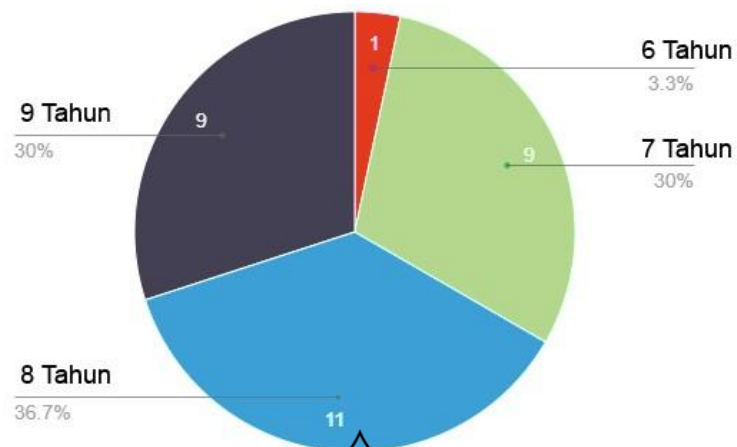
1. Jenis Kelamin



- a. Perempuan
- b. Laki-Laki

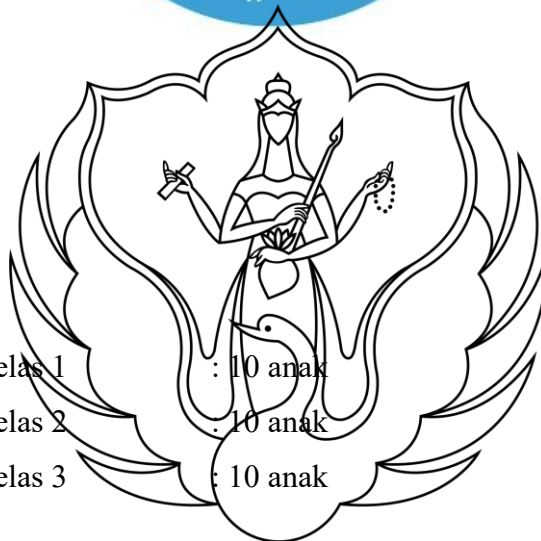
2. Usia

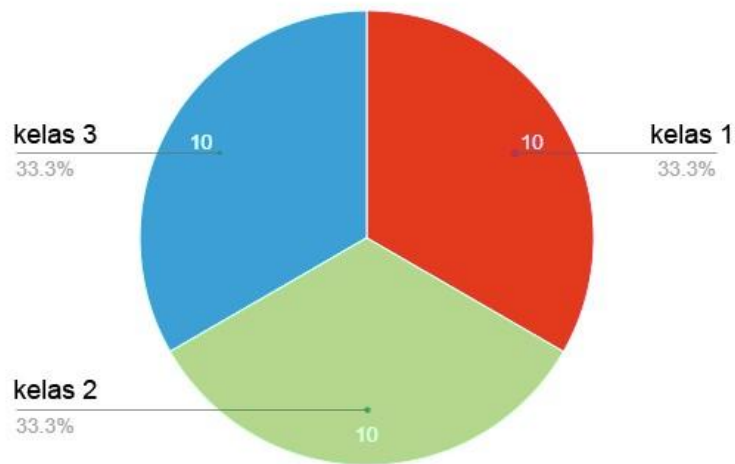
- a. Usia 6 tahun : 1 anak
- b. Usia 7 tahun : 9 anak
- c. Usia 8 tahun : 11 anak
- d. Usia 9 tahun : 9 anak



3. Kelas

- a. Kelas 1 : 10 anak
- b. Kelas 2 : 10 anak
- c. Kelas 3 : 10 anak





4. “Apakah kamu sering membeli makanan ringan atau jajanan?”



Jawaban :

a. Anak kelas 1 rupanya masih dibekali oleh orang tuanya sehingga tidak terlalu banyak yang membeli jajanan sekolah saat jam istirahat b. 17 Anak dari kelas 2 dan 3 sudah dapat membeli jajanan sekolah saat jam istirahat.

Jajanan yang tersebar di dekat SD minggiran berupa gerobak mainan, jajanan makanan ringan dalam porsi lebih kecil, hingga angkringan. Namun pembeli dari angkringan biasanya adalah orang tua yang menunggu jam sekolah selesai dan menjemput anaknya

5. “Apakah kamu mengetahui apa itu sampah?”

Jawaban : 86% anak-anak sebagai subjek data memahami konsep sampah, dan sisanya malu untuk menjawab pertanyaan.

6. “Bagaimana kamu membuang sampah di rumah dan di sekolah?”

Jawaban :

a. Murid kelas 1 sangat antusias memberi jawabannya, 60% dari murid kelas 1 mendemonstrasikan cara mereka membuang ke tempat sampah. 10% dari murid kelas 1 menyimpan sampahnya di tas sekolah dan 30% murid kelas 1 mengaku bahwa orang tuanya yang membuang sampahnya.

b. Murid kelas 2 sudah dapat membuang sampah di tempatnya baik di sekolah, lingkungan bermain maupun di rumah. Namun 20% dari murid kelas 2 mengaku masih sering membuang sampah sembarangan ketika melihat sudah terdapat sampah sebelumnya di area tersebut

c. Murid kelas 3 secara keseluruhan sudah mengerti cara bertanggung jawab dalam membuang sampahnya sendiri



7. “Apakah orang tua atau gurumu mengajarkan disiplin menjaga lingkungan?”

Jawaban :

a. Murid kelas 1 : 100 % diajari oleh guru di sekolahnya

b. Murid kelas 2 : 80% diajari oleh guru dan 20% diajari oleh orang tua

c. Murid kelas 3 : 60 diajari oleh guru 40% diajari oleh orang tua

8. “Menurutmu, apa yang terjadi jika terlalu banyak sampah di lingkunganmu?”

Jawaban :

a. Kelas 1

Murid kelas 1 belum memahami seutuhnya mengenai dampak sampah pada lingkungannya

b. Kelas 2

80% merespon lingkungan menjadi bau dan tidak enak dipandang

c. Kelas 3

Jawaban bervariasi dengan kemiripan lingkungan menjadi kotor, bau, tidak enak dipandang hingga merasa tidak nyaman.

9. Jika dapat memilih sumber pengetahuan atau hiburan, kamu lebih suka



Berikut ini pertanyaan guna mendapatkan data perancangan buku yang disesuaikan dengan ketertarikan anak dalam mengonsumsi buku.

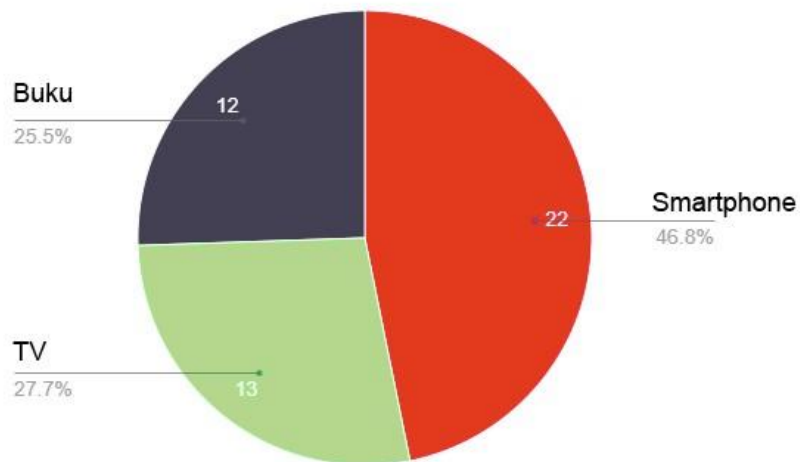
memakai apa?

a. Smartphone

- b. TV
- c. Ipad/Tablet
- d. Buku

Jawaban :

- | | |
|----------------|--------------|
| a. Smartphone | (22 Siswa) |
| b. TV | (13 Siswa) |
| c. Ipad/Tablet | (0 Siswa) |
| d. Buku | (12 Siswa) |



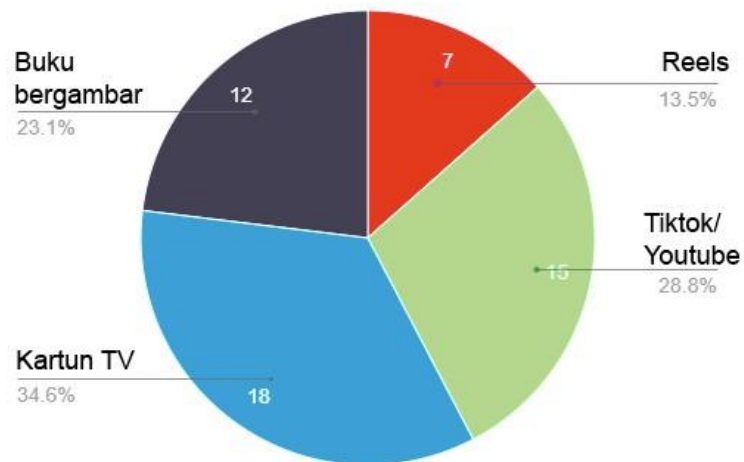
Dari 30 siswa yang diberi pertanyaan, beberapa dengan jawaban ganda.
73% Siswa lebih memilih smartphone sebagai sumber belajar atau hiburan



10. Media seperti apa yang sering digunakan di rumah?

- a. Reels/Video Instagram
- b. Tiktok/Youtube
- c. Series kartun TV
- d. Buku bergambar/Illustrasi/Interaktif Jawaban :

- | | | |
|----|-------------------------------------|--------------|
| a. | Reels / Video Instagram | (7 Siswa) |
| b. | Tiktok / Youtube | (15 Siswa) |
| c. | Series Kartun TV | (18 Siswa) |
| d. | Buku bergambar / Ilustrasi / Cerita | (12 Siswa) |



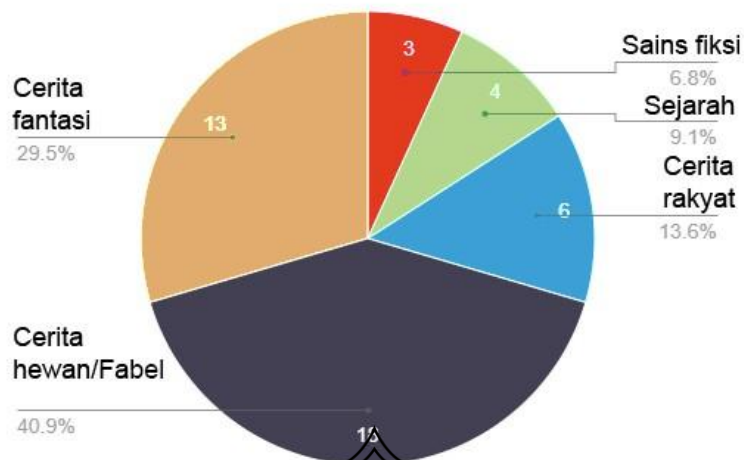
Dari 30 siswa yang diberi pertanyaan, beberapa memiliki jawaban ganda. Ada 3 siswa yang menjawab *mobile game* diluar opsi jawaban yang diberikan. 60% Siswa memilih series kartun kesukaannya sebagai sumber belajar non formal dan hiburan.

11. Cerita seperti apa yang kamu suka?

- a. Sains fiksi
- b. Fiksi sejarah
- c. Cerita rakyat
- d. Cerita hewan / fabel
- e. Fantasi Jawaban :

- a. Sains Fiksi (3 Siswa)
- b. Sejarah (4 Siswa)
- c. Cerita rakyat (6 Siswa)

- d. Cerita Hewan / Fabel (18 Siswa)
- e. Cerita Fantasi (13 Siswa)



Dari 30 siswa yang diberi pertanyaan, beberapa memiliki jawaban ganda. Ada 8 anak memberikan jawaban cerita keseharian, petualangan dan komedi sebagai jawabannya. 60% Siswa lebih menyukai cerita hewan atau fabel.

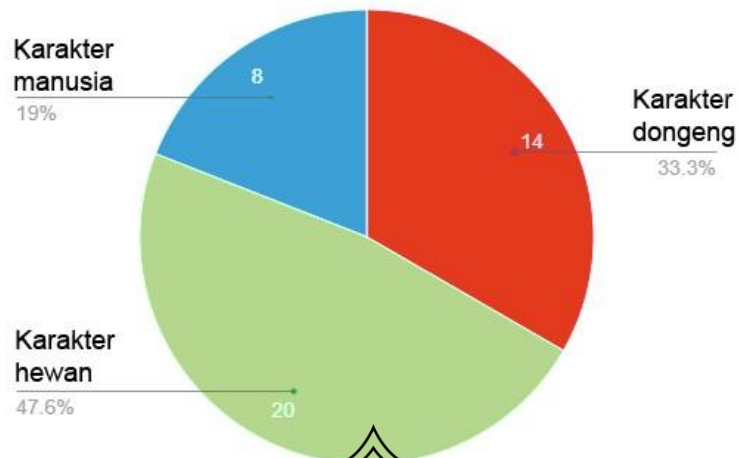
12. Karakter apa yang kamu suka?

- a. Karakter dongeng (peri, putri, pangeran, makhluk mitos lainnya)
- b. Karakter Hewan (Fabel)
- c. Karakter manusia biasa Jawaban :

- a. Karakter Dongeng (14 Siswa)
- b. Karakter Hewan (20 Siswa)

c. Karakter manusia

(8 Siswa)



Dari 30 siswa yang diberi pertanyaan, beberapa memiliki jawaban ganda. 66% Siswa lebih menyukai cerita hewan atau fabel sebagai karakter utamanya.

13. Apakah kamu sering membaca atau menonton sebuah cerita dengan konflik atau monster di dalamnya?

- a. Iya
- b. Tidak

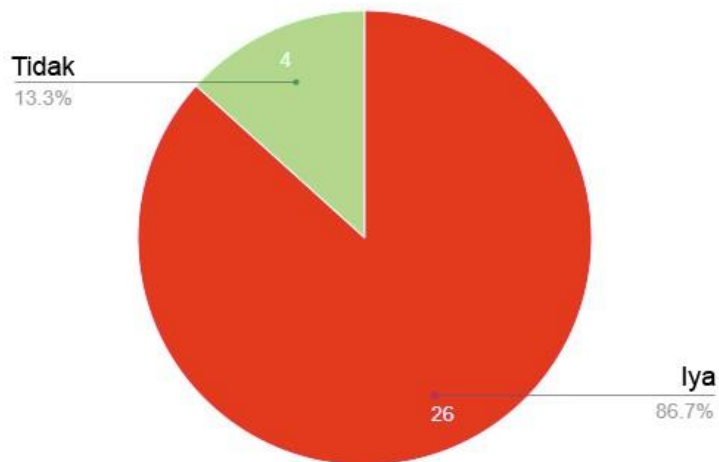
Jawaban :

- a. Iya

(26
Siswa)

- b. Tidak

(4 Siswa)



Dari 30 siswa yang diberi pertanyaan, 86,6% menonton atau membaca sebuah cerita dengan karakter monster, ada yang mendeskripsikan monster yang dimaksud adalah karakter antagonis ada yang mengatakan makhluk buruk rupa.

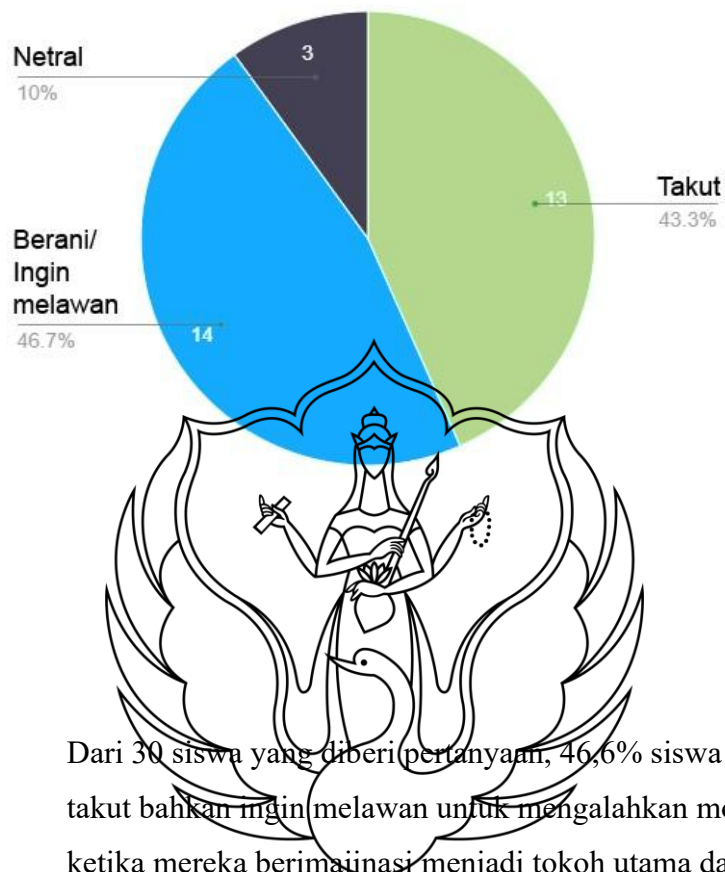
14. Jika iya adanya monster dalam cerita tersebut, apa yang kamu rasakan?

- a. Marah
- b. Takut
- c. Ingin melawan
- d. Netral

Jawaban :

- | | |
|----------|--------------|
| a. Marah | (0 Siswa) |
| b. Takut | (13 Siswa) |

- c. Berani dan ingin melawan Siswa) (14
- d. Netral (3 Siswa)

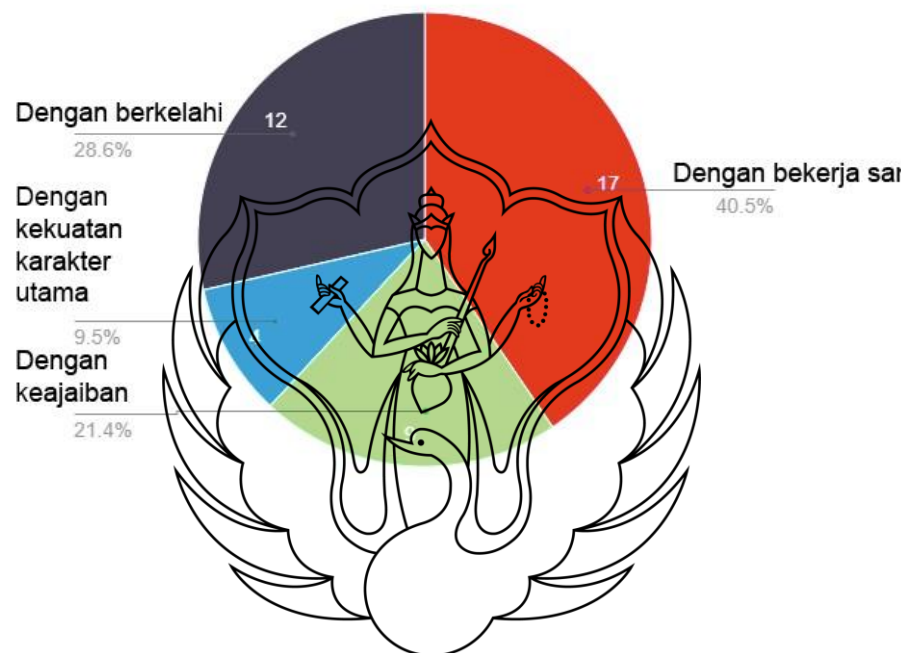


Dari 30 siswa yang diberi pertanyaan, 46,6% siswa merasa tidak takut bahkan ingin melawan untuk mengalahkan monster tersebut ketika mereka berimajinasi menjadi tokoh utama dalam cerita tersebut.

15. Bagaimana kamu ingin seorang karakter utama untu menyelesaikan solusi atau menghadapi monster dalam cerita?
- a. Bekerja sama dengan teman-teman
 - b. Dengan keajaiban
 - c. Dengan kekuatan karakter utama
 - d. Dengan berkelahi

Jawaban :

- | | |
|------------------------------------|--------------|
| a. Bekerja sama dengan teman-teman | (17 Siswa) |
| b. Dengan keajaiban | (9 Siswa) |
| c. Dengan kekuatan karakter utama | (4 Siswa) |
| d. Dengan berkelahi | (12 Siswa) |

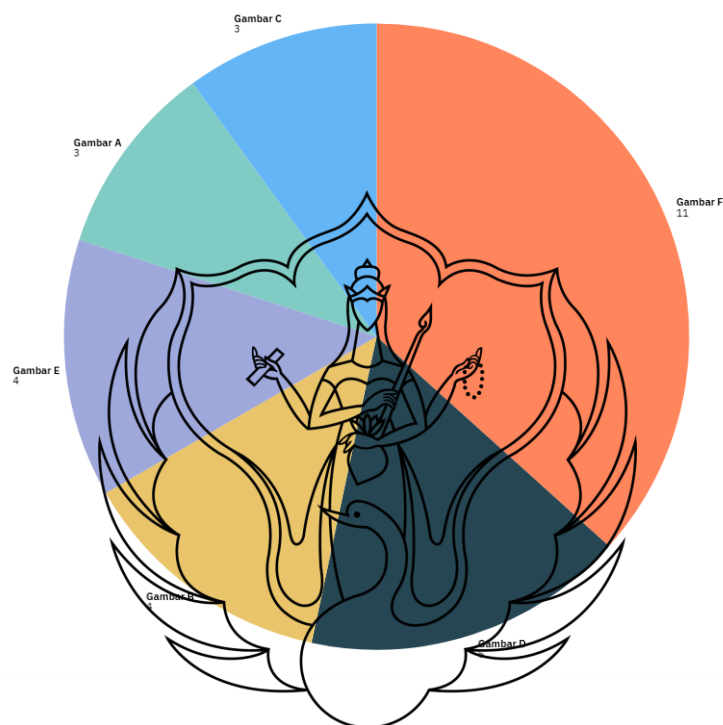


Dari 30 siswa yang diberi pertanyaan, beberapa memiliki jawaban ganda. 56,6% siswa cenderung ingin melihat sebuah karakter cerita menyelesaikan sebuah konflik atau bekerja sama dalam mengalahkan monster bersama teman-temannya. Namun 6 anak memilih untuk tidak melawan atau memilih dengan cara mengusir monster saja.

1.1 Berikut adalah pertanyaan memilih gambar karakter dengan teknik low-poly untuk mengetahui karakter seperti apa yang disenangi siswa

No	Gambar	Siswa kelas 1	Siswa kelas 2	Siswa kelas 3	Total
A		1	0	2	3
B		1	0	3	4
C	 		1	0	3
D		0	4	1	5

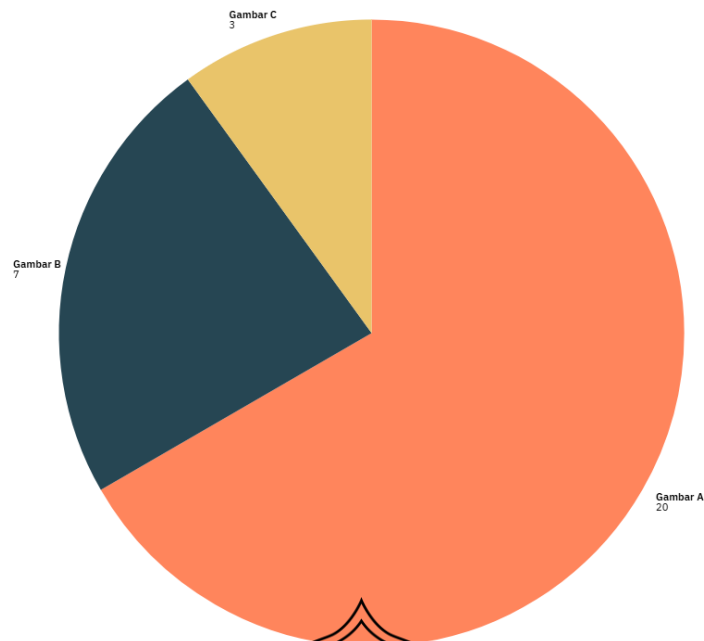
E		2	1	1	4
F		4	4	3	11



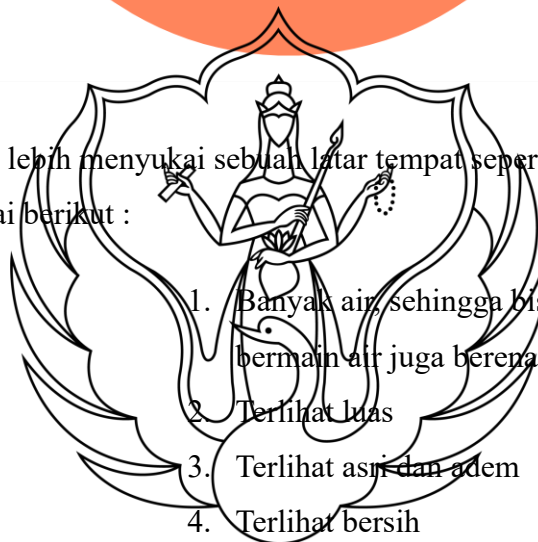
Siswa SD Minggiran kelas 1 hingga kelas 3 cenderung menyukai karakter Pororo dengan alasan pocoyo merupakan karakter familiar di televisi atau youtube.

1.2 Berikut adalah pertanyaan memilih gambar desain enviroentment dengan teknik lowpoly untuk mengetahui latar tempat seperti apa yang disenangi siswa

No	Gambar	Siswa Kelas 1	Siswa Kelas 2	Siswa Kelas 3	Total
A		6	6	8	20
B		4	3	0	7
C	 		1	2	3



Siswa SD Minggiran lebih menyukai sebuah latar tempat seperti di gambar nomer 1 dengan alasan sebagai berikut :



Berikut ini data yang dihasilkan dari observasi lingkungan penelitian baik dari perilaku siswa dan juga fasilitas yang disediakan untuk siswa dalam belajar.

1. Saat mewawancara anak kelas 1, guru kelas memberikan pertanyaannya dalam waktu bersamaan sehingga penghitungan data dilakukan dengan cara menghitung jawaban yang lebih dominan. Guru kelas 1 mengatakan bahwa anak kelas 1 belum mengerti cara wawancara berjalan
2. Literasi anak kelas 1 tergolong sangat rendah karena saat jam membaca buku, terlihat hanya 4 anak diantara 20 anak yang membaca, sisanya hanya membalik-balik halaman dan mencoba meneja setiap kata yang ada.

3. Buku yang tersedia di rak buku pada anak kelas 1 pun bukanlah buku anak yang sesuai dengan kelasnya.
4. Siswa cenderung menunjukan rasa tertarik membaca buku ketika guru memuji siswa lain yang membaca, sehingga rasa ketertarikan dalam membaca buku muncul dengan harapan mendapatkan pujian dari orang dewasa.



A. Lembar Konsultasi Pembimbingan Tugas Akhir



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
 Laman: www.isri.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Nama : Titis Pangsaning Nabati
 NIM : 1314550024
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Semester : XII Tahun Akademik :
 Judul TA : Perancangan Buku Ilustrasi Anak 3D Low Poly Art Sebagai Media Edukasi Sampul
 Ditempuh ke : I / II / III Semester * (lingkari salah satu)
 Pembimbing I : Anadi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
 Pembimbing II : Aditya Utama, S.Sn., M.Sn.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
28 Februari	Lab 1			
7 Mei	Lab 1			
21 Mei	Lab 3 Fokus Perancangan			
7 Juni	Lab 4 Revisi ke 2			
10 April September	Mengurangi teks buku anak mengganti adegan karena kurang menarik			



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
Laman: www.fsr.isi.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
9 Januari 2015	bag 4 perluasan di lengkapi			
22 April 2015	memasukan sketsa dan silang progres			
22 Mei 2015	Membuatkan kertas dan poster + foto di bagian			
27 Mei 2015	Produksi karya			

Ketua Program Studi
DKV FSR ISI Yogyakarta

Fransisca Sherly Taju, S.Sn.M.Sn
NIP 19900215019032018



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
Laman: www.fsr.isi.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Nama : Jelis Pungoning Nostik
NIM : 1812550024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Semester : XII Tahun Akademik :
Judul TA : Perancangan Buku Ilustrasi Anak 3D Vektorial Art Sebagai Media Edukasi Sastra
Ditempuh ke : I / II / III Semester * (lingkari salah satu)
Pembimbing I : Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing II : Aditya Utama, S.Sn., M.Sn.

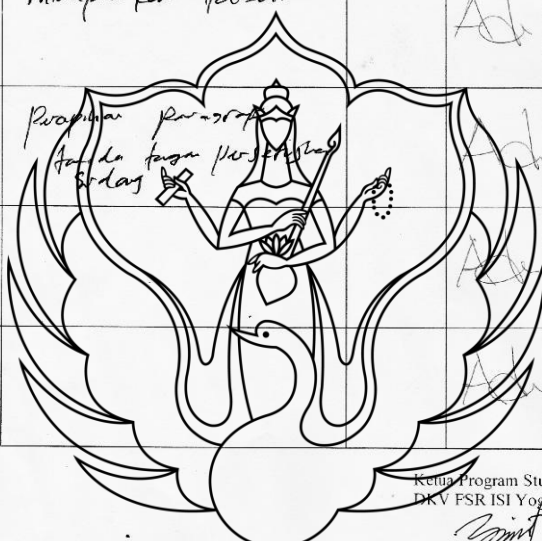
Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
16 Februari 2019	Bab 1 Latar belakang			
29 Februari 2019	Bab 1 Latar belakang			
8 Maret 2019	Bab 1 & bab 2			
7 Juni 2019	Bab 2 & bab 3 Pendahuluan			
10 April 2019	Revisi penulisan Sub bab Format skripsi: cover, bab ilustrasi, font, sinopsis			



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI RUPA
 Jalan Parangtritis Km. 6.5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
7 Januari 2025	bab 4. penciptaan		Adh	
22 April 2025	pengantar, perbaikan dan bab 1-4		Adh	
22 Mei 2025	Menyusun dan telah		Adh	
27 Mei 2025	Penyusunan paragraf tanda tangan perbandingan sudah		Adh	
			Adh	
			Adh	



Ketua Program Studi
 DKV FSR ISI Yogyakarta

Fransisca Sherly Taju

Fransisca Sherly Taju, S.Sn.M.Sn
 NIP 19900215019032018

B. Surat Persetujuan Dosen Pembimbing Untuk Mengikuti Ujian Tugas Akhir

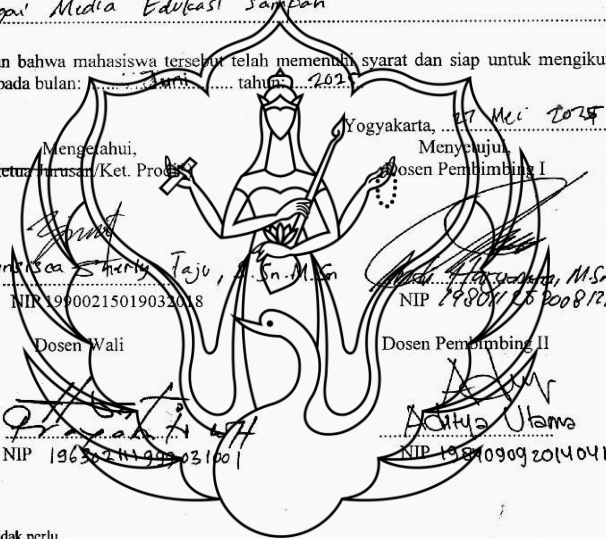

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
Jalan Parangtritis km 6,5, Telepon (0274) 381590, Yogyakarta 55001
Laman www.fsr.isi.ac.id

TA.03

**SURAT PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING
UNTUK MENGIKUTI UJIAN TUGAS AKHIR**
Semester ~~Gasal~~/Genap*) Tahun Akademik 2024 / 2025

Nama : Titis Penganing Nastiti
Nomor Mahasiswa : 1812550024
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Pengkajian + Penciptaan*)
Purancagan Batu Ilustrasi Anak 3D Low Poly Art
Sebagai Media Edukasi Sampah

Diberitahukan bahwa mahasiswa tersebut telah memenuhi syarat dan siap untuk mengikuti ujian tugas akhir, pada bulan: tahun: 2024



Mengerahui,
Ketua Jurusan/Ket. Prodi
Frankisca Sherry Taju, S.Sn.M.Sn
NIP 19900215019033018
Dosen Wali
Pratiwi H
NIP 1965111900031001

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I
.....
NIP 19801115008121003
Dosen Pembimbing II
.....
NIP 198109092014041001

Yogyakarta, 27 Mei 2025

*) coret yang tidak perlu