

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK 3D
LOW POLY ART SEBAGAI MEDIA EDUKASI
SAMPAH**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK 3D LOW POLY ART SEBAGAI MEDIA EDUKASI SAMPAH

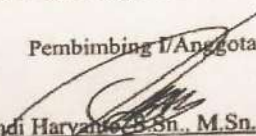


Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

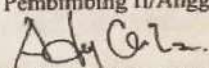
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK 3D LOW POLY ART SEBAGAI MEDIA EDUKASI SAMPAH diajukan oleh Titis Rengganing Nastiti, Nim 1812550024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN. 19801125 200812 1 003 / 0025118007

Pembimbing II/Anggota


Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

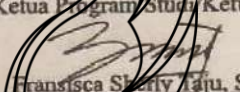
NIP/NIDN. 19840909 201404 1 001 / 0009098410

Cognate/Anggota


P. Geger Bangsa, S.Sn., M.Sn.

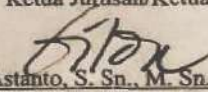
NIP/NIDN. 19700126 200801 1 017 / 0006017002

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Fransisca Sherry Fau, S.Sn., M.Sn.

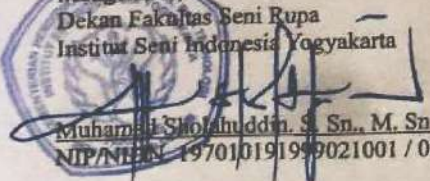
NIP/NIDN. 19900215 201903 2 016 / 00150290006

Ketua Jurusan/Ketua


Setya Budi Astanto, S. Sn., M. Sn.

NIP/NIDN. 197301292005011001 / 0029017304


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S. Sn., M. Sn.

NIP/NIDN. 19701019199021001 / 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Titis Rengganing Nastiti
Nim : 1812550024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK 3D LOW POLY ART SEBAGAI MEDIA EDUKASI SAMPAH**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Dengan pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 13 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,

Titis Rengganing Nastiti

NIM 1812550024



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titis Rengganing Nastiti

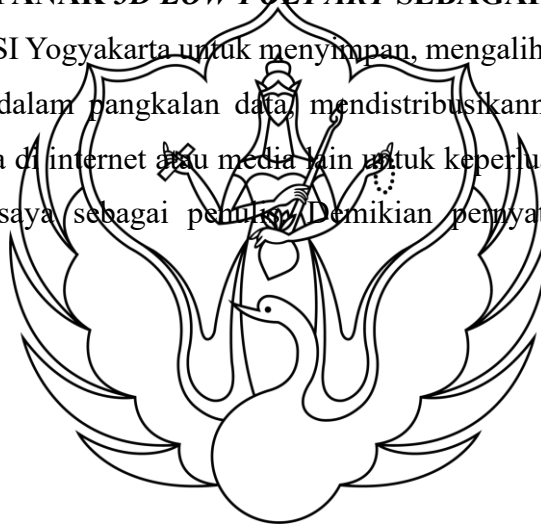
NIM : 1812550024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK 3D LOW POLY ART SEBAGAI MEDIA EDUKASI SAMPAH**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkannya ke dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarbenarnya.



Yogyakarta, 13 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,

Titis Rengganing Nastiti

NIM 1812550024

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkah dan karunia yang diberikan penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Perancangan Buku Ilustrasi Anak *3D Low Poly Art* Sebagai Media Edukasi Sampah dengan lancar.

Laporan ini akan membahas mengenai media edukasi dengan topik isu sampah untuk Anak Sekolah Dasar kelas 1 hingga 3. Dasar dari pengangkatan topik ini untuk memberikan media edukasi literasi untuk anak-anak sekolah dasar untuk memberikan kesadaran mengenai sampah dengan kebutuhan media edukasi yang telah disesuaikan. Perancangan ini diharapkan memberikan inspirasi dan pengetahuan bagi pembaca.

Segala kekurangan Tugas Akhir ini memberikan ruang sehingga laporan Semoga laporan ini bagi kita semua.



dalam perancangan diharapkan dapat untuk kritik dan saran ini dapat diperbaiki. memberikan manfaat

Yogyakarta, 13 Juni
2025

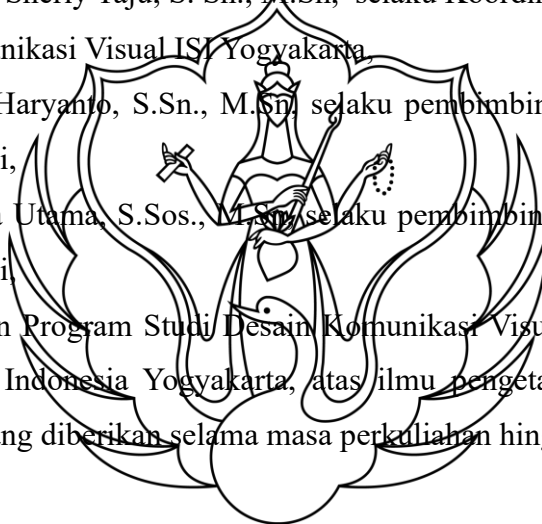
Penulis,

Titis Rengganing Nastiti

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses perancangan ini, penulis tentunya sadar akan doa, dukungan dan juga bantuan dari banyak pihak yang telah berkontribusi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasihnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta,
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta,
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M.Sn, selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta,
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn, selaku pembimbing I dalam perancangan tugas akhir ini,
6. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn, selaku pembimbing II dalam perancangan tugas akhir ini,
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengetahuan, pengalaman dan bimbingan yang diberikan selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir ini,
8. Kepada Sekolah Dasar Minggiran telah mengizinkan untuk pelaksanaan survey dan wawancara
9. Ibu Melisa sebagai Guru dari Kelas 1 SD Minggiran
10. Kepada narasumber dan target audiens perancangan ini yang sudah memberikan waktu berharganya untuk memberikan informasi yang dibutuhkan terkait perancangan Tugas Akhir ini.
11. Kepada Ibu dan Bapak saya yang telah membesarkan saya hingga dapat meninjau pendidikan hingga saat ini



12. Kepada teman-teman angkatan Prau Layar yang selalu mengingatkan dan mendukung semua teman-teman hingga dapat menyelesaikan masa perkuliahannya
13. Kepada teman terdekat saya Vicha, Izha, Elektra dan Obi untuk selalu mengangkat moral saya dan mendorong saya untuk terus mengerjakan perancangan ini.
14. Kepada seluruh pihak-pihak berkontribusi yang belum dapat saya sebutkan satu persatu



ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK *3D LOW POLY ART* SEBAGAI MEDIA EDUKASI SAMPAH

Oleh: Titis Rengganing Nastiti

NIM: 1812550024

Isu sampah yang semakin mengkhawatirkan lingkungan hidup membutuhkan penanganan yang terus diperbarui, baik untuk mengurangi dampak negatifnya maupun untuk menyelesaikan permasalahan secara menyeluruh. Jumlah produksi sampah harian yang tidak kunjung berkurang berpotensi merugikan lingkungan di masa mendatang, terutama karena rendahnya kesadaran akan tanggung jawab terhadap sampah pribadi dan kurangnya pemahaman dalam pengelolaannya. Meskipun informasi dan imbauan telah banyak disampaikan, implementasi praktik pengelolaan sampah masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan generasi muda sejak dini agar memiliki kesadaran yang kuat akan pentingnya menjaga lingkungan. Kelompok usia anak Sekolah Dasar kelas 1–3 dipilih sebagai sasaran edukasi karena pada usia ini pembentukan kebiasaan positif lebih mudah dilakukan. Perancangan buku ilustrasi dengan pendekatan visual *3D Low Poly* digunakan sebagai media edukatif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik literasi anak-anak. Dengan metode analisis dan pengumpulan data kualitatif, perancangan ini diharapkan dapat membantu anak-anak memahami pentingnya menjaga kebersihan lingkungan melalui cara yang menyenangkan dan komunikatif.

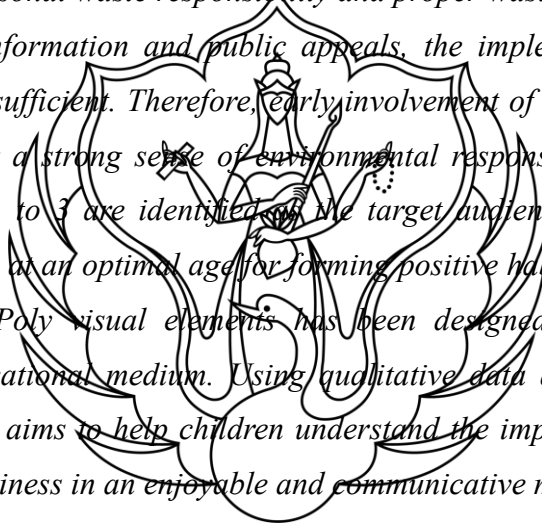
Kata Kunci : Sampah, Buku [HIGHLIGHT:ilustrasi], 3D, Low Poly Art, Anak-anak, Sekolah Dasar

ABSTRACT

DESIGNING CHILDREN'S ILLUSTRATION BOOKS IN 3D LOW POLY ART AS A MEDIA FOR WASTE EDUCATION

Oleh: Titis Rengganing Nastiti

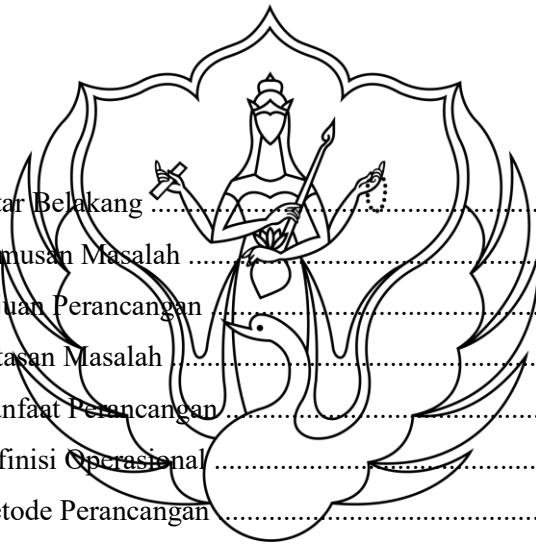
The increasingly concerning issue of waste and its impact on the environment requires continuous improvements in handling efforts, both to reduce its negative effects and to address the problem comprehensively. The unrelenting growth of daily waste production poses a future threat to the environment, largely due to a lack of awareness and understanding of personal waste responsibility and proper waste management. Despite the abundance of information and public appeals, the implementation of practical solutions remains insufficient. Therefore, early involvement of the younger generation is essential to foster a strong sense of environmental responsibility. Primary school students in grades 1 to 3 are identified as the target audience for this educational initiative, as they are at an optimal age for forming positive habits. An illustrated book featuring 3D Low Poly visual elements has been designed as an engaging and ageappropriate educational medium. Using qualitative data analysis and collection methods, this design aims to help children understand the importance of maintaining environmental cleanliness in an enjoyable and communicative manner.



Keywords : Waste, Illustrated Book, 3D, Low Poly Art, Children, Primary School

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1



A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Masalah	4
E. Manfaat Perancangan	5
F. Definisi Operasional	6
G. Metode Perancangan	8
H. Metode Analisis Data	10
I. Skematika Perancangan	11

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA 12

A. Studi Eksisting	12
B. Landasan Teori	13
C. Identifikasi Data	18
D. Upaya Pemecahan Masalah Sampah Sebelumnya	22
E. Analisis Data	24
F. Kesimpulan	26
G. Usulan Pemecahan Sampah	27

BAB III KONSEP

PERANCANGAN..... 29

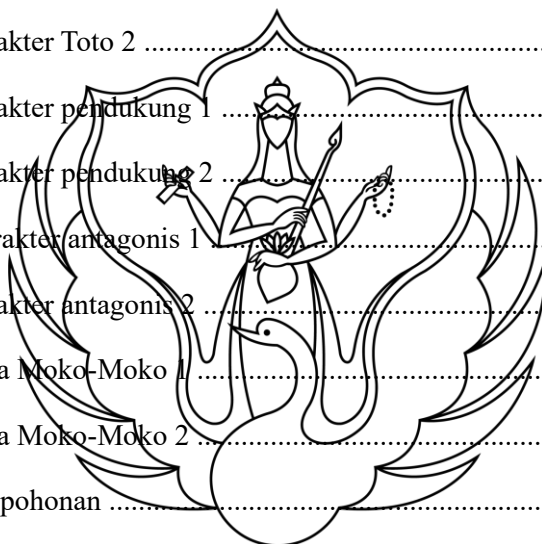
A. Konsep Kreatif	29
1. Tujuan Kreatif	29
2. Tujuan media	29
B. Program Kreatif.....	33
1. Judul Buku	33
2. Sinopsis	34
3. Storyline	34
4. Deskripsi Karakter	35
5. <i>Layout</i>	36
6. <i>Tone</i> Warna	38
7. <i>Font</i>	39
8. Sampul Depan dan Belakang	41

BAB IV	PROSES DESAIN	42
	A. Desain Karakter dan Desain Latar	42
	B. <i>Layout</i> Buku	49
	C. <i>Typeface</i>	51
	D. Storyboard	51
	E. Sampul Depan dan Sampul Belakang	60
	F. Final Desain	62
	G. Media Pendukung	72
BAB V	PENUTUP	76
	A. Kesimpulan	76
	B. Saran	76
	DAFTAR PUSTAKA	78
	DAFTAR LAMAN	79
	LAMPIRAN	80

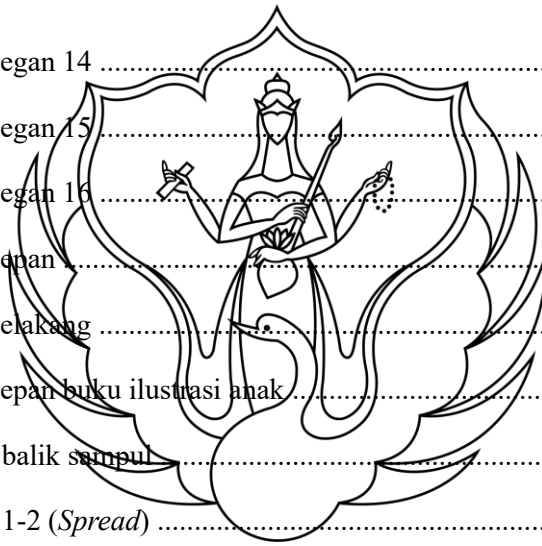
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Usaha daur ulang limbah	23
Gambar 3.1 <i>Color palette</i> perancangan	38
Gambar 3.2 Referensi <i>font</i> 1	39
Gambar 3.3 Referensi <i>font</i> 2	40
Gambar 3.4 <i>Font</i> perancangan	40
Gambar 4.1 <i>Wireframe</i> model karakter	42
Gambar 4.2 Model karakter Toto 1	42

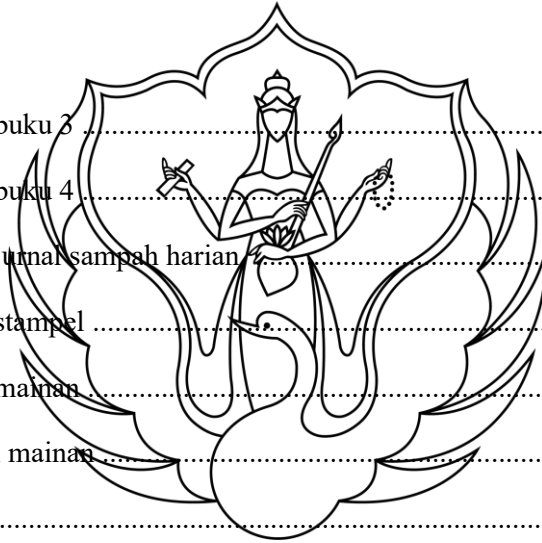
Gambar 4.3 Model karakter Toto 2	43
Gambar 4.4 Model karakter pendukung 1	44
Gambar 4.5 Model karakter pendukung 2	44
Gambar 4.6 Model Karakter antagonis 1	45
Gambar 4.7 Model karakter antagonis 2	45
Gambar 4.8 Model desa Moko-Moko 1	46
Gambar 4.9 Model desa Moko-Moko 2	46
Gambar 4.10 Model pepohonan	47
Gambar 4.11 Model semak-semak	47
Gambar 4.12 Model bunga	48
Gambar 4.13 Model rerumputan.....	48
Gambar 4.14 Model rumah jamur 1	49
Gambar 4.15 Model rumah jamur 2	49
Gambar 4.16 <i>Typeface</i> judul	51
Gambar 4.17 Sketsa <i>cover</i>	51
Gambar 4.18 Sketsa adegan 1	52
Gambar 4.19 Sketsa adegan 2	52
Gambar 4.20 Sketsa adegan 3	53
Gambar 4.21 Sketsa adegan 4	53
Gambar 4.22 Sketsa adegan 5	54
Gambar 4.23 Sketsa adegan 6	54
Gambar 4.24 Sketsa adegan 7	55
Gambar 4.25 Sketsa adegan 8	55
Gambar 4.26 Sketsa adegan 9	56
Gambar 4.27 Sketsa adegan 10	56
Gambar 4.28 Sketsa adegan 11	57
Gambar 4.29 Sketsa adegan 12	57
Gambar 4.30 Sketsa adegan 13	58



Gambar 4.31 Sketsa adegan 14	58
Gambar 4.32 Sketsa adegan 15	59
Gambar 4.33 Sketsa adegan 16	59
Gambar 4.34 Sampul depan	60
Gambar 4.35 Sampul belakang	61
Gambar 4.36 Sampul depan buku ilustrasi anak	62
Gambar 4.37 Halaman balik sampul	62
Gambar 4.38 Halaman 1-2 (<i>Spread</i>)	63
Gambar 4.39 Halaman 3-4 (<i>Spread</i>)	63
Gambar 4.40 Halaman 5-6 (<i>Spread</i>)	63
Gambar 4.41 Halaman 8-10 (<i>Spread</i>)	64
Gambar 4.42 Halaman 11-12 (<i>Spread</i>)	64
Gambar 4.43 Halaman 13-14 (<i>Spread</i>)	64
Gambar 4.44 Halaman 15-16 (<i>Spread</i>)	65
Gambar 4.45 Halaman 17-18 (<i>Spread</i>)	65
Gambar 4.46 Halaman 19-20 (<i>Spread</i>)	65
Gambar 4.47 Halaman 21-22 (<i>Spread</i>)	66
Gambar 4.48 Halaman 23-24 (<i>Spread</i>)	66
Gambar 4.49 Halaman 25-26 (<i>Spread</i>)	66
Gambar 4.50 Halaman 27-28 (<i>Spread</i>)	67
Gambar 4.51 Halaman 29-30 (<i>Spread</i>)	67
Gambar 4.52 Halaman 31-32 (<i>Spread</i>)	67
Gambar 4.53 Halaman 33-34 (<i>Spread</i>)	68
Gambar 4.54 Halaman 35-36 (<i>Spread</i>)	68
Gambar 4.55 Halaman penutup	68
Gambar 4.56 Sampul belakang buku ilustrasi anak	69
Gambar 4.57 Mockup buku 1	70
Gambar 4.58 Mockup buku 2	70



Gambar 4.59 Mockup buku 3	71
Gambar 4.60 Mockup buku 4	71
Gambar 4.61 Mockup jurnal sampah harian	72
Gambar 4.62 Mockup stempel	72
Gambar 4.63 Mockup mainan	73
Gambar 4.64 Referensi mainan	73
Gambar 4.65 Poster	74

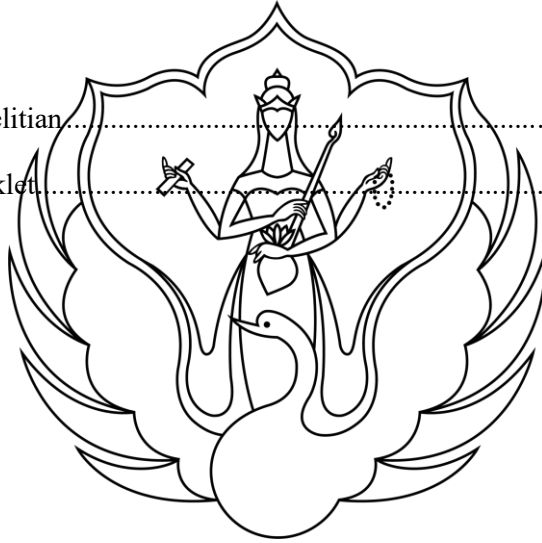


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Studi eksisting	13
Tabel 4.1 Storyboard	60

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Skema Penelitian.....	11
Grafik 4.1 <i>Layout</i> booklet.....	50



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era modern ini perasaan resah akan lingkungan yang menjadi tak layak untuk dihuni terus meningkat seiring dengan penimbunan sampah terjadi di setiap sudut kota-kota besar di Indonesia. Pentingnya dalam mengambil tindakan untuk isu penimbunan sampah dapat dilihat dari data terakhir yang tercatat oleh SIPSN (Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional) ada sebanyak 17.346.399,32 ton sampah pada tahun 2023, di mana penyumbang terbesar berasal dari sektor rumah tangga. Kota Yogyakarta merasakan akibat penimbunan sampah, terjadinya penutupan TPS dan TPA karena jumlah sampah yang melebihi kapasitas dayaampung. Hal ini disebabkan oleh minimnya perilaku pengolahan sampah, TPA yang seharusnya menjadi tempat pembuangan akhir yaitu residu sampah yang terkelola kini menjadi tempat pembuangan sampah warga yang belum terolah. Dengan data sampah Yogyakarta menurut Bappeda Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 2023 sebesar 1.231,55 ton/hari dengan komposisi sampah menurut Kementerian Lingkungan Hidup adalah makanan sebesar 56,13% dan Plastik sebesar 23,84% yang dihasilkan oleh rumah tangga (Ristiyono, 2023).

Berbagai cara dan solusi telah dilakukan dalam mengurangi isu penumpukan sampah yang terjadi, baik dari pemerintah, organisasi lingkungan hingga komunitas. Namun dampak yang dirasakan tidak terlalu signifikan terlepas dari penyuluhan, himbauan bahkan peraturan yang telah dirancang dalam Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah. Penyebab lainnya merupakan kebiasaan masyarakat dalam membuang sampah sembarangan yang sudah terbentuk sejak lama dan sulit untuk dihilangkan. Habit atau kebiasaan ini terbentuk karena budayanya tidak lagi terfokuskan terhadap lingkungan dengan sebagai mana mestinya. Penjelasan populernya adalah generasi tua membuang segala sesuatu ke tanah dikarenakan kemasan makanan

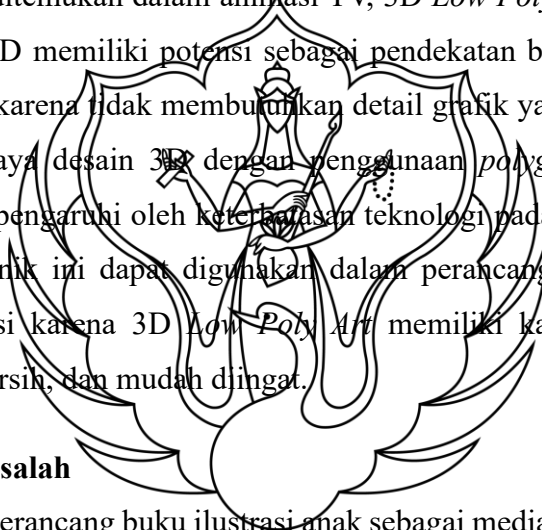
pada saat itu umumnya menggunakan daun pisang yang dapat terurai sendirinya sehingga perilaku tersebut menjadi kebiasaan dan terbawa hingga saat ini yang kemasan sudah mulai beralih pada plastik, kertas dan material lainnya. (Chantae, 2014).

Orang dewasa yang sudah memiliki kebiasaan dalam membuang sampah sembarangan akan sulit untuk membuang kebiasaan lamanya dengan kebiasaan baru dalam bertanggung jawab pada sampahnya sendiri. Perilaku kebiasaan tersebut juga dijelaskan dengan kecenderungan untuk lebih memperdulikan pengalaman atau situasi seseorang pada saat ini dibandingkan dengan situasi apa yang mungkin terjadi pada seseorang di masa depan (Ainslie dan Laibson, 2001) yang dapat digambarkan situasi seseorang akan merasa terbebaskan dalam membutuhkan usaha dan waktu yang lebih dalam mengelola sampahnya dibandingkan dapat membuangnya secara langsung dan asal. Mengubah suatu kebiasaan tidaklah mudah, namun suatu kebiasaan dapat dibentuk menurut teori dari Bronfenbrenner (1994) dimana kebiasaan dan tingkah laku seseorang dapat dibentuk dari struktur hubungan/sistem mikro, yaitu keluarga, sekolah, lingkungan sekitar, atau tempat penitipan anak. Pengaruh perilaku orang tua terhadap anak menjadi salah satu pengaruh dua arah yang paling kuat dalam pembentukan perilaku. Kebiasaan baik dalam bertanggung jawab terhadap sampah akan lebih efektif diterapkan terhadap anak-anak. Saat anak usia 6-9 tahun, dapat digolongkan sebagai anak sekolah dasar kelas rendah. Anak usia kelas rendah (Kelas 1-3) mengalami pengembangan keterampilan yang diantaranya keterampilan *social-help skills* dan keterampilan *play skills* (Daree, 2016). Dalam fase ini keterampilan anak yang didapatkan dapat digunakan dalam mengembangkan rasa kepedulian terhadap menjaga lingkungannya sendiri. Adapun menurut Jean Piaget dengan teori pengembangan kognitif anak (2001) mengatakan anak usia kelas rendah memiliki pemikiran operasional konkrit. Dimana anak sudah mampu berpikir logis mengenai suatu kejadian, memahami konsep konservasi (penampilan sesuatu dapat berubah, dengan sifat tertentu tetap sama), mengembalikan juga membalikan keadaan, dan berkurangnya perasaan egosentris serta keinginan untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Dapat diambil keputusan dari beberapa teori yang

dikemukakan bahwa anak usia kelas rendah sudah siap untuk menerima edukasi dasar mengenai lingkungan.

Instrumen edukasi baik formal maupun informal yang sangat mendasar dalam belajar adalah buku. Buku merupakan kumpulan kertas berisi informasi yang tercetak, disusun secara sistematis, dijilid dan diberikan pelindung di bagian luar dengan kertas tebal, karton atau bahan lainnya (Sitepu, 2012:8) Walaupun era saat ini buku digital atau *e-book* sudah hadir. Penggunaan buku fisik lebih diprioritaskan dalam pembelajaran anak, pentingnya pengalaman dalam menyentuh, menggunakan dan membaca buku fisik akan menjadi pengalaman awal mula belajar. Buku ditulis, dirancang dan dipublikasikan dengan kriteria dan karakteristik tersendiri agar menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pembaca buku tersebut. Sastra yang hebat tidak selalu memberikan pengajaran etis yang mengemukakan gagasan-gagasan besar, bersifat universal dan menafsirkan motif dan karakter manusia. Ada buku-buku untuk pembaca muda dengan isi kisah-kisah dan puisi etis yang merangsang rasa simpati dan pengertian pembaca juga keinginan untuk membuat dunia menjadi tempat yang lebih baik untuk ditinggali, buku-buku ini disebut dengan buku pembentukan karakter. Persediaan buku untuk generasi muda telah disesuaikan dengan baik untuk pengembangan karakter. Format yang menarik, digambarkan dengan baik, memiliki banyak subjek, dituliskan dengan cara yang tidak diragukan mengenai keadilan dalam sebuah situasi yang disajikan. Sehingga menimbulkan situasi pembaca akan selalu memihak pada kebaikan dibandingkan kejahatan tanpa direncanakan (Logasa, 1953:26-28). Lalu menurut Laverne (1904) ditemukan hasil survei dari buku anak yang fokusnya pada sebuah buku bergambar dengan dikategorikan berdasarkan usia atau tingkatan kelasnya di sekolah dasar. Buku anak usia kelas rendah (kelas 1-3) memiliki karakteristik format dengan isi gambar fotografi untuk akurasi representasi objek atau subjek, gambar garis dengan pusat penarik perhatian yang menonjol, dan warna asli natural yang digunakan dalam *watercolor* atau warna pastel lembut dalam *oil painting*. Dari gagasan yang tertera, buku yang sesuai dengan anak-anak adalah buku bergambar atau buku ilustrasi dengan konten kisah-kisah tertentu yang membangun karakter anak.

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, melukis, fotografi atau seni rupa lainnya dengan tujuan pembaca mudah memahami isi sebuah subjek tulisan yang dimaksud (Asmawan, 2018). Buku anak usia rentang 6-8 tahun atau usia kelas rendah yang tepat adalah buku ilustrasi dengan huruf yang lebih besar dan lebih banyak gambar daripada teks Santoso (2011). Ragam gaya ilustrasi disesuaikan dengan usia anak. Di Indonesia, buku anak cenderung menggunakan ilustrasi sebagai media utama. Agar dapat menarik minat anak-anak dalam membaca buku diperlukan juga pendekatan baru pada ilustrasi atau grafik buku anak, seperti buku dengan grafik 3D yang tidak umum digunakan pada buku anak dapat memancing ketertarikan anak dalam membaca. Meskipun penggunaan 3D lebih umum ditemukan dalam animasi TV, 3D *Low Poly Art* sebagai salah satu jenis grafik 3D memiliki potensi sebagai pendekatan baru bagi anak-anak SD kelas rendah karena tidak membutuhkan detail grafik yang rumit. 3D *Low Poly Art* adalah gaya desain 3D dengan penggunaan *polygon* sedikit dan tekstur sederhana, dipengaruhi oleh keterbatasan teknologi pada tahun 1990-an hingga 2000-an. Teknik ini dapat digunakan dalam perancangan buku anak sebagai media edukasi karena 3D *Low Poly Art* memiliki karakteristik grafis yang sederhana, bersih, dan mudah diingat.



B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi anak sebagai media edukasi sampah dalam pengelolaan sampah konsumsi pribadi?

C. Tujuan Perancangan

Merancang buku ilustrasi anak yang menarik dan edukatif sebagai media pembelajaran anak terhadap pengelolaan sampah konsumsi pribadi.

D. Batasan Masalah

1. Batasan Target Audiens

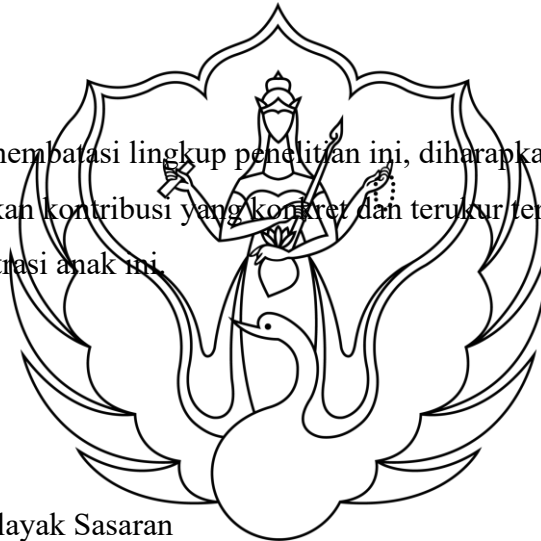
Perancangan buku ilustrasi anak ini akan difokuskan pada target usia anakanak sekolah dasar (SD), khususnya untuk kelas 1-3 SD yang sudah

dapat membaca dan memahami isi buku. Dengan asumsi bahwa pada rentang usia tersebut, anak-anak lebih mampu dan minat dalam memahami konsep pengelolaan sampah konsumsi pribadi.

2. Batasan Konten

- a. Isi buku akan berkaitan dengan pengelolaan sampah konsumsi pribadi meliputi pemahaman mengurangi sampah untuk mengurangi dampak buruk yang terjadi pada lingkungan hidup.
- b. Perancangan ini tidak akan mendalam ke aspek teknis pengelolaan sampah, seperti teknik daur ulang, namun akan lebih berfokus pada

Dengan membatasi lingkup penelitian ini, diharapkan hasilnya dapat memberikan kontribusi yang konkret dan terukur terhadap perancangan buku ilustrasi anak ini.



Bagi Khalayak Sasaran pembentukan sikap dan perilaku bertanggung jawab terhadap lingkungan melalui buku ilustrasi anak.

E. Manfaat Perancangan

- 1.

Memberikan sebuah media sebagai alat bantu interaksi dengan anak yang akan membantu kebiasaan baik anak mengelola sampah pribadi, dan juga menimbulkan rasa kepedulian terhadap lingkungan pada diri anak. Adapun memberi manfaat mengenai penggunaan 3D sebagai media dapat memberi gambaran mengenai sebuah teknologi grafis.

2. Bagi Masyarakat Kota Yogyakarta

Menambahkan pemahaman anak-anak mengenai pengelolaan sampah konsumsi pribadi sejak dini sehingga dapat berkontribusi mengenai kebersihan lingkungan dengan porsinya sendiri, mempermudah juga rekanrekan *environmentalist* dalam mengontrol penimbunan sampah.

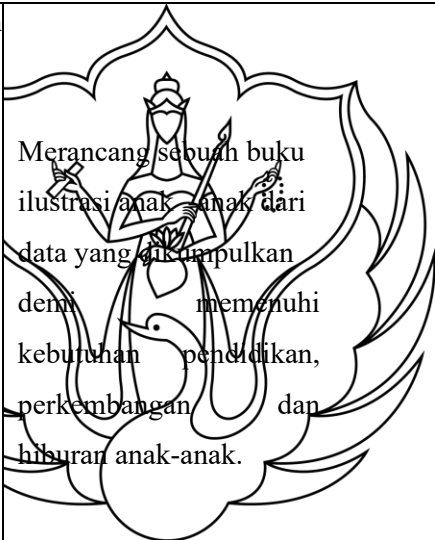
3. Bagi Institusi

Memberikan referensi ilmu yang bersangkutan dengan desain komunikasi visual dan pengetahuan teknik 3D *Low Poly Art* sebagai media edukasi pengelolaan sampah khususnya anak-anak. Serta memberi referensi maupun mendorong minat mahasiswa desain untuk melakukan perancangan dengan teknik grafik yang serupa.

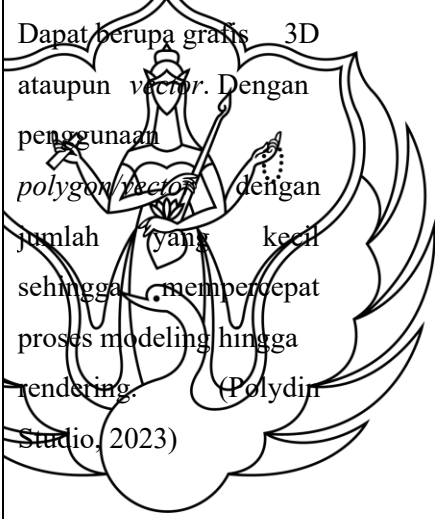
F. Definisi Operasional

Definisi operasional berguna bagi pembaca agar mudah menentukan kata-kata dalam penulisan ini :

No.	Variabel	Definisi Operasional	Indikator
-----	----------	----------------------	-----------

1.	Perancangan Buku Ilustrasi Anak	 Merancang sebuah buku ilustrasi anak-anak dari data yang dikumpulkan demi memenuhi kebutuhan pendidikan, perkembangan dan hiburan anak-anak.	○ Proses pembuatan/penciptaan buku anak-anak
2.	Buku Ilustrasi Anak	Buku yang menampilkan hasil visualisasi dari sebuah tulisan yang disampaikan dengan teknik gambar, lukisan maupun desain dan ditujukan pada anak-anak dengan topik yang sederhana. Buku Bergambar Anak dimaksudkan sebagai perayaan suatu bentuk	○ Media cetak ○ Buku anak-anak ○ Buku bergambar

		seni yang kami yakini pantas untuk dilakukan pengakuan yang lebih besar, baik sebagai seni maupun sebagai sastra – sastra visual. (Martin Salisbury dan Morag Styles, 2012)	
--	--	---	--

3.	3D Low Poly Art	Singkatan dari <i>low polygon art</i> adalah gaya artistik khas yang menekankan minimalis dan kesederhanaan. Dapat berupa grafis 3D ataupun <i>vector</i>. Dengan penggunaan <i>polygon/vector</i> dengan jumlah yang kecil sehingga mempercepat proses modeling hingga rendering. (Polydin Studio, 2023) 	● Memiliki karakteristik grafis yang sederhana, tidak detail dan mudah dikenali ● Memiliki nuansa nostalgia pada video game masa lalu.
4.	Media Edukasi	Alat atau sarana yang membantu mengantarkan dan menghadirkan informasi, pendidikan dan materi pada seseorang dalam proses pembelajarannya. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga	● Fasilitas pembelajaran ● Berupa multimedia seperti : media cetak, media audio visual, media gambar, media interaktif
		dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002)	

5.	Sampah	Sampah adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik domestik (rumah tangga) maupun industri. Juga merupakan sisa kegiatan sehari-hari manusia, mengacu pada material sisa yang tidak diinginkan atau tidak bermanfaat bagi manusia. Sampah adalah sesuatu yang tidak dipergunakan lagi, yang tidak dapat dipakai lagi, yang tidak disenangi dan harus dibuang, maka sampah tentu saja harus dikelola dengan sebaikbaiknya, sedemikian sehingga hal-hal yang negatif bagi kehidupan tidak sampai terjadi (Azwar, 1990) 	○ Sisa barang yang sudah tidak terpakai, tidak bermanfaat dan tidak diinginkan ○ Sampah memiliki jenisnya berdasarkan material atau komposisinya; 1.) Sampah anorganik, 2.) Sampah organik, 3.) Sampah berbahaya
----	--------	---	--

G. Metode Perancangan

Metode pengumpulan data pada perancangan ini akan menggunakan data kualitatif:

1. Data yang dibutuhkan
 - a. Data primer

Data yang didapat melalui wawancara secara langsung, dilakukan untuk mendapat data dari pihak yang terkait secara langsung dalam kesadaran pengelolaan sampah konsumsi pribadi.

b. Data Sekunder

Data sekunder berupa data verbal yang tercatat resmi mengenai informasi pengelolaan sampah Kota Yogyakarta dan juga data yang sudah terkumpul dari hasil pengumpulan data orang lain.

2. **Metode Pengumpulan Data:**

a. Kajian Pustaka

Studi Pustaka akan diambil dari buku, jurnal, skripsi atau karya tulis lainnya yang berkaitan dengan topik perancangan dan teruji keabsahannya

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapat informasi langsung dari narasumber terkait objek perancangan, agar perancangan dapat sesuai dengan kebutuhan subjek perancangan dan dengan kebutuhan media. Narasumber yang dimaksud terkait dengan perancangan buku jurnal ini adalah orang tua, guru sekolah hingga murid dari SD Minggiran.

c. Survei

Survei berisikan pertanyaan berkaitan dengan topik dari perancangan. Berupa sebuah kuesioner yang akan dibagikan kepada target *audience* terutama anak-anak, dan setelah mencapai target jumlah responden maka data akan dianalisis

d. Observasi

Pengumpulan data secara visual untuk melihat langsung perilaku tanggung jawab sampah yang ada di subjek penelitian

Dalam metode pengumpulan data ini adapun instrumen penelitian yang akan digunakan yaitu

a. List pertanyaan (Wawancara)

b. Kamera *handphone* (Observasi)

c. Laptop / *E-book* (jurnal/Buku)

H. Metode Analisis Data

Analisis data diperlukan guna mengetahui perilaku dan apa yang dibutuhkan bagi penulis terhadap masalah yang dirancang. Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H:

1. *What* (Apa)



Apa isu
yang
diangkat
dalam

2. *Who* (Siapa)

3. *Where* (Dimana)

4. *When* (Kapan)

Sejak kapan isu ini terjadi?

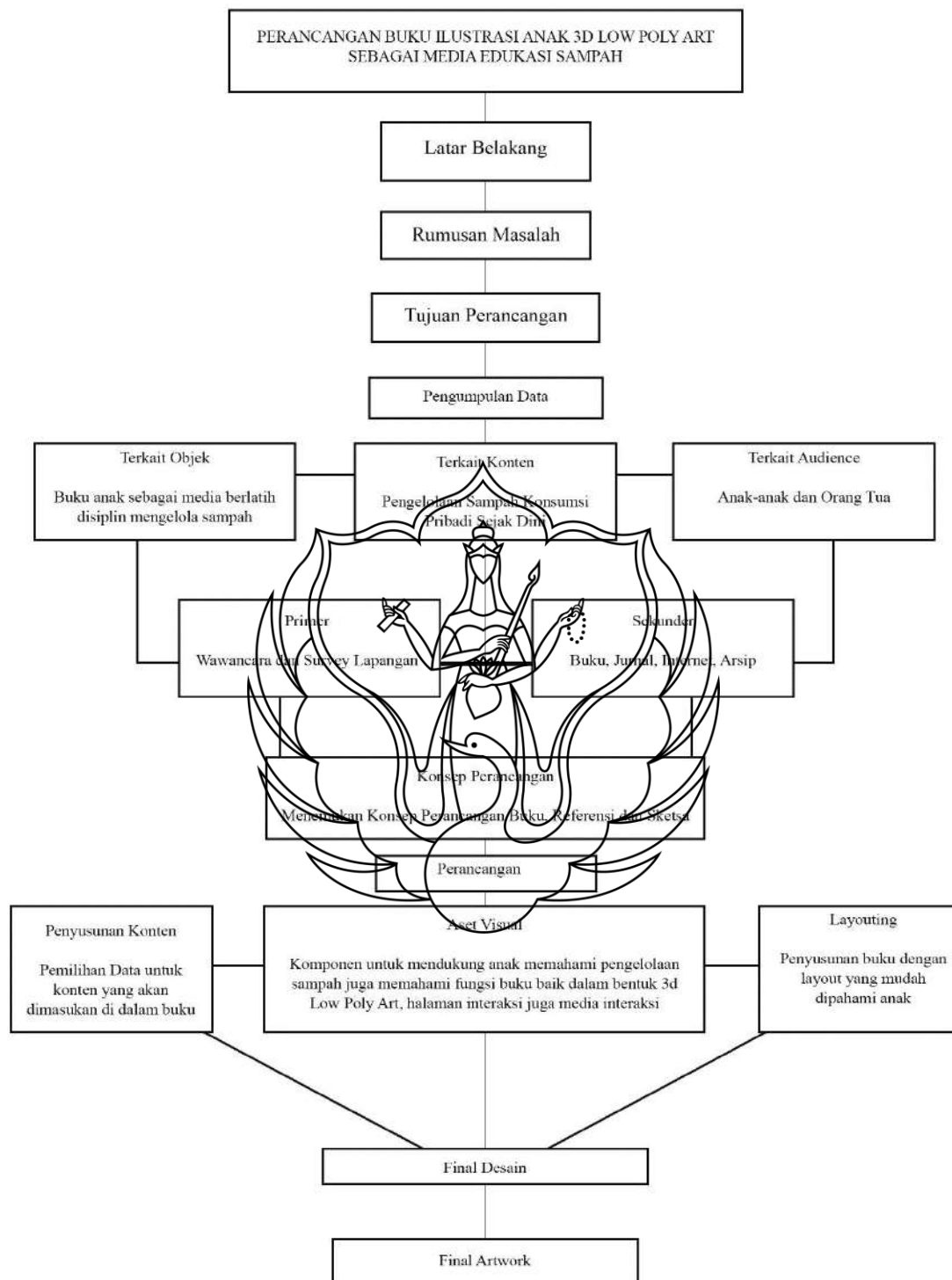
5. *Why* (Mengapa)

Mengapa permasalahan dalam perancangan ini diangkat?

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana solusi yang ditawarkan menghadapi isu perancangan ini?

I. Skematika Penelitian



Grafik 1.1 Skema Penelitian