

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF *ZERO WASTE* SEBAGAI PENGENALAN HIDUP RAMAH LINGKUNGAN UNTUK ANAK 9-12 TAHUN



Diajukan Oleh :

Annisa Fitri Afifah

20052010112

Pembimbing 1 :

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

Pembimbing 2 :

Masnuna, S.T., M.Sn

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF ZERO WASTE SEBAGAI
PENGENALAN HIDUP RAMAH LINGKUNGAN UNTUK ANAK 9-12 TAHUN**

**Disusun Oleh:
Annisa Fitri Alfiah
20052010112**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 15 Mei 2024**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018**

**Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004**

Penguji I

Penguji II

**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.
NPT. 212 19941124 261**

**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

**Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIP3K/19710916 202121 1004**


HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF *ZERO WASTE* SEBAGAI
PENGENALAN HIDUP RAMAH LINGKUNGAN UNTUK ANAK 9-12 TAHUN**


**Disusun Oleh:
Annisa Fitri Afifah
20052010112**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 15 Mei 2024**

Pembimbing I


**Alfian Candra Ayuswantana, S.T.,
M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018**

Pembimbing II


**Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)**

**Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual**


**Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004**

ABSTRAK

Indonesia menghasilkan sampah dalam jumlah besar setiap tahunnya. Data dari Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) menunjukkan bahwa pada tahun 2022, terdapat 35,95 juta ton sampah di 303 kabupaten/kota di Indonesia. Sebanyak 38,4% sampah ini berasal dari rumah tangga dan 37,51% tidak terkelola dengan baik. Indonesia juga merupakan penghasil sampah plastik laut terbesar kedua di dunia, dengan 64 juta ton sampah plastik per tahun, di mana 3,2 juta ton berakhir di lautan. Volume sampah yang tinggi ini berdampak negatif pada lingkungan, terutama karena banyak sampah tidak diolah kembali. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah sampah adalah dengan menerapkan gaya hidup zero waste. Penerapan gaya hidup ini sejak dini, terutama untuk anak-anak usia sekolah dasar, dapat membantu mengurangi sampah rumah tangga. Anak-anak usia 9-12 tahun berada dalam fase perkembangan kognitif dan moral yang membuat mereka mampu memahami konsep zero waste.

Perancangan ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi interaktif mengenai zero waste bagi anak-anak usia 9-12 tahun. Buku ini menggunakan elemen visual dan interaktif untuk menarik minat anak-anak, seperti ilustrasi berwarna cerah dan aktivitas yang dapat dilakukan sendiri. Perancangan ini menggunakan metode penelitian observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ilustrasi interaktif ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi anak-anak untuk menerapkan praktik ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Buku ilustrasi interaktif ini dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk menumbuhkan kesadaran dan motivasi anak-anak usia 9-12 tahun dalam menerapkan gaya hidup zero waste.

Kata kunci : *Zero Waste*, Edukasi, Buku, Interaktif

ABSTRACT

Indonesia produces a large amount of waste every year. Data from the National Waste Management Information System (SIPSN) shows that in 2022, there will be 35.95 million tons of waste in 303 districts/cities in Indonesia. As much as 38.4% of this waste comes from households and 37.51% is not managed properly. Indonesia is also the second largest producer of marine plastic waste in the world, with 64 million tons of plastic waste per year, of which 3.2 million tons end up in the ocean. This high volume of waste has a negative impact on the environment, especially since much of the waste is not reprocessed. One solution to the waste problem is to implement a zero waste lifestyle. Implementing this lifestyle early on, especially for elementary school-aged children, can help reduce household waste. Children aged 9-12 years old are in a phase of cognitive and moral development that makes them able to understand the concept of zero waste.

This design aims to design an interactive illustration book about zero waste for children aged 9-12 years old. The book uses visual and interactive elements to attract children, such as brightly colored illustrations and do-it-yourself activities. This design uses observation, interview, and literature study research methods. The results show that this interactive illustration book is effective in increasing children's understanding and motivation to implement environmentally friendly practices in everyday life. This interactive illustration book can be an effective educational media to raise awareness and motivation of children aged 9-12 years in implementing a zero waste lifestyle.

Keyword : *Zero Waste, Book, Illustration, Interactive*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah mencantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiarasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 31 Mei 2024



Annisa Fitri Afifah

The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow official stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METRAI TEMPEL' and '1ABAJX651950640'. The signature is written in a cursive style.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT dengan segala Rahmat-Nya serta kesehatan yang telah di berikan kepada penulis sehingga Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif tentang *Zero Waste* untuk anak 9-12 Tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan gaya hidup minim sampah kepada anak-anak 9-12 tahun. Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif tentang *Zero Waste* untuk anak 9-12 Tahun ini juga tidak lepas dari dukungan pihak-pihak yang telah membantu dan berperan penting dalam hal ini. Perancangan ini terselesaikan berkat adanya bimbingan dan masukan serta bantuan dari mereka, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, kesehatan, kesabaran, kekuatan dan kelancaran untuk menyelesaikan perancangan ini.
2. Kedua orang tua penulis dan keluarga besar yang selalu memberikan motivasi, dukungan kepercayaan, dan dukungan materi kepada penulis.
3. Kepada Bapak Alfian Candra Ayuswantana, ST., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan dengan sabar dan tidak pernah lelah memberikan motivasi sehingga penulis selalu bisa melihat harapan untuk bisa menyelesaikan perancangan ini.
4. Kepada Ibu Masnuna, ST., M.Sn selaku dosen pembimbing 2 yang selalu sabar dalam membimbing dan selalu menginspirasi.
5. Kepada Ibu Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn. selaku penguji 1 yang telah dengan sabar menguji dan memberi masukan dalam perancangan ini.
6. Kepada Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. selaku penguji 2 yang telah menguji dan memberikan masukan dalam perancangan ini.
7. Kepada keluarga mahasiswa DKV UPN Angkatan 2020 yang telah membantu memberikan saran dan masukan dalam proses perancangan ini.
8. Kepada sahabat saya dan teman-teman yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis dalam proses perancangan ini.

Dalam penulisan Perancangan ini penulis menyadari bahwa dalam perancangan Buku Ilustrasi Interaktif tentang *Zero Waste* untuk anak 9-12 Tahun ini masih banyak kekurangan untuk menuju kata sempurna, karena keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Dengan senang hati, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan perancangan ini.

Surabaya, 30 Mei 2024

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah.....	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Tujuan Perancangan	6
1.6. Manfaat Perancangan	7
1.7. Kerangka Perancangan	8
BAB 2 LANDASAN TEORI dan STUDI EKSISTING	9
2.1 Definisi Operasional Judul.....	9
2.1.1. Buku Ilustrasi Interaktif	9
2.1.2. <i>Zero waste</i>	9
2.1.3. Anak 9-12 Tahun	9
2.1.4. Hidup Ramah Lingkungan	10
2.2 Landasan Teori Buku interaktif.....	10
2.2.1. Jenis Buku Interaktif.....	10
2.3 Landasan Teori Perjenjangan Buku	13
2.4 Landasan Teori Ilustrasi.....	17
2.4.1. Ilustrasi Buku Anak.....	17
2.5 Landasan Teori Warna.....	20
2.6 Landasan Teori Typografi	21
2.8 Landasan Teori <i>Zero waste</i>	23
2.1 Landasan Teori Psikologi anak 9-12 Tahun.....	24

2.10	Studi Eksisting	25
2.11	Studi Komparator	30
BAB 3 METODOLOGI DESAIN.....		36
3.1	Metode Perancangan	36
3.2.	Objek Perancangan	36
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.3.1.	Data Primer	37
3.3.2.	Data Sekunder	40
3.4	Teknik Analisis Data.....	42
3.4.1.	Analisis Wawancara Kelompok	42
3.4.2.	Analisis Wawancara Individu.....	44
3.4.3.	Analisis Observasi.....	46
3.4.4.	Analisis Consumer Insight	48
3.4.5.	Analisis Consumer Journey	49
3.4.6.	Analisis SWOT Matrix	51
3.4.7.	Sintesis Data	52
3.4.8.	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	52
BAB 4 KONSEP dan IMPLEMENTASI DESAIN		53
4.1	Perumusan Konsep	53
4.2.1.	Keyword	53
4.2.2.	Konsep Verbal	54
4.2.3.	Konsep Visual	61
4.2.4.	Konsep Media	68
4.2	Proses Perancangan Desain	69
4.2.1.	Sketsa kasar	69
4.2.2.	Komprehensif desain	72
4.2.3.	Validasi desain.....	74
4.3	Implementasi Desain.....	76
4.3.1.	Implementasi Pada Media Utama	77
4.3.2.	Implementasi Pada Media Pendukung.....	80
4.4	Biaya Produksi Proyek	83
BAB 5 PENUTUP		85
5.1	Kesimpulan.....	85

5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Buku pop up, 2023	11
Gambar 2. 2 Contoh buku peek a boo, 2023	11
Gambar 2. 3 Contoh buku participation, 2023	12
Gambar 2. 4 Contoh buku hidden object, 2023	12
Gambar 2. 5 Contoh buku play a sound, 2023	13
Gambar 2. 6 Contoh Buku touch and feel, 2023	13
Gambar 2. 7 Intensitas Warna, 2023	20
Gambar 2. 8 Font Serif, 2024.....	21
Gambar 2. 9 Font Sans Serif, 2024	22
Gambar 2. 10 Font Script, 2024.....	22
Gambar 2. 11 Font Decorative, 2024	22
Gambar 2. 12 Buku Laut Rumahku, 2023	30
Gambar 2. 13 Isi buku Laut Rumahku, 2024.....	31
Gambar 2. 14 Layout buku Laut Rumahku, 2023.....	31
Gambar 2. 15 Font isi buku Laur Rumahku, 2023.....	32
Gambar 2. 16 Font judul buku Lautku Rumahku, 2023	32
Gambar 2. 17 Buku Selamatkan Bumi, 2023.....	33
Gambar 2. 18 Isi 1 buku Selamatkan Bumi, 2023	34
Gambar 2. 19 Isi 2 buku Selamatkan Bumi, 2023	34
Gambar 2. 20 Font buku Selamatkan Bumi, 2023	35
Gambar 3. 1 Wawancara Kelompok 1, 2023	37
Gambar 3. 2 Wawancara Kelompok 2, 2023	37
Gambar 3. 3 Wawancara kelompok 3, 2023	38
Gambar 3. 4 Wawancara guru SD, 2023.....	38
Gambar 3. 5 Wawancara activist zero waste, 2023.....	39
Gambar 3. 6 Psikolog Anak, 2024	39
Gambar 3. 7 SDN Perak Utara III60, 2023.....	46
Gambar 3. 8 Observasi Toko Buku, 2023	48
Gambar 3. 9 Prasetyo Suryo Dini, 2023	49
Gambar 4. 1 Keyword, 2023.....	53
Gambar 4. 2 Anatomi buku, 2023	56
Gambar 4. 3 Upin dan Ipin, 2023.....	61
Gambar 4. 4 Alternatif gaya gambar 1, 2023.....	61
Gambar 4. 5 Alternative gaya gambar 2, 2023.....	62
Gambar 4. 6 Alternative gaya gambar 3, 2023.....	62
Gambar 4. 7 Alternative gaya gambar 4, 2023.....	62
Gambar 4. 8 Gaya gambar terpilih, 2023	63
Gambar 4. 9 Warna, 2023	63
Gambar 4. 10 Acuan Karakter Recila, 2023	64
Gambar 4. 11 Acuan karakter Novan, 2023.....	65
Gambar 4. 12 Acuan karakter Peri Lingkungan, 2023.....	65

Gambar 4. 13 Font Grisly beast, 2023	66
Gambar 4. 14 Font Medrano, 2023	66
Gambar 4. 15 Referensi Perumahan, 2024	66
Gambar 4. 16 Referensi Rumah, 2024.....	66
Gambar 4. 17 Referensi Taman, 2024.....	67
Gambar 4. 18 Layout Spread, 2023	67
Gambar 4. 19 Layout Single dan Spot, 2023	67
Gambar 4. 20 Sketsa Resila, 2024	69
Gambar 4. 21 Sketsa Novan, 2024.....	70
Gambar 4. 22 Sketsa Peri Lingkungan, 2024.....	70
Gambar 4. 23 Sketsa Cover 1, 2024.....	70
Gambar 4. 24 Sketsa Cover 2, 2024.....	71
Gambar 4. 25 Sketsa Isi Buku, 2024.....	71
Gambar 4. 26 Desain Resila, 2024.....	72
Gambar 4. 27 Desain Novan, 2024	72
Gambar 4. 28 Desain Peri Lingkungan, 2024.....	73
Gambar 4. 29 Desain Cover 1, 2024.....	73
Gambar 4. 30 Desain Cover 2, 2024.....	73
Gambar 4. 31 Desain Judul, 2024	74
Gambar 4. 32 Desain Resila Terpilih, 2024	74
Gambar 4. 33 Desain Novan Terpilih, 2024	75
Gambar 4. 34 Desain Peri Terpilih, 2024.....	75
Gambar 4. 35 Desain Cover Terpilih, 2024	75
Gambar 4. 36 Desain Judul Terpilih, 2024	76
Gambar 4. 37 Cover Final, 2024.....	76
Gambar 4. 38 Isi Buku, 2024	77
Gambar 4. 39 Implementasi Cover buku, 2024	77
Gambar 4. 40 Implementasi Pop-op halaman 3-4, 2024.....	78
Gambar 4. 41 Implementasi Pop up Halaman 17-18, 2024	78
Gambar 4. 42 Implementasi Flip the flap halaman 15-16 dan 25-26, 2024.....	79
Gambar 4. 43 Implementasi Flip the flap halaman 27-28 dan 31-32, 2024	79
Gambar 4. 44 Gantungan Kunci, 2024	80
Gambar 4. 45 Stiker, 2024	80
Gambar 4. 46 Totebag, 2024.....	81
Gambar 4. 47 Tumblr, 2024	81
Gambar 4. 48 Tepak makan, 2024	82
Gambar 4. 49 poster A3, 2024	82
Gambar 4. 50 X banner, 2024	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klarifikasi Perjenjangan Buku	14
Tabel 2. 2 Matriks Pernjenjangan Buku.....	14
Tabel 2. 3 Jenjang Kebahasaan Buku.....	16
Tabel 2. 4 Studi Eksisting	25
Tabel 3. 1 Data Sekunder Literatur	40
Tabel 3. 2 Data Sekunder Jurnal	40
Tabel 3. 3 Data Sekunder Media Massa.....	41
Tabel 3. 4 Consumer Journey.....	49
Tabel 3. 5 Analisis SWOT.....	51