



Arty 11 (2) 2022

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

DESIGN OF COMIC BOOKS AS A MEDIA TO INTRODUCE CLEAN BEHAVIOR AND PROTECTING THE ENVIRONMENT FOR ELEMENTARY STUDENTS.

PERANCANGAN BUKU KOMIK SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN PERILAKU BERSIH DAN MENJAGA LINGKUNGAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR.

Muhammad Zulmi[✉], Eko Sugiarto

Program Studi Seni Rupa (DKV) S1, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Maret 2022

Disetujui: April 2022

Dipublikasikan: Juli 2022

Keywords:

Perancangan, Komik, Lingkungan, Sekolah Dasar

Abstrak

Banyaknya lingkungan yang rusak dan pencemaran yang terjadi serta penyebaran penyakit merupakan ulah manusia sendiri. Salah satu faktornya adalah kebiasaan buruk masyarakat kita yang belum sadar akan pentingnya menjaga kebersihan dan lingkungan. Memberikan kesadaran tentang arti penting tentang perilaku bersih dan menjaga lingkungan baiknya dilakukan sejak usia dini agar lebih efektif. Oleh karena itu, tujuan dari proyek studi ini adalah merancang media untuk mengenalkan tentang perilaku bersih dan menjaga lingkungan kepada anak-anak yang menarik dan menyenangkan, yaitu melalui medium komik. Alasan pemilihan komik diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi. Dalam perancangan buku komik ini penulis menggunakan dua teknik yaitu tradisional dan digital. Dalam perancangan ini menghasilkan sebuah buku komik yang berjudul "Cerita Andi dan Kawan-kawan", berukuran A5, serta 55 halaman komik hitam putih.

Abstract

Many of the damaged environment and pollution that occurs as well as the spread of disease is man-made. One of the factors is the bad habits of people who are not aware of the importance of maintaining cleanliness and the environment. Providing awareness about the importance of clean behavior and protecting the environment should be done from an early age to be more effective. Therefore, the purpose of this study project is to design a media to introduce clean behavior and protect the environment for children that is interesting and fun, namely through the medium of comics. The reason for choosing comics is expected to be able to overcome problems in understanding a material. The use of analogies and depictions of stories in life can help students to understand a material. This design resulted in a comic book entitled "Cerita Andi dan Kawan-kawan", A5 size, and a complete of 55 black and white comic pages.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Email: zulmi211@gmail.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini kita sering melihat atau mendengar melalui media cetak maupun online tentang pencemaran dan rusaknya lingkungan serta penyebaran penyakit-penyakit akibat ulah manusia sendiri. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut terjadi, salah satunya adalah kebiasaan buruk masyarakat kita yang belum sadar akan pentingnya menjaga lingkungan. Lingkungan memiliki artian yang luas menurut Munadjat Danusaputro (1985:201) menjelaskan bahwa lingkungan atau lingkungan hidup adalah semua benda dan daya serta kondisi, termasuk di dalamnya manusia dan tingkah-perbuatannya, yang terdapat dalam ruang dimana manusia berada dan mempengaruhi kelangsungan hidup serta kesejahteraan manusia dan jasad-jasad hidup lainnya. Sedangkan lingkungan hidup menurut Otto Soemarwoto (2001:51) dapat diartikan juga sebagai ruang yang ditempati suatu makhluk hidup bersama dengan benda hidup dan tak hidup di lain dalamnya. Dengan tingkat kesadaran yang masih rendah serta kurangnya edukasi tentang perilaku bersih dan menjaga lingkungan adalah salah satu bagian yang paling berpengaruh besar. Hal tersebut diperparah dengan masih banyaknya masyarakat yang masih membuang sampah secara sembarangan. Sampah yang dibuang sembarangan bukan hanya akan mengotori lingkungan, dan jika dibiarkan menumpuk akan menimbulkan bau tak sedap, bahkan dapat menyebabkan penyakit dan bencana banjir pada musim hujan. Kurangnya menjaga gaya hidup bersih juga berdampak besar dalam kehidupan, salah akibat dari sikap abai dalam menjaga kebersihan sendiri akan mengganggu kesehatan dan timbul

penyakit-penyakit yang akan merugikan diri kita sendiri dan orang lain disekitar.

Kurangnya kesadaran tentang menjaga kebersihan diri sendiri dan lingkungan dalam masyarakat merupakan salah satu penyebabnya, karena menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat merupakan tanggung jawab semua orang termasuk kita sendiri. Mengenalkan kesadaran mengenai menjaga lingkungan bersih baiknya dilakukan sejak dini. memberikan pengertian tentang hidup bersih kepada anak-anak tentu saja lebih efektif dibandingkan kepada orang dewasa. Alasannya adalah kesadaran itu sendiri yang muncul lewat kebiasaan yang dilakukan. Menurut Jean Piaget (2002) anak-anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri, informasi tidak sekedar dituangkan ke dalam pikiran mereka dari lingkungan. Ia juga memaparkan bahwa anak-anak menyesuaikan pemikiran mereka untuk mencakup gagasan-gagasan baru, karena informasi tambahan memajukan pemahaman. Piaget menjelaskan bahwa pengorganisasian dan penyesuaian adalah dua proses dasar berkembangnya dunia individu, bahwa penyesuaian diri setiap individu melalui asimilasi dan akomodasi. Ketika individu memperoleh informasi baru kemudian digabungkan dengan pengetahuan mereka yang sudah ada sebelumnya maka terjadilah proses asimilasi, sedangkan proses menyesuaikan diri terhadap informasi baru maka disebut proses akomodasi. Jika anak-anak diberikan contoh dan pemahaman tentang berperilaku bersih dan menjaga lingkungan dengan benar maka hal tersebut akan menancap dan mempraktekan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun target yang di tuju adalah anak usia Sekolah Dasar, karena pada usia tersebut merupakan usia anak

belajar mengenai lingkungan sekitar dan memiliki sifat keingintahuan yang sangat besar serta anak-anak cenderung tertarik dengan hal yang yang baru.

Komik merupakan media bercerita melalui gambar-gambar yang saling berkaitan sehingga membentuk sebuah narasi. Komik merupakan hiburan yang dapat dinikmati berbagai kalangan usia karena bukan hanya menampilkan visual atau ilustrasi namun juga terdapat cerita didalamnya. Seiring dengan perkembangan zaman, komik juga berkembang bukan hanya sekedar bacaan hiburan tetapi juga terdapat pesan-pesan moral dan nilai kebudayaan yang mengusung didalamnya. Menurut Bonnef (1998: 67) komik mempunyai dua fungsi, pertama sebagai hiburan dan fungsi kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Karena masyarakat sudah menyadari bahwa selain memiliki nilai komersial komik juga memiliki nilai edukatif yang dapat dibawa, selain itu kedudukan komik berkembang ke arah yang lebih positif. Menurut Hurlock (1978) komik dapat menjadi sebuah media yang memberi model untuk meningkatkan perkembangan kepribadian anak-anak. selain itu, komik juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk berkomunikasi, penyampaian pesan dan cerita serta dalam hal yang berbaur ilmiah sekalipun seperti genre sastra anak pada umumnya. Dalam buku "*Understanding Comics*", Scott McCloud (2001:9) mengatakan bahwa komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang

visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Didalam komik, gambar tersusun secara statis dan berurutan antar gambar yang saling berkaitan sehingga menciptakan suatu cerita.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, secara garis besar komik merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggambaran cerita dan penggunaan analogi dalam kehidupan sehari-hari diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi. Selain sebagai media hiburan komik juga dapat menjadi media menyampaikan pesan, dengan penggambaran objek-objek menarik yang dihadirkan melalui media komik sebagai pembelajaran yang mudah dan menarik. Peningkatan kompetensi untuk pemanfaatan media pembelajaran maupun pengenalan baik untuk kepentingan informasi maupun pembelajaran sangatlah penting, untuk membuat media yang menyenangkan dan menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Salah satu media pengenalan kreatif dan menyenangkan adalah melalui komik, visual dan cerita yang disajikan menjadikan sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan dan informasi yang beragam baik secara langsung maupun tidak langsung.

METODE BERKARYA

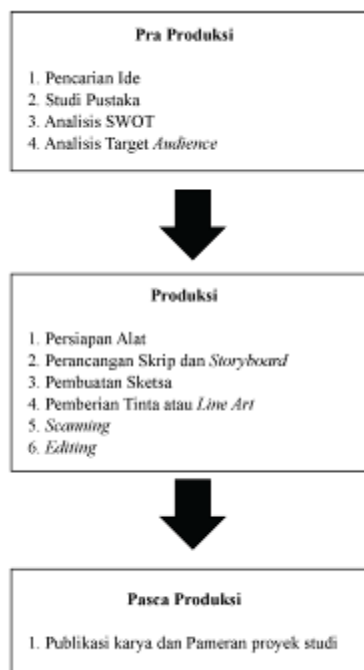
Dalam berkarya di dunia seni khususnya komik, proses pembuatan komik sudah sangat pesat dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Namun, dewasa ini masih banyak juga para seniman komik yang masih menggunakan teknik manual dengan beberapa alasan tertentu walaupun yang pada akhirnya disempurnakan menggunakan komputer untuk mempermudah

pekerjaan. Dalam perancangan desain karya ini, penulis menggunakan dua media yaitu perangkat keras (*hardware*) seperti laptop, *mouse*, *pen tablet* dan *scanner* serta perangkat lunak (*software*) seperti program *Adobe Photosop CS6*, *Adobe Illustrator CS6* dan *Miscrosoft Word 2016*. Adapun bahan yang digunakan untuk membuat komik secara manual yang digunakan penulis yaitu, kertas A4, pensil, penghapus dan *drawing pen*.

Dalam teknik berkarya dalam buku komik ini, penulis memanfaatkan penggunaan teknik manual dan teknik digital. Pertama dengan menggambar sketsa manual pada kertas untuk membuat konsep antara lain sketsa dasar dan skrip komik, apabila proses pembuatan konsep tersebut sudah benar-benar matang kemudian digambar ulang di kertas ukuran A4, setelah proses pengerjaan proses sketsa selesai, dilanjutkan dengan proses penintaan menggunakan *drawing pen* dan spidol. Proses selanjutnya adalah gambar pada kertas yang sudah melalui proses penintaan *discan* menggunakan *scanner*. Kemudian dilanjutkan dengan memindahkan file ke laptop dan mengolah melalui proses digital menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Proses tersebut meliputi pengecekan gambar apabila ada kekurangan maupun kesalahan dan akan di sempurnakan melalui proses digital. Apabila pengecekan sudah selesai, dilanjutkan dengan proses pemberian detail seperti bayangan, dan lain-lain secara digital menggunakan *pen tablet* dan *software Adobe Photoshop CS6*. Setelah proses pengolahan gambar selesai kemudian dilanjutkan dengan mengatur halaman buku menggunakan *Adobe Illustrator CS6*, yang kemudian diolah menjadi file format *pdf*

sehingga menghasilkan desain buku komik yang siap dicetak.

Tahapan selanjutnya adalah proses berkarya yang terdiri dari beberapa tahap yang nantinya bisa menghasilkan karya komik yang baik. Berikut ini adalah tahapan proses berkarya yang secara sistematis dijelaskan melalui bagan.



Gambar 1. Bagan Proses Berkarya

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Buku Komik yang telah dicetak

Setelah melewati proses berkarya, maka dihasilkan sebuah karya berupa buku komik yang berjudul “Cerita Andi dan Kawan-kawan”. Komik yang dibuat termasuk kedalam jenis

komik edukasi. Semua desain, ilustrasi dan cerita yang ada di dalam buku komik ini merupakan kreasi dari penulis dalam merancang dan memvisualisasikan ide yang ada.

Spesifikasi Karya

Judul Buku : Cerita Andi dan Kawan-kawan

Jenis Kertas : Ivory 260 gram (cover)
HVS 80 gram (isi)

Jumlah Halaman : 56 Halaman

Ukuran : A5 (15 x 21 cm)

Analisis Karya

Desain Karakter

Dalam mendesain karakter disini penulis memilih karakter anak-anak sebagai karakter utama menyesuaikan dengan *target audience* dari komik ini. Karakter utama dalam komik ini bernama Andi, beserta teman-temannya yaitu Budi, Risa dan Adi adapun beberapa karakter pendukung dalam komik ini, antara lain Ayah, Ibu, Nenek, dan Tante dari Andi.

Karakter Utama



Gambar 3. Desain Karakter Andi

Andi merupakan anak laki-laki Sekolah Dasar dari kota memiliki sifat pemalu. Dalam komik ini Andi liburan mengunjungi rumah neneknya yang lama sudah tidak dikunjungi.



Gambar 4. Desain Karakter Adi

Adi Merupakan anak dari desa merupakan murid dari Tante Andi dimana nenek Andi tinggal, memiliki sifat sedikit jail dan terkesan agak ceroboh, dan teman dari Risa dan Budi.



Gambar 5. Desain Karakter Risa

Risa Merupakan karakter perempuan dalam komik ini, pemilihan karakter ini dibuat agar seimbang dengan tokoh laki-laki di komik ini. Risa adalah anak dari desa dimana nenek Andi tinggal dan merupakan murid dari Tante Andi, dan merupakan teman dari Adi dan Budi.



Gambar 5. Desain Karakter Budi

Budi Merupakan anak dari desa dimana nenek Andi tinggal, memiliki sifat penurut dan terkesan diam dan memiliki badan agak gemuk. Budi adalah murid dari Tante Andi dan merupakan teman Risa dan Adi.

Analisis Karakter Utama

Dalam komik ini Andi merupakan karakter utama, walaupun demikian terdapat beberapa tokoh-tokoh penting yaitu Adi, Risa dan Budi. Para tokoh tersebut sangatlah penting karena pada dasarnya merupakan elemen penting pada jalanya cerita komik ini.

Tokoh-tokoh utama ini memiliki ciri khas yang berbeda-beda baik itu secara visual maupun perbedaan watak dan kepribadian antar tokoh, ini bertujuan agar cerita yang disajikan tidak monoton dan membosankan bagi pembaca.

Karakter Pendukung



Gambar 6. Karakter Pendukung

Dalam komik ini terdapat beberapa karakter pendukung antara lain, Ayah dan Ibu Andi, Tante dari Andi, dan Nenek Andi.

Analisis Karakter Pendukung

Beberapa karakter pendukung hanya tampil secara singkat dalam komik ini, walaupun singkat penambahan karakter pendukung ini bertujuan agar memberikan dimensi pada cerita dan karakter utama serta membuat cerita yang disampaikan terkesan lebih hidup.

Desain Cover Depan dan Belakang Buku



Gambar 7. Cover Depan dan Belakang Komik

Tampilan *cover* buku komik :”Cerita Andi dan Kawan-kawan” merupakan elemen visual yang sering dijumpai pada isi cerita komik tersebut. *Cover* buku komik tersebut meliputi karakter-karakter penting yang ada didalam cerita komik ini, pemilihan karakter-karakter tersebut sebagai *cover* dikarenakan mewakili konten yang ada didalam komik.

Pada desain *cover* ini juga memunculkan aspek grafis lainnya seperti teks dan judul, penambahan judul buku dan keterangan pada *cover* bertujuan agar memudahkan pembaca mengenali judul komik tersebut.

Analisis Cover

Aspek Teknik

Desain *cover* ini dibuat menggunakan dua teknik yaitu manual dan digital. Tahap pertama yaitu membuat sketsa gambar dikertas A4 160 gram, sesudah sketsa selesai dibuat kemudian dilanjutkan dengan proses penintaan menggunakan *Drawing Pen Snowman 0.2*. Setelah proses penintaan selesai kemudian dipindai dengan *scanner Canon CanoScan LiDE-300*. Proses selanjutnya adalah penyempurnaan menggunakan teknik digital menggunakan *Adobe Photoshop CS6*, yaitu dengan penambahan teks, judul dan pewarnaan *cover*.

Aspek Estetis

Cover depan dari buku komik ini terdiri dari ilustrasi tokoh-tokoh penting dalam cerita yaitu Andi, Adi, Risa dan Budi. Tokoh Andi sebagai karakter utama lebih ditonjolkan dan dibuat lebih besar dari tokoh lainnya, tujuannya untuk memeberikan kesan bahwa Andi adalah pusat dari cerita komik ini.

Penempatan karakter penting ini dipilih sebagai ilustrasi *cover* depan karena secara tidak

langsung pembaca akan mengenali karakter yang ada dalam komik sebelum membaca isi cerita komik. Selain untuk mengenalkan tokoh-tokoh dalam komik, *cover* ini juga bertujuan untuk menarik minat pembaca. Pemilihan warna kuning sebagai background ilustrasi bertujuan untuk memberikan kesan ceria dan menyenangkan, dan juga warna kuning ini bertujuan untuk menonjolkan tokoh yang ada didepanya. Sedangkan pada *cover* belakang bergambar kucing yang tampak dari belakang, ilustrasi ini dibuat karena kucing tersebut adalah bagian dari cerita. Gambar kucing dari belakang ini juga dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa cerita komik ini sudah selesai.

Pemilihan *font* judul adalah kombinasi dari *font custom* yang dibuat sendiri dan *font* yang sudah ada. *Font custom* yang dibuat agar memberikan kesan *script* atau tulisan tangan tipe *san serif* agar terkesan tidak kaku. Sedangkan font lain yang digunakan adalah tipe *san serif* yaitu *Eras Bold ITC*, tujuan dari pembuatan judul *font* ini agar menyesuaikan dengan ilustrasi *cover* yaitu yang berkonsep ceria dan menyenangkan.

Analisis Cerita

Untuk mempermudah dalam pemahaman cerita, maka komik ini dibagi menjadi tiga bagian cerita dan nama judul yang berbeda, setiap bagian atau bab memiliki cerita masing-masing tersendiri, dan memiliki jumlah halaman yang berbeda pada setiap bagian.

Bagian Pertama

Spesifikasi

Judul : Liburan
Jumlah halaman : 16 halaman

Deskripsi



Gambar 8. Tampilan Komik Halaman 1-6



Gambar 9. Tampilan Komik Halaman 7-12



Gambar 10. Tampilan Komik Halaman 13-16

Pada bagian pertama, cerita bermula dari karakter utama yaitu Andi dan keluarganya

pergi mengunjungi rumah neneknya yang sudah lama tidak mereka kunjungi. Di rumah neneknya tersebut tinggal bersama dengan Tante dari Andi yang ternyata adalah guru Sekolah Dasar. Disana ia bertemu dengan anak yang tinggal disana Adi, Risa dan Budi yang ternyata adalah murid dari tantenya Andi. Disana dia berkenalan dengan teman baru.

Analisis Bagian Pertama

Aspek Estetis

Pada bagian pertama ini, merupakan pembuka dari cerita dan berfokus pada interaksi antara karakter utama dan pendukung pada komik ini. Pengenalan karakter-karakter ini berfungsi agar pembaca mengenali hubungan antar tokoh dan familiar ketika membaca bab selanjutnya. Pemilihan alur cerita juga dirancang agar mudah dimengerti agar pesan yang akan disampaikan mudah dipahami. Gaya gambar pada bab ini juga menyesuaikan dengan tema cerita yang ceria dan menyenangkan, walaupun gambar latar belakang dari komik ini terlihat detail namun gaya gambar pada karakter dibuat lebih simpel agar mudah diterima oleh pembaca.

Aspek Pesan

Pada bagian ini selain berfokus untuk membangun antar karakter dalam komik, juga memperlihatkan pertemanan yang menyenangkan antara anak-anak. Pada bagian ini juga terdapat cerita dimana karakter mengingatkan tentang mencuci tangan sebelum makan, cerita ini dibuat berkaitan dengan tema menjaga kebersihan yang diangkat.

Bagian Kedua

Spesifikasi

Judul : Pahlawan Tak Terkalahkan!

Jumlah halaman : 22 halaman

Deskripsi



Gambar 11. Tampilan Halaman Komik 17-22



Gambar 12. Tampilan Halaman Komik 23-28



Gambar 13. Tampilan Komik Halaman 29-34



Gambar 14. Tampilan Komik Halaman 35-38

Pada bagian kedua, bercerita tentang Andi dan Adi bermain dengan mainan mereka dan berimajinasi tentang pahlawan super yang menghentikan monster yang sedang menghancurkan kota. Dan diketahui bahwa sumber kekuatan utama dari monster tersebut adalah kotoran, sampah dan limbah yang dibuang sembarangan oleh manusia

Analisis Bagian Kedua

Aspek Estetis

Ide utama dari cerita ini adalah imajinasi yang dimiliki oleh anak-anak, dimana anak-anak sering berandai-andai menjadi tokoh pahlawan yang ada di film maupun komik. Pada pembuatan cerita juga dibuat lebih dramatis dengan menampilkan monster yang menghancurkan kota yang kemudian dihentikan oleh pahlawan super, pada akhir cerita dijelaskan bahwa cerita tersebut hanyalah bayangan imajinasi Andi dan Adi yang sedang bermain dengan mainan pahlawan super dan monster tersebut. Gaya gambar pada bagian ini pun dibuat lebih dramatis dan detail, hal ini bertujuan agar terlihat seperti apa yang sedang diimajinasikan oleh tokoh tersebut. Namun ketika cerita berpindah fokus kepada tokoh utama, gaya

gambar berubah menjadi lebih simpel seperti yang ada pada bagian pertama. Hal ini bertujuan agar membedakan antara imajinasi tokoh dan dunia nyata.

Aspek Pesan

Pesan yang disampaikan pada bagian ini adalah pentingnya akan pentingnya menjaga alam dan lingkungan sekitar agar tidak rusak sehingga tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain. Karakter monster dipilih sebagai perumpamaan dari kerusakan lingkungan, pemilihan karakter monster ini bertujuan agar menarik minat pembaca secara tidak langsung. Dimana sudah dijelaskan bahwa monster tersebut memiliki sumber kekuatan dari lingkungan yang sudah rusak seperti limbah, kotoran dan sampah. Kerusakan tersebut terjadi karena ulah dari manusia itu sendiri seperti halnya bencana yang terjadi seperti banjir, lingkungan yang tercemar limbah dan lain-lain.

Bagian Ketiga

Spesifikasi

Judul : Mari Membuat Layangan

Jumlah halaman : 14 halaman

Deskripsi



Gambar 15. Tampilan Komik Halaman 39-44



Gambar 16. Tampilan Komik Halaman 45-50



Gambar 17. Tampilan Komik Halaman 51-53

Pada bagian terakhir ini, bercerita tentang Adi, Risa, dan Budi mengajak Andi untuk bermain dan membuat layang-layang bersama. Namun, setelah selesai bermain mereka lupa membersihkan sisa sampah yang digunakan untuk membuat layang-layang. Kemudian Tante Andi melihat dan memarahi mereka dan menyuruh mereka untuk membersihkan sisa sampah itu. Ketika mereka akan membuang ke tong sampah, mereka kebingungan karena ada dua tong sampah yang bertuliskan “organik” dan “anorganik”. kemudian Tante Andi memberitahu apa perbedaan antara sampah organik dan anorganik.

Analisis Bagian Ketiga

Aspek Estetis

Cerita pada bagian ini dibuat simpel dan mudah dimengerti seperti pada bagian pertama sebelumnya dengan memberikan kesan lucu dan menyenangkan. Serta pada cerita ini lebih banyak dialog antar tokoh utama, ini bertujuan untuk memperlihatkan hubungan antar tokoh. Dimana mereka lebih akrab dari sebelumnya yang ada pada bagian pertama saat mereka pertama kali bertemu dan berkenalan.

Bagian penting lainnya adalah pada penggambaran dua tempat sampah organik dan anorganik, pada dasarnya dua tempat sampah ini mempunyai warna yang berbeda yaitu hijau untuk organik dan kuning untuk anorganik, karena komik ini tidak berwarna penulis membedakannya dengan warna abu-abu muda untuk warna kuning karena kuning merupakan warna cerah sedangkan untuk menunjukkan warna hijau menggunakan abu-abu lebih gelap sehingga memberi kesan berbeda pada dua tempat sampah ini. Pemilihan gaya gambar juga masih sama dengan bagian pertama yaitu penggambaran visual tokoh dalam komik lebih simpel, karena pada bagian ini berfokus untuk menonjolkan interaksi antar tokoh.

Aspek Pesan

Pesan yang terdapat pada bagian ini adalah tentang pertemanan antar tokoh dan mengajarkan anak untuk tidak mengotori lingkungan dan bertanggung jawab dengan membersihkan kembali sampah yang mereka buang secara sembarangan. Adapun aspek lain yaitu mengenalkan perbedaan jenis sampah, dalam cerita ini khususnya memberikan pengertian dan contoh dari sampah organik dan anorganik kepada anak-anak.

SIMPULAN

Pembuatan proyek studi ini menghasilkan sebuah rancangan buku komik yang merupakan upaya penulis untuk memberikan ajakan kepada anak-anak untuk menjaga dan sadar terhadap kebersihan lingkungan sekitar kita terutama umur 4-12 tahun. Karya yang dibuat berupa buku komik dengan gambar dan ide cerita sepenuhnya dari penulis guna memberikan dorongan kepada Sekolah Dasar untuk membangun *awareness* terhadap lingkungan sekitar. Pada karya yang dibuat mengusung konsep cerita yang mudah dicerna, gambar yang menarik dan cerita menyesuaikan target yang dikemas secara menarik sehingga diharapkan mampu menghibur pembaca.

Adapun tahapan perancangannya yaitu, perancangan *storyboard*, sketsa, dan penintaan melalui proses manual diatas kertas. yang kemudian dipindai menggunakan *scanner* dan tahap *editing* secara digital menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* untuk membersihkan bagian yang tidak diinginkan, penyesuaian kontras, pemberian tone, dan penambahan dialog berdasarkan naskah yang sudah dibuat sebelumnya. Gambar yang sudah selesai diolah kemudian dirangkai per halaman menggunakan *software Adobe Illustrator CS6* yang kemudian dilanjut ke proses terakhir yaitu mencetak buku.

Dengan dibuatnya proyek studi ini, penulis berharap kepada pihak terkait agar lebih banyak lagi memanfaatkan media pengenalan maupun pembelajaran alternatif yang menarik dan menyenangkan kepada anak-anak salah satunya dalam bentuk komik. Selain itu kepada

pembaca, diharapkan mampu memberikan informasi dan pengetahuan tentang bagaimana proses berkarya melalui komik. Dan juga diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada ilustrator maupun komikus lain untuk menciptakan karya komik dengan cerita

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Arsyad, Azhar M.A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asra, Darmawan & Riana. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Dirjendikti.
- Baskara, I Ketut. 2011. *Perancangan Media Komunikasi Visual sebagai Sarana Kampanye Imunisasi Campak Di Denpasar*. Bali: ISI Denpasar.
- Bonneff, Marcell. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Danusaputro, St. Munadjat. 1985. *Hukum Lingkungan*. Buku 11. Bandung: Nasional Binacit.
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hasbullah. 2006. *Otonomi Pendidikan: Kebijakan Otonomi Daerah dan Implikasinya terhadap Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Perkasa.
- Hermawan, dkk. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Kusmiati, A,S.Pudjiastuti & P.Suptandar. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Maharsi, Indiria. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mawardi. 2019. *Pentingnya Lingkungan Hidup yang Bersih dan Sehat untuk Mencegah Timbulnya Masalah Penyakit*. <http://yankes.depkes.go.id/read-pentingnya-lingkungan-hidup-yang-bersih-dan-sehat-untuk-mencegah-timbulnya-resiko-penyakit-6747.html> (diakses 25 September 2019)
- Piaget, Jean. 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta. Gramedia.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Siswoyo, Dwi. 2011. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Soemarwoto, Otto. 2001. *Ekologi Lingkungan Hidup*. Jakarta: Djembatan.
- Syafril., dan Zelhendri Zen. 2017. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Waldopo. 2011. *Analisis Kebutuhan untuk Program Multi Media Interaktif sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol 17.2, 244-253