

DESAIN BUKU BERGAMBAR ANAK BERTEMA MEMBERSIHKAN LINGKUNGAN DENGAN MASKOT 3R RAMAH LINGKUNGAN

Vernandus Elden Tanogo

vernanduselden@gmail.com

Unversitas Esa Unggul

Abstrak: Permasalahan kebersihan lingkungan masih menjadi tantangan utama, khususnya di lingkungan anak-anak yang belum memiliki kesadaran penuh akan pentingnya menjaga kebersihan. Edukasi sejak dini menjadi solusi strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebersihan, namun pendekatan yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik anak-anak. Komik edukatif hadir sebagai media yang efektif karena mampu menyampaikan pesan secara visual dan naratif dengan cara yang menyenangkan. Dalam perancangan ini, dikembangkan media komik edukatif yang mengusung tema kebersihan lingkungan, dengan tokoh maskot anak sebagai pusat cerita. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, observasi, dan wawancara untuk memahami kebutuhan target audiens. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah prototipe komik pendek yang dirancang secara visual menarik, dengan gaya ilustrasi yang ekspresif dan mudah dipahami oleh anak usia 9–12 tahun. Diharapkan media ini dapat menjadi sarana edukasi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sejak usia dini.

Kata Kunci: Komik Edukatif, Kebersihan Lingkungan, Desain Maskot, Anak-anak Media Visual.

Abstract: Environmental cleanliness remains a major issue, especially among children who have yet to fully understand the importance of maintaining a clean environment. Early education is a strategic solution to instill cleanliness values, but the methods used must be adapted to suit children's characteristics. Educational comics are an effective medium, as they convey messages visually and narratively in an engaging way. This design project presents an educational comic themed around environmental cleanliness, featuring a child-friendly mascot character as the central figure. The design process involved literature studies, observation, and interviews to understand the needs of the target audience. The outcome is a short comic prototype designed with visually appealing illustrations, expressive characters, and a narrative that is easy for children aged 9–12 to comprehend. This medium is expected to serve as an effective educational tool to increase children's awareness of environmental cleanliness from an early age.

Keywords: Educational Comic, Mascot Design, Environmental Cleanliness, Children, Visual Storytelling.

PENDAHULUAN

Permasalahan kebersihan lingkungan masih menjadi isu yang cukup serius di Indonesia, khususnya di daerah urban dan padat penduduk. Banyaknya sampah yang berserakan, kurangnya kesadaran membuang sampah pada tempatnya, serta minimnya edukasi sejak dini menjadi faktor utama dari persoalan ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menanamkan kesadaran lingkungan adalah melalui pendidikan yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Anak-anak memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual seperti gambar, karakter lucu, dan cerita pendek. Komik merupakan salah satu media yang efektif

karena mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menyenangkan, melalui alur cerita, karakter, dan ilustrasi yang menarik. Jika dikombinasikan dengan kehadiran maskot ramah anak, komik edukatif dapat menjadi alat komunikasi visual yang kuat untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan.

Oleh karena itu, perancangan media komik edukatif dengan karakter maskot yang anak sangat penting untuk memberikan pemahaman sejak dini mengenai kebersihan lingkungan. Diharapkan melalui media ini, anak-anak dapat teredukasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat.

Pada proses desain ini sendiri merupakan salah satu program yang dibuat guna mendukung program Dinas Kebersihan Pertamanan dan Lingkungan Hidup Kabupaten Nganjuk tahun 2007 dalam pengolahan sampah yang berpedoman pada hierarki 3R (Reduce, Reuse, Recycle). Oleh karena itu bank sampah Sumber Makmur dibentuk dengan berlandaskan 3R (Reduce, Reuse, Recycle).

METODE PENELITIAN

Metode pada pengumpulan data dengan cara kualitatif atau dengan pengumpulan data dengan cara membagikan kuisioner kepada para orang tua untuk melihat apa yang di sukai oleh anak-anak. dan dengan cara wawancara seorang psikolog anak terkait usia anak-anak yang cocok terkait desain maskot atau karakter yang tepat dan juga karakter apa yang di sukai oleh anak-anak dan juga karakter apa yang tidak cocok untuk anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, ditemukan beberapa temuan penting. Pertama, penerapan hubungan teks-gambar yang bersifat komplementer sebagaimana dikemukakan oleh Nikolajeva dan Scott (2001) terbukti lebih efektif dalam membangun kedalaman narasi dibandingkan hubungan simetris yang cenderung redundan. Gambar yang memperluas makna teks menciptakan pengalaman membaca yang lebih kaya dan mengundang keterlibatan aktif pembaca.

Kedua, penerapan prinsip komposisi visual dari Bang (2000) khususnya penggunaan bentuk bulat untuk kehangatan dan diagonal untuk ketegangan berhasil mengendalikan respons emosional pembaca sesuai alur cerita. Perubahan palet warna sepanjang buku juga efektif sebagai penanda perkembangan narasi, sejalan dengan temuan Doonan (1993).

Ketiga, penggunaan prinsip baby schema dari Lorenz (1943) dalam desain karakter proporsi kepala besar, mata besar, tubuh pendek terbukti meningkatkan daya tarik emosional karakter bagi audiens target.

Keempat, pemanfaatan drama page turn sebagaimana disarankan Salisbury dan Styles (2012) berhasil menciptakan antisipasi dan menjaga motivasi pembaca untuk terus membalik halaman hingga akhir cerita. Secara keseluruhan, integrasi berbagai teori perancangan menghasilkan buku bergambar yang kohesif, bermakna, dan engaging.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan narasi rupa buku bergambar "Menjaga Lingkungan Dari Sampah", dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Efektivitas Narasi Visual: Perancangan ini berhasil mentransformasikan materi

- edukasi 3R (Reduce, Reuse, Recycle) yang awalnya bersifat instruksional menjadi sebuah narasi rupa yang menghibur. Penggunaan alur cerita yang menelusuri lokasi nyata (pasar, sungai, gudang) membantu audiens memahami dampak nyata dari penumpukan sampah terhadap lingkungan sekitar mereka.
2. Peran Antropomorfisme dan Gaya Chibi: Penggunaan gaya desain Chibi pada karakter manusia (Rio, Rena, dan Riku) terbukti efektif dalam membangun kedekatan emosional dengan target audiens anak usia 9-12 tahun. Selain itu, teknik antropomorfisme pada karakter maskot (Alu, Pet, Box, dan Pepar) memberikan dimensi baru dalam melihat sampah, di mana benda mati dianggap sebagai "teman" yang harus diselamatkan melalui proses daur ulang.
 3. Keseimbangan Edukasi dan Estetika: Melalui pemilihan tipografi yang tepat (Fredoka, Tahoma, dan Was Freehand) serta palet warna yang cerah, buku ini mampu menjaga minat baca anak tanpa mengurangi bobot informasi edukasi yang disampaikan. Proses digital melalui Clip Studio Paint memastikan kualitas visual tetap tajam dan menarik saat diaplikasikan ke berbagai media pendukung.
 4. Inovasi Media Pembelajaran: Karya ini membuktikan bahwa media fisik berupa buku bergambar masih memiliki relevansi kuat sebagai media literasi lingkungan yang mampu memicu empati dan perubahan perilaku nyata pada anak sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Celsys. (2023). *Clip Studio Paint Official Guide*. Tokyo: Celsys Inc.
- French, J. (2019). *What a Waste: Trash, Recycling, and Protecting our Planet*. London: DK Publishing.
- Hidayat, dkk. (2024). *Estetika dan Psikologi Warna dalam Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Pustaka Desain.
- Ito, M., & Yamashita, K. (2014). Analysis of psychological effects of mascot characters based on their physical attributes. *Journal of Kansei Engineering and Emotion*.
- Osborne, M. P. (1992). *Magic Tree House Series*. New York: Random House.
- Palacio, R. J. (2012). *Wonder*. New York: Alfred A. Knopf.
- Piaget, J. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Seuss, Dr. (1971). *The Lorax*. New York: Random House.
- Staley, L. (2021). *Learning Clip Studio Paint: Create impressive comics and manga artworks*. Birmingham: Packt Publishing.
- Tucker, Z., & Persico, N. (2019). *Greta and the Giants: Noble-Prize nominee Greta Thunberg's story*. London: Frances Lincoln Children's Books
- Abdurrohman, M., Kurniawan, A., & Septiani, R. (2022). Situbondo Regency Mascot Design With Design Thinking Approach. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 1–9.
- Hidayat, I., Riyadi, A., & Syarifah, N. (2024). Designing a Mascot as a Visual Identity for the Fan Vet Petcare Gresik Clinic. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 398–410.
- Ito, H., & Yamashita, J. (2014). Applying Rough Set to Analyze Psychological Effect of Mascot Character Design. *International Journal of Affective Engineering*, 13(3), 159–165.
- Yuda, R., Hidayat, M., & Ramadhan, A. (2022). Perancangan Maskot ISBI Aceh sebagai Upaya Penguatan Brand Awareness. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 35–46.
- Nurmalita, L. N., & Mansoor, S. (2023). Pengaruh visual warna terhadap minat belajar siswa pada media interaktif. *Jurnal Gorga: Desain Komunikasi Visual*, 12(1), 67–76.