



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE SOSIAL TENTANG
SAMPAH DI MI HIDAYATUL ATHFAL SERUA**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

**NURAFRIANI
2006421003**

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2024**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di
MI Hidayatul Athfal Serua
Penulis : Nurafriani
Jurusan : Teknik Grafika dan Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 5 Agustus 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds
NIP. 198812152018032001

Dosen Pembimbing II

Drs. Cecep Gundawan, M.Si
NIP. 196104261997021001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE SOSIAL TENTANG SAMPAH DI MI HIDAYATULATHFAL SERUA

Oleh:

NURAFRIANI
2006421003

Disahkan:

Depok, 15 Agustus 2024

Penguji I

Wanda Kusuma Putri, S.Sn
NIP. 5200000000000000324

Penguji II

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds
NIP. 199005112019032019

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dp. Zulkarnain, S.T., M.Eng
NIP. 198405292012121002



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di
MI Hidayatul Athfal Serua
Penulis : Nurafriani
Jurusan : Teknik Grafika dan Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 5 Agustus 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds
NIP. 198812152018032001

Dosen Pembimbing II

Drs. Cecep Gundawan, M.Si
NIP. 196104261997021001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Permasalahan sampah yang terjadi di MI Hidayatul athfal serua selalu menjadi pembahasan ketika rapat. Kebiasaan membuang sampah sembarangan yang dilakukan oleh peserta didik membuat lingkungan sekolah menjadi kotor dan kegiatan belajar mengajar tidak nyaman. Kurangnya akses informasi, pengetahuan, dan kepedulian peserta didik terhadap sampah menjadi indikator diperlukannya tindakan yang lebih efektif untuk menjaga kebersihan lingkungan di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan adanya media kampanye sosial berupa media interaktif yang dinilai efektif dan informatif untuk menumbuhkan kesadaran, motivasi, dan tanggung jawab peserta didik terhadap kebersihan lingkungan sekolah. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi media kampanye sosial berupa poster interaktif dengan menerapkan fitur yang berisi informasi terkait sampah yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas I sampai kelas VI MI Hidayatul Athfal Serua. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan tahapan proses *design thinking* versi stanford lewat teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan desain poster interaktif yang ilustratif melalui penggambaran objek dan karakter anak yang aktif dan ekspresif menggunakan teknik ilustrasi digital painting bergaya kartun, serta *playful* menggunakan warna yang *colorful*, jenis huruf sans serif, dengan penerapan *layout* asimetris yang tidak kaku. Fitur interaktif yang diterapkan dapat dibuka, ditutup, ditarik, dan *pop-up*, membuat informasi lebih menarik dengan keterlibatan secara langsung peserta didik pada media diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran, motivasi, dan tanggung jawab peserta didik MI Hidayatul Athfal dalam membuang sampah pada tempatnya dan menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Kampanye Sosial, Media Interaktif, Poster, Sampah



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Waste problems at MI Hidayatul athfal Serua are always discussed during meetings. The habit of students littering makes the school environment dirty and makes teaching and learning activities uncomfortable. The lack of access to information and knowledge and students' concern for waste are indicators that more effective action is needed to keep the environment clean at school. Therefore, there is a need for social campaign media in the form of interactive media that is considered effective and informative to foster students' awareness, motivation, and responsibility for the cleanliness of the school environment. This design aims to produce innovative social campaign media in the form of interactive posters by applying features that contain information related to waste that is interesting and easy for students from grade I to grade VI of MI Hidayatul Athfal Serua to understand. The method used is a qualitative research method with the stages of the Stanford version of the design thinking process through data collection techniques through interviews, observations, and literature studies. Based on the results of the research, an illustrative interactive poster design was obtained through the depiction of objects and characters of active and expressive children using cartoon-style digital painting illustration techniques and the playful use of colorful colors and sans serif fonts with the application of asymmetrical layouts that are not rigid. The interactive features applied can be opened, closed, drawn, and pop-up, making the information more interesting. The direct involvement of students in the media is expected to foster awareness, motivation, and responsibility among MI Hidayatul Athfal students in disposing of garbage in its proper place and keeping the school environment clean.

Keywords: *Social Campaigns, Interactive Media, Poster, Trash*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji dan syukur alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, serta kepada baginda Nabi Muhammad SAW sehingga Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua” ini terselesaikan dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Pada kesempatan ini, rasa terima kasih dan syukur disampaikan juga kepada pihak yang turut serta membantu, membimbing, dan memberikan dukungannya. Dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Materi yang telah menyediakan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, dan saran, dalam setiap proses perancangan Proposal Tugas Akhir ini.
5. Drs. Cecep Gunawan, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Teknis yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam setiap proses penulisan Proposal Tugas Akhir ini.
6. Umi dan Bapak, Orang Tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya selalu, semoga Allah memberikan rahmat dan kasih sayangnya selalu.
7. Umi Habibah, S.Sos.I selaku kepala sekolah serta Bapak dan Ibu Guru kelas I sampai kelas VI MI Hidayatul Athfal Serua yaitu Ibu Desy, Ibu Saanah, Ibu Mulyanah, Bapak Fikri, Bapak Itmam, dan Bapak Majid yang bersedia membantu memberikan informasi selama penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Peserta Didik MI Hidayatul Athfal Serua kelas I sampai kelas VI yang bersedia menjadi responden dalam penyusunan Tugas Akhir ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Teman-teman Desain Grafis kelas 8A Angkatan 2020, khususnya Nabila, Dini, Vingky, Alvianty, Nur Aeti, Premiera, Anisa Putri, Anisa Septa, Nenden, Husna, Alyyah, dan Defi yang sama-sama berjuang dan saling menyemangati satu sama lain selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini dibuat dengan sebaik-baiknya, penulis menyadari bahwa masih jauh dari kata sempurna dan memiliki kekurangan baik isi atau sistematika penulisannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan dan diterima dengan senang hati guna menyempurnakan kualitas Tugas Akhir ini. Terima kasih.

Depok, 06 Juli 2024

Nurafriani

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Kampanye Sosial	7
2.1.1. Media Kampanye Sosial	7
2.1.2. Manfaat Media Kampanye Sosial	8
2.2. Poster	9
2.2.1. Jenis-Jenis Poster	10
2.3. Poster Interaktif	13
2.3.1. Fitur Poster Interaktif	14
2.3.2. Material Poster Interaktif	15
2.4. Elemen Desain Grafis Pada Media Kampanye.....	16
2.4.1. Ilustrasi.....	16
2.4.2. Warna	20
2.4.3. Tipografi.....	23
2.4.4. <i>Layout</i>	28



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.4.5. Prinsip Desain Grafis Pada Media Kampanye.....	30
2.5. Metode Perancangan Design Thinking.....	31
BAB III METODE PERANCANGAN.....	33
3.1. Metode Riset Desain.....	33
3.2. Metode Pengumpulan Data	35
3.2.1. Wawancara	35
3.2.2. Observasi.....	35
3.2.3. Studi Literatur	36
3.3. Data dan Analisis	36
3.2.1. Profil Klien.....	36
3.2.2. Permasalahan klien	37
3.2.3. Analisis Media Sejenis.....	39
3.2.4. Hasil Data Observasi.....	41
3.2.5. <i>Consumer Insight</i>	45
3.2.6. Analisis SWOT	48
3.4. Arahan Kreatif.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1. Konsep Perancangan.....	54
4.2. Konsep Visual.....	54
4.2.1. <i>Mind Map</i>	55
4.2.2. <i>Moodboard</i>	58
4.2.3. Sketsa Manual.....	60
4.3. Digitalisasi.....	73
4.3.1. Elemen Desain	78
4.3.2. Prinsip Desain	81
4.3.3. Mockup Digital	82
4.3.4. <i>Dummy</i> Cetak.....	84
4.4. Testing.....	85
4.5. Media pendukung	86
4.6. Pertimbangan Produksi.....	87
BAB V PENUTUP.....	91
5.1. Kesimpulan.....	91



5.2. Saran 92

DAFTAR REFERENSI

LAMPIRAN

© **Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Poster	9
Gambar 2. 2 Contoh Poster Niaga.....	10
Gambar 2. 3 Contoh Poster Event.....	11
Gambar 2. 4 Contoh Poster Pendidikan	11
Gambar 2. 5 Contoh Poster Layanan Masyarakat.....	12
Gambar 2. 6 Contoh Poster Propaganda Politik.....	12
Gambar 2. 7 Contoh Poster Interaktif	13
Gambar 2. 8 Contoh lapbook seperti poster interaktif fitur pop-up.....	14
Gambar 2. 9 Contoh Poster Interaktif fitur pop-up	14
Gambar 2. 10 Contoh ilustrasi anak	17
Gambar 2. 11 Contoh ilustrasi Dekoratif.....	18
Gambar 2. 12 Contoh ilustrasi Kartun.....	18
Gambar 2. 13 Contoh ilustrasi Naturalis	19
Gambar 2. 14 Contoh Ilustrasi Bergambar	19
Gambar 2. 15 Roda Warna	20
Gambar 2. 16 Subtractive Color (CMYK).....	21
Gambar 2. 17 Hue, Value, Saturation.....	21
Gambar 2. 18 Colorful Poster	22
Gambar 2. 19 Tipografi serif.....	25
Gambar 2. 20 Tipografi Sans Serif.....	25
Gambar 2. 21 Tipografi Script	26
Gambar 2. 22 Tipografi Dekoratif.....	26
Gambar 2. 23 Contoh Tipografi Anak.....	27
Gambar 2. 24 Contoh Tipografi Anak.....	28
Gambar 2. 25 Contoh penerapan layout yang baik pada Poster	29
Gambar 3. 1 Logo MI Hidayatul Athfal Serua.....	36
Gambar 3. 2 MI Hidayatul Athfal Serua	37
Gambar 3. 3 Sampah di sekolah MI Hidayatul Athfal Serua.....	38
Gambar 3. 4 Lapbook Interaktif Jaga Alam maam.ru	39
Gambar 3. 5 Lapbook Interaktif Kebun Sayur di Ambang Jendela maam.ru.....	40
Gambar 3. 6 Hari Bumi - Lapbook 6-9 tahun	41
Gambar 3. 7 Observasi sekolah MI Hidayatul Athfal Serua.....	42
Gambar 3. 8 Media sejenis pada website maam.ru.....	43
Gambar 3. 9 Observasi Perpustakaan Nasional, buku anak, Jakarta Pusat.....	44
Gambar 4. 1 Mindmap.....	56
Gambar 4. 2 Moodboard Gaya Visual dan Suasana.....	58
Gambar 4. 3 Moodboard Karakter	59
Gambar 4. 4 Moodboard Fitur Interaktif.....	60
Gambar 4. 5 Sketsa Alternatif Karakter 1 (gaya kartun chibi).....	61
Gambar 4. 6 Sketsa Alternatif Karakter 2 (gaya <i>cartoonish</i>).....	62
Gambar 4. 7 Sketsa Alternatif Karakter 3 (gaya kartun minimalis).....	63
Gambar 4. 8 Sketsa Karakter Terpilih.....	64
Gambar 4. 9 Sketsa Alternatif Layout Poster 1	65



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

Gambar 4. 10 Sketsa Alternatif Layout Poster 2.....	66
Gambar 4. 11 Sketsa Alternatif Layout Poster 3.....	67
Gambar 4. 12 Sketsa Alternatif Layout Poster Terpilih	67
Gambar 4. 13 Sketsa Alternatif Fitur 1	69
Gambar 4. 14 Sketsa Alternatif Fitur 2	70
Gambar 4. 15 Sketsa Alternatif Fitur 3	71
Gambar 4. 16 Sketsa Alternatif Fitur Interaktif Terpilih.....	72
Gambar 4. 17 Digitalisasi Sketsa Karakter Terpilih.....	73
Gambar 4. 18 Digitalisasi Sketsa Layout Poster Terpilih	74
Gambar 4. 19 Digitalisasi Sketsa Fitur Interaktif Terpilih 1	76
Gambar 4. 20 Digitalisasi Sketsa Fitur Interaktif Terpilih 2	76
Gambar 4. 21 Digitalisasi Sketsa Fitur Interaktif Terpilih 3	77
Gambar 4. 22 Digitalisasi Sketsa Fitur Interaktif Terpilih 4.....	78
Gambar 4. 23 Eksplorasi Ilustrasi	79
Gambar 4. 24 Color Pallete.....	79
Gambar 4. 25 Font Shantell Sans.....	80
Gambar 4. 26 Font Quicksand	80
Gambar 4. 27 Prinsip desain pada desain.....	81
Gambar 4. 28 Mockup Digital Poster Interaktif.....	83
Gambar 4. 29 Mockup Digital Fitur Interaktif.....	83
Gambar 4. 30 Mockup Digital Media Pendukung	84
Gambar 4. 31 Uji coba media kepada peserta didik dan guru	86
Gambar 4. 32 Sebelum dan sesudah perbaikan desain hasil testing	86
Gambar 4. 33 Mockup Digital Media Pendukung	87

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Psikologi Warna	22
Tabel 3. 1 Hasil Observasi Gaya Visual Anak.....	44
Tabel 3. 2 Matriks SWOT	48
Tabel 3. 3 Arahana Kreatif.....	51
Tabel 4. 1 Key Visual.....	56
Tabel 4. 2 Pertimbangan Produksi	89





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Bimbingan Tugas Akhir
Lampiran 2	Transkrip Wawancara dan Testing
Lampiran 3	Hasil Cek Plagiarisme
Lampiran 4	Dokumentasi Pribadi (Wawan-cara dan Observasi)
Lampiran 5	Daftar Riwayat Hidup





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sampah merupakan salah satu permasalahan lingkungan hidup yang dialami oleh berbagai negara di dunia. Sifatnya yang sulit terurai dan keberadaannya yang terus meningkat setiap tahun, hingga saat ini sampah masih belum tertangani dengan baik, terutama di negara-negara berkembang seperti Indonesia. Beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hal ini adalah kurangnya akses masyarakat terhadap informasi, pengetahuan, sikap, dan kontrol perilaku tentang bahaya sampah bagi lingkungannya (Amriwijaya dkk., 2023). Kebiasaan membuang sampah sembarangan yang berdampak negatif bagi lingkungan ini dapat dikurangi dengan meningkatkan solidaritas masyarakat (Mardatila dkk., 2023). Pengetahuan, pemahaman, dan kepedulian masyarakat dalam mengelola sampah dapat dilakukan sedini mungkin. Dengan mengedukasi penanaman karakter peduli lingkungan pada setiap anak dapat memberikan pengaruh, tindakan, serta partisipasi dalam praktik keberlanjutan di masa depan untuk merawat dan menjaga lingkungannya. Salah satu dunia pendidikan yang tepat dalam memberikan edukasi peduli lingkungan dan membangun karakter untuk mengelola sampah sejak dini adalah sekolah dasar. (Siskayanti & Chastanti, 2022).

MI Hidayatul Athfal Serua merupakan institusi pendidikan islam swasta yang beralamat di Jl. Mandor Tadjir No.32 Rt. 002/05, Kelurahan Serua, Kecamatan Bojongsari, Kota Depok, Jawa Barat, berdiri sejak tahun 1984. Permasalahan sampah di MI Hidayatul Athfal Serua selalu menjadi pembahasan saat rapat. Kepala sekolah Ibu Umi Habibah, S.Sos.I menyampaikan bahwa, peserta didik mempunyai sikap dan perilaku minim empati dalam membuang sampah sembarangan seperti kolong meja di kelas, asal lempar pada lapangan, serta tanaman di lingkungan sekolah yang seharusnya dijaga. Pihak sekolah juga menyampaikan, selama ini hanya melakukan himbauan melalui lisan saja dan belum pernah mendukung secara penuh pengelolaan sampah di sekolah dengan menyampaikan informasi secara menarik dan kreatif kepada peserta didik. Keberadaan media-media informasi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

sebagai penunjang himbauan terkait sampah di sekolah juga belum tersedia. Hal tersebut tentunya kurang efektif sehingga membuat tujuan pengelolaan sampah di sekolah tidak dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya sebuah perancangan media kampanye sosial yang dinilai efektif dalam membantu menyampaikan informasi dan memberikan motivasi pada siswa untuk menanggulangi dampak negatif yang merugikan lingkungan sekolah (Rahma, 2019). Kampanye sosial merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok melalui media-media tertentu dalam mengkomunikasikan pesan mengenai permasalahan sosial yang sedang terjadi untuk mempengaruhi sikap dan perilaku khalayak untuk mendorong kepada perubahan yang diinginkan (Syahraeni dkk., 2021). Untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan segmentasi utama peserta didik sekolah dasar, media interaktif merupakan media yang tepat digunakan dalam kegiatan kampanye sosial untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan tampilan menarik dan mudah dipahami (Habib & Rajagukguk, 2022).

Salah satu media yang sudah banyak digunakan dalam kegiatan menyampaikan informasi untuk mempengaruhi hingga memotivasi *audience* terkait pentingnya menjaga lingkungan adalah poster. (Ikhtiati dkk., 2023). Saat ini media poster sudah jauh lebih berkembang dengan menawarkan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami lewat tampilan visual dengan bentuk yang *eye-catching* yaitu poster interaktif. Disebut poster interaktif, karena adanya hubungan interaksi antara media dengan pembaca yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi atau pesan secara efektif (Firdani, 2019). Hal ini membuat media poster interaktif tentang sampah yang menarik dan mudah dipahami dibutuhkan untuk meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab peserta didik MI Hidayatul Athfal dalam membuang sampah. Oleh karena itu, judul penulisan laporan ini adalah “Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua” dengan media utama berupa poster interaktif dan media pendukungnya berupa x-banner, dan *merchandise* seperti *sticker*, *totebag*, dan *tumbler* sebagai sarana informasi dalam mengedukasi dan mengingatkan pentingnya pengelolaan sampah di lingkungan sekolah.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana merancang media kampanye sosial tentang sampah yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik di MI Hidayatul Athfal Serua”.

1.3. Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam proses penyusunan dan penulisan tugas akhir ini, akan berfokus kepada beberapa lingkup pembahasan yang meliputi:

1. Proses Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua.
2. Penggunaan hingga penerapan teori, elemen, serta prinsip desain grafis dalam Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua.
3. Penerapan hasil karya desain pada media pendukung poster interaktif berupa x-banner, dan merchandise (*sticker, tote bag, dan tumbler*).

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat dari penyusunan dan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan tugas akhir ini pada Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua adalah sebagai berikut:

 - a. Menjelaskan proses perancangan media kampanye sosial tentang sampah di MI Hidayatul Athfal Serua.
 - b. Menerapkan teori elemen dan prinsip desain grafis yang digunakan dalam proses perancangan media kampanye sosial tentang sampah di MI Hidayatul Athfal Serua.
 - c. Menjelaskan dan menyajikan penerapan hasil karya desain proses perancangan poster interaktif tentang sampah sebagai media kampanye sosial di MI Hidayatul Athfal Serua dengan media pendukungnya berupa x-banner, dan merchandise (*sticker, tote bag dan tumbler*).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Manfaat

Manfaat yang ingin didapatkan dari penulisan tugas akhir mengenai perancangan media kampanye sosial tentang sampah di MI Hidayatul Athfal Serua ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penulisan, penelitian, hingga perancangan media kampanye sosial tentang sampah di MI Hidayatul Athfal Serua ini, bermanfaat dalam menjadi referensi pada penulisan, penelitian, dan perancangan media kampanye sosial tentang sampah berupa poster interaktif atau media sejenis berikutnya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Klien

Klien yaitu MI Hidayatul Athfal Serua, karya desain dapat memberikan motivasi untuk aksi para peserta didik dalam membuang sampah pada tempatnya melalui media poster interaktif dan media pendukungnya. Sehingga kegiatan penyampaian informasi di sekolah dapat berlangsung lebih menyenangkan dalam menangkap perhatian, membujuk, dan memotivasi aksi peserta didik untuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

2. Bagi Target

Para peserta didik MI Hidayatul Athfal Serua dapat menggunakan poster interaktif ini untuk memotivasi dirinya dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolahnya dengan cara yang menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Melatih dan dengan penuh berperan langsung dalam setiap proses pembuatan, penelitian, hingga perancangan karya desain media kampanye sosial tentang sampah berupa poster interaktif beserta media pendukungnya berupa x-banner dan merchandise (*sticker, totebag, dan tumbler*).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, terdapat lima bab yang disusun secara sistematis. Tujuannya agar keseluruhan informasi penelitian dapat tersampaikan dengan baik. Adapun sistematika penyusunan tugas akhir “Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua” adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai konteks atau latar belakang dari topik yang sedang diteliti. Diantaranya berupa masalah dan fakta yang diperoleh dari klien serta didukung oleh berbagai penelitian dan literatur sebelumnya yang melatarbelakangi Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua. Pada bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjelasan berupa definisi dan tinjauan mengenai ilmu dan teori desain grafis maupun teori pendukung lainnya yang relevan dalam mendukung pemahaman terhadap Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua. Teori-teori diuraikan secara sistematis, relevan, dan logis yang bersumber dari buku, jurnal, artikel ilmiah, serta pendapat para pakar yang ahli dalam bidangnya.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjelasan detail mengenai berbagai kaidah metodologi yang digunakan dalam mengumpulkan data, metode riset desain, data dan fakta, menganalisis informasi data dan fakta, hingga menyusun kesimpulan berupa arahan kreatif yang menjadi dasar dalam proses Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan dan penyajian terhadap hasil karya desain yang sudah dibuat berdasarkan pedoman arahan kreatif sebelumnya. Adapun penjelasan dimulai dengan tahap penyusunan konsep visual, proses penciptaan desain yang dilakukan dari awal dengan beberapa pilihan alternatif desain hingga menjadi satu desain terpilih, kemudian penerapan desain akhir pada media utama dan media pendukungnya. Setelah itu dijabarkan rincian perhitungannya untuk mempertimbangkan produksi karya yang dibuat.

BAB V

PENUTUP

Pada bab terakhir ini yaitu berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan analisis, penelitian, serta pembahasan yang didapatkan dalam proses Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua.



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan media kampanye sosial tentang sampah di MI Hidayatul Athfal Serua dengan media utama poster interaktif, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan media kampanye sosial tentang sampah di MI Hidayatul Athfal Serua dengan media utama berupa poster interaktif menggunakan *design thinking* versi Stanford melalui lima tahapan yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Empathize* menjadi tahap awal yang dilakukan untuk mengumpulkan data melalui wawancara kepada peserta didik, guru, dan ilustrator. Kemudian dilanjutkan tahap *define*, dengan mengidentifikasi masalah dan menyusun strategi desain melalui matriks SWOT yang kemudian disusun ke dalam arahan kreatif. Setelah itu, pada tahap *ideate* melakukan *brainstorming* melalui *mindmap*, *moodboard*, dan pembuatan sketsa alternatif. Sketsa alternatif terpilih kemudian didigitalisasi pada tahap *prototype*, lalu dibuat *mockup* digital dan dummy cetak untuk melihat gambaran yang jelas dan nyata dari desain yang dihasilkan. Tahapan terakhir yang dilakukan adalah testing untuk melihat efektivitas dan *feedback* yang didapatkan lalu diperbaiki sehingga menghasilkan final desain.
2. Penerapan elemen desain grafis pada perancangan media kampanye sosial tentang sampah di MI Hidayatul Athfal Serua menggunakan elemen ilustrasi bergaya kartun chibi dengan visualisasi karakter anak laki-laki dan perempuan yang menggunakan pakaian tertutup (seragam sekolah madrasah) bertubuh bulat (*rounded*) yang aktif dan ekspresif, memiliki tubuh yang bulat, pendek, pipi *chubby*, dengan kepala yang sedikit lebih besar, bola mata yang bulat sempurna. Teknik *digital painting* yang digunakan pada penggambaran elemen-elemen desain ilustrasi menggunakan software Procreate dengan bantuan brush dry ink dan basic texture yang memiliki kesan menarik dan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

mudah dipahami dengan penggunaan warna *colorful*, cerah, dan kontras yang mendukung tema tentang sampah di sekolah. Tipografi yang digunakan adalah jenis sans serif yang cocok untuk anak-anak karena memiliki ketebacaan sangat baik, modern, dan sederhana dengan *typeface* shantell sans untuk *headline* dan quicksand untuk *bodytext*. Kemudian pada penerapan tata letak atau *layout* memanfaatkan keseimbangan asimetris dengan penempatan elemen yang dinamis sehingga memiliki kesan tidak kaku. Posisi fitur-fitur interaktif yang dapat dibuka, ditutup, ditarik, dan *pop-up*, yang berisi informasi tentang dampak dan kerusakan yang disebabkan oleh sampah, jenis-jenis sampah, pengelolaan dan pemanfaatan sampah, serta himbauan untuk membuang sampah pada tempatnya dan menjaga kebersihan lingkungan sekolah, membuat poster lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik MI Hidayatul Athfal Serua.

3. Media pendukung yang dibuat pada perancangan media kampanye sosial tentang sampah di MI Hidayatul Athfal Serua terdapat media x-banner ukuran 60x160, dan *merchandise* yang terdiri dari *sticker* 10,5x10,5 cm, *totebag* 30x40 cm, dan *tumbler* 20x6,5 cm dengan penerapan desain turunan dari desain media utama yaitu poster interaktif yang memiliki kesatuan tema atau konsep visual terkait sampah di lingkungan sekolah.

5.2. Saran

Hasil dari desain media kampanye sosial tentang sampah di MI Hidayatul Athfal Serua ini memiliki beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk perancangan dan penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan riset kembali terhadap material yang akan digunakan pada media utama sangat penting karena media ini akan berada di lingkungan anak-anak sekolah dasar yang aktif, ekspresif, dan mungkin kasar. Memilih material yang tahan lama dan aman akan memastikan media dapat bertahan lama dan aman digunakan oleh peserta didik.
2. Pembuatan *dummy* cetak sangat perlu dilakukan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan-kesalahan fatal sebelum final desain dicetak, sehingga

dapat memastikan bahwa desain sudah siap produksi dengan kualitas yang sesuai harapan.

3. Penggambaran ilustrasi karakter sebaiknya lebih banyak dieksplorasi lagi, tidak hanya peserta didik, tetapi juga karakter ilustrasi seperti guru dan petugas kebersihan. Mereka memiliki peran penting dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah, sehingga representasi mereka dalam media kampanye akan memberikan pesan yang lebih kuat.
4. Pengembangan infrastruktur sekolah, disarankan untuk meningkatkan infrastruktur sekolah yang mendukung pengelolaan sampah secara efektif, seperti tempat sampah yang sudah ada dapat di tempeli label atau *sticker* yang membedakan jenis-jenis sampah organik, non organik, kertas, residu, dan b3, sehingga dapat dipraktikkan langsung oleh peserta didik dalam membuang sampah di sekolah.
5. Pada peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lebih lanjut yang mengevaluasi dampak dari penerapan media ini terhadap perilaku peserta didik MI Hidayatul Athfal Serua. Penelitian dapat memberikan wawasan lebih tentang efektivitas dari media kampanye sosial ini.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

- Amriwijaya, J., Trirahardjo, S., & Sodjakusumah, T. I. (2023). Pemahaman Pelajar Terhadap Bahaya Sampah Plastik Lingkungan Rumah dan Sekolah. *Cakrawala Repositori IMWI*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.52851/cakrawala.v6i1.207>
- Anggarini, A. (2021). *Anggi Anggarini—Desain Layout*. PNJ Press. <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/8/>
- Anshori, M. T., Meita, N. M., Sari, T. T., & Nisa, K. (2024). Media Pop-Up Book Tipe Shared Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.24929/alpen.v8i1.328>
- Asshidiqy, A. I. H. (2021). Cerita Rakyat Legenda Raden Ayu Putri Media Buku Untuk Anak-Anak Desa Terung. *DESKOVI : Art and Design Journal*, 4(1), 49–59. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v4i1.967>
- Aswan, R. (2019). Tinjauan Elemen Visual Pada Buku Ilustrasi #88 Love Live. *Narada : Jurnal Desain dan Seni*, 6(1), 187. <https://doi.org/10.22441/narada.2019.v6.i1.010>
- Bangun, D. (2023). *Dasar-dasar Desain Grafis 2023*. PNJ Press. <https://press.pnj.ac.id/book/2023/2/DwiAgnes-BukuDasar-dasarDesainGrafis2023/#page=50>
- Fajriani, K., & Liana, H. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Pencampuran Warna Dengan Percobaan Sains Sederhana Di TK Islam Silmi SAamarinda | Pendas Mahakam: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 4(1), 32–41. <https://doi.org/10.24903/pm.v4i1.394>
- Firdani, R. K. (2019). Pengembangan Media Poster Interaktif Bimbingan Dan Konseling Karier Berbasis Website Untuk Informasi Studi Lanjut Di Kelas IX SMP Negeri 3 Kota Mojokerto. *Jurnal BK Unesa*, 9(3), 105–110.
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasikan Dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Panduan%20Iustrasi%20Cerita%20Anak--EditWen-atakrama.pdf>

Habib, M., & Rajagukguk, K. P. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Poster Terhadap Perilaku Siswa Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 1–10. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/242>

Hanani, H., & Ariusmedi, A. (2024). Ilustrasi Surah Al-Waqi'ah sebagai Media Pengenalan Al-Qur'an bagi Anak di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 3(1), 210–219. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2597>

Ikhtiati, Siregar, N., & Sari, L. (2023). Penerapan Media Poster Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Rasa Kepedulian Terhadap Lingkungan Pada Siswa Kelas VI MI Rayya Kota Jambi: *PRIMARY EDUCATION JOURNAL (PEJ)*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.30631/pej.v7i1.104>

Illahi, A. M., Alindra, A. L., Apriliani, D., Maulidawanti, D., Sarizaen, F. K., Fatimah, R., & Azahra, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Lapbook pada Mata Pelajaran IPAS Bagian Tubuh-Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32237–32244. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12268>

Julianto, I. N. L. (2019). Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 – 3 Di Kota Denpasar. *Sandyakala : Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain*, 1, 56–64. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/view/39>

Kesuma, I. P. G. W., Swendra, C. G. R., & Narulita, E. T. (2021). Komunikasi Visual Untuk Kampanye Pilah Sampah Oleh Bank Sampah Luhu Wijaya Kesuma di Gianyar. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 2(02), Article 02. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v2i02.260>

Khowraiva, A., & Streit, A. K. (2022). Perancangan Buku Aktivitas mengenai Ilmu Astronomi untuk Anak Umur 9-12 Tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(04), Article 04. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i04.6924>

Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Edu Publisher.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Laksitarini, N., & Purnomo, A. D. (2022). Analisis Warna Dan Bentuk Pada Interior Prodia Childern's Health Care Terhadap Psikologi Anak. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 18(2), Article 2. <https://doi.org/10.25105/dim.v18i2.10174>
- Mardatila, A., Hidayat, R., & Maulia, S. T. (2023). Analisis Kesadaran Masyarakat Terhadap Lingkungan Di Perumahan Mendalo Residence, Desa Mendalo Indah. *Civilia: Jurnal Kajian Hukum Dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.572349/civilia.v3i1.310>
- Masnuna, & Okalia, I. R. (2020). Strategi Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun Melalui Buku Cerita Bergambar Tentang Rukun Iman Dan Rukun Islam. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23(1), Article 1. <https://doi.org/10.24821/ars.v23i1.3798>
- Nursilviani, & Brantasari, M. (2022). Membangun Budaya Hidup Bersih Dan Sehat Di Sekolah Dasar 009 Sambutan Kelurahan Makroman Dengan Memanfaatkan Media Poster. *Jurnal Pengabdian Kreativitas Pendidikan Mahakam (JPKPM)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.24903/jpkpm.v2i2.1108>
- Pangestu, R. (2019). Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796>
- Pendit, I. K. D. (2019a). Strategi Promosi Melalui Media Desain Poster Dalam Pencitraan Publik. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v7i2.283>
- Pendit, I. K. D. (2019b). Strategi Promosi Melalui Media Desain Poster Dalam Pencitraan Publik. *Zenodo*, 7(2), 129–210. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3900626>
- Pertiwi, A. B., Rinaldi, M., Budiman, B., Farid, R., & Benyamin, M. F. (2023). Peningkatan Promosi UMKM Desa Karyawangi Kecamatan Parongpong Bandung Barat melalui Pelatihan Desain Poster “Canva.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i3.1496>
- Putri, H. R. D., Hijriah, & Depari, A. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Warna Dan Tipografi Pada Media Poster PPDB Di Sekolah Nasional KPS Balik Papan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PKM Linggau: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.55526/pkml.v3i1.462>

Putriyani, D. N., & Rahmanyani, A. (2020). *Buku Ilustrasi Interaktif Tari Thengul Khas Bojonegoro sebagai Media Pengenalan pada Anak*. 5(2), 55–67.

Rahma, F. I. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar): *Pancawahana : Jurnal Studi Islam*, 14(2), Article 2. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608>

Rijal, A., & Zainaldi, R. A. (2024). Typography: Creating New Fonts As Visual Communication Design Media. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(10), Article 10. <https://doi.org/10.3785/kohesi.v2i10.2640>

Risma, A. N., Syarif, E. B., & Setiawan, A. F. (2023). Perancangan Permainan Papan Edukatif Dengan Konten Dongeng Indonesia Untuk Anak Usia 6 – 9 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 10(1), Article 1. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/19607>

Sinaga, A. C. N., & Kusumandyoko, T. C. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Energi Alternatif Bioenergi untuk Usia 7-12 Tahun. *BARIK - Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 118–132. <https://ejournal.unesa.ac.id>

Siskayanti, J., & Chastanti, I. (2022). Analisis Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2151>

Syahaeni, S., Sultan, M. I., & Bahfiarti, T. (2021). Dampak Strategi Kampanye Sosial Minat Baca Di Kota Makassar. *Jurnal Jurnalisa*, 7(1), 66–76. <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v7i1.16006>

Yanti, E. (2020). *Suatu Pengantar: Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Deepublish.

Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Yayasan Prima Agus Teknik. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>



LAMPIRAN

Lampiran 1

Lembar Bimbingan Tugas Akhir

a. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing 1

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Nurafriani	
NAMA PEMBIMBING		Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di Mi Hidayatul Athfal Serua	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	21 Maret 2024	- Menjelaskan teknis bimbingan - Pengarahan tentang apa yang sebaiknya dilakukan dari topik terpilih - Menjelaskan gambaran Bab 1 - Diberikan gambaran mengenai pengumpulan data dan metode riset	Pengarahan untuk jadwal bimbingan selanjutnya
2	28 Maret 2024	- Mendiskusikan media utama berupa game interaktif - Revisi media utama	Revisi perencanaan media utama
3	01 April 2024	- ACC Media utama menjadi Poster Interaktif - Revisi Bab 1 (pendahuluan) dan Bab 2 (kerangka teori)	Revisi Bab 1 (pendahuluan) dan Bab 2 (kerangka teori)
4	17 April 2024	- Bimbingan Laporan Tugas Akhir Bab 1, Bab 2, dan Bab 3 - ACC Bab 1 & 2 - Meneruskan Bab 3 - Bimbingan Proposal PMTA	Revisi minor bab 1 & 2, lalu melanjutkan bab 3
5	21 Mei 2024	- Bimbingan offline Laporan Bab 3 - Revisi SWOT dan Creative Brief	Revisi perbaikan pada analisis SWOT dan perbaikan Creative Brief
6	22 Mei 2024	- Menyerahkan hasil revisi perbaikan analisis SWOT dan Creative Brief	ACC analisis SWOT dan Creative Brief
7	21 Juni 2024	- Bimbingan Bab 4 konsep visual (mindmapp, moodboard, sketsa manual)	Revisi sketsa mindmapp dan sketsa manual
8	10 Juli 2024	- Bimbingan bab 4 konsep visual (digitalisasi dan dummy) - Bimbingan artikel ilmiah	- Revisi desain poster dan dummy - Revisi Artikel Ilmiah
9	17 Juli 2024	- Menyerahkan revisi desain poster dan artikel ilmiah	Revisi artikel ilmiah
10	26 Juli 2024	- Menunjukkan dummy hasil cetak menggunakan material asli	Approved dan melanjutkan laporan
11	30 Juli 2024	- Bimbingan onlien Bab 4 dan 5	- Approve - Revisi Kesimpulan dan prinsip desain
*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya			

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

b. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing 2

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Nurafriani	
NAMA PEMBIMBING		Drs. Cecep Gunawan, M.Si	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Media Kampanye Sosial Tentang Sampah Di MI Hidayatul Athfal Serua	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	03 Mei 2024	- Menjelaskan teknis bimbingan melalui tatap muka google meet	Pengarahan jadwal bimbingan <i>offline</i> selanjutnya hari Senin, 06 Mei 2024
2	06 Mei 2024	- Bimbingan <i>offline</i> bab 1 dan 2 - Rapikan kembali pointer pada sub-bab	Memeriksa kembali setiap pointer sub-bab dan memperbaikinya pada penulisan laporan
3	13 Mei 2024	- Bimbingan <i>offline</i> bab 1 dan 2 - Acc dan lanjutkan bab berikutnya	Melanjutkan penulisan bab berikutnya, yaitu bab 3
4	22 Mei 2024	- Bimbingan <i>offline</i> Bab 3 - ACC Bab 3 dan tanda tangan lembar pengesahan Seminar Proposal	Bisa melanjutkan Seminar Proposal
5	30 Juli 2024	- Bimbingan <i>offline</i> Bab 4, Bab 5, dan Artikel Ilmiah	ACC Bab 4, Bab 5, dan artikel



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2

Transkrip Wawancara Klien (MI Hidayatul Athfal Serua)

- | | |
|-----------------|---|
| 1. Narasumber 1 | : Umi Habibah, S.Sos.I Kepala Sekolah |
| Waktu | : 06 Mei 2024 |
| Metode | : Langsung (<i>Offline</i>) |
| Lokasi | : MI Hidayatul Athfal Serua |
| Topik | : Urgensi masalah konten dan media yang ingin dirancang |

1. **Q: Apakah pernah/saat ini ada kegiatan sosial mengenai sampah di sekolah? contohnya seperti kerja bakti, bergotong-royong membersihkan sekolah, dan membuang sampah bersama-sama yang dilakukan oleh peserta didik dan guru? Apakah banyak peserta didik yang mengikuti kegiatan sosial tersebut?**

N1: “Iya ada, untuk saat ini kami adakan satu bulan sekali kerja bakti setiap hari sabtu, tapi biasanya hanya di kelas atas 4, 5, 6 saja. Kalau kelas 1, 2, 3 itu tidak mengikuti karena bentrok waktu masuk dengan kelas atas itu (*shift*), jadi belum dibiasakan kerja bakti”.

2. **Q: Seberapa sering melihat dan menyadari banyaknya sampah di sekolah?**

N1: “Sering banget ya, padahal anak-anak itu sudah sering ditegur baik dari saya dan wali kelas, cuma tidak mengerti kenapa kesadaran mereka untuk buang sampah pada tempatnya itu masih kurang banget. Saya juga bingung apakah di rumahnya mereka seperti itu. Kalau di sekolah kami itu ketika mereka sedang berkelompok atau duduk-duduk biasanya kami beritahu “jangan lupa ya sampahnya buang pada tempatnya” tapi jika sudah waktunya ya berserakan saja seperti biasa”.

3. **Q: Dimana biasanya tempat paling banyak sampah berserakan di area sekolah?**

N1: “ Setiap kelas itu di depannya kan kita menyiapkan tempat sampah ya. Cuma kadang apakah mungkin kurang menampung jadi meluber jatuh kemana-mana, tapi masih ada juga saya perhatikan tempat sampah yang belum penuh.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kebanyakan itu di lingkungan mesjid, depan mesjid itu kan parkir dan di sampingnya ada penjual makanan, nah anak-anak biasanya makan disitu sampah sangat berserakan dan penuh ya. Lantai bawah ini lumayan penuh, kalau lantai atas tidak terlalu”.

4. **Q: Apakah tempat sampah dan alat kebersihan di sekolah rapi dan lengkap?**

N1: “Alat kebersihan itu disimpan di samping sekolah biasanya. Di awal semester itu alat kebersihan lengkap, cuma masuk pertengahan semester gatau hilang. Kesadaran dan tanggung jawab mereka yang masih kurang”.

5. **Q: Apakah di sekolah terdapat media informasi mengenai himbauan untuk buang sampah pada tempatnya? misalnya seperti poster, x-banner, atau media lainnya?**

N1: “Kalau media-media tersebut biasanya di awal saja waktu itu sudah lama sekali tahun berapa, karena robek atau apalah gitu dimainin anak-anak. Untuk sekarang belum ada lagi”

6. **Q: Jika tidak ada, apakah di sekolah saat ini perlu menggunakan media informasi tersebut?**

N1: “Perlu, sangat perlu ya mengingat permasalahan sampah di sekolah kami. Kita sebagai guru dan saya sebagai kepala sekolah selalu mengingatkan “buang sampah jangan sembarangan, banyak tempat sampah buangnya kesitu ya”, seperti itu. Namun, jika sudah waktunya masuk kelas sudah ditinggal saja tidak diperdulikan. Kesadaran dan tanggung jawab mereka masih kurang, makannya kami berharap dengan adanya perancangan media informasi ini membantu dalam mempengaruhi perilaku dan kesadaran peserta didik kami dalam membuang sampah pada tempatnya. Kami menginginkan mereka peduli terhadap lingkungan sekolah, tempat kami belajar”.

7. **Q: Himbauan seperti apa saja yang sudah dilakukan sebelumnya untuk membuang sampah pada tempatnya kepada peserta didik?**

N1: “Menegurnya apabila mereka ketahuan ya, misalnya siapa yang membuang sampah sembarangan saya selalu menegur. Seperti belum lama ini ada anak kelas 5 saya suruh untuk buang sampah ke tempatnya tapi dia cuma



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ngelempar aja gitu gak masuk ke tempat sampah “Gak boleh seperti itu” lalu saya kasih arahan baru diambil dan dibuang ke tempat sampahnya. Begitu saja sih paling dengan cara menegurnya saja”.

2. Narasumber : Guru MI Hidayatul Athfal Serua
Ibu Ananda Dastia, S.Pd (Kelas 1)
Ibu Saanah, S.Pd (Kelas 2)
Ibu Mulyanah, S.Pd (Kelas 3)
Bapak Itmam Ibrahim, S.Pd (Kelas 4)
Bapak Rafi Faridzie, S.Pd (Kelas 5)
Bapak Majid, S.Th.I (Kelas 6)
Waktu : 03 dan 07 Mei 2024
Metode : Langsung (*offline*) dan Tidak langsung (*online/Whatsapp*)
Lokasi : MI Hidayatul Athfal Serua
Topik : Urgensi masalah konten dan media yang ingin dirancang

1. **Q: Apakah pada pembelajaran di kelas 1/2/3/4/5/6 saat ini terdapat materi tentang sampah? misalnya, peserta didik sudah tau apa itu sampah, kerusakan yang dapat disebabkan oleh sampah, jenis-jenis sampah, dan pengelolaan sampah?**

Ibu Desy : “Untuk sampah sudah pernah dibahas di kelas 1, hanya saja teorinya masih sederhana berupa definisi dan kerusakan yang disebabkan sampah saja”.

Ibu Saanah : “(belum mengajarkan)”

Ibu Mulyanah : “Ada pada semester ganjil”.

Bpk Itmam : “Ya pembelajaran di kelas 4 terdapat materi tentang sampah”.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bpk Rafi : “Ya, di kelas 5 kita belajar tentang tanggung jawab terhadap sampah, lalu bagaimana cara mengolah sampah dengan baik yang diharapkan dapat menumbuhkan rasa semangat akan kepedulian terhadap lingkungan khususnya sampah”.

Bpk Majid : “Ya, untuk kelas 6 ada, mereka pernah diajarkan tentang sampah”.

2. Q: Jika iya, di mata pelajaran apa itu diajarkan?

Ibu Desy : “Biasanya di mata pelajaran tematik”.

Ibu Saanah : “(belum mengajarkan)”

Ibu Mulyanah : “Mata pelajaran Bahasa Indonesia”.

Bapak Itmam : “Pada pembelajaran Tematik”.

Bpk Rafi : “Di pelajaran Tema khususnya tema 2 subtema 3”

Bpk Majid : “Pada mata pelajaran tematik, selain sampah ada tentang pengembangbiakan tumbuhan dan sebagainya juga”.

3. Q: Apakah pernah mengajarkan peserta didik kelas 1/2/3/4/5/6 untuk memanfaatkan sampah di sekolah menjadi sebuah karya?

Ibu Desy : “Kalau untuk kelas 1, waktu itu pernah membuat prakarya dari bahan alam yaitu membuat hiasan pensil dari kulit jagung. Baru itu saja sih”.

Ibu Saanah : “(belum mengajarkan)”

Ibu Mulyanah : “Iya pernah, pemanfaatan botol plastik, yaitu pembuatan vas bunga”.

Bpk Itmam : “Pernah, membuat tempat pensil menggunakan botol bekas”.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bpk Rafi : “Ya, tentang bagaimana cara mendaur ulang sampah plastik menjadi kerajinan tangan seperti hiasan dinding, vas bunga”.

Bpk Majid : “Pernah, bikin hiasan dinding daur ulang koran. Bikin bunga, koran dilipat, lalu ditempel, mozaik namanya”.

4. Q: Seberapa sering melihat dan menyadari banyaknya sampah di sekolah atau di dalam kelas?

Ibu Desy : “Sering banget ya. Misalnya waktu mengajar di kelas saya keliling, dan melihat itu di kolong meja banyak sekali sampah plastik, styrofoam, kertas, sampai makanan yang sudah kering pun ada”.

Ibu Saanah : “Alhamdulillah untuk kelas saya (2B) ini sudah tidak ada sampah kalau dikelas, kecuali yang diluar masih ada tapi tidak begitu banyak”.

Ibu Mulyanah : “Setiap hari di halaman, di kelas anak-anak kelas 3 selalu diingatkan untuk menjaga kebersihan dengan membuang sampah pada tempatnya”.

Bpk Itmam : “Tidak terlalu sering”.

Bpk Rafi : “Ya, saya sendiri sering melihat masih banyaknya siswa yang masih belum tumbuh akan kesadarannya terhadap membuang sampah, mungkin ini masih bisa kita tingkatkan lagi kesadarannya dengan cara memperbanyak tempat sampah itu sendiri, karena yang saya rasa masih kurangnya disekolah kami tempat sampah”.

Bpk Majid : “Waduh! sering sekali ya. Dikelas itu sampah terkadang berserakan di lantai dan kolong meja, tapi selalu saya ingatkan untuk mengambilnya dan membuangnya di tempat sampah”.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5. Q: Bagaimana himbauan yang guru berikan kepada peserta didik yang membuang sampah sembarangan?

Ibu Desy : “Di tegur saja sih, langsung bilang kepada mereka “tolong untuk sampah yang di kolong meja dibersihkan yaa, nanti banyak nyamuk dan penyakit”

Ibu Saanah : “Membuang sampah pada tempatnya”.

Ibu Mulyanah : “Himbauannya agar anak-anak selalu menjaga kebersihan, dengan membuang sampah pada tempatnya sehingga lingkungan sekolah bersih dan terhindar dari bahaya penyakit. Sesuai dengan kata mutiara bahwa kebersihan merupakan sebagian dari pada iman”.

Bpk Itmam : “Memberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga lingkungan dengan cara tidak membuang sampah sembarang”.

Bpk Rafi : “Sering saya sampaikan dan hampir disetiap masuk kelas untuk tidak membuang sampah sembarangan, contohnya : buang sampah sembarangan adalah perbuatan yang tidak terpuji jika kalian membuang sampah sembarangan maka kalian bukanlah orang yang terpuji maka daripada itu jika ingin menjadi manusia yang terpuji maka buanglah sampah pada tempatnya”.

Bpk Majid : “Iya itu ya, seperti tadi saya bilang, kalau saya melihat ada sampah saya ingatkan untuk mengambilnya dan membuangnya di tempat sampah. Cuma tergantung anaknya biasanya, yang takut langsung dikerjakan yang tidak ya seperti biasa diabaikan dan dijawab saja”.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6. **Q:** Apakah saat ini kebutuhan media informasi dari permasalahan sampah di sekolah seperti poster, x-banner, atau media lainnya menurut Bapak perlu sebagai sarana informasi dan edukasi kepada peserta didik?

Ibu Desy : “Perlu sih, dari anak-anak kan lumayan susah ya sudah di kasih tahu”.

Ibu Saanah : “Kalau menurut saya sangat perlu, berupa poster atau x-banner”.

Ibu Mulyanah : “Sangat diperlukan karena disekolah kami belum dilengkapi sarana tersebut”.

Bpk Itmam : “Sangat diperlukan, tanpa di sadari media-media tersebut memberikan kesadaran bagi kita semua”.

Bpk Rafi : “Saya rasa kita membutuhkan itu di sekolah untuk meningkatkan kembali kesadaran mereka walaupun sekecil apapun dan saya rasa itu juga menjadi sarana informasi edukasi juga kepada peserta didik”.

Bpk Majid : “Saya rasa butuh ya, bisa dilihat sekolah kami belum ada media-media informasi seperti itu, karena kan selain untuk mengedukasi murid bagus juga ya untuk citra sekolah”.

3. **Narasumber** : 30 orang peserta didik (5 perwakilan dari masing-masing kelas 1 sampai kelas 6)

Kelas 1 Aleta, Ara, Jelita, Elita, Rifa (7 tahun)

Kelas 2 Beby, Riza, Sabi, Tarisa, Adiba (8 tahun)

Kelas 3 Fadil, Siti, Malika, Putri, Aqila (9 tahun)

Kelas 4 Fajrian, Alif, Prasta, Irsyad, Bilal (10 tahun)

Kelas 5 Abil, Zulfa, Adira, Rafa, Hisyam (11 tahun)

Kelas 6 Afdan, Vita, Randi, Hilmi, Ebi (12 tahun)

Waktu : 05, 06, 07 Mei 2024

Metode : Langsung (*Offline*)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lokasi : MI Hidayatul Athfal Serua
Topik : Konten dan media yang dirancang

1. **Q: Apakah di sekolah kamu pernah belajar mengenai sampah? misalnya, kamu sudah tau apa itu sampah dan kerusakan yang dapat disebabkan oleh sampah?**

Kelas 1 : “Belum tahu. Tidak. Sampah itu kotor. (menunjuk sampah)”
Kelas 2 : “(Menggeleng). Tahu, sampah bekas makanan kan?”
Kelas 3 : “(Mengangguk tersenyum), Tauu”
Kelas 4 : “Tau. Pernah”
Kelas 5 : “Iya pernah. Sudah diajarkan”
Kelas 6 : “Sama sudah pernah. Tauu. Diajarkan di kelas 5 dan 6”.

2. **Q: Apakah pernah ada kegiatan sosial mengenai sampah di sekolah? contohnya seperti kerja bakti, kalian bergotong-royong membersihkan sekolah dan membuang sampah bersama-sama. Apakah kamu mengikuti kegiatan sosial tersebut?**

Kelas 1 : “(Menggeleng bingung)”
Kelas 2 : “(Menggeleng, tidak yakin). Habis senam”
Kelas 3 : “Pernah,
Kelas 4 : “Ada, habis upacara/senam disuruh ngumpulin sampah”
Kelas 5 : “Pernah, seminggu sekali sih. Hari sabtu habis senam!.. Kadang senin habis upacara”
Kelas 6 : “Iya ada, ikut setiap senin atau sabtu habis upacara dan senam. Pikut juga”.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. **Q: Apakah kamu sudah tau jenis-jenis apa saja sampah yang ada di sekolah? Bagaimana dengan konsep 3R (reduce/mengurangi, reuse/menggunakan ulang, recycle/mendaur ulang) dalam pengelolaan sampah apakah kamu sudah tahu?**

- Kelas 1 : “(Menggeleng). Tidak. Apa itu?”
Kelas 2 : “Plastik kan?. Kertas”
Kelas 3 : “Tau kertas, botol plastik, bekas mie (styrofoam) ”
Kelas 4 : “Tau, Iya kertas, terus plastik, bungkus ciki, Konsep 3R gak tau”
Kelas 5 : “Tauu. Kertas, plastik, bekas origami, itu. Ngga tahu banget konsep 3R itu”.
Kelas 6 : “Tau dong. Plastik, styrofoam, kertas, terus kaya daun-daun gitu, eumm udah (tersenyum). Kurang tahu 3R”.

4. **Q: Apakah kamu pernah diajarkan memanfaatkan sampah di sekolah menjadi sebuah karya?**

- Kelas 1 : “(menggeleng, berpikir)”.
Kelas 2 : “(kompak menggeleng, berpikir)”.
Kelas 3 : “Pernah, bikin pot bunga dari plastik”
Kelas 4 : “Pernah, pakai botol bikin tempat pensil”
Kelas 5 : “Pernah, kaya hiasan dinding sama pot bunga”
Kelas 6 : “Iya pernah, kaya bikin mobil-mobilan begitu dari sampah plastik”.

5. **Q: Apakah di sekolah masih banyak teman-teman kamu yang membuang sampah sembarangan? Apakah kamu pernah saling mengingatkan untuk membuang sampah pada tempatnya? Lalu, bagaimana sikap kamu saat melihat sampah? membuangnya atau membiarkannya?**

- Kelas 1 : “Banyak. Iya, “jangan buang disana!”. Ketua kelas yang bilang juga”
Kelas 2 : “Ada banyak. Mengingatkan dan membuangnya”
Kelas 3 : “Ada banyak (kompak tersenyum). Sering di bilangin tapi gak dilakuin. Membuangnya”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Kelas 4 : “Banyak. Pernah bilangin tapi ngga di dengerin!”.
- Kelas 5 : “Masih, di kolong meja itu. Mengingatkan tapi tidak di dengar masa bodo. Pernah buangin”
- Kelas 6 : “Iya masih, di kolong meja, lantai. Sering ngasih tahu buang sampah tapi gak di dengerin. Kadang aku buangin. Iya besoknya diulangin lagi”.

6. Q: Apakah kamu pernah mendengar dan mengetahui himbauan dari sekolah/guru untuk tidak membuang sampah sembarangan?

- Kelas 1 : “(Mengangguk saja)”
- Kelas 2 : “Tidak pernah. Pernah. Iya, sama ibu guru”
- Kelas 3 : “Iya, buang sampah di tempatnya”
- Kelas 4 : “Dengar, disuruh buang sampah pada tempatnya”
- Kelas 5 : “Pernah, kepala sekolah sih pas upacara atau guru setiap masuk kelas”
- Kelas 6 : “Iya dengar, biasanya guru di kelas “buang sampah yang benar pada tempatnya” gitu”.

7. Q: Apakah tempat sampah dan alat kebersihan di sekolah rapi dan lengkap?

- Kelas 1 : “(Mengangguk saja)”
- Kelas 2 : “Ada, tapi hilang”
- Kelas 3 : “Ada, suka di pinjam kelas lain, terus gak dibalikin. Sapu, pelan, tong sampah”.
- Kelas 4 : “Ada tong sampah. Alat kebersihan ada sapu”
- Kelas 5 : “Ada di kelas, tapi biasa aja”
- Kelas 6 : “Lengkap sih. Iya ada sapu, pengki”.

8. Q: Apakah di sekolah kamu pernah melihat media informasi mengenai himbauan atau edukasi seperti poster, x-banner, atau media lainnya?

- Kelas 1 : “(Menggeleng)”
- Kelas 2 : “(Menggeleng)”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Kelas 3 : “Ngga ada kayaknya (Menggeling)”
Kelas 4 : “Ngga (menggeleeng)”
Kelas 5 : “Ada, tapi sekarang gak ada gak liat”
Kelas 6 : “Pernah-pernah”.

9. **Q: Kamu tahu poster, poster tentang apa yang pernah kamu lihat?**

- Kelas 1 : “(Menggeling)”
Kelas 2 : “Tahu. Sudah Lupa”
Kelas 3 : “Tahu (mengangguk)”
Kelas 4 : “Tahu, yang di tempel kan?”
Kelas 5 : “Tahu, gunanya untuk pemberitahuan kan?”
Kelas 6 : “Tahu, yang kayak di tempel gitu kan? mirip yang kayak tentang pembulian. Pernah lihat”.

10. **Q: Apakah kamu tahu fitur *pop-up*? (menunjukkan contoh gambar). Dimana kamu pernah melihat bentuk *pop-up* seperti ini? Bagaimana menurut kamu fitur *pop-up*, apakah terlihat menarik?**

- Kelas 1 : “Tidak tahu. Menarik sih. (Mengangguk). Bagus!”
Kelas 2 : “Yang ini, iya menarik. Menarik”
Kelas 3 : “Tahu, aku pernah liat di buku. Menarik”
Kelas 4 : “Tidak tahu”
Kelas 5 : “(menggeling) Tidak tahu kelihatannya menarik”
Kelas 6 : “Pernah. Pernah, tapi lupa. Seru”.

11. **Q: Fitur *pop-up* dalam sebuah media itu bisa ditarik, ditekan, diputar, dibuka, digeser, dan masih banyak lagi lho. Kamu lebih suka yang seperti apa?**

- Kelas 1 : “Seperti ini (dibuka)”
Kelas 2 : “(tersenyum) semuanya suka”
Kelas 3 : “(tersenyum berfikir) diputar”
Kelas 4 : “(tersenyum) semuanya suka”
Kelas 5 : “Dibuka”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kelas 6 : “Dibuka. Dibuka”.

12. Q: Dari kedua contoh poster dengan desain full ilustrasi dan minim ilustrasi ini, mana yang lebih kamu suka? (menunjukkan contoh gambar)

Kelas 1 : “Yang ini banyak warna. Sama, aku suka ini!”

Kelas 2 : “Ini (menunjuk full ilustrasi). Ini (menunjuk minim ilustrasi)”

Kelas 3 : “(menunjuk full ilustrasi)”

Kelas 4 : “Ini (menunjuk full ilustrasi) Ini (menunjuk minim ilustrasi)”

Kelas 5 : “Ini (menunjuk full ilustrasi) Ini (menunjuk minim ilustrasi)”

Kelas 6 : “Ini (menunjuk full ilustrasi) Ini (menunjuk minim ilustrasi)”.

13. Q: Mana yang lebih kamu suka, ilustrasi digital painting atau ilustrasi vector seperti ini? (menunjukkan contoh gambar)

Kelas 1 : “(memilih contoh digital painting)”

Kelas 2 : “(memilih contoh digital painting)”

Kelas 3 : “(memilih contoh digital painting)”

Kelas 4 : “(memilih contoh digital painting)”

Kelas 5 : “(memilih contoh digital painting dan vector)”

Kelas 6 : “(memilih contoh digital painting dan vector)”.

14. Q: Jika ilustrasi ini diterapkan pada media poster Interaktif fitur *pop-up* nanti apakah kamu tertarik melihat informasi yang disampaikan? (menunjukkan contoh gambar)

Kelas 1 : “Iya, mau. Tertarik. (mengangguk)”.

Kelas 2 : “(mengangguk setuju) menarik”.

Kelas 3 : “(mengangguk setuju) mau”

Kelas 4 : “Iya tertarik. bagus. Mau mainin”

Kelas 5 : “Iya, karena menarik”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kelas 6 : “Iya, keliatannya menarik”.

15. Q: Dari kedua poster dengan warna yang colorful (penuh warna/cerah) dan warna yang minimalis ini, mana yang lebih kamu suka?

Kelas 1 : “Yang ini! Aku suka ini. Warna Warni bagus”.

Kelas 2 : “Ini (menunjuk). Warna-warni cantik. Ini berwarna bagus”

Kelas 3 : “Ini cerah. Aku ini juga. Yang ini berwarna!”

Kelas 4 : “Ini soalnya cerah”

Kelas 5 : “(perempuan memilih colorful kelihatan lucu, laki-laki minimalis menurutnya lebih simpel)”

Kelas 6 : “(perempuan memilih colorful kelihatan lucu, laki-laki minimalis menurutnya lebih simpel)”.

Transkrip Wawancara Ahli (Illustrator Anak)

4. Narasumber 1 : Salsabila Ghaisani/Kak Caca (*Illustrator Anak/Children's Illustrator*)
- Waktu : 04 Mei 2024
- Metode : Tidak Langsung (*Online*), *Direct Message/DM*
- Lokasi : Instagram @salsaghsn
- Topik : Tips Ilustrasi menarik untuk anak-anak

1. Q: Pada sebuah ilustrasi dengan segmentasi anak-anak, tampilan berperan besar terhadap informasi/pesan yang ingin disampaikan. Untuk memulai eksplorasi gaya visual seperti segmentasi penelitian aku pada anak-anak sekolah dasar islami (Madrasah Ibtidaiyah), aspek apa sih yang perlu di riset terlebih dahulu kak?

N1: Betul kak, ilustrasi membantu anak-anak untuk memvisualisasikan cerita, mengembangkan imajinasi mereka, selain itu akan jadi lebih menarik & bikin anak-anak betah membaca. Kalau untuk memulainya, kita bisa baca dan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pahami dulu naskah, alur cerita, atau isi konten keseluruhannya, setelah itu baru mulai riset untuk membangun ilustrasi yang menarik, bisa dari bantuan isi konten yang ada. Utamanya kamu cari tahu latar atau *setting* dalam cerita yaitu seperti tempat, waktu, dan budayanya seperti apa.

2. **Q: Lalu, karakter utama dalam sebuah ilustrasi penting sekali ya kak? Bagaimana sih cara kita membuat karakter utama yang mudah diikuti oleh pembaca (anak), apakah dari bentuk, warna, dan yang lainnya? Apa yang harus diperhatikan saat segmentasi ilustrasi kita anak-anak, berdasarkan pengalaman kak Caca *do's and don'ts* ilustrasi antara anak usia golden age (0-6 tahun) dengan usia sekolah dasar (6-12 tahun) seperti apa kak?**

N1: Karakter utama penting sih, dari situ anak yang membaca bisa meresonansikan dirinya ke karakter tersebut, sehingga dia bisa seolah-olah ikut masuk ke dalam cerita. Karakter utama tentu harus dibedakan desainnya dengan karakter pendukung. Biasanya dibuat agar memiliki: siluet bentuk yg unik dan bermakna. Misalnya, menggunakan bahasa bentuk lingkaran untuk karakter yang lucu, baik, polos, segitiga/bersudut tajam untuk karakter yg dinamis, licik, dan jahat, punya detail lebih pada outfit yang dipakai. Sedangkan karakter lainnya bisa dibuat lebih polos/*less decorated* agar kontras. Terkadang ada cerita di mana dia karakter pendatang di suatu kota, dia diceritakan memiliki warna kulit yang berbeda dengan yang lainnya, nah dari aspek ini juga bisa jadi desain karakter yang menonjol.

Untuk segmentasi ilustrasi, biasanya dibagi ke beberapa jenjang. Pembaca dini (0-7th) *full color*, gambar lebih simpel (*basic shapes*), minimal *to no background*, proporsi gambar lebih dominan, tidak memakai balon dialog dalam ilustrasinya. Pembaca awal (6-10th) *full color*, proporsi gambar seimbang dengan teks, ilustrasi bisa mulai menggambarkan tokoh dan latar tempat dan suasana. Pembaca semenjana (10-13th) gambar bisa lebih kompleks, warna bisa hitam putih, duotone, atau *full color*, bisa memakai balon dialog, dan ilustrasi bisa lebih sedikit dibanding teks.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3

Hasil Cek Plagiarisme



Similarity Report ID: oid:3618:63734524

● 10% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 9% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.pnj.ac.id Internet	3%
2	kc.umn.ac.id Internet	<1%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet	<1%
4	android62.com Internet	<1%
5	eprints.uny.ac.id Internet	<1%
6	123dok.com Internet	<1%
7	id.123dok.com Internet	<1%
8	docplayer.info Internet	<1%

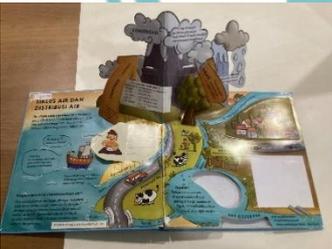
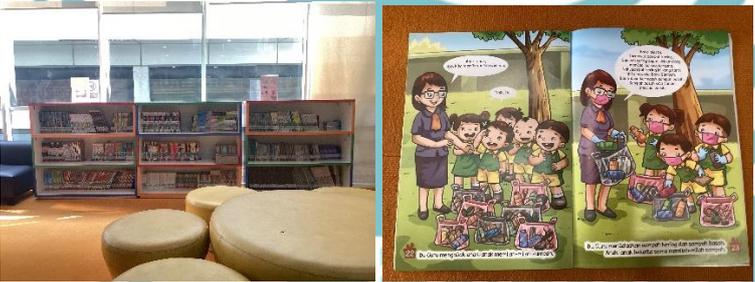
Sources overview



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4

Dokumentasi Pribadi (Observasi)



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup



Nurafriani

Mahasiswa aktif program studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta yang memiliki daya imajinasi dan kreativitas tinggi dalam desain. Berorientasi pada detail dan kerapihan, pandai manajemen waktu, berpikiran terbuka, dan jujur. Memiliki pengalaman dalam membuat konsep dan mengerjakan proyek desain seperti branding, promotion, seni vector, dan digital illustration. Terampil dalam mengoperasikan software desain seperti Adobe Illustrator, Adobe photoshop, Adobe InDesign, dan Procreate.

PENGALAMAN KERJA

Agustus 2023 - Desember 2023 | **Graphic Designer Intern**
Malam Minggu Group

- Membuat dan mengkreasikan lebih dari 20+ content desain *Cover Reels* Instagram untuk 5 brand F&B Malam Minggu Group.
- Membuat lebih dari 10+ desain *feed, story, motion*, dan *cover reels* 2 brand F&B Malam Minggu Group.
- Mengerjakan *Program Real Project* content desain media promosi brand Ayam Never berupa *feeds, ilustrasi campaign, cover reels, poster, dan packaging*.

Maret 2023 - Juni 2023 | **Graphic Designer**
Made Arte

- Membuat *brand identity* seperti logo, lengkap dengan color, tipografi, dan elemen - elemennya yang disusun menjadi buku sebanyak 33 halaman.
- Membuat 10+ desain *content* media promosi berupa feed dan story Instagram Made Arte untuk Launching bulan Juni.
- Achievements: Menghasilkan buku *Graphic Standar Manual (GSM)*, 10+ content promotion berupa poster, x-banner, serta prototype Made Arte untuk brand awareness.

KETERAMPILAN

Adobe Illustrator	9/10	Branding & Promotion	9/10
Adobe Photoshop	8/10	Illustration	8/10

DATA PRIBADI

Tempat Tanggal Lahir
Depok, 14 April 2002

Kebangsaan
Indonesia

PENDIDIKAN

- Politeknik Negeri Jakarta**
Desain Grafis
2020 - Sekarang
- SMK TARUNA TERPADU 1**
Multimedia
2017 - 2020

BAHASA

Indonesia	10/10	Inggris	6/10
-----------	-------	---------	------

+62 897-4796-656
afri20439@gmail.com
Nurafriani
Depok, Indonesia

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta