

Perancangan Karakter Tokoh Dalam Buku Edukasi Pembuatan Pupuk kompos Dari Sampah Organik

Eli Suryani¹, Bedjo Riyanto², Sarwono³

^{1,2,3}Prodi Magister Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, UNS Surakarta
Jl. Ir. Sutami 36A, Ketingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

e-mail: elisuryani3321@gmail.com¹, bedjoriyanto@staff.uns.ac.id², sarwono59@staff.uns.ac.id²

Received : September, 2024

Accepted : December, 2024

Published : August, 2024

Abstract

Waste is a serious problem in Indonesia, including Surakarta City, due to the low awareness of the community, especially housewives, in its management. This design aims to design character illustrations in the educational book of compost fertilizer from organic waste to help deliver information effectively. This design focuses on character illustrations inspired by the head of the PKK women who will be used in the educational book. This type of research is qualitative research with a descriptive approach, the design method used is design thinking. Data collection is done through observation, interviews, questionnaires and documentation. The design thinking method consists of five stages, namely empathize, define, ideate, prototype and testing. The data used in this design consists of library data, data from interviews with PKK leaders and members in Jebres Village. The result of this design is an educational book that has a size of 14.8 cm x 21 cm or A5 size with 33 pages. The type of paper used on the book cover is 260 gsm artcarton while, for the contents using 150 gsm artpaper. Supporting media in this design are posters and Merchandise, namely tote bags and pins. Educational media in the form of books has been tested on the target audience and the character illustrations presented are able to represent educational messages effectively through visualization of friendly characters, familiar with the audience, and costumes that support and pay attention to the appropriate color theory.

Keywords: character illustration, educational book, organic waste

Abstrak

Sampah menjadi permasalahan yang serius di Indonesia, termasuk Kota Surakarta. akibat rendahnya kesadaran masyarakat, terutama ibu-ibu rumah tangga, dalam pengelolaannya. Perancangan ini bertujuan untuk merancang ilustrasi karakter dalam buku edukasi pupuk kompos dari sampah organik untuk membantu penyampaian informasi secara efektif. Perancangan ini berfokus pada ilustrasi karakter tokoh yang terinspirasi dari ketua ibu PKK yang akan digunakan pada buku edukasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, metode perancangan yang digunakan yaitu desain thinking. Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, kuisioner dan dokumentasi. Metode design thinking yang terdiri dari lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype dan testing. Data yang digunakan pada perancangan ini terdiri dari data pustaka, data hasil wawancara ketua dan anggota PKK di Kelurahan Jebres. Hasil dari perancangan ini adalah berupa buku edukasi yang memiliki ukuran 14,8 cm x 21 cm atau ukuran A5 dengan jumlah 33 halaman. Jenis kertas yang digunakan pada sampul buku adalah artcarton 260 gsm sedangkan, untuk isinya menggunakan kertas artpaper 150 gsm. Media pendukung pada perancangan ini berupa poster dan Merchandise yaitu tote bag dan pin. Media edukasi berupa buku telah diuji coba pada target sasaran dan ilustrasi karakter yang dihadirkan mampu merepresentasikan pesan edukasi secara efektif

melalui visualisasi tokoh yang ramah, akrab dengan audiens, dan kostum yang mendukung serta memperhatikan teori warna yang sesuai.

Kata Kunci: ilustrasi karakter, buku edukasi, sampah organik.

1. PENDAHULUAN

Sampah menjadi permasalahan yang serius di Indonesia, termasuk Kota Surakarta. Berdasarkan data sistem informasi pengelolaan sampah nasional (SIPSN) pada tahun 2023, penghasil sampah di Kota Surakarta berasal dari sampah rumah tangga, pasar, perkantoran, kawasan, fasilitas publik, dan lain-lain yang menghasilkan timbulan sampah sebanyak 152,974.67 ton [1]. Kurangnya kesadaran masyarakat dalam menjaga lingkungan, pembuangan sampah sembarangan dan masih rendahnya pengelolaan sampah untuk mengurangi volume timbulan sampah di tingkat rumah tangga mengakibatkan jumlah sampah semakin banyak.

Sampah terbagi menjadi dua jenis yaitu organik dan anorganik. Sampah organik meliputi sisa dapur rumah tangga seperti potongan sayur, buah, makanan rusak, sampah pasar dan dedaunan, yang dapat terurai oleh mikroorganisme tanah melalui pengomposan [2]. Sedangkan sampah anorganik adalah sampah yang memerlukan pengelolaan khusus yang terbuat dari bahan plastik, kaca, kain yang dapat didaur ulang kembali dan laku untuk diperjualbelikan [3]. Contohnya botol minuman, plastik kemasan, peralatan dapur, alat makan, dan alat kecantikan.

Sampah anorganik bisa didaur ulang menjadi berbagai kerajinan, seperti tas, aksesoris, bunga, vas bunga, atau diubah menjadi bahan bangunan seperti *paving block*. Sementara itu, sampah organik dapat diolah menjadi pupuk kompos yang membantu menjaga lingkungan dari pencemaran dan berfungsi sebagai pupuk alami untuk tanaman.

Berdasarkan hasil pra-penelitian pada tanggal 15 April 2024 yang melibatkan 40 ibu-ibu PKK usia 30-50 tahun di kelurahan Jebres Kota Surakarta menggunakan lembar kuisioner sebanyak 75 % ibu-ibu tidak mengetahui bagaimana cara mengolah sampah organik dari rumah tangga. Selain itu sampah langsung dibuang ke tempat sampah dicampur bersama sampah lainnya. Dari permasalahan tersebut

harus ada media edukasi untuk masyarakat khususnya ibu-ibu yang memiliki peran utama pengolahan sampah di rumah dan sebagai penyebaran pengetahuan ke seluruh anggota keluarga.

Dalam menyampaikan informasi tentang pembuatan pupuk kompos dari sampah organik, dipilihlah media berupa buku ilustrasi. Pemilihan buku dikarenakan dapat menyampaikan informasi dengan rinci dan mendalam. Menurut Picton [4], memberikan informasi yang menjelaskan tahapan melalui buku dapat lebih diingat karena adanya keterlibatan individu dan memungkinkan untuk membaca berulang kali. Buku ilustrasi dapat diakses dengan mudah tanpa terkendala internet dan memberikan keuntungan aksesibilitas yang lebih tinggi pada target audiens ibu-ibu atau masyarakat dewasa [5]

Buku ilustrasi merupakan salah satu jenis buku yang memiliki tujuan memberikan informasi. Menurut Firdhiana [6], buku ilustrasi memiliki visual yang harus menarik dan memiliki unsur visual sehingga dapat menyampaikan informasi lebih kepada para pembacanya. Buku ilustrasi dapat berperan penting untuk menyampaikan informasi dari yang berbentuk kompleks menjadi sederhana, mudah dipahami, dan ringan.

Menurut Pratama dan Yasa [7], tujuan dari penggunaan ilustrasi pada sebuah buku yaitu untuk memperjelas suatu pesan, memberikan ragam pada bahan, membuat pembaca lebih cermat dalam mengingat memahami konsep pada buku ilustrasi. Adapun buku ilustrasi terbagi menjadi 7 jenis diantaranya yaitu gambar gambar karikatur, ilustrasi realis, gambar kartun, ilustrasi khayalan, dekoratif, cerita bergambar, dan ilustrasi buku pelajaran.

Perancangan ini berfokus pada karakter untuk buku ilustrasi yang memiliki tujuan edukasi. Buku ini akan mengajarkan bagaimana mengolah sampah organik menjadi pupuk kompos. Tema utama disini adalah pengembangan karakter yang mampu menarik

perhatian dan mendukung penyampaian informasi edukatif tentang pengolahan sampah kepada pembaca. Selain itu perancangan ini akan membahas pembuatan visual desain karakter dari segi penampilan yang terinspirasi oleh tokoh ketua PKK yang menjadi target *audience* dalam pengaplikasian buku, baju bertaman yang digunakan, dan pemilihan warna.

Konsep sebuah karakter dikembangkan untuk menciptakan karakter yang selaras dengan tema dari suatu perancangan [8]. Atribut-atribut karakter, bentuk tubuh, seperti pakaian, palet warna, dan lainnya adalah elemen penting yang harus diperhatikan dalam mengembangkan konsep karakter tersebut [9].

Karakter desain dan ilustrasi yang terdapat pada buku ini berfungsi sebagai sarana penyampaian secara visual sehingga pembaca lebih mudah memahami isi buku, dan fungsi lainnya adalah sebagai elemen dekoratif untuk mencegah kejenuhan, serta menciptakan buku yang mampu menarik perhatian pembaca. Desain karakter tokoh yang ada di buku ini terinspirasi dari ketua ibu PKK di Kelurahan Jebres yang juga memiliki ciri khas tersendiri.

Alasan penulis memilih tokoh karakter yang terinspirasi dari ketua ibu PKK adalah, pertama ibu Ketua PKK sering kali dikenal sebagai sosok yang peduli terhadap lingkungan dan aktif dalam kegiatan sosial. kedua, karakter ini bisa menciptakan kedekatan emosional dengan pembaca karena ia menggambarkan figur yang sudah akrab dalam kehidupan sehari-hari mereka. Sehingga, buku ilustrasi dapat lebih mudah diterima dan diidentifikasi oleh target *audiens*, khususnya ibu-ibu rumah tangga yang menjadi bagian penting dalam komunitas PKK. Salah satu kelebihan ilustrasi adalah kemampuannya memengaruhi persepsi visual, di mana ilustrasi dapat memengaruhi bagaimana seseorang memandang sesuatu [8].

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dimana penelitian menekankan catatan dengan deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, dan juga mendalam [10]. Metode perancangan yang digunakan untuk mendesain karakter yaitu *design thinking*. Metode ini dipilih karena fokus

pada pemahaman mendalam tentang pengguna, pengembangan ide yang berpusat pada manusia, dan pengujian solusi produk yang dihasilkan [11].

Pada perancangan ilustrasi karakter menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya observasi, wawancara, kuisisioner dan dokumentasi. Penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan informasi yang terjadi di lapangan terhadap objek [12]. Penulis pertama kali membuat janji dengan ketua RT 1, 2, dan 3 kelurahan Jebres untuk izin mengikuti pertemuan bulanan, bertujuan mengetahui permasalahan terkait pengetahuan pengolahan sampah organik.

2. Wawancara

Menurut H.B. Sutopo [10], mengatakan wawancara merupakan sumber data yang dapat diperoleh dari seseorang dimana posisinya sebagai narasumber atau informan. Penulis melakukan wawancara informal dengan ibu RT di Kelurahan Jebres untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka terkait rancangan karakter yang diinginkan dan jenis ilustrasi dalam buku edukasi pupuk kompos.

3. Kuisisioner

Dalam penelitian kualitatif, kuisisioner berfungsi sebagai alat untuk memperoleh data awal sebelum penelitian lapangan, bukan sebagai teknik pengumpulan data utama, melainkan penunjang wawancara [10]. Kuisisioner diberikan kepada 40 target utama ibu-ibu PKK di kelurahan Jebres pada tanggal 15 April 2024.

4. Dokumentasi

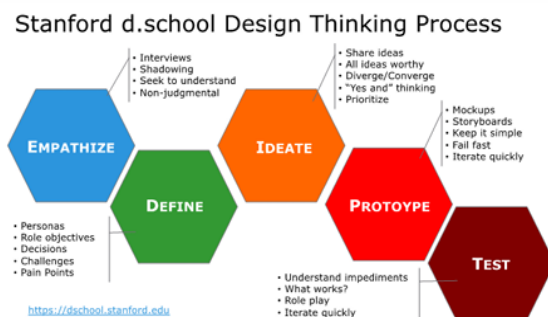
Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan cara pencatatan peristiwa yang dapat berbentuk gambar misalnya foto atau sketsa [13]. Foto selama proses pengumpulan data awal dan uji coba ilustrasi karakter di Kelurahan Jebres akan menjadi dokumentasi awal dan bukti yang akan disertakan.

2.1 Metode Perancangan

Pada penelitian perancangan karakter tokoh pada buku edukasi pupuk kompos dari sampah organik menggunakan metode *design thinking*

dalam perancangannya. Metode *design thinking* merupakan pendekatan kreatif yang digunakan untuk memecahkan masalah yang kompleks dan mengembangkan sebuah solusi inovatif.

Tim Brown memperkenalkan metode *design thinking* pada tulisannya yang berjudul jurnal *Design Thinking* di *Harvard Business Review* (2008).



Gambar 1. *Design thinking* Model Stanford d.school
[Sumber: dschool.stanford.edu, 2020]

Seiring perkembangannya metode *design thinking* juga berkembang dan disebut juga dengan pendekatan model five steps *design thinking* oleh Stanford d.school [14], yaitu lembaga akademik yang berfokus pada pembelajaran dan penjabaran pada metode *design thinking*. Terdapat lima proses tahapan dalam metode *design thinking* yaitu sebagai berikut:

1. *Emphatize*

Pada tahap ini, dilakukan pendekatan kepada pengguna untuk memahami kebutuhan dan masalah mereka. Proses ini melibatkan kerjasama dengan ahli untuk memperoleh wawasan mendalam melalui observasi, interaksi, dan empati.

2. *Define*

Tahap kedua, yaitu *define*, adalah mendefinisikan masalah berdasarkan kebutuhan pengguna [15]. Desainer menganalisis hasil dan meringkasnya untuk mengidentifikasi inti masalah. Tahap ini membantu desainer menemukan ide-ide yang dapat memecahkan masalah.

3. *Ideate*

Pada tahapan ini menghasilkan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan inti masalah dari tahap "*Empathize*" dan memberikan masukan yang akan diterapkan dalam perancangan desain.

4. *Prototype*

Tahap ini akan merealisasikan produk dengan fitur tertentu untuk menemukan solusi atas masalah yang diidentifikasi sebelumnya. Tahap percobaan ini bertujuan menemukan solusi terbaik dari tiga tahap sebelumnya.

5. *Testing*

Testing yaitu tahap akhir di mana desainer melakukan pengujian menyeluruh pada produk dengan menerapkan solusi terbaik yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang penyajian data, perancangan dan membahas "Perancangan Karakter Ilustrasi Pada Buku Edukasi Pupuk Kompos Dari Sampah Organik" dimana penulis telah melakukan pengumpulan data sebagai pedoman dalam perancangan karakter ilustrasi yang menjadi objek utama hingga penerapannya di buku edukasi.

3.1 Hasil Perancangan

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan penulis dengan menggunakan metode *Design thinking* sebagai acuan perancangan desain. Data yang telah penulis dapatkan kemudian diolah dan diuraikan sebagai berikut ini:

1. *Emphatize*

Pada tahap ini digunakan sebagai pengumpulan data tahap awal yang nantinya diperlukan dalam proses perancangan. Tahapan pertama dilakukan observasi langsung yaitu dengan berkunjung dalam pertemuan ibu-ibu PKK di Kelurahan Jebres. Selanjutnya tahap kedua penulis melakukan wawancara kepada ibu RT selaku ketua PKK di kelurahan Jebres mengenai pemahaman ibu-ibu rumah tangga yang tergabung dalam PKK tentang pengolahan sampah organik dan pupuk kompos dan media yang dipilih untuk menyampaikan informasi tersebut.



Gambar 1. Wawancara Kepada Ibu Ketua PKK
[Sumber: Dokumentasi Eli, April 2024]

Tahap ketiga disini penulis memberikan kuisisioner kepada anggota PKK tentang rancangan ilustrasi sesuai kebutuhan ibu PKK dalam media buku yang telah dipilih. Hasil kuisisioner yang telah dilakukan penulis didapatkan bahwa:

- a. Diperlukan buku edukasi untuk menyampaikan informasi tentang pengolahan pupuk kompos dari sampah organik yang menarik dan mudah dimengerti.
- b. Jenis ilustrasi yang dipilih adalah ilustrasi kartun dan penulis memilih menggunakan teknik vector.
- c. Dihadirkan ilustrasi yang diadaptasi dari lingkungan dan PKK di Kelurahan Jebres.
- d. Menghadirkan karakter wanita dengan pakaian berkebun yang biasa digunakan ibu-ibu.



Gambar 2. Pembagian Kuisisioner Kepada Ibu-Ibu PKK
[Sumber: Dokumentasi Eli, April 2024]

2. Define

Tahap *define* penulis melakukan analisis terhadap data untuk digunakan dalam perancangan ilustrasi karakter yaitu:

- a. Analisis Target *Audience*
Pada tahapan ini target *audience* dibagi menjadi tiga kelompok yaitu demografis, geografis, dan psikografis. Demografis dalam perancangan ini yaitu perempuan berusia 30-50 tahun dengan strata pendidikan SMA/SMK. Kemudian untuk geografis dipilih RT 1,2,3 di Kelurahan Jebres. Selanjutnya psikografis ibu-ibu rumah tangga yang tergabung dalam PKK dan memiliki ketertarikan pada ilustrasi serta mengolah sampah organik.
- b. Analisis Strategi Komunikasi
Tahapan ini memiliki tujuan mengidentifikasi materi komunikasi yang akan digunakan pada desain

ilustrasi karakter untuk buku edukasi. Adapun hasil yang disimpulkan yaitu teknik visualisasi, warna, dan konsep ilustrasi karakter.

Teknik visualisasi perancangan ini yaitu dengan menggunakan teknik vector dan berdasarkan kuisisioner yang dilakukan kepada audiens jenis ilustrasi yang dipilih adalah jenis ilustrasi kartun untuk desain karakternya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil kuisisioner, warna yang digunakan akan diaadaptasi dari baju PKK Rt Kelurahan Jebres dan menggunakan warna dengan tema lingkungan sesuai tema buku yaitu tentang sampah. Warna baju PKK kelurahan Jebres adalah batik berwarna kuning dan tema lingkungan akan diambil warna hijau serta untuk kostum baju yang digunakan karakter adalah warna hitam untuk celana dan putih pada baju yang digunakan. Warna menjadi elemen paling vital dalam desain karena dapat memengaruhi persepsi seseorang ketika melihatnya [6].

Pada suatu rancangan diperlukan konsep ilustrasi karakter yang menjadi bagian penting. Suatu desain karakter akan lebih mudah diingat apabila memiliki daya tarik atau ikonik, desain karakter harus banyak dikenali oleh target sasaran atau *audience* yang ditandai dengan memiliki ciri khas tertentu pada karakter tersebut dan fisik yang menarik.

Konsep ilustrasi karakter terinspirasi dari ibu ketua PKK RT 3 di Kelurahan Jebres yaitu ilustrasi karakter yang menghadirkan sosok perempuan dan memiliki ciri khas tersendiri seperti rambut yang sedikit ikal dan seorang figur yang memiliki peran penting, aktif, serta dihormati dalam komunitas PKK kelurahan Jebres. Desain fisiknya memiliki tampilan yang ramah namun tegas. Foto ibu ketua PKK RT 3 dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Ibu Ketua PKK RT 3
di Kelurahan Jebres

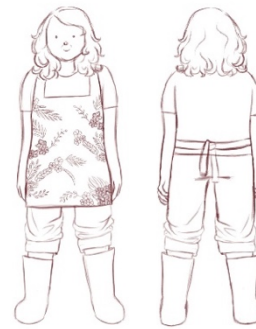
[Sumber: Dokumentasi Eli, April 2024]

Pakaian karakter mencerminkan kesiapan berkebun, yaitu menggunakan celemek sebagai pelindung baju agar meminimalisir terkena kotoran saat mengolah sampah organik menjadi pupuk kompos dan sepatu bot untuk melindungi kaki dari benda asing. Celemek bermotif batik, diadaptasi dari baju batik yang dikenakan ibu-ibu PKK menambah estetika dan menciptakan kedekatan serta identitas dengan pembaca.

Terdapat media utama dan media pendukung. Media utama yaitu buku edukasi dengan ukuran kertas A5 (14,8 cm x 21 cm) menggunakan kertas artpaper 150 gsm untuk isi buku dan artcarton 260 gsm pada cover buku serta terdiri dari 33 halaman, termasuk sampul. Sedangkan media pendukung pada perancangan ini adalah poster dan *Merchandise* berupa tote bag dan pin yang diberikan kepada ibu-ibu PKK. Kedua media tersebut masih populer dan memiliki kegunaan yang relevan dalam menyampaikan informasi.

3. Ideate

Berdasarkan data yang telah diperoleh terciptalah sebuah ide yang kemudian diaplikasikan dalam bentuk sketsa awal perancangan ilustrasi karakter untuk buku edukasi pupuk kompos dari sampah organik. Berikut ini adalah beberapa sketsa awal dari desain karakter yang terinspirasi dari ibu ketua PKK dan menggunakan pakaian berkebun.



Gambar 4. Sketsa Tokoh Ibu RT 3 Ketua PKK
[Sumber: Dokumentasi Eli, Agustus 2024]

4. Prototype

Pada tahap *prototype* penulis mulai menggabungkan keseluruhan elemen yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Berikut ini merupakan perancangan ilustrasi karakter untuk buku edukasi pupuk kompos dari sampah organik:

a. Teknik Visualisasi

Jenis ilustrasi yang dipilih audiens adalah ilustrasi jenis kartun dengan teknik visualisasi yaitu *vector art*.

b. Warna

Pada karakter warna yang digunakan ilustrasi karakter mengenakan pakaian baju putih dan celana hitam dengan menggunakan celemek yang diadaptasi dari baju batik ibu PKK di Kelurahan Jebres serta menggunakan sepatu bot berwarna hijau menyesuaikan dengan tema lingkungan yaitu sampah organik dan pupuk kompos.

Setiap warna memiliki makna tersendiri yang penting untuk diperhatikan karena dapat mempengaruhi respons seseorang. Warna dapat membangkitkan emosi spontan pembaca [16]. Warna hijau dipilih karena merepresentasikan alam, lingkungan, dan kehidupan. Warna ini sering dianggap sebagai simbol utama yang berkaitan dengan isu-isu ramah lingkungan.

Selanjutnya warna orange adalah warna yang penuh energi, mampu menyalurkan semangat dan vitalitas. Warna ini efektif untuk menarik perhatian ibu-ibu PKK sebagai target sasaran dan membuat ilustrasi terlihat lebih dinamis. Warna yang telah

dijelaskan tersebut dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Warna Ilustrasi Karakter
[Sumber: Dokumentasi Eli, Agustus 2024]



Gambar 6. Warna Layout Pada Buku
[Sumber: Dokumentasi Eli, Agustus 2024]

c. Konsep Ilustrasi Karakter

Ilustrasi Karakter utama adalah seorang perempuan yang memiliki rambut ikal dengan potongan pendek dan menggunakan celemek yang diadaptasi dari baju batik ibu-ibu PKK di Kelurahan Jebres. Kemudian karakter utama mengenakan pakaian yang mencerminkan kesiapan untuk berkebun, dengan celana praktis yang memungkinkan gerak bebas, dan sepatu bot yang melindungi kaki dari kondisi lapangan.

d. Proses Kreatif

Tahapan ini penulis akan melakukan ilustrasi ke tahap digital. Konsep desain yang telah dibuat akan direalisasikan dalam bentuk digital dengan menggunakan Adobe Photoshop. Terdapat tiga proses digitalisasi pada desain karakter yaitu sketsa digital, desain ilustrasi karakter, dan desain media pendukung berupa poster dan *Merchandise*.

Sketsa awal karakter akan direalisasikan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Beberapa sketsa digital ilustrasi karakter yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Sketsa Digital Ilustrasi Karakter
[Sumber: Dokumentasi Eli, Agustus 2024]

Desain ilustrasi karakter utama yang dirancang adalah sosok ibu-ibu dengan dibuatkan 7 gaya dan gestur tubuh yang disesuaikan dengan bab pada buku dan isi materi yang disampaikan pada buku edukasi pupuk kompos dari sampah organik. Adapun beberapa desain karakter yang telah dibuat dapat dilihat di gambar 8.





Gambar 8. Hasil Desain Ilustrasi Karakter
[Sumber: Dokumentasi Eli, Agustus 2024]

Media pendukung yang digunakan yaitu poster dan *Merchandise* berupa tote bag dan pin. Ukuran pin yang dibuat yaitu 4,4 cm sedangkan untuk tote bag berukuran 30 x 40 dengan ukuran desain A4 serta ukuran poster yaitu A4. Ilustrasi yang dihadirkan pada media pendukung tidak lepas dari menghadirkan karakter utama yang terdapat dalam buku edukasi, hasil desain media pendukung dapat dilihat pada gambar 9 dan 10.



Gambar 9. Poster
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, Agustus 2024]



Gambar 10. *Merchandise* Berupa Tote Bag dan Pin.
[Sumber: Dokumentasi Eli, Agustus 2024]

5. *Testing*

Setelah penulis selesai mendesain seluruh perancangan di tahap *prototype*, sehingga tahap selanjutnya adalah *testing* atau penulis melakukan pengujian dari rancangan karakter yang telah dibuat pada

buku edukasi pupuk kompos oleh seluruh anggota PKK Rt 1,2,3 di kelurahan Jebres.



Gambar 11. Uji coba Desain Ilustrasi Karakter
Kepada Ibu-Ibu PKK Di Kelurahan Jebres
[Sumber: Dokumentasi Eli, September 2024]

Berdasarkan hasil uji coba yang telah penulis lakukan kepada ibu-ibu PKK terkait ilustrasi karakter dalam buku edukasi tentang pupuk kompos dari sampah organik, para ibu menyukai ilustrasi tersebut karena sosok yang digambarkan merepresentasikan ibu rumah tangga. Ilustrasi karakter juga terlihat jelas dengan pemilihan warna yang tepat dan sesuai untuk rentang usia ibu-ibu PKK, yaitu 30-50 tahun. Selain itu, pemilihan motif pada salah satu atribut karakter merupakan adaptasi dari batik PKK yang penulis terapkan pada celemek yang dikenakan oleh karakter, serta desain karakter tersebut selaras dengan tema buku edukasi.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa ibu-ibu PKK merasa lebih nyaman dan tertarik dengan karakter yang menggunakan warna-warna alami seperti hijau dan coklat yang dikaitkan dengan alam. Selain itu, penggunaan warna kuning pada kostum karakter memberikan kesan optimisme dan kebahagiaan, yang terbukti meningkatkan perhatian terhadap pesan edukasi tentang pengelolaan sampah organik. Kombinasi ini mendukung teori psikologi warna yang menunjukkan bahwa warna yang cerah dan alami dapat menciptakan suasana positif dan ramah, serta memperkuat kesan bahwa informasi yang disampaikan mudah dipahami dan diterima.

Menurut pendapat ibu-ibu PKK, media pendukung seperti poster dan *merchandise*, termasuk tote bag dan pin, memiliki perpaduan warna yang menarik

dan sesuai dengan selera mereka. Ukuran pin dan tote bag dinilai pas serta praktis digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Mereka juga merasa bahwa *merchandise* ini sangat efektif dalam mempromosikan dan memperkenalkan praktik pengolahan sampah organik menjadi pupuk kompos. Poster yang disertakan, dengan teks dan gambar mengenai langkah menjaga lingkungan, dinilai mudah dipahami, jelas, dan pemilihan warnanya sesuai untuk ibu-ibu PKK di Kelurahan Jebres.

3.2 Hasil Pembahasan Perancangan

Pada hasil akhir uji coba, ilustrasi yang ditampilkan dalam buku edukasi mencakup karakter tokoh dapat dipahami oleh seluruh target sasaran yaitu ibu-ibu PKK. Dalam wawancara akhir penelitian semua ibu-ibu PKK menjawab bahwa ilustrasi yang ditampilkan dapat di lihat dengan jelas, warna yang digunakan menarik, dan ilustrasi dapat dengan mudah dipahami. Selanjutnya media pendukung yang diberikan berupa poster dan merchandise berupa pin dan tote bag dapat mendukung penyampaian informasi tentang pengolahan sampah organik dengan diolah menjadi pupuk kompos.

Poster penulis berikan kepada ibu-ibu PKK yang memiliki toko sayur atau manisan yang dikunjungi ibu-ibu setiap harinya, yang diharapkan dapat terlihat dan menyampaikan informasi dengan cepat. Kemudian untuk tote bag di berikan kepada setiap bendahara dan sekertaris PKK setiap RT yang dapat digunakan dalam setiap pertemuan PKK sehingga dapat menjadi pengingat mengolah sampah jika melihat tote bag tersebut. Terakhir pin yang telah dirancang dapat ibu-ibu gunakan untuk hiasan di baju atau jilbab pada semua acara, sehingga diharapkan dapat menyampaikan informasi setiap kegiatan yang dilakukan. Media pendukung yang telah dirancang dan diberikan kepada ibu-ibu PKK dapat digunakan dan membantu penyampaian informasi agar tersebar lebih luas.

Suatu rancangan visual karakter ini memperhatikan keselarasan warna yang digunakan. Pentingnya kombinasi warna dalam sebuah perancangan dapat berpengaruh pada emosi atau psikologis audiens. Dalam teori warna, terdapat aspek sebuah warna yaitu

kombinasi warna untuk membangkitkan emosi. Kombinasi ini masih dalam lingkaran warna yang bertujuan untuk keselarasan warna sesuai kebutuhan. Terdapat empat aspek warna yaitu warna panas, dingin, hangat, dan sejuk.

Johannes Itten, pelukis dan teoritis warna asal Swiss, dalam bukunya *The Art of Color*, mengklasifikasikan warna berdasarkan efek psikologis dan emosionalnya. Ia menyatakan setiap warna memancarkan "suasana" yang memengaruhi perasaan. Kombinasi antara warna hangat dan dingin menciptakan dinamika visual menarik yang menghasilkan respons emosional lebih kompleks.

Pada visual karakter menggunakan kombinasi warna hangat dan sejuk seperti warna kuning dan hijau yang menjadi warna utama dalam kostum karakter utama. Warna hangat memberikan kenyamanan dan spontanitas yang dapat menarik perhatian serta membangkitkan perasaan positif. Sedangkan warna sejuk yaitu hijau representasi dari alam yang menghadirkan suasana menyegarkan, menenangkan, juga menghadirkan kenyamanan bagi audiens.

Selanjutnya efek psikologis warna dapat meningkatkan daya ingat seseorang karena memengaruhi otak untuk lebih memperhatikan informasi. Penggunaan warna cerah yang konsisten untuk menggambarkan karakter, diharapkan audiens dapat lebih mengingat kegiatan yang diajarkan oleh karakter tersebut. Hal ini selaras dengan teori bahwa warna-warna tertentu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat, sehingga pesan edukasi lingkungan menjadi lebih tertanam. Terlebih lagi warna kuning yang diadaptasi merupakan warna batik dari ibu-ibu PKK dalam target utama penelitian ini.

Salah satu tips dalam penyusunan skema warna dalam desain karakter merupakan karakteristik atau mood apa yang akan dibawa melalui karakter tersebut. Pada karakter yang telah dirancang digambarkan seorang ibu rumah tangga memiliki karakteristik yang hangat periang, memiliki semangat yang tinggi maka digunakan salah satu skema warna yaitu warm colors. Pada desain visual karakter utama menggunakan skema warna complementary, yaitu pemilihan warna yang berseberangan untuk kombinasi yang terdiri dari warna warm

dan cool sehingga menciptakan kontras dan keseimbangan [17]

Ilustrasi karakter yang didesain dengan pakaian yang memiliki ciri khas seperti celemek bermotif batik dan sepatu bot juga diadaptasi dari sosok ibu ketua PKK memanfaatkan teori visual engagement, yaitu elemen desain yang relatable dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan audiens. Kostum berkebun ini membantu karakter mencerminkan aktivitas pengomposan yang mudah diikuti dalam kehidupan sehari-hari, dan menekankan pentingnya elemen desain yang sesuai dengan aktivitas yang diajarkan.

Perancangan ilustrasi karakter untuk buku edukasi yang dikembangkan peneliti bertujuan sebagai buku panduan untuk membuat pupuk kompos dari sampah organik rumah tangga ibu-ibu rumah tangga yang tergabung dalam PKK di kelurahan Jebres. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan pada proses pembuatan buku edukasi menggunakan ilustrasi karakter ini menggunakan jenis perancangan *design thinking*.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter tokoh pada buku edukasi pupuk kompos agar lebih mudah dipahami dalam menerapkannya atau mengikuti setiap langkah yang dijelaskan dalam buku sehingga dapat menyampaikan informasi dengan efektif. perancangan karakter tokoh terinspirasi dari ketua PKK di Kelurahan Jebres, Sehingga terciptalah sosok visual karakter yang menghadirkan ibu-ibu dengan pakaian berkebun dan menggunakan celemek khas PKK di Kecamatan Jebres.

Perancangan visual karakter menggunakan metode perancangan yaitu *desain thinking* dan jenis ilustrasi adalah kartun dengan teknik vector karena dinilai lebih simple juga menarik. Proses desain ini melibatkan pemilihan elemen visual yang relevan, seperti kostum dan warna, yang menciptakan kedekatan emosional dengan audiens. Konsistensi dalam desain visual di seluruh materi edukasi juga penting untuk menciptakan tampilan yang seragam dan kohesif.

Terdapat 7 gaya atau gestur tubuh yang menyesuaikan pada sub tema atau pembahasan materi buku edukasi. Hasil dari perancangan ini adalah berupa buku edukasi yang memiliki ukuran A5 dengan jumlah buku sebanyak 33 halaman. Jenis kertas yang digunakan pada cover buku adalah artcarton 260 gsm sedangkan, untuk isinya menggunakan kertas artpaper 150 gsm. Media pendukung pada perancangan ini berupa poster dan *merchandise* yaitu tote bag dan pin yang dapat membantu menyampaikan informasi tentang membuat pupuk kompos dan mengolah sampah organik.

Pada penelitian ini penulis mengakui adanya kekurangan seperti hanya terbatas pada target audiens yaitu ibu-ibu dan hanya menghadirkan satu karakter utama. Diharapkan untuk penelitian lebih lanjut dapat menghadirkan beragam visual karakter untuk materi pembuatan pupuk kompos dari sampah organik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] SIPSN, "Timbulan Sampah," SIPSN.go.id. Accessed: Feb. 22, 2024. [Online]. Available: <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/public/data/timbulan>
- [2] D. Haryanta, M. Thohiron, and B. Gunawan, *Teknologi Tepat Guna Pengomposan Masal Campuran Sampah Daun Kering Dengan Sampah Basah*. Jawa Timur: UNUSIDA Press, 2017.
- [3] N. P. M. Y. K. Dewi and I. P. D. Pradhana, "Pengelolaan Sampah Anorganik Menjadi Nilai Rupiah Pada Generasi Muda Di Desa Jungutbatu," *J. ABDINUS J. Pengabd. Nusantara*, vol. 6, no. 1, pp. 251–257, 2022, doi: 10.29407/ja.v6i1.15757.
- [4] I. Picton, "The impact of e-books on the reading motivation and reading skills of children and young people: A rapid literature review," *Natl. Lit. Trust*, no. September, pp. 1–21, 2014.
- [5] N. S. Baron, *How We Read Now: Strategic Choices for Print, Screen, and Audio*. New York: Oxford University Press, 2021. doi: <https://doi.org/10.1093/oso/9780190084097.001.0001>.
- [6] S. Firdhiana and M. L. Anggapuspa,

- “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Jajanan Khas Kota Probolinggo Sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun,” *J. Barik*, vol. 3, no. 1, pp. 170–180, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [7] R. J. Pratama and I. N. M. Yasa, “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres,” *J. SASAK Desain Vis. dan Komun.*, vol. 2, no. 2, pp. 59–66, 2020, doi: 10.30812/sasak.v2i2.864.
- [8] N. P. Rahmadina, D. A. Nisa, and A. Sutejo, “Perancangan Desain Karakter untuk Buku Ilustrasi Mengenai Orang-orang Toxic,” *J. Comput. Sci. Vis. Commun. Des.*, vol. 8, no. 2, pp. 263–274, 2023, doi: 10.55732/jikdiskomvis.v8i2.1057.
- [9] R. A. Y. Rori and A. T. Wahyudi, “Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi,” *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 0, 2022.
- [10] H. B. Sutopo, *Metodelogi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori Dan Terapannya Dalam Penelitian*, Edisi Kedu. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006.
- [11] A. Susanto, B. Riyanto, and D. T. Ardianto, “Perancangan Infografis Sejarah Museum Radya Pustaka Sebagai Media Edukasi Anak Kelas 5-6 Sd,” *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 10, no. 01, pp. 129–141, 2024, doi: 10.33633/andharupa.v10i01.9665.
- [12] A. Fathoni, *Metode Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, Cetakan Ke. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- [13] Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [14] Stanford.edu, “An Introduction To Design Thinking: Process Guide,” Stanford University. Accessed: Jul. 23, 2024. [Online]. Available: <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
- [15] L. D. Hukubun, “Rakyat Suku Malind,” *J. Seni dan Desain*, vol. 1, pp. 69–74, 2019.
- [16] D. N. Sari and Jupriani, “Tinjauan Desain Pada Poster Film Animasi Nussa,” *DEKAVE J. Desain Komun. Vis.*, vol. 12, no. 4, pp. 415–426, 2022, doi: 10.24036/dekave.v12i4.120031.
- [17] S. M. R. Harury, “Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter,” *ADIWARNA*, vol. 11, no. 1, 2022, [Online]. Available: publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12289