

BAB 5

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Jumlah kuota sampah di lingkungan hidup semakin bertambah. Anak perlu mengenal pemanfaatan sampah sedari dini untuk mengurangi jumlah tersebut. Dengan memanfaatkan program Bank Sampah, anak dapat mengetahui pemanfaatan sampah menjadi nilai yang berguna seperti contohnya uang. Perancangan media cetak buku cerita interaktif “ Sampahku Bisa Ditabung ? “ adalah sebagai awal untuk membantu anak mengenal proses menabung di bank sampah. Jika anak sudah terbiasa mengenal dan menikmati hasil dari program bank sampah, nantinya jumlah sampah semakin berkurang.

Media buku cerita interaktif "Sampahku Bisa Ditabung?" merupakan media yang efektif untuk mengenalkan anak pada pentingnya partisipasi dalam mengelola sampah di Bank Sampah. Selain itu dampak positif yang diperoleh oleh target adalah meningkatkan daya ketertarikan membaca anak terhadap buku cetak, karena dilengkapi dengan ilustrasi serta permainan interaktif yang menghibur. Media ini juga mempunyai dampak positif bagi anak yaitu menambah pemahaman kata pada anak.

Pembelajaran tentang Bank Sampah disampaikan secara ringan pada anak, melalui penyampaian cerita yang berlatar atas permasalahan umum yang dialami oleh anak dalam keseharian, yaitu saat bermain dan menemukan sampah yang mengganggu pemandangan lingkungan sekitar. Dari permasalahan yg ada anak akan terlatih untuk memecahkan permasalahan hingga mampu memanfaatkan program Bank Sampah di daerah dengan baik. Hal tersebut dapat memperkaya wawasan serta kualitas belajar anak dalam tahap tumbuh kembangnya.

Pengenalan juga menggunakan pendekatan ilustrasi yang disukai oleh anak dengan kesan tema yang ceria dan menyenangkan, didukung juga dengan visual warna yang colorful dan menarik. Di dalam buku cerita selain belajar, anak juga dapat bermain atau bereksplorasi dengan media interaktifnya yang membuat anak tertarik dan bersemangat untuk mengenal bank sampah.

Media pendukung seperti poster dan instagram berfungsi untuk memberikan informasi kepada target sekunder yaitu orangtua, yang bertugas sebagai penghubung perancangan dengan anak. Penggunaan merchandise juga bertujuan menarik minat anak untuk mau mengenal proses menabung di bank sampah.

5.2 Saran

Melalui perancangan media komunikasi visual Buku Cerita Interaktif “ Sampahku bisa Ditabung ? “ kepada anak diharapkan dapat menjadi sebuah solusi dalam masalah sampah di lingkungan serta menambah pengetahuan tentang program bank sampah di

masyarakat. Peneliti masih melihat adanya kekekurangan dalam perancangan, yaitu masih kurangnya informasi yang seharusnya dapat lebih dikenalkan lagi serta kurangnya eksplorasi kegiatan interaktif dalam buku. Untuk perancangan selanjutnya, diharapkan dapat memenuhi kekurangan tersebut.

