

# **PENANGGULANGAN PENCEMARAN SAMPAH DENGAN MEDIA KOMIK STRIP**

**Bayu Asri**

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta  
email: [bayuasri06@gmail.com](mailto:bayuasri06@gmail.com), HP : 087736044515

## ***Abstrak***

*Artikel ini menjelaskan tentang sosialisasi penanggulangan pencemaran sampah menggunakan media komik strip untuk usia dini. Permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya kesadaran masyarakat dalam mengelola sampah sehingga menyebabkan pencemaran lingkungan. Komik strip digunakan sebagai media sosialisasi karena memiliki unsur visual berupa cerita bergambar yang mampu merangsang imajinasi dan kreatifitas. Anak-anak bebas mengarang cerita dan membuat tokoh super hero penanggulangan pencemaran sampah menggunakan pendekatan menggambar ekspresi bebas. Tahapan membuat komik strip yaitu storyline (alur cerita), storyboard (sketsa gambar berdasarkan storyline), sketsa komik (komik setengah jadi), dan inking (pewarnaan). Pelatihan membuat komik strip mampu meningkatkan minat peserta dalam menyerap informasi dan melakukan gerakan motorik halus yang baik untuk perkembangan fisik serta mampu mengasah keterampilan dalam bidang seni menggambar. Imajinasi dan keterampilan peserta mengenai pengelolaan limbah akan terasah, sehingga anak-anak tergerak untuk aktif menjadi super hero yang menanggulangi pencemaran sampah melalui cara yang kreatif dan menyenangkan.*

***Kata kunci :*** *sosialisasi, pencemaran sampah, komik strip, usia dini*

## ***Abstract***

*This article explains about the socialization of waste pollution prevention using comic strip media for early age. The problem faced is the lack of public awareness in managing waste causing environmental pollution. Comic strip is used as a medium of socialization because it has a visual element in the form of a pictorial story that is able to stimulate the imagination and creativity. Children are free to write stories and create super hero figures to overcome waste pollution using free expression drawing approach. The stages to create a comic strip is storyline, storyboard (sketch of the image based on storyline), comic sketches (semi-finished comics), and inking (coloring). Training of create the comic strip can increase participants' interest in absorbing information and exercise fine motoric movement good for physical development and able to hone skills in the field of drawing art. The participants' imagination and skill on waste management will be honed, so the children are moved to become super heroes who tackle waste pollution through creative and fun ways.*

***Keywords :*** *socialization, waste contamination, comic strip, early age*

## PENDAHULUAN

Sampah adalah benda sisa yang dibuang karena sudah tidak digunakan lagi. Sampah digolongkan menjadi dua jenis, yaitu sampah organik dan sampah anorganik. Sampah organik adalah sampah yang bisa membusuk dan bisa terurai oleh alam seperti daun, daging, buah, dan sisa makanan. Sedangkan sampah anorganik adalah sampah yang tidak bisa terurai atau membutuhkan waktu yang sangat lama untuk terurai oleh alam seperti plastik, kaca, kain, karet, dan logam.

Menurut Azwar (1990:21) sampah adalah sebagian dari sesuatu yang tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang harus dibuang yang umumnya berasal dari kegiatan yang dilakukan manusia (termasuk kegiatan industri) tetapi bukan biologis karena kotoran manusia (*human waste*) tidak termasuk didalamnya. Sampah sudah menjadi gaya hidup umat manusia yang dihasilkan setiap hari. Kemajuan teknologi dan bertambahnya jumlah penduduk menyebabkan limbah yang dihasilkan semakin banyak, sehingga memunculkan isu mengenai pencemaran sampah yang selalu menjadi permasalahan besar bagi semua masyarakat. Kurangnya kesadaran masyarakat dengan pengelolaan limbah

yang mereka hasilkan menimbulkan bencana dan kerugian bagi mereka sendiri. Sampah yang dibuang sembarangan di sungai dapat menyumbat aliran air sehingga menyebabkan banjir. Tanah yang tercemar limbah anorganik yang tidak bisa terurai menjadi penyebab tanah tidak bisa ditanami pohon, lahan menjadi tandus dan daerah resapan air menghilang. Hal tersebut mengakibatkan pencemaran lingkungan antara lain bau tak sedap, tanah longsor, dan penyakit.

*“Semakin tinggi keadaan sosial ekonomi masyarakat, semakin banyak pula jumlah sampah yang dibuang. Kualitas sampah pun semakin bersifat tidak dapat membusuk. Perubahan kualitas sampah ini, tergantung pada bahan yang tersedia, peraturan yang berlaku, serta kesadaran masyarakat akan persoalan persampahan. Kenaikan kesejahteraan ini pun akan meningkatkan kegiatan konstruksi dan pembaharuan bangunan-bangunan, transportasi, produk pertanian, serta industri dengan konsekuensi bertambahnya volume dan jenis sampah.” (Slamet, 2004:7)*

Sosialisasi mengenai penanggulangan pencemaran sampah perlu dilakukan sejak usia dini. Anak-anak perlu dilatih mengenai pengelolaan limbah yang mereka hasilkan supaya tidak mencemari lingkungan. Menurut Sharmi Mahdi (2000:12) usia anak atau usia dini adalah usia 1 sampai dengan usia 12 tahun. Usia anak masih dalam masa aktif bermain, belajar, dan menyerap informasi dengan cepat. Mereka mudah mengingat, mengamati, meniru dan menerapkan hal yang baru dilihat secara cepat. Anak-anak lebih mudah menerima hal baru daripada orang dewasa. Anak-anak yang diberikan edukasi mengenai penanggulangan pencemaran sampah akan senang hati melakukan kebersihan lingkungan antara lain menyapu halaman rumah, membuang sampah pada tempat sampah, memilah jenis limbah, mengontrol produksi limbah yang dihasilkan, dan mendaur ulang limbah menjadi produk kerajinan yang bermanfaat serta memiliki nilai ekonomis. Apabila sejak usia dini sudah terbiasa untuk mengelola sampah dengan baik, maka hal tersebut akan terus berlanjut hingga dewasa. Lingkungan yang bersih dan terbebas dari sampah akan menciptakan pola hidup sehat dan kelestarian alam.

Menurut Berger (1990:116) sosialisasi adalah suatu proses dimana

anak belajar menjadi seorang anggota yang berpartisipasi dalam masyarakat. Proses interaksi sosial dimana anak memperoleh pengetahuan, nilai, sikap, dan perilaku yang esensial untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Sosialisasi disampaikan menggunakan media yang tepat supaya mudah diterima oleh partisipan.

*“Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruktusional yang dapat merangsang manusia untuk belajar. Media sebagai alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang antara lain terdiri dari buku, tape recorder, kaset, film, gambar, dan lain-lain”.* (Azhar Arsyad, 2002:4)

Masalah yang mendasari diadakannya penelitian ini adalah belum ada media sosialisasi yang memadukan unsur edukasi, keterampilan tangan, dan seni dengan kegiatan interaktif yang mampu merangsang kreatifitas dan imajinasi yang mudah diterima anak-anak secara bersamaan. Hambatan dalam

menyampaikan sosialisasi kepada anak-anak mengenai penanggulangan pencemaran sampah yaitu mereka kurang simpatik dengan metode sosialisasi yang hanya disampaikan secara dua arah melalui lisan. Anak-anak sulit memahami bahasa ilmiah dan cenderung mudah bosan. Anak-anak identik dengan bermain dan bersenang-senang. Agar sosialisasi mudah diserap, menggunakan komunikasi saja tidaklah cukup, melainkan dibarengi dengan praktik dengan menambahkan unsur visual yang interaktif didalamnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui media yang tepat digunakan sebagai sosialisasi penanggulangan pencemaran sampah sejak usia dini yang mudah diterima dan diaplikasikan secara langsung. Hasil dari penelitian bisa diterapkan kepada seluruh anak-anak baik di sekolah maupun di rumah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut David Williams (1995) seperti yang dikutip dari Moelong (2007:05) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah. Penelitian

kualitatif bertujuan untuk memperoleh gambaran seutuhnya melalui proses yang berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat atau kepercayaan menurut pandangan manusia yang diteliti. Menurut Sugiyono (1994) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri, yaitu tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal, yaitu media sosialisasi penanggulangan pencemaran sampah. Artinya penelitian ini akan memaparkan hasil berupa sosialisasi penanggulangan pencemaran sampah melalui pelatihan kepada anak usia dini menggunakan media yang mudah diserap dengan baik. Sampling yang digunakan yaitu peserta didik kelas 5 SD Negeri Sibela Timur Surakarta sebanyak 15 peserta.

Dari observasi yang telah dilakukan, anak-anak cenderung menyukai media pembelajaran yang mengandung unsur visual berupa gambar. Kegiatan membuat gambar disebut menggambar. Pada usia anak, kegiatan menggambar merupakan suatu hal yang menyenangkan karena mampu merangsang imajinasi dan kreatifitas. Menurut Oemar Hamalik (1986:43) menggambar adalah kegiatan

menciptakan segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Gambar yang mereka buat akan divisualisasikan melalui tindakan nyata, misalnya menggambar mobil karena anak-anak gemar olahraga balap.

Media edukatif yang terdapat unsur gambar sebagai visualisasi utama sangat banyak, antara lain lukisan, poster, karikatur, animasi, *software*, *game*, buku *tutorial*, dan komik. Media yang cocok digunakan sebagai sarana sosialisasi bagi anak-anak adalah komik. Wuriyanto (2009:69) menjelaskan bahwa komik memiliki manfaat sebagai media pembelajaran, antara lain dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, meningkatkan kualitas pembelajaran, bersifat permanen, membangkitkan minat dan disiplin membaca, serta menjadi bagian dari budaya populer. Menurut Waluyanto (2005:51) komik adalah gambar-gambar serta lambang lain yang terjuktasposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa dapat dihadirkan melalui media pembelajaran komik.

Komik terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain komik kartun (*cartoon comic*), komik potongan (komik strip), komik tahunan (*annual comic*), dan komik *online* (*web comic*). Jenis komik yang tepat sebagai media sosialisasi dan pelatihan bagi anak-anak adalah komik strip. Menurut Mariyanah (2005:25) komik strip adalah bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang umumnya dimuat dalam suatu harian atau majalah dan ceritanya bersambung. Komik strip mudah dan cepat dibuat karena hanya terdiri dari satu cerita singkat dan padat serta sekali tamat. Komik strip selain sebagai sarana hiburan, bisa dikembangkan menjadi sarana edukatif yang memiliki pesan moral berupa ajakan memanggulangi pencemaran sampah dan membersihkan lingkungan supaya terwujud pola hidup sehat dan kelestarian alam.

Sosialisasi ini menggunakan pendekatan menggambar ekspresi bebas. Nanang Ganda Prawira (1997:46) menjelaskan bahwa ekspresi bebas adalah metode dimana peserta bebas untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam menggambar sesuai keinginan dan cara mereka sendiri tanpa ada aturan baku yang mengikat. Jadi metode tersebut mengadopsi teknik menggambar bentuk, sifat, dan gerakan yang dituangkan dalam

bentuk visual dua dimensi di atas suatu media rekam gambar secara bebas sesuai imajinasi pengarang.

Sosialisasi dilaksanakan dengan memberikan demonstrasi kepada peserta tentang pengertian dan dampak polusi sampah melalui pelatihan membuat komik strip dengan cerita *super hero* penanggulangan pencemaran sampah. Tahapan membuat komik strip antara lain membuat *storyline* (alur cerita), *storyboard* (sketsa gambar berdasarkan *storyline*), sketsa komik (komik setengah jadi), dan *inking* (pewarnaan). Peserta sebagai partisipan akan didampingi oleh mentor yang bertugas sebagai pembimbing dan fasilitator yang menerangkan cara menanggulangi pencemaran sampah melalui pelatihan membuat komik strip.

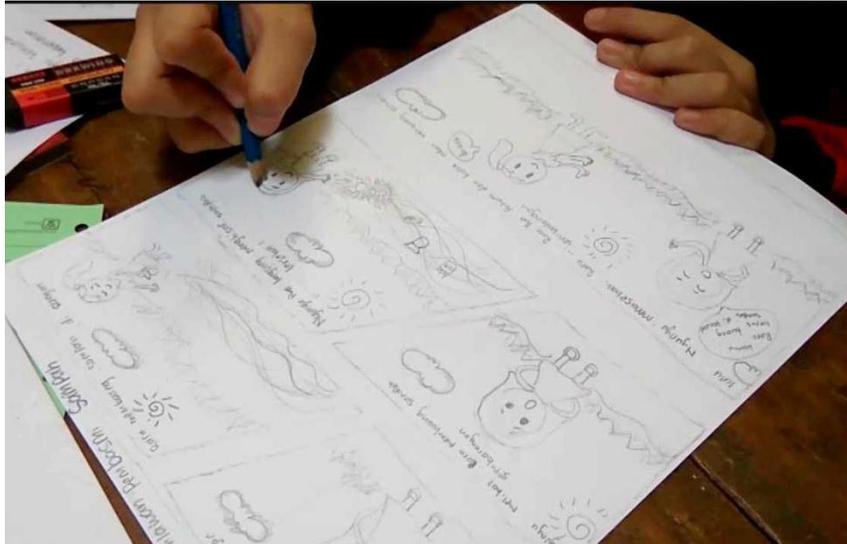
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap pertama dalam melakukan pelatihan yaitu peserta diberi penjelasan tentang dampak yang ditimbulkan akibat pencemaran sampah dan cara menanggulangnya. Mentor menerangkan tokoh *super hero* yang memerangi polusi sampah dan cara menyusun cerita komik. Peserta membuat *storyline* atau cerita pengalaman pencemaran sampah serta

menggambar tokoh *super hero* beserta musuhnya. Tahap ini bertujuan agar peserta memahami dampak buruk pencemaran sampah dan cara menanggulangnya melalui tokoh *super hero* yang diwujudkan dalam bentuk komik strip.

Tahap kedua peserta membuat *storyboard*, yaitu gambaran adegan dalam komik berdasarkan *storyline* yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* merupakan sketsa kasar yang belum berbentuk komik utuh. *Storyboard* hanya terdiri dari gambar kasar dengan keterangan berupa panel, gerak, efek, *tone*, narasi, dan dialog.

Setelah *storyboard* dibuat, selanjutnya masuk ke tahap ketiga yaitu membuat sketsa komik atau komik setengah jadi yang dibuat menggunakan pensil. Peserta diajarkan cara menggambar karakter, benda, anatomi tubuh, latar, ekspresi, dan panel komik, sehingga gambar yang dihasilkan akan terlihat nyata serupa dengan komik ada pada umumnya. Letak balon kata yang berisi narasi dan dialog disesuaikan dengan panel dan gambar. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggambaran adegan dalam komik serta efek yang dibutuhkan supaya sesuai dengan alur cerita.



**Gambar 1.1 Peserta Membuat *Storyboard***  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya memasuki tahap keempat yaitu *inking* atau penintaan gambar dari sketsa komik menggunakan spidol. Hasil akhir komik strip dibagi menjadi dua jenis, yaitu komik hitam putih dan komik berwarna. Komik yang

dinilai bagus untuk hitam putih diberi garis tegas dan blok hitam pekat supaya ada efek dramatis, sedangkan komik berwarna diwarnai menggunakan pensil warna.



**Gambar 1.2 *Inking***  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Peserta yang telah selesai membuat komik strip lalu melakukan *storytelling*, yaitu menceritakan komik hasil karya mereka ke depan kelas dan disimak oleh peserta yang lain. Hal tersebut bertujuan supaya peserta memperoleh pengetahuan baru mengenai cara menanggulangi limbah berdasarkan pengalaman peserta lain. Peserta lalu mempraktikkan adegan tokoh *super hero* di dalam komik strip yang mereka buat,

antara lain menyapu halaman, membersihkan selokan, membuang sampah pada tempat sampah, memilah jenis sampah, dan mendaur ulang kertas. Komik strip yang sudah jadi kemudian dipajang di dalam kelas dan majalah dinding sekolah supaya peserta didik yang lain menikmati hasil karya peserta pelatihan dan tergerak untuk melakukan adegan tokoh *super hero* yang memberantas pencemaran sampah.



**Gambar 1.3 Komik Strip *Super Hero* Sampah  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 1.4 Praktik Daur Ulang Kertas**  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 1.5 Peserta Membuang Sampah Pada Tempat Sampah**  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## **SIMPULAN**

Sosialisasi penanggulangan pencemaran sampah menggunakan media komik strip mudah diterima anak-anak

dengan baik. Usia anak masih dalam masa aktif bermain, belajar, dan menyerap informasi dengan cepat. Mereka mudah mengingat, mengamati, meniru dan

menerapkan hal yang baru dilihat secara cepat. Menggambar adalah aktivitas yang digemari anak-anak serta menjadi media pembelajaran yang menarik karena mampu merangsang imajinasi dan kreatifitas. Pelatihan membuat komik strip mampu meningkatkan minat peserta dalam menyerap informasi dan melakukan gerakan motorik halus yang

baik untuk perkembangan fisik serta mampu mengasah keterampilan dalam bidang seni menggambar. Imajinasi dan keterampilan peserta mengenai pengelolaan limbah akan terasah, sehingga anak-anak tergerak untuk aktif menjadi *super hero* yang menanggulangi pencemaran sampah melalui cara yang kreatif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Azwar,A. 1990. *Pengantar Ilmu Kesehatan Lingkungan*. Jakarta : Yayasan Mutiara
- Berger, Peter. 1990. *Tafsir Sosial atas Kenyataan*, Jakarta : LP3ES
- Ganda Prawira, Nanang. 1997. *Seni Rupa dan Pendidikan*, Bandung : PGSD
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*, Bandung : Alumni
- Mariyanah, Nur. 2005. *Efektifitas Media Komik dengan Media Gambar dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMPN I Pengadan KAbupaten Kendal)*, Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Moelong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sharmi Mahdi, Sunarmi. 2000. *Alat Permainan Tradisional Untuk Anak Yang Bersifat Kompetitif Di Karanganyar Ditinjau Dari Aspek Ergonomi*, Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta
- Slamet, J.S. 2004. *Kesehatan Lingkungan*, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Soegiyono. 1994. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. *Komik Sebagai Media Visual Pembelajaran*, Jakarta : Nirmala
- Williams, Davids & Ellis, John. 1995. *International Business Strategy*. London : Pitman
- Wurianto, Eko, 2009. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*, Jakarta : Artikel Pendidikan Guru