

**PERANCANGAN KOMIK EDUKASI SWAKARYA PENGELOLAAN SAMPAH****EDUCATION COMIC DESIGN OF DO-IT-YOURSELF WASTE MANAGEMENT**

Ryan Revardi Akbar, Patra Aditia

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[revardi.student.telkomuniversity.ac.id](mailto:revardi.student.telkomuniversity.ac.id), [sindromhipotimia@gmail.com](mailto:sindromhipotimia@gmail.com), [patraaditia@gmail.com](mailto:patraaditia@gmail.com).

---

**Abstrak**

Pertumbuhan ekonomi di suatu kota akan diiringi dengan banyaknya pusat perbelanjaan yang akan mempengaruhi perilaku konsumsi masyarakatnya, dengan tingginya tingkat konsumsi, maka akan tinggi pula jumlah sampah, karena sampah merupakan sisa-sisa konsumsi yang dianggap sudah tidak memiliki nilai dan guna. Di negara-negara berkembang, khususnya Indonesia hal tersebut menjadi masalah yang krusial karena upaya pengelolaan sampah yang belum sebanding dengan jumlah sampah yang ada, ditambah dengan kurangnya kesadaran masyarakat akan mengelola sampah. Kota-kota besar merupakan penghasil sampah terbesar dikarenakan tingginya aktifitas konsumsi masyarakatnya, Bandung merupakan salah satu kota yang tingkat pengelolaan sampahnya masih jauh dibawah jumlah sampah yang ada, sehingga dilakukan upaya penanggulangan pihak pemerintah dan swasta, walaupun hasil yang didapat belum signifikan, sehingga dibutuhkan media pembelajaran baru berbentuk komik panduan untuk mengkreasikan sampah yang disampaikan melalui cerita aksi petualangan melalui pendekatan 3R, yakni Reduce, Reuse, dan Recycle, dalam proses perancangan digunakan metode observasi dan wawancara yang ditujukan kepada beberapa pihak yang paham akan sampah dan bagaimana mengkreasikannya, sehingga diharapkan karya ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk mengelola sampah dengan aksi langsung yaitu mengurangi konsumsi kertas, menggunakan kembali kertas bekas, serta panduan untuk mendaur ulang kertas, dan mengkreasikan barang bekas menjadi karya. sehingga diharapkan akan mereduksi jumlah sampah.

Kata Kunci : Pengelolaan Sampah, Aksi Langsung, 3R, Komik

---

**Abstract**

Economic growth in the city will be accompanied by many shopping centers that will affect people's consumption behavior, with high levels of consumption, it will line the amount of garbage because garbage is the result of consumption considered to have no value and use again. In developing countries especially Indonesia, it is a crucial problem, coupled with a lack of public awareness about managing waste. Bandung is one of the cities that the level of waste management is still far below the volume of the waste, so a new learning guide comic media is needed for the creation of waste that is delivered through action adventure story through the 3R approach, Reduce, Reuse, and Recycle. In the design process it is using the observation and interviews methods addressed to several experts who understand the waste and how to style it, so this comic is expected to increase public awareness to manage waste by direct action of reducing excessive paper consumption, reuse waste paper, as well as guides to recycle paper, and the creation of junk into works. So, the real action is expected to help reduce the amount of waste.

Keywords: Waste Management, Direct Action, 3R, Comics

## 1. Pendahuluan

Bisnis pusat perbelanjaan merupakan tempat yang banyak ditemui di daerah perkotaan yang merupakan salah satu indikator pertumbuhan ekonomi kota tersebut. Maraknya pusat perbelanjaan tidak hanya berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja, tetapi juga berdampak pada berubahnya perilaku konsumen keluarga dan masyarakat perkotaan (Alfitri, 2007: 1). Dengan meningkatnya pendapatan karena pertumbuhan ekonomi, maka daya beli masyarakatpun terus meningkat. Akibatnya pola konsumsi yang dilakukan masyarakat kota tersebut akan bertambah, setiap barang dan jasa yang dikonsumsi akan menghasilkan sisa-sisa yang disebut dengan sampah, akibatnya jumlah sampah yang dihasilkan akan terus meningkat. Dengan kata lain semakin banyak konsumsi yang dilakukan, maka semakin banyak pula sampah yang dihasilkan.

Sampah adalah bahan yang tidak mempunyai nilai atau tidak berharga untuk digunakan secara biasa atau khusus dalam produksi atau pemakaian (konsumsi); barang rusak atau cacat selama manufaktur; atau materi berlebihan atau buangan (Ismoyo IH, 1994). Secara umum sampah adalah barang hasil sisa kegiatan konsumsi manusia atau hewan yang dibuang karena dianggap sudah tidak memiliki fungsi lagi untuk memenuhi kebutuhan. Sampah sendiri bisa dibagi menjadi beberapa kategori menurut tempatnya seperti sampah perkotaan atau urban dan sampah daerah. Sampah perkotaan adalah sampah yang terkumpul dan banyak dihasilkan dari aktifitas di kota-kota besar, sedangkan sampah daerah yaitu sampah yang terkumpul diluar daerah perkotaan seperti pantai, gunung, dan pedesaan. Lebih luas lagi sampah perkotaan terdiri dari sampah organik yang terdiri dari zat-zat organik yang sifatnya mudah membusuk dikarenakan degradasi buah aktifitas mikroorganisme, dan sampah anorganik yang berupa sisa barang non-alamiah buatan manusia seperti tekstil, kaca, besi, dan plastik yang tidak terdegradasi oleh mikrobakteri, terurai dalam waktu yang cenderung sangat lama (Damanhuri, Padmi, 2010: 8). Apabila tidak dikelola dengan baik, maka sampah akan menjadi permasalahan yang besar.

Di negara-negara berkembang khususnya di Indonesia sampah merupakan masalah yang krusial terutama di kota-kota besar, dalam sebuah artikel yang terdapat pada [www.menlh.go.id](http://www.menlh.go.id), kementerian lingkungan hidup dan kehutanan (KLHK) dalam acara dialog penanganan sampah plastik menyebutkan Jumlah peningkatan timbunan sampah telah mencapai 175.000 ton/hari atau setara 64 juta ton/tahun. Hal ini masih belum sebanding dengan upaya pengolahan sampah yang masih sangat minim sebelum akhirnya sampah ditimbun di TPA. Jika kebijakan „do nothing“ tetap dilaksanakan, maka kebutuhan lahan untuk TPA akan meningkat menjadi 1.610 hektar pada tahun 2020. Dari besarnya jumlah sampah-sampah tersebut, kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, dan Bandung merupakan penyumbang sampah paling banyak dikarenakan besarnya jumlah penduduk di perkotaan dengan berbagai macam aktifitas konsumsinya ditambah dengan minimnya kesadaran masyarakat tentang menjaga lingkungan dengan mengelola sampah.

Anwar Siswadi dalam artikelnya di [www.tempo.co](http://www.tempo.co) menyebutkan, Bandung yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia tidak luput dari permasalahan sampah, Direktur Utama Perusahaan Daerah Kebersihan Kota Bandung, Deni Nurdyana menjelaskan bahwa pada tahun 2015 kota Bandung menghasilkan sampah sebanyak 1.500 ton per hari dan normalnya 1.100 ton sampah-sampah tersebut diangkat dan sisanya masih belum dapat dikelola secara maksimal. volume tersebut biasanya meningkat 40% ketika hari lebaran tiba. Upaya penanggulangan telah dilakukan oleh pihak pemerintah maupun swasta seperti gerakan pungut sampah (GPS) yang ditujukan kepada masyarakat pelajar di kota Bandung, namun hasil yang didapat belum signifikan karena Gerakan Pungut Sampah (GPS) sendiri hanya tepat sasaran sesuai segmentasi namun tidak cukup efektif karena sampah yang dipungut hanya untuk dibuang kembali tanpa dikelola lebih lanjut, sehingga perlu dibantu dengan sebuah media pembelajaran tentang panduan pengelolaan sampah yang ditujukan kepada masyarakat di kota Bandung.

Sebagai bentuk kepedulian, penulis akan membuat media pembelajaran dengan konten beberapa panduan untuk membuat dan mengkreasikan barang secara atau mandiri dengan bahan sampah yang dikemas kedalam beberapa cerita dengan genre aksi petualangan dalam bentuk komik yang bermuatan panduan untuk mendaur ulang sampah anorganik menjadi barang pakai dengan pendekatan konsep 3R, seperti yang dipaparkan dalam [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com) yang terdiri dari *Reuse* yakni menggunakan kembali sampah yang masih bisa digunakan dengan fungsi yang sama atau fungsi yang lain, *Reduce* yang berarti mengurangi konsumsi barang yang akan menghasilkan sampah, dan *Recycle* yang berarti mendaur ulang sampah menjadi barang yang lebih berguna sebagai langkah untuk meminimalisir sampah yang ada disekitar dimulai dari rumah. Dengan begitu diharapkan para pembaca khususnya masyarakat kota Bandung akan menjadi bagian dari masyarakat yang produktif serta peduli terhadap permasalahan lingkungan.

## Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan karya ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran tentang aksi nyata pengelolaan sampah dengan pendekatan 3R dalam bentuk komik yang ditujukan kepada masyarakat usia remaja.

## Permasalahan

Dari uraian pendahuluan diatas, maka dapat ditemukan permasalahan yang berupa besarnya jumlah sampah di kota Bandung yang tidak sebanding dengan upaya pengelolaannya, yang dikarenakan minimnya kegiatan 3R di masyarakat, kemudian tidak terakomodirnya masyarakat usia remaja dalam hal pengelolaan sampah, dan minimnya media pembelajaran tentang pengeolaan sampah. Kemudian dapat ditarik sebuah rumusan masalah dalam perancangan ini yang berupa bagaimana merancang komik edukasi pengelolaan sampah bagi anak remaja ?

## Metode Penelitian

Beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini antara lain adalah observasi lapangan yang ditujukan kepada PD Kebersihan Bandung, observasi visual kepada beberapa komik dengan muatan pendidikan. Wawancara akan dilakukan kepada tiga pihak yang ahli pada bidangnya masing-masing, yakni komik, swakarya, lingkungan dan sampah yang ditujukan kepada Walhi Jawa Barat. Metode yang dilakukan adalah wawancara terstruktur agar hasil wawancara bisa lebih jelas dan terfokus. Dan yang terakhir adalah studi pustaka dengan mengambil referensi dari mengkaji berbagai buku-buku tentang komik. sedangkan sumber referensi lain adalah literatur, jurnal, majalah independen (*zine*), dan karya tulis akademis dengan konten yang berhubungan dengan topik yang diangkat yang banyak didapat melalui internet.

## 2. Komik dan Komik D.I.Y

Scott McCloud (1993) memaparkan bahwa komik adalah imaji-imaji bersifat gambar atau selain gambar yang diujarkan dalam sekuens yang disengaja. Melalui teori ini, McCloud menyampaikan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang berurutan dan dimaksudkan untuk menyampaikan sebuah cerita atau gagasan. Sehingga secara umum, komik merupakan salah satu media untuk menyampaikan sebuah cerita, ide, atau gagasan melalui gambar-gambar secara berurutan.

Sama halnya seperti produk visual lainnya, komik memiliki anatomi atau unsur visual yang nampak atau Darmawan (2012: 72) menyebutnya sebagai unsur yang terlihat secara kasat mata dan membentuk kesatuan untuk membentuk sebuah komik secara utuh. Anatomi visual dari komik itu sendiri antara lain adalah : (a) Panel pembatas atau garis pembatas yang berupa sebuah kotak maupun bentuk lain yang dapat divariasikan dan berfungsi sebagai tempat dari gambar-gambar yang akan diletakan secara sekuensial. (b) balon kata atau sebuah ruang yang berfungsi untuk menempatkan suatu teks dalam dialog, isi pikiran, maupun narasi yang daat divariasikan bentuknya. (c) teks dan efek suara, sama seperti panel pembatas dan balon kata, bentuk dari teks dan efek suara pun dapat divariasikan untuk memunculkan kesan dramatis.

*D.I.Y comics* atau komik yang dicetak secara mandiri merupakan salah satu bentuk dari *zine* sebagai *self-media* yang berupa komik. Duncombe (2008) memaparkan bahwa *Zine* sendiri merupakan sebuah media alternatif yang biasa dibuat oleh anak muda alternatif dan dalam proses produksinya biasa dicetak dan diperbanyak dengan menggunakan mesin fotokopi.

*Zine* sendiri kental dengan nuansa *Do-It-Yourself* yang berarti kerjakanlah sendiri (baca : swakarya) yang merupakan ideologi yang didasari oleh kesadaran untuk mandiri atau berdiri dengan kaki sendiri. Quart (2008) memaparkan etika D.I.Y banyak dianut oleh komunitas punk sejak akhir 1970-an, dan sekarang ide-ide D.I.Y menjadi lebih radikal dalam komunitas maupun diluar kelompok punk untuk melawan dominasi pasar dan konsumerisme dengan menghasilkan kebutuhan-kebutuhan secara mandiri. sebagian besar karya *zine* bersifat *Copyleft* atau dapat diperbanyak secara bebas. Dilansir dari [www.gnu.org](http://www.gnu.org), *Copyleft* berarti metode yang umum digunakan untuk membuat sebah karya yang secara bebas maupun gratis dan membebaskan orang lain untuk memodifikasi serta memperpanjang versi dari karya awal.

Anak muda alternatif yang dipaparkan pada paragraf diatas ditunjukkan kepada anak muda dari *subculture* punk, Punk merupakan singkatan dari "People United Not Kingdom". Atau bisa diartikan merupakan kesatuan masyarakat yang berada diluar jangkauan kerajaan/pemerintah, yang muncul pertama kali di London, Inggris pada dekade 1960-an. Punk memiliki gaya desain tersendiri yang merupakan salah satu aliran post-modernisme di dalam ranah *subculture* atau sebuah aliran ketidakpercayaan akan aliran atau nilai-nilai moral dan budaya yang dianut oleh masyarakat pada umumnya. Lesya (2015: 1) menyebutkan bahwa gaya desain punk memiliki kecenderungan akan pemberontakan, banyak mengeksplor teknik kolase yang dikombinasikan

## 3. Pembahasan

### Sampah dan Upaya Pengelolaannya

Sampah atau limbah adalah hasil buangan aktifitas (konsumsi) manusia atau hewan yang berbetuk padat, lumpur (*sludge*), cair, dan gas karena dianggap sudah tidak memiliki nilai, dan sudah tidak bisa digunakan kembali, namun beberapa limbah masih bisa dimanfaatkan kembali untuk dijadikan bahan baku (Damanhuri, Padmi, 2010: 5). Dalam melakukan upaya pengelolaan sampah, terdapat dua buah pendekatan yang dapat dilakukan yakni : (a) Pendekatan Proaktif: yaitu upaya agar proses untuk meminimalisir sampah yang dihasilkan, sehingga tingkat bahaya bisa ditekan serendah mungkin. (b) Pendekatan Reaktif: yaitu penanganan limbah yang dilakukan apabila sampah telah terbentuk. pengendalian limbah ini kemudian dilanjutkan melalui kegiatan pemanfaatan kembali limbah secara langsung, maupun dengan proses pengelolaan kembali limbah tersebut untuk kemudian dimanfaatkan kembali (Damanhuri, Padmi, 2010: 22).

### 3R (Reduce, Reuse, Recycle)

Damanhuri dan Padmi memaparkan, *Reduce* merupakan membatasi penggunaan barang yang bisa menghasilkan sampah, dengan cara mengurangi konsumsi barang yang akan menghasilkan sampah. *Reuse* atau guna-ulang, yakni memanfaatkan kembali limbah yang masih bisa digunakan, seperti membawa botol minuman untuk digunakan secara berkelanjutan *Recycle* atau daur-ulang, yakni mengolah limbah untuk dapat digunakan menjadi barang yang bisa berupa barang pakai, bahan baku, maupun sumber energi (Damanhuri, Padmi, 2010: 24).

### Lembaga Terkait



**Gambar 2** Logo PD Kebersihan Bandung  
(Sumber : [www.galamedianews.com](http://www.galamedianews.com))

Perusahaan Daerah Kebersihan Bandung merupakan Badan usaha milik daerah kota Bandung yang bergerak di bidang kebersihan dan lingkungan. Dibentuk pada tahun 1960 dengan nama Team Pembersihan dan Pertamanan Kebersihan (TPPK). Namun sejak tahun 1985 berdasarkan Peraturan Daerah terbentuk PD Kebersihan Bandung setelah sebelumnya mengalami tiga kali perubahan, yang kemudian menjadikan PD kebersihan sebagai perusahaan daerah pertama dan jadi andalan dalam pelayanan kebersihan lingkungan secara profesional, khususnya di Bandung (Rosmayanti, 2004: 7).

Visi dari PD Kebersihan Bandung yaitu “Menjadi perusahaan profesional di bidang sampah terpadu dengan memberikan solusi inovatif yang bernilai lebih dan berkelanjutan dalam rangka meningkatkan pelayanan kebersihan kepada masyarakat”.

Sedangkan Misi dari PD Kebersihan Bandung yaitu : (a) Mengembangkan kemampuan sumber daya manusia dengan berbasis kompetensi pengelolaan lingkungan yang berkelanjutan, (b) Menjalankan operasi sistem pengolahan sampah terpadu yang memenuhi persyaratan yang ditetapkan peraturan dan perundang-undangan serta standar pengelolaan lingkungan, (c) Mengembangkan model bisnis pengelolaan sampah terpadu yang memberikan manfaat kepada seluruh *stakeholder*, (d) Mengembangkan kemitraan yang saling menguntungkan dalam kegiatan bisnis maupun kegiatan pengelolaan lingkungan bagi masyarakat secara luas, (e) Meningkatkan pelayanan kebersihan kepada masyarakat.

Dalam upaya pengelolaan, PD Kebersihan Bandung memiliki wilayah operasional yang terdiri dari 30 TPS (Tempat Pembuangan Sementara) yang tersebar di 30 kecamatan, 1 TPS 3R di TPS Sekelimus yakni dimana sampah yang ada dipilah untuk kemudian dijadikan kompos dan biogas, atau dikreasikan menjadi kerajinan hasil olahan sampah, 1 TPST atau Terpadu di TPS Kebaktian yang memiliki fasilitas lengkap, dan 1 TPA (Tempat Pembuangan Akhir). Lokasi TPA Bandung terletak di Desa Sarimukti, Kecamatan Cipatat, Kabupaten Bandung Barat dan dikelola oleh Balai Pengelolaan Sampah Regional Provinsi Jawa Barat. Luas dari TPA tersebut adalah 25 Ha dan menggunakan cara *landfill* atau menyingkirkan limbah ke dalam tanah, seperti dikutip dalam [www.sebandung.com](http://www.sebandung.com), Cara *Landfill* digunakan karena relatif mudah dengan biaya yang relatif murah, dan merupakan cara yang paling banyak digunakan untuk saat ini. Setiap hari sekitar 1.100 ton sampah diangkut menuju TPA Sarimukti dari Kota Bandung, Kota Cimahi, dan Kabupaten Bandung Barat.

Sarana dan Prasarana yang dimiliki oleh PD Kebersihan Bandung juga didukung oleh beberapa kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat yang antara lain adalah : (a) GPS (Gerakan Pungut Sampah) yang dilakukan

setiap hari senin, rabu, dan jum"at di pagi hari 30 menit sebelum sekolah maupun bekerja. (b) Bantuan Penyayupan. Di 16 ruas jalan dengan anggota bantuan sebanyak 86 orang, melalui dana dari Paguyuban Pengusaha Bandung Juara (PPBJ), Dua ruas jalan utama dan jalan wisata dari Asosiasi Pengusaha Pusat Belanja, dan bantuan 23 Ruas Jalan dari Perbankan.

Kendati demikian, terdapat beberapa kendala bagi PD Kebersihan dalam hal pengelolaan sampah yang diantara lain adalah : (a) Terbatasnya sarana dan prasarana yang ada, serta jarak tempuh dari TPS menuju TPA yang jauh serta tidak representatif. (b) Jumlah masyarakat kota Bandung yang meningkat terutama pada akhir pekan dikarenakan banyaknya wisatawan. (c) Minimnya kesadaran masyarakat untuk menjaga serta mencintai lingkungan dengan tidak membuat sampah sembarangan, serta minimnya kemauan masyarakat untuk membayar jasa pengelolaan sampah. (d) Minimnya kegiatan 3R di masyarakat, sehingga sumber sampah yang ada tidak berkurang bahkan cenderung naik, dikarenakan naiknya aktifitas ekonomi dan konsumsi.

## Wawancara

Wawancara yang ditujukan kepada tiga pihak yang kesimpulannya adalah bahwa, Indonesia sudah punya undang-undang tentang persampahan no.18 tahun 2008 yang baik karena terdapat amanat untuk merubah paradigma pengelolaan sampah dari kumpul-angkut-buang yang dilakukan menjadi pengurangan dari sumber, termasuk 3R didalamnya. Namun tidak semua daerah baik itu provinsi, kabupaten, ataupun kota mengaplikasikan undang-undang tersebut kedalam peraturan daerah, sehingga banyak daerah yang belum menjalankan hal tersebut sepenuhnya dan masih bertumpu pada TPA. Bandung sendiri termasuk kedalamnya. Kontributor permasalahan sampah di kota Bandung terdiri dari segala jenis usia, salah satunya adalah remaja, namun usia remaja merupakan bagian masyarakat yang dinamis dalam perilaku mengelola sampah dan menjaga lingkungan. Dinamis karena ada yang sangat peduli maupun sebaliknya, namun kepedulian masyarakat usia remaja tidak terakomodir dalam kegiatan sekolah maupun di luar secara umum. Dengan kata lain, golongan remaja merupakan segmen edukasi yang tepat dikarenakan mereka bisa berpartisipasi langsung bahkan lebih terkait dengan pengelolaan sampah dibanding orang tua ataupun anakanak, karena mereka memiliki waktu luang yang lebih serta kemauan untuk bereksplorasi yang tinggi. Maka ketika GPS dicetuskan, banyak masyarakat usia remaja yang tertarik, namun hasil yang didapat belum signifikan karena GPS sendiri hanya tepat sasaran sesuai segmentasi namun tidak cukup efektif karena sampah yang dipungut hanya untuk dibuang kembali tanpa dikelola lebih lanjut, sehingga perlu dibantu dengan sebuah media pembelajaran tentang panduan pengelolaan sampah yang ditujukan kepada masyarakat di kota Bandung.

Dalam membuat sebuah panduan pengelolaan sampah, diperlukan strategi dalam menentukan jenis karya agar dapat diterima oleh segmentasi panduan tersebut yang berupa masyarakat usia remaja. Komik merupakan media yang cukup efektif dikarenakan peminat komik terbanyak di Indonesia saat ini adalah usia remaja ke dewasa muda, sedangkan genre komik yang sedang digemari pembaca komik di Indonesia adalah aksi petualangan, humor, dan drama percintaan. Sehingga, komik dengan konten pendidikan sendiri menjadi sangat menarik apabila disajikan dengan cerita yang sedang digemari oleh pembaca komik, sebagai siasat agar konten pendidikan dapat digemari oleh pembaca.

## Analisis data dan Wawancara

Dalam menganalisis data dan wawancara yang bersifat kontradiktif, maka digunakan metode Dialektika. Dialektika dalam bahasa Yunani berarti dialog yang berisikan perdebatan. metode dialektis adalah melontarkan gagasan kontradiksi atau yang bertentangan dengan gagasan awal, berdasarkan pengetahuan untuk mengembangkan gagasan-gagasan yang tujuannya untuk mencapai kesimpulan dimana gagasan kontradiksi tersebut dipertahankan atau menjadi kesimpulan baru yang berupa ide yang disampaikan serta pembuktian yang terdiri dari argumen dan pendapat (Lorens, 2000 : 161-162). Dialektika dibagi ke dalam tiga bagian yang terdiri dari : (a) Tesis atau gagasan awal. (b) Anti-tesis atau kontra gagasan awal. dan (c) Sintesis atau simpulan. Berikut merupakan pemetaan Dialektika pada hasil data dan wawancara.

**Tabel Dialektika**

Tesis	Upaya pemerintah dan PD Kebersihan dalam pengelolaan sampah dan kampanye untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam mengelola sampah dan menjaga lingkungan.
Antitesis	Upaya tersebut tidak maksimal dan banyak pada praktiknya hanya sebatas metode kumpul-angkut-buang karena tidak mengaplikasikan undang-undang no.18 tahun 2008 yang menekankan tentang pengurangan sumber sampah termasuk 3R didalamnya.

<p>Sintesis</p>	<p>Dibutuhkan penekanan edukasi untuk membangun kesadaran 3R kepada masyarakat yang diawali dengan aksi langsung <i>Reduce</i> atau pengurangan aktivitas konsumsi untuk meminimalisir jumlah sampah yang dihasilkan, yang disusul oleh <i>Reuse</i> atau menggunakan kembali barang bekas yang masih bisa digunakan secara berkelanjutan, dan <i>Recycle</i> atau mendaur ulang atau mengkreasikan barang bekas menjadi barang pakai.</p>
-----------------	--

**Khalayak Sasaran**

Secara demografi, target dari karya komik ini merupakan masyarakat Indonesia Usia 13 sampai 17 tahun, semua jenis kelamin, dengan pekerjaan pelajar di wilayah urban dan suburban, dengan tingkat ekonomi menengah dan menengah kebawah.

Kemudian secara geografi umumnya masyarakat pelajar diseluruh Indonesia, dan khususnya di kota Bandung.

Dan secara psikografi merupakan masyarakat yang menyukai komik, mempunyai banyak waktu luang, dan mempunyai keinginan untuk bereksplorasi menggunakan sampah atau barang bekas.

**Konsep Perancangan**

Pesan dalam perancangan karya ini adalah memberi contoh aplikasi pengelolaan sampah dengan konsep 3R yang disampaikan melalui komik dengan cerita aksi petualangan, yang diharapkan akan meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya kota Bandung agar senantiasa menjaga lingkungan dan dapat mengaplikasikan konsep 3R.

Berdasarkan konsep besar maka telah ditentukan judul dari komik yang dirancang yakni : “Bikin Sendiri Jangan Beli”. Alasan dipilihnya judul tersebut adalah kalimat yang bersifat persuasif, serta memiliki konten untuk mengkampanyekan konsep 3R secara langsung, serta dengan adanya kesan *Do-It-Yourself* yang kuat.

Konsep Kreatif dalam pengemasan pesan maupun konten pendidikan agar lebih menarik perhatian adalah dimana target segmentasi maupun masyarakat dapat mengakses komik secara gratis serta dapat memperbanyak komik tersebut secara bebas. Sementara dalam hal penyampaian konten, selain akan disajikan lewat visual dengan gaya punk, alasan dari dipilihnya punk dikarenakan, punk merupakan sebuah *movement* atau pergerakan yang sejalan dengan konten pendidikan dari komik ini yang berupa pergerakan untuk melakukan aksi 3R secara langsung. penjelasan lebih lanjut akan dipaparkan dalam bagian konsep visual.

**Konsep Visual**

Gaya desain punk digunakan dalam konsep visual dengan alasan bahwa gaya desain punk merupakan gaya yang paling cocok untuk mengaplikasikan landasan teori yang digunakan, data yang bersifat dialektis, konsep pesan, konsep kreatif, serta konsep media yang digunakan.

Punk bersifat memberontak teradap dogma-dogma atau nilai-nilai yang dianggap baik oleh masyarakat luas. dan pemberontakan ini pun diaplikasikan ke dalam karya seperti kontra terhadap kebijakan serta kinerja pemerintah dalam kasus pengelolaan sampah yang disampaikan secara dialektis untuk mencapai kesimpulan serta hasil yang diharapkan bermanfaat pula untuk masyarakat luas, kemudian etika *do-it-yourself* yang diaplikasikan pada media *zine* dan diterbitkan secara mandiri yang bersifat *copyleft*, yang merupakan bentuk pemberontakan kepada cara-cara penerbitan yang bersifat umum. Dengan kata lain, punk merupakan sebuah *movement* atau pergerakan yang korelasinya sejalan dengan konten pendidikan dari komik ini yang berupa pergerakan untuk melakukan aksi 3R secara langsung. Perancangan komik ini menggunakan tiga jenis font yang dikemas dalam bentuk kolase untuk memperkuat kesan punk

**PISTOL SEX**

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm**no**pqrstuvwxyz  
 1234567890

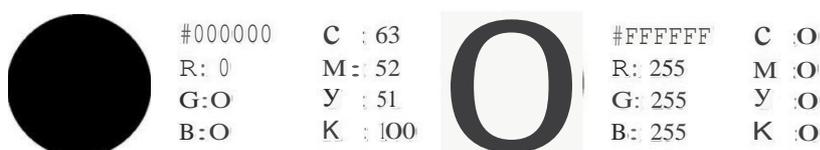
**Century Gothic**

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm**no**pqrstuvwxyz  
 1234567890.;:''' (!?) +\*/=

**Century Schoolbook**

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm**no**pqrstuvwxyz  
 1234567890.;:''' (!?) +\*/=

Gambar 3 Spesifikasi Font



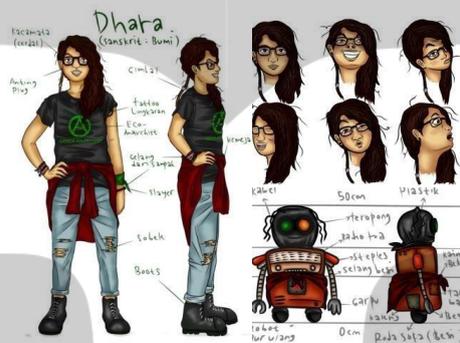
Gambar 4 Spesifikasi Warna

**Konsep Media**

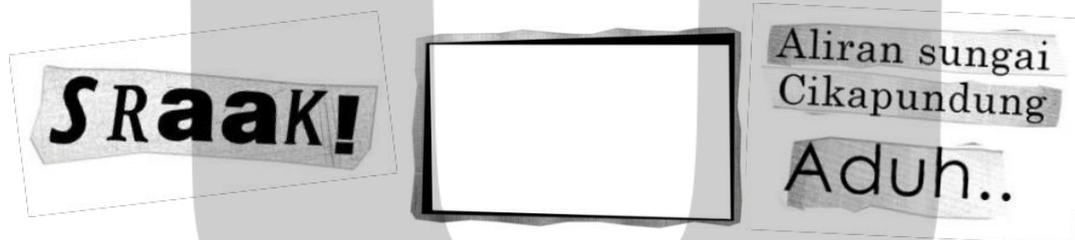
Dalam proses perancangan media, digunakan dua buah media yang terdiri dari : (a) *Zine*. Alasan dipilihnya *Zine* sebagai media utama dalam menerbitkan atau mencetak hasil rancangan komik ini adalah sebagai bentuk aksi nyata pengaplikasian konsep 3R dan *Do-It-Yourself*, yakni dengan menggunakan media kertas daur ulang maupun kertas bekas, sebagai bentuk kemandirian dalam berkarya, dan menghindari konsumsi berlebih sesuai dengan isi cerita dalam komik, dan juga langkah konkrit aplikasi konsep 3R dengan menghemat konsumsi kertas, menggunakan kembali kertas yang sudah ada, serta panduan untuk mendaur ulang kertas bekas. (b) *Webzine*. *Zine* yang dipublikasikan lewat media internet merupakan dengan alasan agar dapat lebih meluasnya distribusi dan segmentasi dari pembaca komik tersebut, serta sebagai salah satu aksi yang mendukung tujuan dengan tidak menggunakan kertas sama sekali. Namun komik versi web ini bukanlah sebagai media utama melainkan media pendukung, dikarekan tujuan utamanya adalah pengaplikasian 3R secara langsung oleh masyarakat. Komik dengan versi web akan dimasukan ke dalam website dari Perpustakaan Jalanan Bandung, yakni [www.propagasi.net](http://www.propagasi.net), dan juga [www.ngomik.com](http://www.ngomik.com). Karya komik ini terdiri dari empat puluh delapan buah halaman ditambah dua buah sampul dengan ukuran A5.

**Hasil Perancangan**

Berdasarkan tinjauan teori, data, serta konsep yang digunakan oleh penulis, dibuat sebuah kesimpulan yang dituangkan dalam hasil visual karya yang antara lain sebagai berikut :



Gambar 5 Desain Karakter



Gambar 6 Desain Anatomi Komik



Gambar 7 Aplikasi Desain Anatomi Komik



Gambar 10 Desain Sampul Versi Cetak

#### 4. Kesimpulan

Komik merupakan sebuah media berkomunikasi yang digemari oleh golongan usia remaja ke dewasa muda di Indonesia, dengan genre favorit yakni aksi petualangan. sehingga dengan mengkampanyekan pesan untuk mengelola sampah dengan metode 3R melalui media komik, maka pesan yang disampaikan akan dapat digemari oleh target pembaca yang merupakan masyarakat usia sekolah menengah.

Dalam karya tugas akhir ini, ditekankan pesan bahwa pengelolaan sampah akan sangat efektif apabila melalui aksi nyata dengan cara mengurangi sampah dari sumbernya, menggunakan barang yang masih bisa digunakan kembali, dan apabila sampah sudah tercipta maka dengan mengkreasikan sampah tersebut menjadi barang pakai maupun aksesoris.

#### Daftar Pustaka

- Alfitri. 2007. Budaya Konsumerisme Masyarakat Perkotaan, *Majalah Empirika*, edisi XI, hal.1
- Bagus, Lorens. 1996. *Kamus Filsafat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Damanhuri, Enri, & Padmi, Tri. 2010. Pengelolaan Sampah. *Diktat Kuliah TL-3104*, edisi 10/11
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make A Comics*, Jakarta: Plotpoint.
- Duncombe, Stephen. 2008. *Notes From The Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture*, New York: Verso.
- Eisner, Will. 1990. *Comics and Sequential Art*, Tamarac: Poorhouse Press.
- Ismoyo, Imam Hendargo, & Rijaluzamman. 1994. *Kamus Istilah Lingkungan*, Jakarta: PT. Bina Rena Pariwara.
- Lesya, Danylenko. 2015. Punk Style In British Graphic Design in 70-s Of XX Century. *Canadian Scientific Journal*, Hal.1
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- McCloud, Scott. 2007. *Membuat Komik*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Quart, Alissa. 2008. *Belanja Sampai Mati*, Yogyakarta: Resist Book.

#### Sumber Lain

- Farida, Annisa Nur. 2013. 3R (Reduce, Reuse, Recycle), Diakses Pada [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com) (10 Februari 2016, 20.15).
- GNU Operating System, What Is Copyleft ?, Diakses Pada [www.gnu.org](http://www.gnu.org) (30 April 2016, 06:32).
- MENLH. 2015. Rangkaian HLH 2015 - Dialog Penanganan Sampah Plastik, Diakses Pada [www.menlh.go.id](http://www.menlh.go.id) (5 Februari 2016, 22.10).
- Pengelolaan Sampah Kota Bandung. 2015. *Profil PD Kebersihan 2015 Update 4 Juni 2015*, Bandung: PD Kebersihan Kota Bandung.
- Rosmayanti, Imas. 2004. *Prosedur Penggajian PD Kebersihan Kota Bandung Propinsi Jawa Barat*. Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Siswadi, Anwar. 2015. Libur Lebaran Volume Sampah di Kota Bandung Naik 40 Persen, Diakses Pada [www.tempo.co](http://www.tempo.co) (5 Februari 2016, 22.30).