

Perancangan Komik Edukasi Tentang Dampak Sampah Bagi Kesehatan Sebagai Upaya Kesadaran Anak Usia 5-12 Tahun di Kota Pekanbaru

Hanifah Zahratul Jannah^{1*}, Yandri²

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

^{1*}hanizhra04@gmail.com, ²sm.yandri@gmail.com

Abstrak

Perancangan komik edukasi cetak ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran anak usia 5 hingga 12 tahun terhadap pentingnya kebersihan lingkungan dan penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) guna mencegah dampak buruk sampah bagi kesehatan. Berdasarkan rendahnya kesadaran menjaga kebersihan di kalangan anak usia sekolah yang menjadi masa emas penanaman nilai, perancangan ini menggunakan metode kajian pustaka serta wawancara langsung dengan siswa SD dan guru di Kota Pekanbaru. Komik ini dikemas secara menarik melalui kisah sehari-hari tentang seorang adik yang mengalami sakit perut akibat tumpukan sampah terbuka di halaman rumah, sehingga pesan moral mengenai kesehatan dapat diterima dengan mudah. Guna mengoptimalkan efektivitas penyampaian pesannya sekaligus menumbuhkan minat literasi, perancangan ini turut didukung oleh berbagai media promosi seperti poster, x-banner, serta beragam *merchandise* pendukung.

Kata kunci : Kebersihan, Anak-anak, Komik Edukasi, Kesehatan, Kesadaran

PENDAHULUAN

Permasalahan kebersihan lingkungan dan rendahnya kesadaran terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di kalangan anak usia sekolah masih menjadi isu krusial yang belum terselesaikan secara optimal. Berdasarkan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2016), PHBS merupakan fondasi penting dalam upaya preventif dan promotif kesehatan agar masyarakat, khususnya anak-anak, mampu mandiri dalam menjaga kesehatan diri dan lingkungannya. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kebiasaan membuang sampah sembarangan masih marak terjadi. Di Kota Pekanbaru, kondisi ini diperparah dengan seringnya terjadi tumpukan sampah di ruang publik yang memicu status darurat sampah. Berdasarkan observasi langsung pada empat Sekolah Dasar di Pekanbaru (SDN 160, SDN 21, SDN 138, and SDN 70), tercatat 8 dari 10 siswa masih membuang sampah tidak pada tempatnya. Kebiasaan buruk ini umumnya berakar dari kurangnya kesadaran serta contoh teladan yang kurang baik dari lingkungan sekitar maupun orang tua (Alhidayati et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi inovatif berupa media edukasi visual yang efektif untuk menanamkan kesadaran sejak dini mengenai dampak sampah terhadap kesehatan manusia.

Sebagai upaya untuk memperkuat landasan penelitian ini, terdapat beberapa studi terkait yang mengkaji isu serupa dalam rentang waktu lima tahun terakhir. Menurut (Prasetyo et al., 2022), edukasi kesehatan melalui media visual terbukti efektif meningkatkan kesadaran siswa sekolah dasar terhadap pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh (Rahmawati & Hidayat, 2021) yang menekankan bahwa pendekatan preventif berbasis sekolah memegang peranan vital dalam menekan angka penularan penyakit akibat limbah domestik. Selanjutnya, studi oleh (Kurniawan, 2023) mengeksplorasi pemanfaatan media buku bergambar dalam menyampaikan pesan-pesan moral terkait pengelolaan sampah kepada anak-anak. Di sisi lain, (Sari & Pratama, 2024) menyoroti bagaimana kebiasaan keluarga di rumah sangat memengaruhi perilaku anak dalam membuang sampah. Terakhir, penelitian oleh (Wibowo et al., 2025) menegaskan bahwa tantangan utama penanganan sampah di perkotaan, seperti di Pekanbaru, memerlukan intervensi edukatif yang menjangkau generasi muda secara langsung. Berdasarkan pemaparan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, terdapat *gap analysis* di mana sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada penyuluhan lisan atau modul teks konvensional yang kurang menarik minat anak-anak, sehingga belum banyak yang memanfaatkan media komik edukasi kontekstual yang secara spesifik memvisualisasikan dampak sampah terhadap kesehatan di wilayah perkotaan dengan masalah darurat sampah.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah media Komik Edukasi yang interaktif dan komunikatif guna meningkatkan kesadaran anak-anak usia SD di Kota Pekanbaru terhadap pentingnya menjaga kebersihan lingkungan serta memahami dampak sampah bagi kesehatan manusia. Harapan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah terciptanya generasi muda yang memiliki kepedulian tinggi terhadap kelestarian lingkungan, mampu mengubah kebiasaan buruk sejak dini, serta berperan aktif dalam mewujudkan masa depan lingkungan sekolah dan masyarakat yang lebih sehat.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan meliputi pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kajian pustaka. Observasi dilakukan selama 2 hari di masing-masing sekolah untuk mengamati kebiasaan dan perilaku siswa-siswi Sekolah Dasar di Kota Pekanbaru terkait kurangnya kesadaran membuang sampah pada tempatnya. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru-guru dari SDN 70, SDN 138, SDN 160, dan SDN 21 Pekanbaru serta siswa-siswi dari sekolah tersebut guna menggali informasi mengenai permasalahan sampah dan kebiasaan siswa. Studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data dan referensi yang bersumber dari jurnal ilmiah, buku, dan artikel.

Ruang lingkup perancangan mencakup strategi visual dan verbal. Strategi visual menggunakan gaya ilustrasi kartun, pemilihan warna cerah dan ceria yang ramah anak, penggunaan simbol atau ikon, serta ekspresi karakter yang ekspresif. Sementara itu, strategi verbal mencakup pembuatan dialog yang singkat, padat, menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami, serta memperhatikan karakteristik tokoh dan narasi. Proses ini juga melibatkan tahapan *brainstorming* untuk pengembangan ide dan pemecahan masalah dari pengenalan masalah hingga pemilihan konsep, serta pembuatan *moodboard* dan *storyline*.

Analisis data dilakukan menggunakan model *Elaboration Likelihood* (ELM) yang merupakan teori komunikasi persuasif untuk menjelaskan bagaimana seseorang dapat dipengaruhi oleh pesan melalui jalur sentral dan perifer. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan media utama berupa buku komik—melalui sketsa kasar, pemilihan warna primer dan pendukung, serta tipografi font *Hey Comic*—serta perancangan media pendukung yang meliputi poster, X-banner, dan *merchandise* seperti stiker, gantungan kunci, T-shirt, dan *tote bag*.

. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan

1. Konsep Verbal

Konsep verbal untuk perancangan komik ini mencakup tentang bagaimana dampak sampah bagi kesehatan manusia yang akan dirancang dengan bahasa yang sesuai dengan target audiens. Dengan penggunaan Bahasa Indonesia yang non-formal dan alur cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak, komik ini bertujuan agar cerita dan nilai yang ingin ditanamkan kepada target audiens dapat tersampaikan dengan baik. Tentunya dalam penggunaan Bahasa Indonesia tidak menggunakan Bahasa yang mengandung SARA. Tokoh utama dalam komik ini juga akan dirancang sebagai karakter yang menyadari akan pentingnya menjaga kebersihan diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya.

Setiap adegan dalam komik ini menggambarkan perilaku yang peduli akan kebersihan yang sebaiknya dimulai dari menjaga kebersihan diri sendiri hingga menjaga kebersihan lingkungan, baik itu lingkungan rumah, sekolah, dan lingkungan umum. Hal ini dilakukan agar target audiens yang merupakan anak-anak dapat mengerti dan memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai dari cerita yang disampaikan. Dengan hal itu dapat menciptakan generasi yang kedepannya akan lebih peduli dengan kebersihan lingkungannya sendiri.

Proses perancangan komik ini dilakukan dengan adanya riset lingkungan target audiens, pengembangan narasi yang bersifat edukasi dan ilustrasi yang mendukung pemahaman nilai cerita yang disampaikan. Komik ini bukan hanya sekedar bahan bacaan, namun juga media edukasi yang dapat mengajarkan nilai cinta kebersihan kepada anak-anak yang dapat digunakan dimanapun.

2. Konsep Visual

Konsep visual komik edukasi ini mengusung gaya *flat design* yang dipadukan dengan sketsa sederhana agar pembaca muda dapat memahami isi cerita secara optimal tanpa gangguan visual yang berlebihan. Karakter digambarkan memiliki wajah yang ekspresif guna memperkuat penyampaian pesan serta kedekatan emosional dengan target audiens anak-anak yang lebih cepat menyerap informasi melalui visual dan ekspresi. Palet warna yang mendominasi meliputi biru, hijau, kuning, serta abu kehitaman sebagai garis luar objek untuk mempertegas bentuk. Perpaduan warna tersebut dipilih karena erat kaitannya dengan representasi lingkungan sekaligus menciptakan kesan visual yang seimbang dan menarik minat baca anak. Perancangan karakter berfokus pada dua tokoh utama kakak beradik, di mana sang adik perempuan digambarkan peduli lingkungan namun ceroboh layaknya anak-anak pada umumnya, sementara sang kakak laki-laki cenderung suka bermain dan lalai. Karakteristik keduanya dirancang relevan dengan kehidupan anak-anak masa kini sehingga dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif.

3. Brainstorming

Brainstorming merupakan tahapan krusial dalam perancangan karya kreatif untuk menghindari keterbatasan ide yang dapat membuat karya menjadi monoton dan kurang inovatif. Tahapan ini memberikan ruang bagi saya untuk mengeksplorasi ide-ide segar dan berbagai perspektif guna melahirkan konsep karya yang menarik, solutif, serta inovatif. Prosesnya diawali dengan pengenalan masalah, dilanjutkan dengan pengembangan solusi dan ide, serta penyaringan konsep yang disesuaikan dengan karakteristik target audiens. Seluruh rangkaian

proses ini bermuara pada tahap akhir berupa perwujudan ide terpilih menjadi sebuah karya nyata yang dikembangkan secara visual maupun verbal.

4. Moodboard

Moodboard diciptakan untuk mempermudah saya dalam menentukan arah visual penciptaan media utama berupa buku komik pendek yang menarik dan mudah disukai oleh anak-anak. Warna-warna dominan yang digunakan terdiri dari biru, hijau, kuning, hitam, dan putih karena dinilai sangat melekat dengan representasi lingkungan serta efektif menarik perhatian visual anak. Gaya ilustrasi yang diterapkan adalah kartun *flat design* dua dimensi yang bersih dan sederhana tanpa penggunaan efek bayangan atau tekstur berlebih. Pemilihan gaya visual ini bertujuan agar penyampaian pesan kepada anak-anak menjadi jauh lebih ringkas, efisien, dan mudah dipahami.



Gambar 1
Moodboard
(Sumber: Hanifah Zahratul Jannah, 2026)

5. Storyline

JUDUL : Di Balik Sampah
WARNA : Biru, Hijau, Kuning
GAYA ILUSTRASI : Kartun Flat Desain

Panel	Deskripsi Visual & Angle	Dialog/Teks
1. (Besar/Lebar)	Establishing Shot: Sudut belakang rumah. Tong sampah besar. Kantong sampah basah (sisa makanan, tulang) terbuka, lalat berkerumun. Warna cenderung gelap/kuning kecoklatan.	Narasi Awal: “Di setiap lingkungan yang kotor, ada markas tersembunyi. Markas para penyebar penyakit!”
2. (Close-up)	Close-up: Wajah Lala si Lalat (karakter kartun) di atas sisa makanan, terlihat puas. Di sekelilingnya, Pasukan Kuman (bola-bola kecil hitam) sedang berbaris.	Lala: “Perhatian, Pasukan Kuman! Sampah basah ini adalah landasan pacu terbaik kita!”

3. (Medium Shot)	Kiki (Kakak) tampak terburu-buru, meletakkan kantong sampah basah yang tidak terikat rapat di samping tong. Ekspresi terburu-buru/malas.	Kiki: “Aduh, sudah terlambat! Taruh sini saja, nanti juga diangkut. Aku harus cepat main!”
Panel	Deskripsi Visual & Angle	Dialog/Teks
4. (Medium Shot)	Lala dan Pasukan Kuman tampak bersorak gembira di dekat sampah Kiki.	Lala: “Yess! Sampah baru, markas baru! Kiki memang teman terbaik kita!”
5. (Medium Shot)	Cici (Adik) duduk di teras dekat jendela terbuka, □ocus menggambar. Di meja, ada donat lezat tanpa penutup, di sampingnya ada pensil warna.	Cici: “Donat ini enak sekali! Gambar dulu ah, baru dimakan lagi.”
6. (Wide Shot)	Lala dan Pasukan Kuman terbang berombongan dari arah sampah menuju jendela Cici. Terlihat ada garis putus-putus menunjukkan jalur terbang mereka.	Lala: “Target ditemukan! Donat lezat, tidak dijaga! Maju, Pasukan!”
7. (Close-up)	Extreme Close-up: Kaki Lala hinggap di permukaan donat. Kuman-kuman digambarkan “melompat” dari kaki Lala ke donat.	Lala: “Tempelkan semua kuman yang kita bawa dari markas!”
8. (Medium Shot)	Cici mengambil donat, dan Lala si Lalat terbang menjauh dari Cici	Cici: “Sambil makan deh!”
9. (Close Up)	Close Up: Cici yang memasukkan donat ke mulutnya tanpa mencuci tangan dari donat yang terbuka	-
10. (Medium Shot)	Ekspresi muka Lala yang menyeringai setelah berhasil menyelesaikan misinya	Lala: “Misi penempelan berhasil! Sekarang waktunya dia makan hadiah dari kita!”

11. (Medium Shot)	Sore hari. Cici terbaring lemas di tempat tidur. Ekspresi wajah sakit dan memegang perutnya. Warna panel sedikit suram.	Cici: "Aduh, perutku sakit sekali... mules. Mau ke kamar mandi lagi..."
Panel	Deskripsi Visual & Angle	Dialog/Teks
12. (Medium Shot)	Kiki masuk kamar Cici. Kiki tampak khawatir.	Kiki: "Lho, Cici? Kenapa lemas begitu? Sakit perut?"
13. (Medium Shot)	Kiki yang menghampiri ibu dan memberitahu bahwa Cici sakit perut.	Kiki: "Ibuuu, Cici perutnya sakit sekali ibu!" Ibu: "Aduhh Cici kenapaa"
14. (Medium Shot)	Keesokan harinya yang digambarkan dengan langit biru dengan sedikit cahaya matahari yang baru terbit	-
15. (Medium Shot)	Kiki, Ibu dan Cici yang sedang menunggu di ruang tunggu rumah sakit untuk memeriksakan Cici	Ibu: "Sebentar ya nakk, sebentar lagi diperiksa"
16. (Wide Shot)	Dokter yang sedang menjelaskan penyakit yang sedang dirasakan Cici. Cici Ibu dan Kiki yang tampak memperhatikan	Dokter: "Cici, kamu kena Diare. Ini terjadi karena ada kuman jahat yang masuk ke perutmu."
17. (Medium Shot)	Dokter Budi menunjuk gambar lalat.	Dokter: "Dokter curiga, kuman itu datang dibawa oleh lalat. Ingat-ingat, ada lalat di makananmu?"
18. (Split Panel/Flashback)	Kiri: Lalat hinggap di donat Cici. Kanan: Lalat terbang dari sampah. Cici tampak terkejut.	Cici: "Oh, iya! Lalat di donatku! Aku ingat lalat itu baru terbang dari kantong sampah basah di belakang rumah!"
19. (Medium Shot)	Dokter menatap Kiki dengan sedikit serius, tapi ramah. Kiki menunduk.	Dokter: "Dan, Kiki, siapa yang tadi tidak menutup rapat kantong sampah basah di belakang rumah?"

20. (Close-up)	Wajah Kiki terlihat menyesal dan malu.	Kiki: "Uh... saya, Dokter." Kiki (Dalam Hati): "Astaga! Jadi sakit perut Cici gara-gara aku malas!"
Panel	Deskripsi Visual & Angle	Dialog/Teks
21.(Besar/Edukasi)	Dokter menggunakan tongkat penunjuk, menjelaskan siklus lalat-sampah-makanan. Cici dan Kiki mendengarkan dengan serius.	Dokter: "Sampah basah adalah rumah Lala. Ia mengumpulkan kuman lalu membawanya ke makanan terbuka. Kita harus memutus rantai ini!"
22. (Medium Shot)	Cici dan Kiki sudah kembali ke rumah. Kiki terlihat sedang mengikat rapat kantong sampah basah dengan ekspresi serius dan bertekad.	Kiki: "Mulai hari ini, aku janji akan selalu ikat rapat sampah sisa makanan! Tempat sampah harus tertutup rapat!"
23. (Medium Shot)	Cici menutup makanan di meja dengan tudung saji.	Cici: "Dan aku akan selalu menutup semua makanan, agar tidak ada Lala si Lalat yang mampir!"
24. (Wide Shot/Kontras)	Lingkungan belakang rumah kini bersih. Tanpa sampah yang terbuka. Lala si Lalat terlihat sedang menggerutu di luar pagar.	Lala: "Sial! Lingkungannya sudah bersih! Makanannya tertutup! Markas kuman kami hancur!"
25.(Penutup/Ajakan)	Cici dan Kiki berdua tersenyum sehat, menunjuk ke pembaca.	Cici & Kiki (Serempak): "Lingkungan bersih, Makanan Tertutup, Kita
Panel	Deskripsi Visual & Angle	Dialog/Teks
		Sehat!" Teks Utama: JANGAN BIARKAN LALA DATANG! TUTUP SAMPAH DAN TUTUP MAKANAN KITA!

Tabel1.

Storyline

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026)

B. Hasil Karya

1. Komik

Buku komik ini merupakan buku komik edukasi untuk anak-anak karena mengandung nilai-nilai kebersihan lingkungan yang diharapkan dapat menciptakan generasi muda yang peduli akan lingkungan. Melalui cerita yang dikemas secara visual dan edukatif, buku ini tidak hanya menarik perhatian anak-anak, tetapi juga mendidik anak-anak tentang pentingnya menjaga lingkungan, kesehatan, dan kaitan erat antara bagaimana keduanya berhubungan. Menggunakan tokoh-tokoh yang juga merupakan anak-anak, buku ini

menjadi sarana untuk mengedukasi pentingnya kebersihan lingkungan kepada generasi muda secara menyenangkan dan tetap terasa relevan. Pemilihan warna dalam buku ini juga memiliki makna penting. Warna hijau dan biru yang berkaitan dengan lingkungan. Putih menandakan akan suatu kebersihan. Krem memberikan kesan *clean look* dan alami, merepresentasikan adegan rumah sakit. Perpaduan warna-warna ini membuat buku komik ini tidak hanya indah dipandang, tetapi juga memiliki tujuan dalam menyampaikan jalan cerita yang ada. Berikut isi dari buku Komik *Di Balik Sampah*.



Gambar 2.
Analisis Karya Buku Komik
(Ilustrasi: Hanifah Zahratul Jannah, 2026)

2. Poster

Poster ini dirancang sebagai media pendukung edukatif untuk mengedukasi tentang dampak sampah bagi kesehatan kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Poster pertama merupakan poster yang sesuai dengan cover buku komik. Sementara itu, poster kedua berjudul “Kenali Penyakit Akibat Sampah!” menyajikan infografis sederhana mengenai dampak sampah bagi kesehatan manusia melalui tiga panel narasi yang disertai tokoh anak-anak dari karakter komik. Kedua poster ini saling melengkapi dalam menyampaikan informasi secara visual dan edukatif, serta mengajak generasi muda untuk menjaga kebersihan lingkungan.



Gambar 3.
Karya Poster
(Ilustrasi: Hanifah Zahratul Jannah, 2026)

3. X-Banner

X-Banner ini dirancang menyesuaikan poster kedua yaitu sebuah infografis sederhana dengan judul “Kenali Penyakit Akibat Sampah!”. Menyajikan infografis sederhana mengenai dampak sampah bagi kesehatan manusia melalui tiga panel narasi yang disertai tokoh anak-anak dari karakter komik. Dirancang dengan tujuan mendukung dan memperkuat kesan dan penyampaian pesan dari poster yang telah ada.



Gambar 4.
Karya X Banner
(Ilustrasi: Hanifah Zahratul Jannah, 2026)

4. Merchandise

a. Stiker

Stiker ini menampilkan karakter utama Cici yang ada di dalam komik dan sebuah slogan “Bersih itu Dimulai dari Kamu” ajakan untuk menjaga dan peduli akan kebersihan lingkungan.



Gambar 5.
Karya Stiker
(Ilustrasi: Hanifah Zahratul Jannah, 2026)

b. T-Shirt

Kaos ini menampilkan karakter anak yang ada di komik dengan elemen lingkungan lainnya sebagai kampanye tidak langsung untuk menjaga lingkungan secara edukatif dan menarik.



Gambar 6.
Karya T-Shirt
(Ilustrasi: Hanifah Zahratul Jannah, 2026)

c. Gantungan Kunci

Gantungan kunci ini menampilkan 2 tokoh utama yang ada dalam buku komik dengan pose yang ramah anak dilengkapi dengan kalimat ajakan untuk menjaga kebersihan di masing-masingnya. Desain simpel namun menarik perhatian anak-anak



Gambar 7.

Karya gantungan kunci
(Ilustrasi: Hanifah Zahratul Jannah, 2026)

d. Tote bag

Tote bag ini menampilkan desain ilustrasi sederhana tentang penyakit akibat sampah yang dapat mengancam kesehatan manusia. Digunakan karakter yang ada di komik dan menunjukkan poin-poin tentang penyakit akibat sampah tersebut.

KESIMPULAN

Perancangan buku komik edukasi *Di Balik Sampah* sebagai media edukasi bagi anak-anak ditujukan untuk menciptakan sebuah media edukasi yang mampu mendidik, menginformasikan, dan meningkatkan kesadaran generasi anak-anak pada zaman ini terhadap pentingnya kebersihan lingkungan yang harus dimulai dari lingkungan disekitarnya. Buku komik ini ditampilkan secara kreatif, menarik dan mudah dipahami, dengan pendekatan visual bergaya *flat cartoon design*, penggunaan warna yang *colourful* dan menarik, serta alur cerita yang relative relevan dengan keseharian anak-anak saat ini. Dengan strategi tersebut, buku komik edukasi ini diharapkan bisa menjadi sarana belajar yang terasa menyenangkan sekaligus mampu menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran dan kepedulian anak-anak terhadap kebersihan lingkungan, kebersihan diri, sehingga lingkungan kita ini kedepannya dapat pulih dari berbagai macam masalah yang sedang dialaminya. Buku komik ini berhasil mengkomunikasikan pesan-pesan dari cerita yang telah disusun dengan sedemikian rupa agar menjadi cerita yang relevan bagi anak-anak, dengan cara yang ringan namun tetap berarti. Proses perancangan dilakukan dengan tahapan observasi lapangan, kajian literatur, dan wawancara, yang mendukung kebutuhan akan media edukasi yang mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat merampungkan penulisan skripsi karya tugas akhir yang berjudul "Perancangan Komik Edukasi Tentang Dampak Sampah Bagi Kesehatan Sebagai Upaya Kesadaran Anak Usia 5-12 Tahun di Kota Pekanbaru". Penulisan skripsi karya ini ditujukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Azhar Arsyad. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Motivation. Science Education International, 32(2), Badeo, J. M., & Koc, B. C. O. K. (2021). Use of Comic-based Learning Module in Mechanics in Enhancing Students' Conceptual Understanding and 131-136.
- Eisner, Will. 1985. Comics and Sequential Art. USA: Weekly Publisher Hermawan, H. 2007. Media pembelajaran SD Bandung: UPI Press.
- Lent, John A., (2015). Asian Comics, Univ. Press of Mississippi
- Kasali, R. 2007. Manajemen periklanan : konsep dan aplikasinya di Indonesia. 5th ed. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- McCloud, S. 1994. Understanding Comics. USA: HarperCollins Publishers, Inc McCloud, S. 2006. Making Comics. USA: HarperCollins Publisher, Inc Pareno, S. A. (2002). Kuliah Komunikasi. Surabaya: Papyrus.
- Proverawati, A., & Rahmawati, E. (2016). Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS). Nuha Medika
- Rustan, Surianto (2009) Layout, dasar, & penerapannya. Jakarta : PT. GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA

Jurnal

- Alhidayati, Syukasih, Maharani R, Amalia R. 2025. Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di SDN 160 Kota Pekanbaru
- Anggraeni, Fina Siti. 2015. Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik Menggunakan Media Audio Visual pada Kompetensi Dasar Pengemasan di SMKN 1 Mundu Cirebon. (Skripsi). FPTK, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Ernawaty, Zulkarnain, Siregar Ikhwan Yusni, Bahrudin. 2019. Pengelolaan Sampah di Kota Pekanbaru. Jurnal UNRI. Riau.
- Fatria, F. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal: Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol.2, No.(1). Hal 94-109.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Jurnal Education and Development, 9(1), 279-279
- Monica. 2010. Pengaruh warna, tipografi, dan layout pada desain situs. HUMANIORA, 1(2), 459-468
- Nuha, A. A. (2021). Problematika Sampah Dan Upaya Menjaga Kebersihan Lingkungan Di Dusun Krajan Di Desa Randuagung Kecamatan Randuagung Kabupaten Lumajang. Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 1-9.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(1), 115-121
- Priyanga, B., Mushafanah, Q., Listyarini, I., & Kristanti, D. N. (2023). Pengembangan Komik dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Menumbuhkan Literasi Sains pada Kelas V SDN Kalicari 01 Semarang. Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi, 5(01), 97–110. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i01.705>
- Puspitasari, W. D. (2019). Media Publikasi pada Bidang Pendidikan Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas, 5(1), 1–7.
- Sari, F. P., Prasetyo, H., & Kuswanto, H. (2020). Physics comics learning media based on Engklek traditional games on parabolic motion topics to improve creativity. Journal of Gifted Education and Creativity, 7(2), 83-89
- Wildawati, D. (2020). Faktor Yang Berhubungan Dengan Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Masyarakat Di Kawasan Bank Sampah Hanasty Kota Solok. Human Care Journal, 4(3), 149. <https://doi.org/10.32883/hcj.v4i3.503>

Website

- Kemenkes, RI. (2016, January). Perilaku hidup bersih dan sehat. Retrieved July 4, 2026, from <https://ayosehat.kemkes.go.id/phbs>