

ABOVE . BELOW . BEYOND



PROPOSAL HIBAH

Komik Pembelajaran **KELAUT**

(Kelas Alam dan Laut)

Media Edukasi Ekosistem Pesisir, Konservasi Laut & Hutan,
dan Pengelolaan Sampah untuk Semua Kalangan



Ringkasan Eksekutif

Kepulauan Anambas merupakan wilayah dengan kekayaan laut dan pesisir yang luar biasa, namun juga menghadapi berbagai tantangan lingkungan, termasuk pengelolaan sampah, pencemaran pesisir, dan rendahnya literasi lingkungan di kalangan generasi muda. Sebagai bagian dari upaya membangun kesadaran dan kepedulian lingkungan sejak usia dini, Yayasan Anambas melalui Program KELAUT menginisiasi pengembangan Komik KELAUT sebagai media edukasi yang menggabungkan pembelajaran lingkungan melalui *storytelling*, dan mengedepankan kearifan lokal.

Tahap awal pengembangan akan difokuskan pada Volume 1 (perdana) dengan tema pengelolaan sampah, yang ditujukan bagi anak-anak usia 6–12 tahun sebagai kelompok sasaran utama. Melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat pesisir, komik ini akan mengajak pembaca memahami hubungan antara tindakan sederhana, kondisi lingkungan, dan masa depan wilayah tempat mereka tinggal.

Berbeda dengan pendekatan edukasi konvensional yang sering kali bersifat informatif dan satu arah, Komik KELAUT menghadirkan pesan konservasi melalui petualangan yang relevan, karakter yang mudah dikenali, serta latar yang terinspirasi dari kehidupan masyarakat Kepulauan Anambas. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki, kepedulian, dan perilaku positif terhadap lingkungan.

Selain didistribusikan dalam bentuk cetak ke sekolah dan komunitas, komik juga akan tersedia dalam format digital untuk memperluas jangkauan pembelajaran. Dalam jangka panjang, Volume 1 diharapkan menjadi fondasi bagi pengembangan seri Komik KELAUT berikutnya yang mengangkat tema-tema konservasi lain sesuai dengan kebutuhan dan konteks setempat.

Melalui kombinasi cerita yang kuat, ilustrasi berkualitas, dan konteks setempat yang autentik, Komik KELAUT diharapkan menjadi media edukasi yang mampu menghubungkan anak-anak dengan lingkungan mereka, sekaligus mendukung upaya membangun generasi muda yang lebih peduli dan bertanggung jawab terhadap masa depan Kepulauan Anambas.

Latar belakang

Bagi anak-anak yang tumbuh di Kepulauan Anambas, laut bukan sekadar pemandangan. Laut adalah tempat mereka bermain, belajar, membantu keluarga, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Namun, seperti banyak wilayah pesisir lainnya, Anambas juga menghadapi berbagai tantangan lingkungan yang semakin nyata, mulai dari sampah yang mencemari pesisir hingga tekanan terhadap ekosistem laut yang menjadi sumber kehidupan masyarakat.

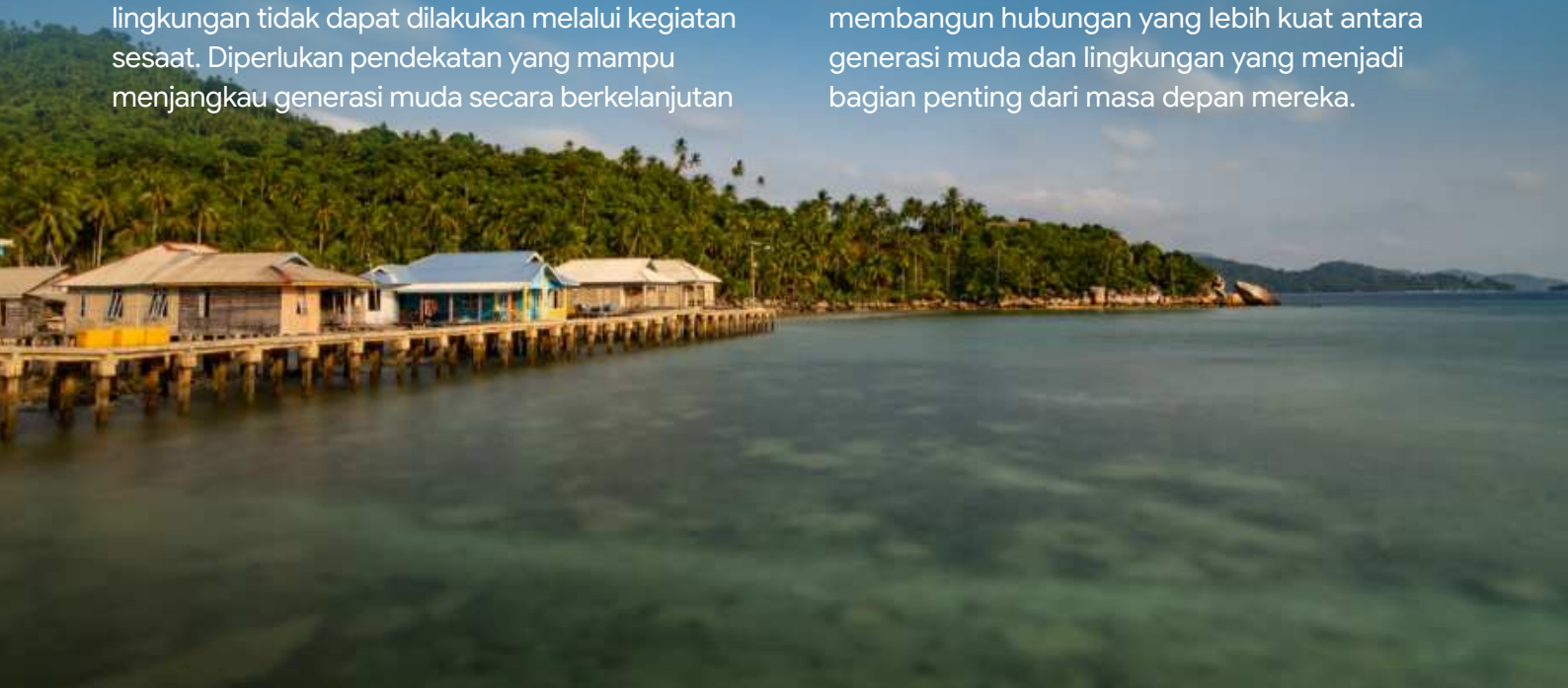
Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai upaya konservasi dan edukasi lingkungan telah dilakukan oleh Yayasan Anambas melalui Program KELAUT. Program ini mendorong keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan sampah, perlindungan ekosistem pesisir, serta peningkatan kesadaran lingkungan di tingkat komunitas dan sekolah. Upaya tersebut menunjukkan bahwa perubahan dapat terjadi ketika masyarakat memiliki pengetahuan, pemahaman, dan rasa memiliki terhadap lingkungan di sekitarnya.

Meski demikian, membangun kesadaran lingkungan tidak dapat dilakukan melalui kegiatan sesaat. Diperlukan pendekatan yang mampu menjangkau generasi muda secara berkelanjutan

dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Anak-anak tidak hanya merupakan penerima manfaat pendidikan lingkungan, tetapi juga memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan di keluarga dan komunitas mereka.

Di sinilah Komik KELAUT hadir. Komik dipilih karena mampu menggabungkan cerita, visual, dan pembelajaran dalam format yang mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak. Melalui karakter yang dekat dengan kehidupan masyarakat pesisir serta cerita yang berangkat dari realitas Kepulauan Anambas, pesan-pesan konservasi dapat disampaikan secara lebih sederhana, menyenangkan, dan mudah diingat.

Pengembangan Komik KELAUT merupakan upaya untuk menghadirkan media edukasi lingkungan yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kepedulian, dan perilaku positif terhadap lingkungan sejak usia dini. Dengan mengangkat cerita yang berakar pada kehidupan masyarakat Kepulauan Anambas, komik ini diharapkan dapat membantu membangun hubungan yang lebih kuat antara generasi muda dan lingkungan yang menjadi bagian penting dari masa depan mereka.



PROGRAM KELAUT

Program KELAUT merupakan salah satu inisiatif Yayasan Anambas yang berfokus pada peningkatan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam menjaga lingkungan pesisir dan laut di Kepulauan Anambas. Program ini dikembangkan dengan keyakinan bahwa keberhasilan konservasi tidak hanya bergantung pada perlindungan ekosistem, tetapi juga pada keterlibatan masyarakat yang hidup berdampingan dengan lingkungan tersebut setiap hari.

Melalui berbagai kegiatan edukasi, pendampingan komunitas, dan kampanye lingkungan, Program KELAUT telah mendorong peningkatan pemahaman masyarakat mengenai pengelolaan sampah, pelestarian ekosistem pesisir, serta pentingnya menjaga sumber daya alam yang menjadi penopang kehidupan masyarakat kepulauan.

Dalam pelaksanaannya, Program KELAUT juga bekerja sama dengan sekolah, guru, komunitas lokal, serta berbagai pemangku kepentingan lainnya untuk menghadirkan pembelajaran lingkungan yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pengalaman ini menunjukkan bahwa pendekatan yang bersifat partisipatif dan relevan dengan konteks setempat lebih mudah diterima dan memberikan dampak yang lebih berkelanjutan.

Seiring dengan berkembangnya program, muncul kebutuhan akan media edukasi yang dapat menjangkau lebih banyak anak-anak secara konsisten, bahkan di luar kegiatan tatap muka. Meskipun kegiatan sekolah, kampanye, dan sosialisasi tetap penting, diperlukan sarana pembelajaran yang dapat terus dibaca, dibagikan, dan digunakan kembali oleh siswa, guru, maupun keluarga.

Komik KELAUT lahir dari kebutuhan tersebut. Dengan memadukan pengalaman lapangan Program KELAUT, cerita yang dekat dengan kehidupan masyarakat Kepulauan Anambas, serta pendekatan visual yang menarik bagi anak-anak, komik ini diharapkan dapat memperluas jangkauan edukasi lingkungan sekaligus memperkuat pesan-pesan yang telah dibangun melalui berbagai kegiatan program selama ini.




Gereja Mardika Sampah

BIJAK KELOLA SAMPAH

 Yayasan Anambas

URGENSI DAN RELEVANSI

Anak-anak di Kepulauan Anambas tumbuh dikelilingi oleh laut, pantai, dan sumber daya alam yang merupakan bagian penting dari kehidupan mereka. Namun, banyak dari mereka belum memahami bagaimana ekosistem tersebut bekerja, mengapa terumbu karang penting bagi kehidupan sehari-hari, atau bagaimana sampah yang dibuang ke laut dapat kembali ke manusia melalui rantai makanan.

Kondisi ini terjadi bukan karena kurangnya kepedulian, tetapi karena terbatasnya media edukasi lingkungan yang menarik dan mudah dipahami. Sebagian besar informasi tentang konservasi masih tersedia dalam bentuk dokumen teknis, laporan, atau regulasi yang sulit dipahami oleh masyarakat umum, terutama anak-anak usia sekolah.

Tantangan tersebut semakin terasa di wilayah kepulauan. Banyak sekolah memiliki keterbatasan akses terhadap buku, modul, maupun media pembelajaran lingkungan yang relevan dengan konteks setempat. Di sisi lain, akses internet yang tidak selalu stabil membatasi kesempatan siswa dan guru untuk memperoleh sumber belajar tambahan secara mandiri.

Di sisi lain, berbagai tantangan lingkungan terus terjadi di sekitar mereka. Sampah plastik yang terbawa ke pesisir, kerusakan terumbu karang, dan praktik-praktik yang merusak ekosistem laut bukan lagi persoalan yang jauh dari kehidupan sehari-hari. Bagi anak-anak Anambas, isu-isu tersebut adalah bagian dari lingkungan yang mereka lihat setiap saat. Dengan demikian, penting bagi mereka untuk memahami sejak dini mengapa lingkungan tersebut perlu dijaga dan bagaimana tindakan sederhana dapat memberikan dampak yang lebih besar di masa depan.

Pendekatan edukasi yang lebih dekat dengan dunia anak-anak menjadi sebuah kebutuhan. Komik KELAUT dikembangkan untuk mengubah informasi yang sering kali terasa rumit menjadi cerita yang menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan mengangkat karakter, pengalaman, dan lingkungan yang akrab bagi siswa, komik ini diharapkan dapat membantu membangun pemahaman, kepedulian, dan kebiasaan positif terhadap lingkungan sejak usia dini.

Tujuan dan Sasaran

TUJUAN UMUM

Meningkatkan pemahaman, kepedulian, dan perilaku positif terhadap lingkungan di kalangan anak-anak usia 6–12 tahun di Kepulauan Anambas melalui media edukasi yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.

TUJUAN KHUSUS

1. Mengembangkan dan menerbitkan Volume 1 Komik KELAUT dengan tema pengelolaan sampah sebagai media edukasi lingkungan yang menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 6–12 tahun.
2. Menyediakan materi pembelajaran lingkungan yang kontekstual dengan mengangkat kehidupan sehari-hari, budaya maritim, dan nilai-nilai lokal masyarakat Kepulauan Anambas sebagai bagian dari cerita.
3. Meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai hubungan antara perilaku sehari-hari, kesehatan lingkungan, dan keberlanjutan sumber daya alam yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat kepulauan.
4. Mendorong tumbuhnya kepedulian dan kebiasaan positif terhadap lingkungan melalui pendekatan storytelling yang dekat dengan pengalaman dan dunia anak-anak.
5. Memperluas akses terhadap pendidikan lingkungan melalui distribusi komik di sekolah-sekolah mitra Program KELAUT serta penyediaan versi digital yang dapat diakses secara lebih luas.
6. Mendukung kegiatan edukasi lingkungan di sekolah maupun di kegiatan lapangan Program KELAUT melalui penyediaan media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan.

Gambaran proyek

KONSEP KOMIK KELAUT

Komik KELAUT merupakan media edukasi lingkungan yang dirancang untuk membantu anak-anak memahami isu-isu lingkungan melalui cerita yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Pengembangan tahap awal akan difokuskan pada Volume 1 dengan tema pengelolaan sampah. Tema tersebut dipilih karena merupakan salah satu tantangan lingkungan yang paling sering ditemui oleh masyarakat Kepulauan Anambas.

Cerita berpusat pada sekelompok anak yang tinggal di wilayah pesisir Anambas dan mulai menyadari bagaimana berbagai persoalan lingkungan di sekitar mereka berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui petualangan, rasa ingin tahu, dan pengalaman yang mereka alami sendiri, para tokoh belajar

bahwa tindakan sederhana dapat memberikan dampak bagi lingkungan maupun masyarakat di sekitarnya.

Yang membedakan Komik KELAUT dari materi edukasi lingkungan pada umumnya adalah penggunaan konteks lokal sebagai bagian utama cerita. Lingkungan pesisir, budaya maritim, kehidupan masyarakat pulau, serta nilai gotong royong menjadi bagian alami dari perjalanan para tokoh. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya belajar tentang lingkungan, tetapi juga melihat hubungan antara lingkungan tersebut dengan kehidupan mereka sendiri.

Melalui kombinasi *storytelling*, ilustrasi berkualitas, dan konteks lokal yang kuat, Komik KELAUT diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mampu menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sejak usia dini.



METODE PRODUKSI

Pengembangan Komik KELAUT akan dilakukan melalui proses kolaboratif yang menggabungkan pengalaman lapangan Program KELAUT, pengetahuan lokal masyarakat Kepulauan Anambas, serta keahlian dalam penulisan, ilustrasi, dan pendidikan lingkungan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa komik tidak hanya akurat secara substansi, tetapi juga menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh anak-anak sebagai target utama.

PENDEKATAN

1. Pengembangan konsep dan konten

Tahap awal difokuskan pada pengumpulan informasi, pengalaman lapangan, serta materi edukasi yang telah dikembangkan melalui Program KELAUT. Proses ini akan membantu memastikan bahwa cerita yang dibangun berangkat dari kondisi dan tantangan lingkungan yang nyata di Kepulauan Anambas.

2. Penyusunan cerita dan storyboard

Tim penulis akan mengembangkan alur cerita, karakter, dan storyboard yang mengintegrasikan pesan-pesan lingkungan ke dalam petualangan yang menarik bagi anak-anak. Fokus utama bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi membangun hubungan antara pembaca dengan karakter, lingkungan, dan isu yang diangkat.

3. Konsultasi dan validasi

Konsep cerita dan materi edukasi akan ditinjau bersama tim Program KELAUT, guru, serta pihak-pihak yang memahami konteks lokal untuk memastikan kesesuaian isi, akurasi pesan, dan relevansi dengan kehidupan siswa di Kepulauan Anambas.

4. Ilustrasi dan produksi visual

Ilustrator akan menerjemahkan cerita ke dalam bentuk visual yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kelompok usia sasaran. Pengembangan visual akan mempertimbangkan karakteristik lingkungan pesisir, budaya lokal, dan identitas Kepulauan Anambas sebagai bagian dari pengalaman membaca.

5. Uji materi dan penyempurnaan

Sebelum diproduksi, komik akan diuji bersama kelompok sasaran untuk memperoleh masukan terkait keterbacaan, pemahaman cerita, dan daya tarik visual. Masukan yang diperoleh akan digunakan untuk menyempurnakan isi maupun desain komik.

6. Produksi dan distribusi

Komik yang telah final akan diproduksi dalam format cetak dan digital. Distribusi tahap awal akan difokuskan pada sekolah-sekolah mitra Program KELAUT di Kepulauan Anambas, sementara versi digital akan tersedia untuk memperluas akses pembelajaran kepada khalayak yang lebih luas.

PENDEKATAN INOVATIF

Komik KELAUT dikembangkan dengan pendekatan yang menggabungkan edukasi lingkungan, *storytelling*, dan konteks lokal Kepulauan Anambas. Pendekatan ini memberikan beberapa manfaat lebih dibandingkan materi edukasi lingkungan yang bersifat umum atau hanya berfokus pada penyampaian informasi karena:

- 1. Berakar pada kehidupan masyarakat kepulauan**

Cerita, karakter, dan lingkungan dalam komik terinspirasi dari kehidupan sehari-hari masyarakat Kepulauan Anambas. Pendekatan ini membantu siswa melihat keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan lingkungan yang mereka kenal dan alami sendiri.

- 2. Mengubah informasi menjadi pengalaman belajar**

Komik KELAUT menggunakan cerita dan visual untuk membantu anak-anak memahami isu lingkungan melalui pengalaman para tokoh. Pendekatan ini membuat materi lebih mudah dipahami, diingat, dan didiskusikan dibandingkan bila penyampaian pesan konservasi dalam bentuk penjelasan yang panjang atau teknis.

- 3. Mendukung pembelajaran di sekolah dan di luar sekolah**

Komik dapat digunakan sebagai bahan bacaan mandiri, materi pendukung pembelajaran di kelas, maupun bagian dari kegiatan lapangan Program KELAUT. Dengan demikian, proses belajar tidak berhenti saat kegiatan berlangsung, tetapi dapat terus berlanjut melalui media yang dapat dibaca kembali kapan saja.

- 4. Memperluas akses pendidikan lingkungan**

Selain tersedia dalam bentuk cetak, Komik KELAUT juga akan disediakan dalam format digital yang dapat diakses secara lebih luas. Pendekatan ini membantu memperluas jangkauan pembelajaran sekaligus membuka peluang pemanfaatan oleh sekolah, komunitas, maupun pihak lain di luar Kepulauan Anambas.

- 5. Membangun landasan untuk pengembangan jangka panjang**

Volume pertama Komik KELAUT dirancang sebagai langkah awal pengembangan seri edukasi lingkungan yang dapat terus dikembangkan sesuai kebutuhan dan isu konservasi yang relevan di masa mendatang.

Implementasi Program

Program Komik KELAUT akan dilaksanakan secara bertahap dengan fokus pada pengembangan, produksi, dan distribusi volume pertama yang mengangkat tema pengelolaan sampah. Pelaksanaan program melibatkan tim Program KELAUT, penulis, ilustrator, guru, serta mitra sekolah yang berperan dalam proses pengembangan konten, validasi, uji baca, dan pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran.

Implementasi program dirancang tidak hanya untuk menghasilkan sebuah produk edukasi, tetapi juga untuk memastikan bahwa komik dapat digunakan secara efektif sebagai sarana pembelajaran lingkungan yang relevan dengan kehidupan anak-anak di Kepulauan Anambas.

TAHAPAN PROGRAM



JADWAL PELAKSANAAN

Program direncanakan berlangsung selama 10 bulan, mulai dari tahap pengembangan konsep hingga distribusi dan pengumpulan masukan dari pengguna

TAHAPAN	BULAN									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pengembangan konsep dan materi										
Penulisan naskah dan storyboard										
Ilustrasi dan tata Letak										
Uji materi dan penyempurnaan										
Finalisasi dan produksi										
Distribusi cetak dan Digital										
Pengumpulan masukan dan evaluasi										

Anggaran (Rp)

Pra Produksi (Penulisan Naskah, Ilustrasi, dan Desain)	70.000.000
Produksi Cetak	113.500.000
Pasca Cetak, Distribusi, dan Logistik	15.000.000
Animasi (1–2 Menit)	20.500.000
Launching & Acara Penerbitan Bersama Dinas Pendidikan	15.500.000
Sub Total Keseluruhan	234.500.000
Kontingensi (10%)	23.450.000

TOTAL ANGGARAN DIAJUKAN	257.950.000
-------------------------	-------------

Dampak dan Hasil yang Diharapkan

OUTPUT

Pada akhir program, hasil yang diharapkan meliputi:

1. Tersusun dan terbitnya volume pertama Komik KELAUT dengan tema pengelolaan sampah yang dirancang khusus untuk anak-anak usia 6–12 tahun.
2. Tersedianya media edukasi lingkungan yang mengangkat kehidupan, budaya, dan lingkungan Kepulauan Anambas dalam format yang menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan pengalaman sehari-hari anak-anak.
3. Tersedianya versi cetak dan digital Komik KELAUT yang dapat dimanfaatkan oleh siswa, guru, orang tua, serta sekolah-sekolah mitra Program KELAUT.
4. Tersedianya materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperkuat kegiatan edukasi lingkungan, baik di dalam kelas maupun dalam kegiatan lapangan Program KELAUT.
5. Terciptanya sarana pembelajaran yang mendorong diskusi tentang lingkungan di sekolah, keluarga, dan komunitas.

OUTCOME JANGKA PENDEK (0–1 TAHUN)

Dalam satu tahun pertama, Komik KELAUT diharapkan berkontribusi pada:

1. Meningkatnya pemahaman siswa mengenai hubungan antara perilaku sehari-hari dan kondisi lingkungan pesisir serta laut di Kepulauan Anambas.
2. Meningkatnya kesadaran siswa akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan mengurangi pencemaran akibat sampah.
3. Meningkatnya rasa ingin tahu dan kepedulian siswa terhadap isu-isu lingkungan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.
4. Meningkatnya diskusi mengenai lingkungan di sekolah maupun di rumah sebagai bagian dari proses belajar yang berkelanjutan.
5. Meningkatnya pemanfaatan media edukasi lingkungan oleh sekolah-sekolah mitra Program KELAUT.

DAMPAK JANGKA PANJANG (1–5 TAHUN)

Dalam jangka panjang, Komik KELAUT diharapkan berkontribusi pada:

1. Tumbuhnya generasi muda Kepulauan Anambas yang lebih memahami, peduli, dan berperan aktif dalam menjaga lingkungan.
2. Menguatnya budaya peduli lingkungan di sekolah dan masyarakat melalui keterlibatan generasi muda.
3. Meningkatnya apresiasi terhadap lingkungan, budaya maritim, dan kekayaan alam Kepulauan Anambas sebagai bagian dari identitas lokal.
4. Terciptanya fondasi bagi pengembangan edukasi lingkungan berbasis storytelling dan konteks lokal yang dapat direplikasi pada tema maupun wilayah lainnya.

Indikator Keberhasilan

INDIKATOR	TARGET
Produksi Komik	Volume pertama Komik KELAUT selesai diproduksi dan tersedia dalam format cetak serta digital.
Distribusi	Komik didistribusikan kepada sekolah-sekolah mitra Program KELAUT di Kepulauan Anambas.
Pemanfaatan Sekolah	Sekolah mitra memanfaatkan komik sebagai salah satu media pendukung pembelajaran lingkungan.
Umpan Balik Pengguna	Sekolah mitra menggunakan Komik KELAUT sebagai bahan pembelajaran, dengan jumlah kegiatan dan jumlah siswa yang terlibat tercatat.
Pemahaman Lingkungan	Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai isu lingkungan yang diangkat dalam komik, yang diukur melalui pertanyaan singkat sebelum dan sesudah penggunaan komik mengenai pengelolaan sampah dan perlindungan lingkungan.
Diskusi Lingkungan	Guru dan siswa melaporkan meningkatnya diskusi mengenai lingkungan di sekolah maupun di rumah setelah penggunaan komik.



ABOVE . BELOW . BEYOND

Ruko Taman Duta Mas Blok T No. 21. Batam Centre, Batam, Indonesia 29163
+62 778 408 6823 | connect@anambasfoundation.org | www.anambasfoundation.org

Ikuti kami di



@anambasorg



Anambas Foundation



Anambas foundation