

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap hari, bahkan setiap detik selalu saja ada benda yang terbuang dan menjadi sampah. Dari sisa makanan, plastik wadah makanan, botol tempat minuman, kertas, hingga kaleng bekas. Dapat kita lihat sendiri di kota Jakarta dan Bandung sekarang ini, keberadaan sampah-sampah sangat memprihatinkan. Banyaknya sampah yang terbengkalai di tempat umum, sudah menjadi pemandangan yang biasa.

Sampah bila dapat didaur ulang sendiri dengan baik dan lebih kreatif, tidak akan menjadi masalah yang terlalu besar. Tetapi ironisnya, masyarakat sekarang terlalu mudah menjadikan suatu barang menjadi barang yang tidak berguna lagi atau sampah, selain itu membuang sampah sembarangan telah menjadi budaya yang diwariskan dan dianggap lumrah oleh masyarakat sekarang.

Membuang sampah pada tempatnya dan kebiasaan untuk mengolah sampah sendiri dengan kreatif adalah bagian dari perilaku hidup bersih dan sehat yang bisa dipelajari dan dibiasakan sejak kecil. Masalahnya, kurangnya pengetahuan mengenai sampah dan juga untuk memupuk kebiasaan baik untuk mengolah sampah sendiri dari sejak kecil, tidak semudah yang dibayangkan.

Penulis mengambil permasalahan sampah karena, sangat prihatin terhadap keadaan kota besar saat ini. Banyaknya sampah berserakan di tempat-tempat umum yang dapat menyebabkan banjir di mana-mana, banyak penyakit dan polusi, juga perilaku membuang sampah sembarangan menjadi sangat biasa di zaman sekarang ini. Kebiasaan gaya hidup yang praktis, membuat orang-orang menjadi mudah menghasilkan sampah. Orang-orang senang membawa hal yang praktis, tetapi sebenarnya hal praktis tersebut yang menghasilkan banyak sampah. Contohnya sampah kaleng, jika kreatif dan dapat mengolahnya dengan baik, kaleng tersebut menjadi barang yang bernilai jual tinggi. Misalnya, dijadikan pot tumbuhan,

celengan, dan lain-lain, tetapi tentu saja diolah kembali agar memiliki nilai jual tinggi. Karena gaya hidup yang serba praktis ini, banyak sekali sampah yang dapat dihasilkan perhari dari setiap orang. Tetapi sebenarnya, jika sudah dari sejak kecil diberi pengetahuan tentang sampah dan membiasakannya, maka masalah tersebut dapat ditanggulangi dengan lebih mudah. Tercatat dalam website Pikiran Rakyat Online dan Koran Kompas, bahwa sampah terbanyak berasal dari rumah tangga. Tetapi karena meningkatnya partisipasi dan kesadaran masyarakat untuk mengelola sampah, berat ton sampah di kota Bandung berkurang hingga enam persen. Karena itu penting untuk memberi pengetahuan cara mengelola sampah yang bisa dilakukan secara sederhana di rumah.

Masa anak-anak adalah saat yang tepat untuk mulai menanamkan kebiasaan yang baik, karena masa anak-anak adalah waktu belajar, menjelajah, bertanya, bermain, berkreasi, dan juga meniru. Cara yang tepat untuk mengajari anak-anak agar lebih mudah mengingat dan mempelajari sesuatu adalah belajar sambil bermain, setiap materi dapat diajarkan kepada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya. Kuncinya adalah permainan atau bermain (Supriadi, 2002:40). Permainan atau bermain adalah kata kunci pada pendidikan anak usia dini. Dia sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan itu sendiri. Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak. (Supriadi, 2002:40) menjelaskan bahwa sebagian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh dari masa kanak-kanak yang paling awal, dan pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain. Bermain bagi anak adalah pembelajaran yang serius namun menyenangkan. Menurut Corrny R. Semiawan (Jalal, 2002:16) melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas, anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

Dari hal tersebut, maka untuk mengajari kebiasaan-kebiasaan baik harus dimulai dari sejak kecil. Selain itu cara yang paling efektif untuk ngengajari anak-anak adalah dengan belajar sambil bermain, karena bermain merupakan pembelajaran yang serius namun menyenangkan bagi anak-anak. Karena itu untuk mengajari anak tersebut untuk membiasakan menyukai lingkungan sehat adalah dengan membuat sebuah *boardgame* yang berisikan tentang pengetahuan sampah dan akibat-akibatnya sehingga dapat menanamkan kebiasaan cinta lingkungan bersih tersebut dari sejak dini. Penulis menyampaikan pengetahuan sampah melalui *boardgame* karena, *boardgame* adalah media yang menarik yang umumnya mengangkat sebuah tema spesifik, menuntut adanya interaksi yang sering antar pemain secara nyata. *Boardgame* juga cukup praktis dan mempunyai nilai positif dalam bermain karena tanpa anak itu sadari sambil bermain dia mendapatkan suatu ilmu, atau sesuatu yang ingin disampaikan pada *boardgame* tersebut. Karena itu, membuat sebuah menjadi solusi tepat untuk mengajari anak-anak tentang sampah.

Untuk mengatasi masalah sampah yang tiap kali sering menggunung dan makin memprihatinkan ini, maka penulis akan membuat sebuah *boardgame* mengenai pengetahuan tentang pengolahan sampah yang kreatif, yang ditujukan untuk anak-anak.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

Saat ini banyak sekali permasalahan sampah di kota-kota besar, seperti yang terjadi di Bandung dan Jakarta. Dapat dilihat data dari artikel-artikel koran, keadaan sampah di kota Bandung dan Jakarta sekarang ini sangat memprihatinkan. Banyaknya sampah menggunung dan berserakan di tempat-tempat umum yang dapat menyebabkan banjir di mana-mana, banyak penyakit dan juga polusi udara, yang paling memprihatinkan lagi perilaku membuang sampah sembarangan menjadi sangat biasa di zaman sekarang. Karena itu perlu sekali untuk membiasakan dari sejak kecil membuang sampah pada tempatnya, dan juga sedikit pengetahuan mengenai prinsip pengurangan sampah.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan di atas, muncul pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut,

- Bagaimana membuat yang tidak hanya sekedar bermain, tetapi juga memberikan pengetahuan tentang pengolahan sampah?
- Bagaimana membuat anak-anak mengetahui pengolahan sampah yang kreatif?

1.2.2 Ruang Lingkup

Hal-hal yang akan dikerjakan adalah pembuatan dan pendesainan *boardgame* interaktif mengenai pengetahuan sampah dan cara pengolahannya.

Waktu: Agustus 2010 – Desember 2010

Area: Jakarta dan Bandung yang memiliki masalah sampah.

Segmen: Anak-anak yang bersekolah di SD usia 8-11 tahun, laki-laki dan perempuan.

Yang akan dikerjakan untuk *boardgame* ini adalah papan *boardgame*, papan *boardgame* kecil, pion, dadu angka, dadu warna, kartu, buku panduan bermain, ilustrasi, logo, cover *boardgame*, dan kemasan *boardgame*.

1.3 Tujuan Perancangan

Dengan membuat *boardgame* ini, anak-anak diberikan pengetahuan ringan dan menarik mengenai sampah, dan juga mengetahui pengolahan berbagai jenis sampah yang dibuat kreatif menjadi barang-barang menarik yang dapat digunakan kembali.

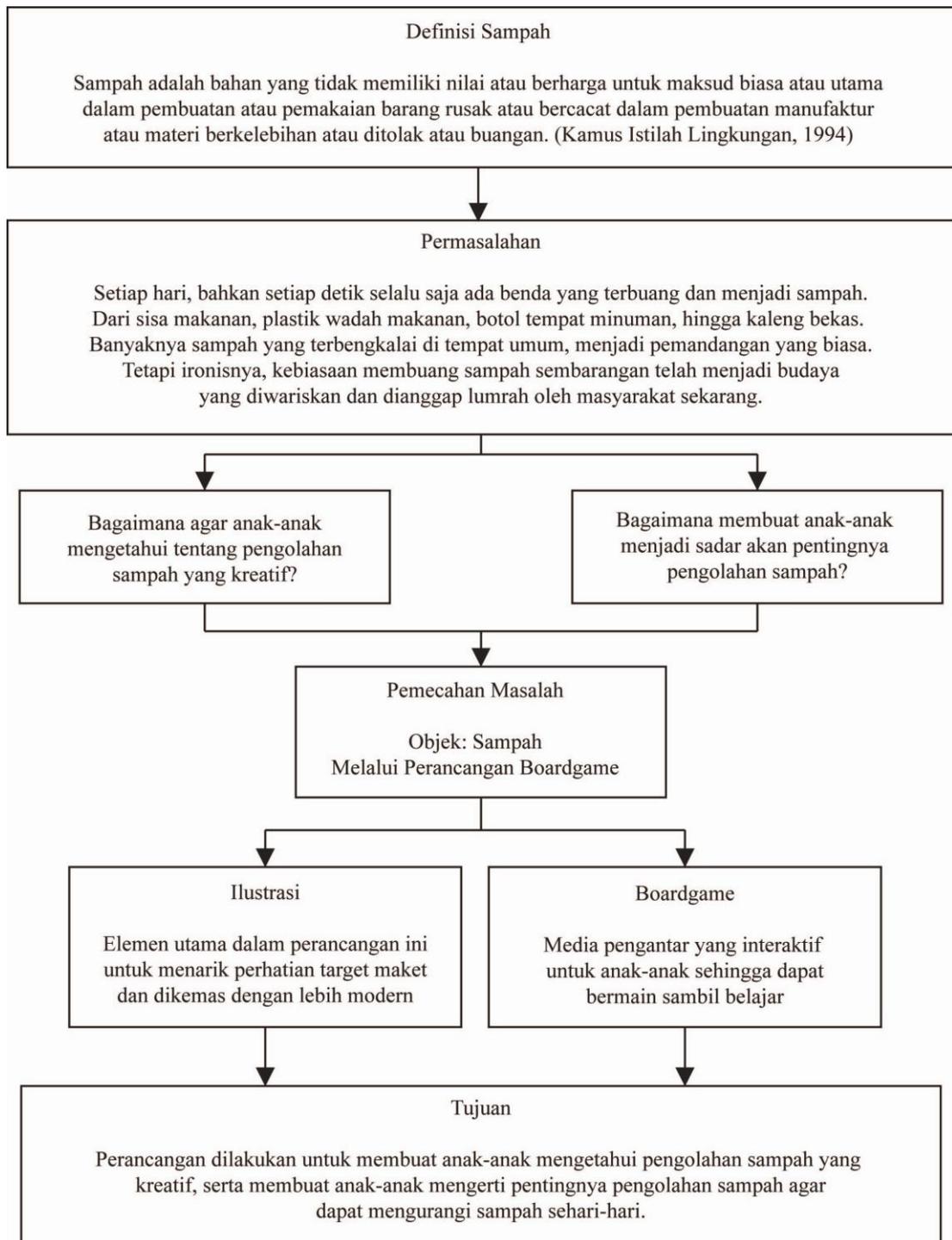
- Membuat *boardgame* yang tidak hanya sekedar bermain, tetapi juga memberikan pengetahuan tentang sampah.
- Membuat anak mengetahui pengolahan sampah yang kreatif.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data dan sumber yang diperoleh untuk menciptakan rancangan dan penyusunan laporan ini

- Observasi, mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap anak-anak sekolah dasar pada jam istirahat.
- Wawancara, secara langsung dengan guru-guru dan karyawan kebersihan di sebuah SD.
- Pembagian angket pada target utama.
- Pencarian data dan artikel melalui internet.
- Perolehan data melalui sebuah artikel, dalam hal ini diperoleh dari Koran Kompas dan pikiran rakyat.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan