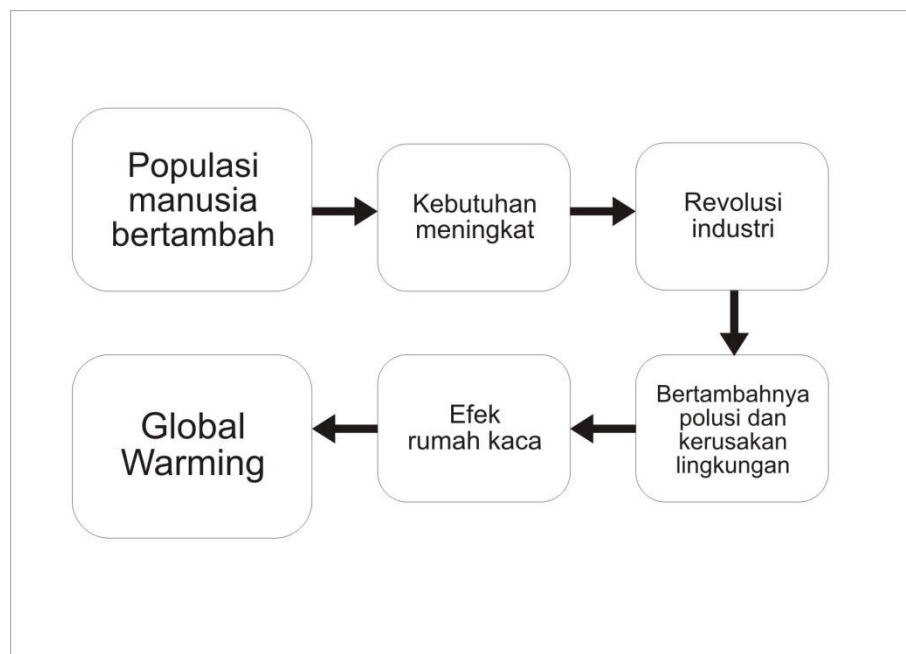


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dapat dikatakan bumi kini sudah semakin mencapai usia tuanya. Dikala usianya yang sudah semakin tua, manusia justru semakin gencar merusaknya, menebang banyak pohon, membakar hutan, membangun gedung setinggi mungkin, membuang sampah dimana-mana, memburu hewan-hewan, membuat pemukiman terus menerus, dan banyak lagi yang lainnya. Ternyata bertambahnya populasi manusia mengakibatkan efek domino dimana dengan bertambahnya jumlah manusia maka kebutuhan manusia otomatis pun meningkat. Berikut tabel sebab akibat *Global warming*.



Tabel 1.1 Efek domino penyebab Global Warming

Dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa bertambahnya populasi manusia penyebab utama *global warming* yang mengakibatkan kerusakan bumi. Dapat dibuktikan dengan banyaknya fakta-fakta ganjil yang semakin banyak, seperti perubahan cuaca yang tidak jelas,

mencairnya es di kutub selatan, Serta mulai bermunculannya gas beserta Lumpur dari dalam bumi yang tiba-tiba dan tak lazim, lapisan ozon yang berlubang, penyakit-penyakit aneh, banjir, longsor, serta hutan yang tidak selebat dulu sehingga mengurangi debit air dalam tanah. Berikut beberapa artikel dari Koran lokal,

“LONDON, KOMPAS.com — Menghangatnya Bumi belahan selatan saat ini diperkirakan memengaruhi lapisan es di Kutub Selatan atau Antartika. Tim periset Universitas Oxford dan Universitas Cambridge, Inggris, baru-baru ini mengungkapkan hasil studi yang menyatakan lembar es Antartika barat mulai tidak stabil.”

(Kompas: Selasa, 19 Januari 2010)

“BANDUNG, (PRLM).- Kawasan perbukitan di Kec. Cimenyan dan Lembang memegang peranan penting bagi kelangsungan persediaan air tanah dan mata air Sungai Cikapundung. Kerusakan akibat perubahan fungsi hutan lindung menjadi lahan perkebunan dan pemukiman akan mempercepat penurunan debit air tanah maupun air permukaan.”

(Pikiran Rakyat: Kamis 14 Januari 2010)

Sadar bumi mulai rusak, beberapa masyarakatpun semakin gencar mengkampanyekan untuk memelihara bumi, menjaga dan tidak lebih merusak lagi sampai tercetuslah kata *Go Green* atau yang lebih kita kenal dengan peduli lingkungan. Meskipun *Go Green* bermakna “menjadi hijau” namun tidakan yang dilakukan tidak hanya sebatas penghijauan, *Go Green* dapat mencakup apa saja selama masih dalam rangka memperbaiki bumi. Namun mengkampanyekan *Go Green* tidaklah semudah yang dibayangkan, minimnya kesadaran masyarakat menjadi penghalang terbesar. Terlebih lagi di negara-negara berkembang yang keadaan ekonominya belum tercukupkan. Bagi mereka makan dan hidup jauh lebih penting dari pada menjadi *Go Green* sehingga mereka terus menerus mengkonsumsi tanpa mengenal batas dan akibatnya. Selain itu faktor kurangnya pendidikan dan informasi, kepada masyarakat kelas menengah kebawah turut menjadi penyebab utama hal ini. Karena itu, kita sebagai salah satu manusia yang telah sadar haruslah “mengkampanyekan” dengan lebih dalam dan jelas targetnya. Hal itu dapat dimulai dengan memberikan pendidikan secara baik dan benar. Dengan mendidik anak sejak dini, anak akan tumbuh menjadi generasi baru yang lebih peduli lingkungan. Mengambil target utama anak-anak, karena anak-anak dapat menyerap lebih baik ketimbang orang dewasa. Otak anak-anak dapat diibaratkan spons yang menyerap air di sekitarnya, dan tugas kita sebagai orang dewasa untuk memberikan informasi

yang tepat sehingga siap diserap oleh anak-anak. Dengan pendidikan yang baik, diharapkan program *Go Green* dapat bekerja lebih baik hingga tahun-tahun kedepan.

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah agar anak dapat lebih mencintai alamnya, agar anak sadar bahwa kita hidup saling ketergantungan, baik alam maupun manusia, dan kita perlu untuk memeliharanya.

Dalam hal inilah bidang Desain Komunikasi Visual sangat diperlukan. Karena untuk mendidik anak diperlukan tingkat kreativitas dan kesabaran yang sangat tinggi. Dengan adanya ilmu-ilmu desain, kita dapat mempermudah proses ajar mengajar tersebut. Kita dapat mendidiknya melalui sebuah buku, game, mainan, ilustrasi, bahkan iklan di televisi. Begitu banyak bidang yang dapat Desain Komunikasi Visual sentuh. Dengan membuat sesuatu menjadi lebih menarik, anak-anak dapat lebih mudah menyerap informasi tentang *Go Green*.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Dunia sudah semakin rusak oleh manusia, karena itu beberapa orang yang telah sadar mencoba berbagai cara untuk menekan rusaknya bumi. Kampanye-kampanye dilakukan, penyuluhan, penghijauan, namun ternyata hasilnya tidak juga terlihat. Karena itu target mulai digeser kepada anak-anak.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, yang menjadi pokok permasalahan adalah :

- Bagaimana menimbulkan kesadaran lingkungan dengan mengubah pola pikir masyarakat?
- Bagaimana cara yang tepat untuk menyampaikan pesan yang dimaksud?
- Bagaimana menciptakan buku yang menarik anak untuk membacanya?

1.3 Tujuan Perancangan

- Banyak cara untuk mudah untuk memberi tahu program peduli lingkungan kepada masyarakat. Bisa dalam bentuk multimedia, seperti iklan di televisi, film, juga bisa dalam bentuk game. Namun, mengubah pola pikir merupakan hal yang sangat

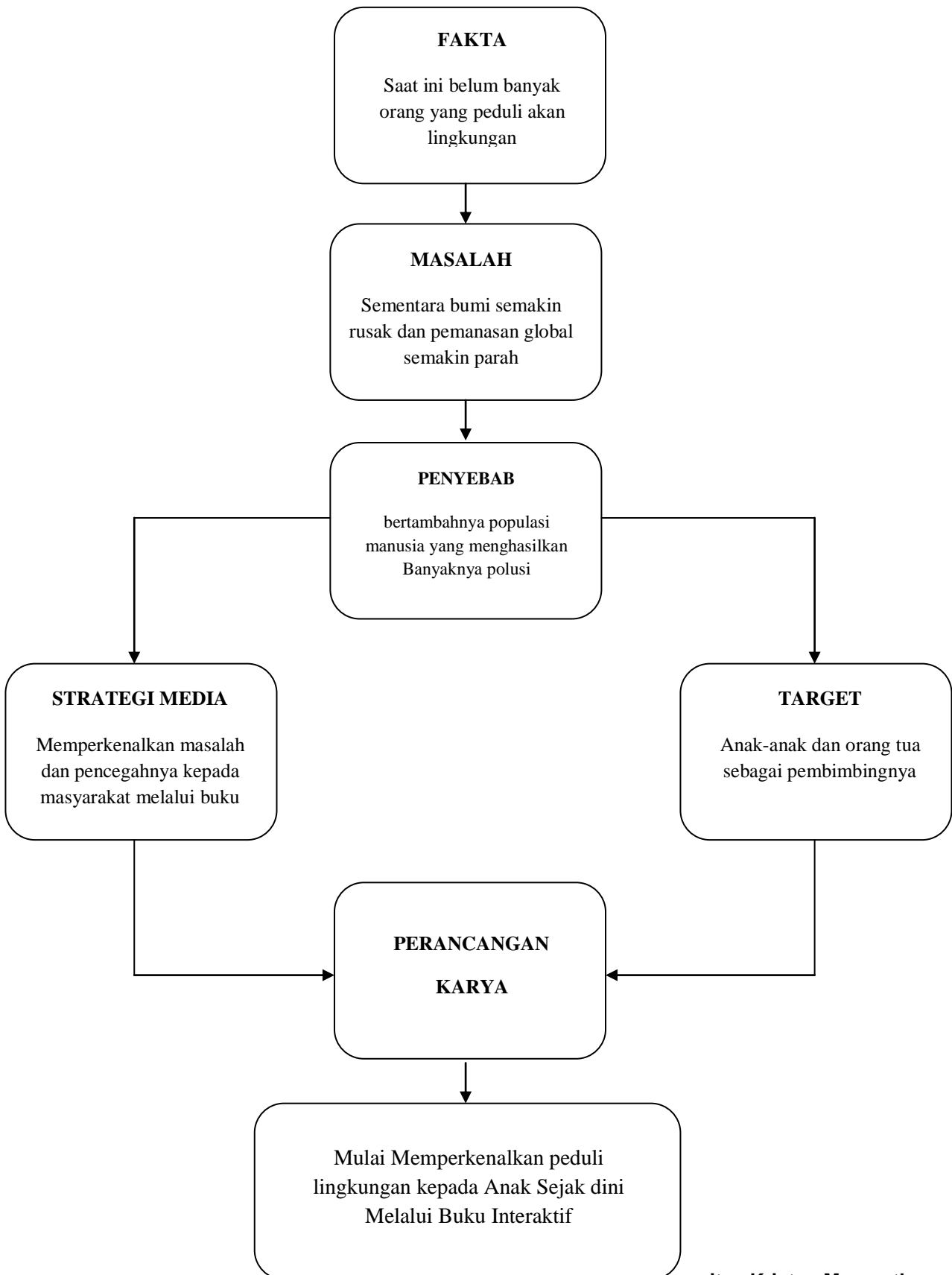
sulit. Diperlukan penanganan yang tepat agar dapat berjalan dengan baik. Mengubah target audience merupakan salah satu caranya. Dengan mengambil target anak-anak diharapkan dapat menanamkan pola pikir yang baik sejak dini.

- Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menyampaikan pesan. Namun tidak semua cara dapat menyampaikan dengan baik dan berakhir sia-sia. Dengan memilih media yang tepat dan perancangan yang baik, pesan dapat sampai dengan lebih mudah dan akurat. Pada kasus ini penulis merasakan buku interaktif sebagai media yang tepat untuk menyampaikan pesan ini
- Namun teori berbeda dengan praktek, menciptakan buku yang dapat langsung menarik minat anak tidaklah mudah. Harus melalui proses yang panjang dan dalam. Karena itu saya menggunakan strategi dengan buku yang berinteraktif. Dengan adanya interaksi anak dengan buku, kegiatan membaca dapat menjadi lebih menyenangkan.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

- Studi pustaka
Bahan diperoleh dengan cara mencari data-data melalui internet dan buku dan kemudian membacanya secara seksama dan mencernanya kembali menjadi sebuah tulisan
- Wawancara
Sedangkan wawancara mencari bahan dengan cara mendatangi pihak yang dimaksud dan mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan secara langsung. biasanya pertanyaan disusun dahulu baru kemudian ditanyakan.
- Kuesioner
Data penulisan didapat dengan membagi-bagikan pertanyaan berupa angket tertulis kepada masyarakat yang disebut responden. 150 dibagikan ke dua sekolah dengan perbandingan 75%:25% untuk anak-anak dan 100 bagi dewasa dibagikan secara *random*
- Observasi
Data diperoleh dengan mendatangi beberapa lokasi yang berkaitan dan melakukan pengamatan dari jarak dekat terhadap objek yang diteliti sehingga mendapat bahan untuk dicerna dan ditulis kembali.

1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.2 Skema Perancangan