

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah lingkungan hidup merupakan masalah yang sering muncul dan penting untuk dibicarakan sampai sekarang. Di Jawa Barat, khususnya di Bandung kebiasaan membuang sampah sembarangan sudah banyak ditemui di sekitar kita. Banyak orang yang hanya ingin cepat membuang sampah karena tidak ada tempat pembuangan sampah di dekatnya. Kebiasaan ini makin diperparah dengan sifat yang malas mencari tempat sampah, atau menaruh sampah pada tempat-tempat tertentu yang dianggap dapat menyembunyikan sampah.

Kampanye untuk membuang sampah pada tempatnya sudah dilakukan tetapi dampaknya masih belum besar. Kampanye yang dilakukan pada tahun 2014 oleh Walikota Bandung Bapak Ridwan Emil yaitu menerapkan denda kepada setiap orang yang membuang sampah sembarangan, “Pilih mana, bayar denda karena nyampah atau traktir aku”, demikian tulisan di samping foto Iis seorang mahasiswa yang menjadi model untuk poster kampanye. Di bawahnya ada tulisan tambahan, ‘Buang sampah sembarangan mengakibatkan denda hingga 50 juta rupiah. Buanglah sampah pada tempatnya. “Kampanye denda buang sampah dimulai. Awalnya kalau ketangkep didenda Rp 250 ribu-50 jt” tulis Bapak Ridwan Kamil dalam akun instagram resminya. Jika sudah seperti budaya buang sampah sudah tidak lagi menjadi hal penting.

Saat ini banyak anak-anak yang tidak menghiraukan pentingnya kebersihan lingkungan, seperti membuang sampah pada tempatnya. Mulai dari anak-anak hingga dewasa seringkali tidak menghiraukan hal ini, misalnya saat terjadi banjir akibat tersumbatnya lubang saluran air karena banyak sampah, hal ini menimbulkan

banyak kerugian pada akhirnya masyarakat saling menyalahkan. Masalah lain pun muncul dari tumpukan sampah itu sendiri mulai dari wabah penyakit akibat dari alat yang menempel pada sampah hingga zat-zat kimia yang terdapat pada tumpukan sampah. Anak-anak usia muda cenderung tidak terlalu peduli akan lingkungan sekitar karena pola pikir anak-anak yang masih sederhana dan belum memahami pentingnya persoalan ini untuk kehidupan mereka. Dampak dari hal ini akan terus berlanjut sampai nantinya akan terasa ruginya karena tidak bertanggung jawab. Jika sifat ini tidak ditanamkan sejak dini maka akan terbawa terus dan membuat ketidaknyamanan pada orang sekitar, saat ini anak-anak lebih berpikir untuk melepas tanggung jawab jika beban yang dipegang berat atau malas untuk melaksanakannya.

Permasalahan ini sudah banyak terjadi walau sebenarnya di sekolah-sekolah, sudah ada pendidikan yang membantu menanamkan buang sampah pada tempatnya untuk anak-anak, namun karena anak-anak usia dini sekarang lebih mudah bosan dengan cara pembelajaran di sekolah, diharapkan dengan adanya media yang lebih menarik dapat membantu menanamkan sifat-sifat baik pada diri anak-anak. Dengan melihat permasalahan ini, sebagai seseorang yang mengambil bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual memiliki keinginan untuk merancang *board game* yang ditujukan agar anak-anak dapat belajar dengan cara yang menarik dan melatih sifat-sifat penting di usia dini.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Semakin banyaknya anak-anak sekolah dasar yang sering membuang sampah sembarangan.
2. Anak-anak cenderung membuang sampah pada tempatnya dilingkungan sekolah saja karena ada guru yang mengawasi di lingkungan sekolah.
3. Anak-anak usia muda belum peduli terhadap lingkungan sekitar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari hasil penelitian di atas, berikut penulis akan membahas pokok-pokok rumusan permasalahan yang akan dijawab dalam penulisan yaitu :

- 1 Bagaimana merancang visual *board game* yang dapat menarik perhatian anak agar mau memainkannya?
- 2 Bagaimana merancang permainan yang dapat menyadarkan anak-anak usia muda untuk ingat membuang sampah pada tempatnya?
- 3 Bagaimana merancang visual menggunakan ilustrasi yang mudah untuk dimengerti dan dapat dengan mudah diingat oleh anak-anak?

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang ada, maka ruang lingkup penelitian dipusatkan kepada anak-anak sekolah dasar yang ada di Bandung. Yang akan dikerjakan adalah pembuatan visual elemen-elemen yang ada pada *board game* serta sistem permainan yang mudah untuk anak-anak.

1.2.3 Ruang Lingkup

Ditinjau dari pokok-pokok permasalahan di atas, berikut ini akan dibahas landasan berpikir untuk pemecahan masalah.

1. Untuk menjawab masalah pada pokok pikiran pertama, membuat visual *board game* dengan ilustrasi karakter menarik dengan warna yang menarik untuk anak.
2. Untuk menjawab masalah pada pokok pikiran kedua, membuat sebuah permainan yang menambah pengertian tentang sampah dan mengingatkan untuk membuang sampah pada tempatnya.
3. Untuk menjawab masalah pada pokok pikiran ketiga, menggunakan bentuk-bentuk ilustrasi sampah dengan beberapa lokasi membuang sampah yang mudah dikenali oleh anak-anak.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok masalah yang telah dirumuskan di atas, berikut akan dipaparkan garis-garis besar yang ingin diperoleh atau dicapai dari setiap permasalahan.

1. Mengajarkan anak-anak pengetahuan baru tentang sampah dan pengolahan sampah menjadi barang baru yang berguna.
2. Mendesain perancangan media *board game* yang dapat membantu dan mengingatkan membuang sampah pada tempatnya agar dapat selalu diingat oleh anak-anak menggunakan visual yang cocok untuk anak-anak.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan tugas akhir, di dalam perancangannya harus didasari atas data yang memadai untuk mendukung sebagai dasar pemikiran dan landasan konsep perancangan kampanye. Pengumpulan data diperoleh dari berbagai cara, beberapa caranya yaitu penyebaran kuisisioner dan wawancara.

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber yang berhubungan langsung dengan anak-anak, dalam hal ini wawancara dilakukan kepada publisher *board game* di Bandung yaitu Manikmaya pada tanggal 25 Februari 2016 dan orang tua bernama ibu Linda pada tanggal 22 Maret 2016.

Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan data mengenai seberapa besar perhatian orangtua terhadap anak yang membuang sampah sembarangan dan ketertarikan mereka pada permainan yang dapat membantu mendidik anak-anak. Kuisisioner disebar kepada 100 orang tua pada tanggal 23 Februari 2016 secara langsung dan secara online.

Studi Pustaka

Studi pustaka meliputi buku-buku panduan mengenai psikologi perkembangan anak, dan buku lainnya mengenai kebutuhan sosial anak.

1.5 Skema Perancangan

Dalam penulisan ini dilakukan berbagai tahap, langkah-langkah, atau alur proses yang bersifat terurut. Berikut ini akan ditampilkan skema alur proses pengerjaan perancangan media board game dari awal sampai akhir.



PERANCANGAN BOARD GAME MENINGATKAN PENTINGNYA MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA KEPADA ANAK-ANAK

