

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, potensi di berbagai bidang pun turut maju, namun terkadang ada pula hal yang tertinggal seperti penghijauan dan pelestarian lingkungan. Hal ini merupakan salah satu potensi yang penting untuk menjaga keseimbangan alam dan ekosistem. Disebabkan karena masih kurangnya kesadaran pada masyarakat untuk tetap mempertahankan alam sekitarnya, salah satu cara untuk menanggapi permasalahan tersebut adalah dengan menyadari dan mulai belajar melakukan penghijauan. Proses penghijauan dapat mulai dari hal yang kecil misalnya dengan berkebun.

Berkebun merupakan sebuah kegiatan bercocok tanam, yang merupakan sebuah hobi atau bahkan menjadi gaya hidup sehari-hari yang memiliki nilai positif seperti melestarikan alam. Dari kegiatan berkebun sendiri ada tanaman yang memiliki fungsi sebagai bahan pangan, atau obat-obatan, dan di sisi lain pun dapat menambah nilai estetika pada suatu tempat sehingga lebih nyaman dilihat maupun dirasakan.

Sayangnya hingga saat ini, minat masyarakat terhadap berkebun masih kurang, hanya sebatas pada kegiatan bersama atau hanya melaksanakannya ketika ada event besar tertentu, bukan atas kemauan dan kesadaran masing-masing individu. Untungnya hal tersebut disadari oleh beberapa masyarakat yang peduli lingkungan, yang kemudian membentuk komunitas penghijauan dengan cara berkebun secara rutin.

Berkebun dapat juga menjadi salah satu aktivitas keluarga yang menyenangkan, dimana orang tua dapat menghabiskan waktu sekaligus mengajarkan anak-anaknya tentang kegiatan dan pengetahuan berkebun sekaligus membangun karakter dari sang anak. Namun beberapa orang tua ada yang hanya

memiliki sedikit waktu untuk menemani anaknya, sehingga dibutuhkan suatu stimulus lain yang membantu perkembangan anak agar lebih cerdas, salah satunya melalui sebuah permainan yang mengajak anak untuk belajar sambil bermain tentang berkebun. Oleh sebab itu, anak-anak sudah harus mengenal berkebun sejak dini yang akan menjadi salah satu bagian gaya hidup sang anak untuk melestarikan alam di kemudian hari.

Hal ini yang menjadi alasan penulis mengangkat topik ini sebagai tema tugas akhir mengingat masyarakat yang masih kurang menyadari pelestarian lingkungan melalui kegiatan berkebun. Maka dari itu melalui tugas akhir, penulis ingin membuat sebuah media grafis yang dapat membuat masyarakat terutama anak-anak usia sekolah dasar agar lebih mengenal kegiatan berkebun, dimana masa anak-anak adalah masa pembelajaran, pertumbuhan, dan perkembangan.

Untuk mencapai tujuan dari tugas akhir ini, diperlukan solusi yang tepat yaitu melalui perancangan media *board game* tentang pengenalan kegiatan berkebun. Alasan menggunakan *board game* sebagai media karena memiliki fungsi alat hiburan dan juga sebagai alat belajar yang efektif (Nugroho, 2008 : <http://netsains.com>). *Game* disini mengarah ke arah yang positif dimana proses pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sekaligus sebuah media komunikasi yang memupuk keakraban dan interaksi sosial yang baik, seperti lebih mempererat hubungan orang tua dengan anak.

Permainan *board game* membutuhkan bimbingan dari orang tua dalam mengajarkan cara bermainnya kepada sang anak dikarenakan peraturannya yang masih terlalu rumit. Selain itu keunggulan lainnya, berbeda dengan permainan konsol seperti *PlayStation* dan komputer, boardgame tidak memiliki resiko membuat mata anak rusak serta pemakaian listrik berlebih, selain itu juga melatih sensor motorik sang anak dimana dalam *board game* terdapat benda yang harus mereka pindahkan.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

Pada saat ini, masyarakat masih banyak yang belum menyadari akan pentingnya kegiatan berkebun, terutama pada anak-anak yang masih dalam masa pembelajaran, pertumbuhan, dan perkembangan, agar di kemudian hari dapat tercipta individu yang peduli akan pelestarian lingkungan. Jalan keluar dari permasalahan utama dari topik ini adalah dengan perancangan *board game* yang memperkenalkan kegiatan berkebun.

Terdapat juga permasalahan umum, yakni :

- Bagaimana memperkenalkan kegiatan berkebun kepada anak-anak usia sekolah dasar melalui media *board game*?
- Bagaimana merancang desain *board game* yang tepat khususnya untuk anak-anak usia sekolah dasar?
- Bagaimana meningkatkan motivasi anak-anak usia sekolah dasar dalam kegiatan berkebun melalui media *board game* yang dirancang?

1.2.2 Ruang Lingkup

Hal-hal yang akan dikerjakan adalah pembuatan dan perancangan sebuah permainan *board game* mengenai kegiatan berkebun.

Berikut adalah ruang lingkup lebih lanjut:

- Waktu yang ditempuh dalam pembuatan Tugas Akhir ini dimulai dari Agustus 2011 sampai dengan Desember 2011.
- Untuk target utama adalah yang berdomisili di kota Bandung dan sekitarnya.

- Target pasar utamanya adalah anak-anak usia sekolah dasar 7-12 tahun, karena masih dalam proses belajar dan pembentukan pola pikir agar dapat peduli akan pelestarian lingkungan.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan utama dalam topik ini adalah :

- Memperkenalkan kegiatan berkebun kepada anak-anak usia sekolah dasar melalui media *board game*.
- Merancang *board game* yang tepat untuk anak-anak usia sekolah dasar.
- Membuat anak-anak usia sekolah dasar tertarik dan termotivasi dalam kegiatan berkebun melalui media *board game* yang dirancang.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam pembuatan karya tugas akhir, penulis merumuskan teknik dan sumber pengumpulan data untuk memecahkan masalah, yakni :

- Observasi langsung, mengumpulkan data-data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada target market.
- Wawancara langsung dengan orang yang ahli dan memahami kegiatan berkebun.
- Studi pustaka dari berbagai macam sumber.
- Pengumpulan angket yang ditujukan kepada target market.

1.5 Skema Perancangan

