

ABSTRAK

PERANCANGAN *MOBILE GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI *ZERO WASTE LIFESTYLE* BAGI REMAJA

Oleh
Gustin A. Sutedja
NIM: 109300069

Zero Waste adalah istilah yang digunakan pertama kali sebagai nama perusahaan yaitu *Zero Waste System Inc. (ZWS)* oleh Paul Palmer yang merupakan seorang ahli kimia dengan tujuan awal untuk meminimalkan pengaruh industri kimia pada lingkungan sekitarnya. Antara tahun 1998 dan 2002, konsep *Zero Waste* mulai banyak diterapkan dalam komunitas-komunitas global untuk mengurangi pembentukan sampah. Sayangnya sebagian besar masyarakat di Indonesia masih terpaku pada pola pikir bahwa sampah adalah sesuatu yang sudah tidak memiliki kegunaan sama sekali sehingga opsi terakhirnya hanyalah cukup membuangnya. Hal ini bisa kita lihat dari sistem pengelolaan sampah di Indonesia yang masih umum diterapkan yaitu dengan pola sederhana kumpul, angkut dan buang.

Ada jutaan penduduk yang harus mau mengubah kebiasaan serta pemahamannya tentang sampah agar *Zero Waste* di Indonesia bisa tercapai. Konsep *Zero Waste* bisa ditanamkan kepada remaja Indonesia dengan pendekatan yang menyenangkan melalui media *game* karena berbagai keunggulannya dari segi pendidikan. Metode pengumpulan data untuk Tugas Akhir ini adalah dengan observasi dan *play test*, kuesioner dan studi pustaka.

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang sebuah *mobile game* sebagai media edukasi *Zero Waste Lifestyle* bagi remaja serta model bisnisnya dengan harapan remaja Indonesia menjadi lebih mengerti dan peduli terhadap masalah sampah di negaranya melalui *game* ini sehingga mereka tergerak untuk menjalani *Zero Waste Lifestyle*.

Kata kunci: sampah, *Zero Waste*, *mobile game*, remaja

ABSTRACT

DESIGNING OF A MOBILE *GAME* AS AN EDUCATIONAL MEDIA OF ZERO WASTE LIFESTYLE FOR TEENS

By
Gustin A. Sutedja
NIM: 109300069

Zero Waste is a term that was originated from a chemical reuse company's name, Zero Waste System Inc. (ZWS) by Paul Palmer in Oakland, California, USA in 1974. The year 1998 to 2002 was the peak of the Zero Waste concept and since then on the concept has been moving from theory into action by Zero Waste communities across the globe. Unfortunately a very big part of the society in Indonesia is still living the concept of waste is the end of a product's cycle, and so throwing it away was the only option to deal with that. We can see this from noticing the waste management system that is still generally applied in Indonesia.

There are millions of Indonesians that's needed to be changed in their way of thinking around the topic of waste management for a sustainable Zero Waste Indonesia. We could start by introducing the Zero Waste concept to Indonesian teens in a fun approach through gaming since *game* is a good tool for education by its nature. The methods of data collecting used in this Final Project are observastion and play test, questionnaire and literature study.

The purpose of this Final Project is to design a mobile *game*, with the business model included, as a media to educate Indonesian teens of Zero Waste Lifestyle in hope of the increasing awereness and knowledge of their country's issue in waste management so they would start to live a Zero Waste Lifestyle.

Keyword: trash, Zero Waste, mobile *game*, teens