

ABSTRAK

Legiba, Sofiya. 2014. *GAME MEMILAH SAMPAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI PEDULI LINGKUNGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR*.
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Masalah sampah merupakan salah satu masalah serius dalam lingkungan perkotaan dan kaitannya sangat erat dengan kehidupan masyarakat. Salah satu masalahnya adalah penumpukan sampah, penumpukan sampah dapat diatasi dengan melakukan kegiatan 3R (*reuse, reduce, recycle*) atau pemilahan sampah berdasarkan jenisnya yang dilakukan oleh masyarakat secara mandiri. Hal yang mempengaruhi seseorang tidak melakukan pemilahan sampah diantaranya yaitu kurangnya pengetahuan tentang manfaat memilah sampah, psikologi atau dorongan sikap peduli lingkungan dan lingkungan tempat tinggal. Pemilahan sampah belum banyak dilakukan oleh masyarakat, padahal sampah memiliki nilai lebih bila dipilah. Kesadaran akan hal ini perlu ditanamkan pada anak agar anak terbiasa melakukan pemilahan sampah dan menjadi generasi yang peduli terhadap sampah. Pembelajaran menggunakan media game dapat mempermudah anak dalam mempelajari sesuatu. Untuk itu dibutuhkan sebuah game edukasi yang berisi materi pemilahan jenis-jenis sampah yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak terhadap nilai sampah. Dalam penelitian ini, dilakukan berbagai cara pengumpulan data dengan cara studi dokumentasi, kuesioner dan studi pustaka. Setelah itu, dilakukan analisis menggunakan analisis SWOT untuk menentukan strategi dalam perancangan.

Kata Kunci: *Sampah, Pemilahan Sampah, Edukasi, Game*

ABSTRACT

Legiba, Sofiya. 2014. *SORTING WASTE GAME AS A EDUCATION OF ENVIRONMENT CONCERN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS*

Waste problem is one of the serious problems in the urban environment and are closely related to people's lives. One of the problem is dump of garbage, its can resolved by 3R (reuse, reduce, recycle) or sorting of waste by type undertaken by person independently. The reasons that influence person don't sorting of waste such us lack of knowledge about the benefits of sorting waste, psychology or urge a caring attitude and neighborhood environment. Sorting of waste has not been done by the community, the garbage has more value when separated. Awareness of this need to be instilled in the child so that the child accustomed to sorting bins and be the generation that cares for the garbage. Learning with game as media make it easier to children's to learn something. Therefor educational game required with material learning about sorting waste by type, it can improve children's knowledge and awareness the value of waste. In this study, carried out various ways of collecting data by documentation study, questionnaires and literature. After that, an analysis using the SWOT analysis to determine a strategy in the design.

Key Words: *Waste, Sorting Waste, Educations, Games*