

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aktivitas dan kebutuhan masyarakat yang tinggi khususnya di kota-kota besar menghasilkan sampah yang jumlah dan volumenya sebanding dengan tingkat konsumsi barang manusia sehari-hari. Timbunan sampah akan bertambah secara signifikan seiring dengan pertumbuhan penduduk selain itu rendahnya kesadaran masyarakat untuk peduli terhadap lingkungan sekitarnya dengan contoh banyaknya masyarakat yang membuang sampah sembarangan. "Setiap hari masing-masing orang menghasilkan 2,5 liter sampah, kalkulasikan dengan jumlah penduduk," kata Menteri Lingkungan Hidup, Balthasar Kambuaya, Sabtu 14 April 2012 saat meresmikan Bank Sampah di Palembang.

Timbunan sampah yang hanya diangkut ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA) akan menjadi beban dan masalah yang tidak akan selesai, sebab jumlah sampah akan semakin meningkat setiap tahunnya. Masyarakat dapat mengurangi timbunan sampah dengan melakukan pemilahan sampah pada tingkat rumah tangga dan melakukan 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*) atau mengolahnya menjadi produk yang berguna dan melalui program Bank Sampah. Tetapi upaya ini masih kurang mendapat kepedulian dari masyarakat. Menurut Asisten Deputi Pengolahan Sampah KLH, Sudirman banyak yang menilai sampah khususnya sampah rumah tangga sebagai barang yang tidak berguna. Padahal sudah banyak teknologi atau pola manajemen yang bisa diterapkan agar sampah dapat diolah dan menjadi barang yang bernilai ekonomi.

Perilaku masyarakat terhadap sampah dipengaruhi oleh pengetahuan dan masyarakat sekitar dalam mengelola sampah yang mereka hasilkan. Kesadaran masyarakat dalam mengelola sampah dengan memilah berdasarkan jenisnya perlu dilakukan agar masyarakat sadar bahwa sampah yang dikelola dapat

mengurangi timbunan sampah dan memiliki nilai guna. Dan membentuk masyarakat dengan pribadi yang peduli terhadap lingkungan.

Salah satu cara untuk menyampaikan pentingnya memilah adalah dengan melalui penyuluhan kepada masyarakat. Penyuluhan dapat berupa iklan layanan masyarakat, program penyuluhan ke rumah-rumah, acara dari organisasi lingkungan dan penyuluhan melalui permainan atau *games*.

Masa anak-anak adalah masa anak belajar memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh kepentingan tertentu. Pengetahuan yang ditanamkan pada masa anak-anak akan membentuk sebuah kebiasaan yang bermanfaat dimasa dewasa.

Penanaman nilai-nilai kebersihan dan peduli lingkungan kepada anak sejak dini perlu dilakukan agar anak-anak memiliki sifat peduli, berpendirian dan bertanggung jawab atas kebersihan lingkungan serta untuk mencetak generasi yang tidak membuang sampah sembarangan dan mampu mengolah sampah. Penanaman nilai pada masa anak-anak berlangsung lebih mudah, karena pola-pola pengalamannya belum erat melekat pada kepribadian si anak.

Perkembangan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan pengetahuan. Metode *entertainment* adalah cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran dapat menyenangkan sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri tanpa merasa bahwa mereka sedang belajar. Penggunaan *mobile games* dapat dijadikan sebagai alternatif *entertainment* penanaman nilai pada anak tentang memilah sampah untuk anak-anak tingkat sekolah dasar. Adapun data Vserv.mobi salah satu jaringan periklanan *mobile* terbesar di dunia, pada tahun 2013 pengguna *mobile internet* di Indonesia berada di rentang usia di bawah 18 tahun sebesar 21 persen. Hal ini menunjukkan minat yang cukup besar anak-anak dan remaja akan penggunaan *smartphone*.

Maka, melihat adanya fenomena ini penulis melihat dibutuhkan adanya suatu media yang dapat membuat masyarakat belajar dan menyadari pentingnya menjaga lingkungan dengan memilah sampah bagi anak sekolah dasar. Media tersebut berupa *mobile-game*, media ini diharapkan dapat

menyadarkan dan melatih anak dalam memilah sampah sesuai dengan jenisnya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang ditemui sebagai berikut:

1. Sampah akan terus mengalami peningkatan jumlah sesuai dengan besarnya aktivitas masyarakat dan penambahan jumlah penduduk
2. Timbunan sampah dipengaruhi oleh kebiasaan masyarakat dalam membuang sampah sembarangan dan dapat dikurangi dengan melakukan pemilahan berdasarkan jenisnya oleh masyarakat.
3. Masyarakat masih memandang rendah nilai sampah
4. Diperlukan adanya media informasi berisi materi sampah khususnya untuk anak-anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang ditemui sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media edutainment yang dapat menyampaikan pesan bahwa sampah memiliki nilai terutama nilai ekonomi dalam bentuk *mobile games*?
2. Bagaimana bentuk permainan yang dapat memiliki informasi mengenai nilai ekonomi sampah?

1.3 Ruang Lingkup

Agar pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan ruang lingkup masalah pada penulisan ini. Adapun ruang lingkup masalah tersebut adalah:

1. Apa
Pada *game* ini berisikan materi tentang memilah sampah berdasarkan jenisnya
2. Siapa

Game ini diperuntukan bagi anak-anak sekolah dasar usia 8-12 tahun

3. Bagaimana

Desain perancangan yang dibuat dalam *game* ini disesuaikan dengan psikologi anak berusia 10 -12 tahun.

4. Dimana

Game ini diperuntukkan kepada anak-anak perkotaan yang tinggal di Kota Bekasi namun tidak menutup kemungkinan untuk anak-anak seluruh Indonesia

1.4 Tujuan perancangan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam melakukan penulisan adalah:

1. Untuk merancang *mobile games* sebagai media *entainment* untuk menyadarkan anak bahwa sampah memiliki nilai guna.
2. Untuk anak-anak terbiasa memilah sampah.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penulisan dan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Internal
 - a. Bagi penulis, penulisan ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan penulis dalam menemukan fenomena yang terjadi di masyarakat serta menguji kemampuan penulis dalam menemukan solusi atas masalah tersebut. hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan dalam merancang sebuah *game* edukasi untuk anak sekolah dasar.
 - b. Bagi Universitas Telkom Fakultas Industri Kreatif, hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan dan menambah koleksi bacaan dan informasi sehingga dapat digunakan sebagai sarana menambah wawasan tentang perancangan *game* edukasi untuk anak sekolah dasar.

- c. Bagi mahasiswa, hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk membuang sampah sembarangan, dan dapat dijadikan gambaran untuk merancang sebuah *game* untuk siswa sekolah dasar
 - d. Bagi masyarakat, dapat menjadi referensi, standar atau *benchmark* untuk penulisan selanjutnya agar lebih baik. Orang tua merasakan perubahan sikap pada anaknya yang berusia SD memiliki karakter peduli lingkungan.
2. Manfaat Eksternal

Bagi Pemerintah, hasil penulisan ini dapat membantu pemerintah yaitu menyadarkan masyarakat khususnya anak-anak bahwa memilah sampah dapat membantu timbunan sampah.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode penulisan kualitatif, penulisan dilakukan untuk membantu penulis memperoleh data-data yang ada secara objektif. Untuk metode pengumpulan data penulis menggunakan:

1. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mencari data secara teoritis dengan mempelajari buku-buku, literature, jurnal atau bacaan ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan.

2. Kuesioner atau angket

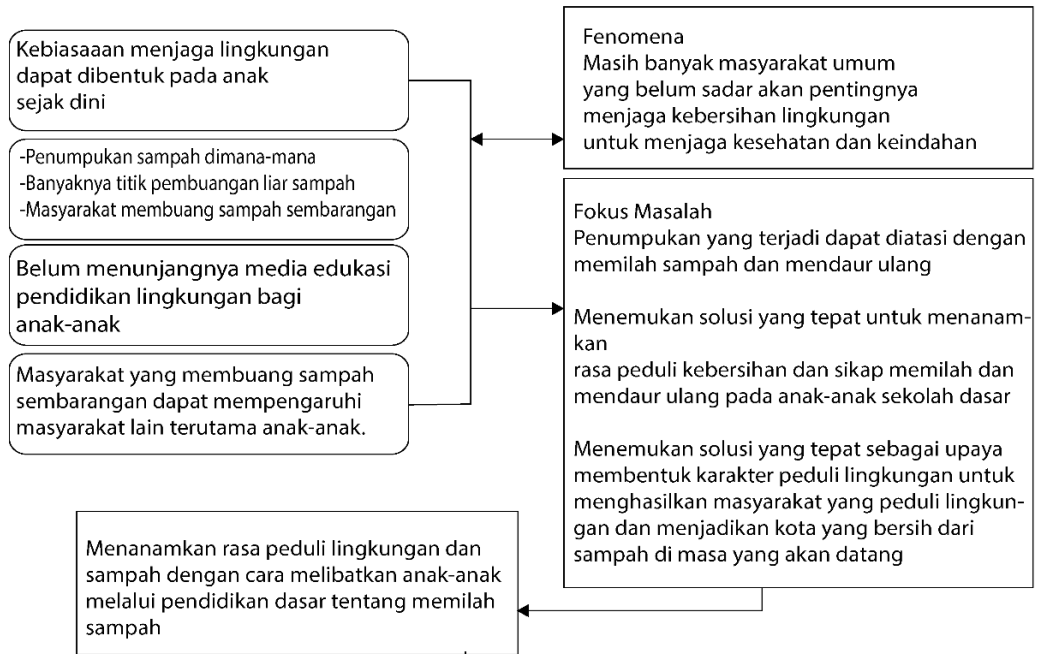
Kuesioner adalah sebuah alat pengumpulan data yang nantinya data tersebut akan diolah untuk menghasilkan informasi tertentu. Kuesioner digunakan untuk mengetahui informasi atau data akan perilaku target pasar, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan ketika melakukan perancangan.

3. Studi Dokumentasi

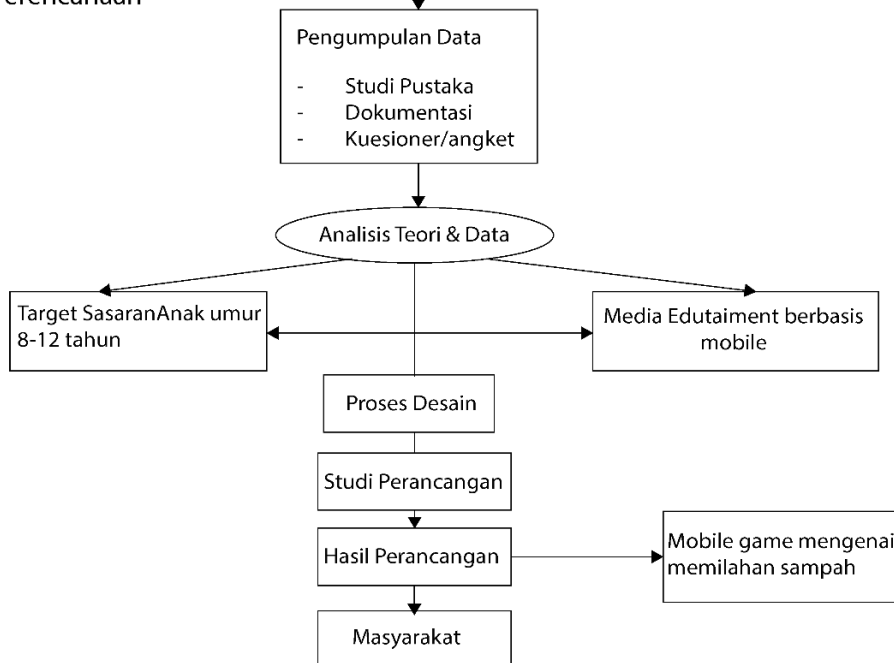
Menganalisis data-data dari dokumen resmi, dapat berupa dokumen internal, yaitu dapat berupa catatan, seperti memo, pengumuman, instruksi, aturan suatu lembaga, sistem yang diberlakukan, hasil notulensi rapat keputusan pimpinan, dan lain sebagainya. Serta dokumen resmi juga

dapat berupa dokumentasi eksternal seperti bahan-bahan informasi yang dihasilkan oleh suatu lembaga sosial seperti majalah, koran, bulletin,

Permasalahan



Perencanaan



surat pernyataan, dan lain sebagainya.

1.7 Alur Berpikir

Gambar 1.1: Alur Berpikir
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang masalah, permasalahan yang dijadikan objek penulisan oleh penulis, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data kerangka perancangan dan pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan dengan objek kajian untuk digunakan sebagai landasan untuk merancang solusi yang diberikan oleh penulis.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Berisi data-data yang telah dikumpulkan oleh penulis untuk dianalisa sesuai dengan teknis analisis yang telah ditentukan oleh penulis sebagai bahan untuk merancang konsep pada bab berikutnya.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi proses pembuatan konsep dan hasil perancangan penulis sebagai solusi dari penulis terhadap objek penulisan.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan penulis dan saran dari dan untuk penulis terhadap hasil rancangan.