

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pengantar karya tugas akhir ini yang berjudul “*GAME MEMILAH SAMPAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI PEDULI LINGKUNGAN SISWA SEKOLAH DASAR*”. Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk dapat menyelesaikan proses pembelajaran dalam jenjang Strata 1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif Telkom University.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan bimbingan baik berupa moril dan materil dari berbagai pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya tugas akhir ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang dengan rahmat dan keridhoan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua ku yang selalu memberikan semangat moril, perhatian dan doa yang tiada hentinya kepada penulis.
3. Bapak Didit Widiatmoko, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Telkom University.
4. Bapak Sonson Nursholih, S.Sn, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, membagi ilmu dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Para Dosen Penguji Yayat Sudaryat, S.Sn dan Iman Sumargono, S.Sn, M.Sn yang selalu memberikan masukan dan saran yang berarti selama proses tugas akhir.
6. Sahabat-sahabat penulis yang selalu berjuang bersama dengan penulis dan memberikan semangat dari awal kuliah sampai akhir kuliah ini.
7. Rekan-rekan angkatan 2010

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih pula kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu

yang telah memberikan membantu penulis dalam segala hal hingga terselesainya tugas akhir ini. Semoga semua kebaikan yang diberikan mendapat imbalan berlipat dari Allah SWT. Penulis menyadari tugas akhir ini jauh dari kata sempurna untuk itu penulis mengharapkan kritik, saran dan masukan yang membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bandung, 8 Juli 2014

Penulis,

Sofiya Legiba

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	3
1.2.1. Identifikasi Masalah .....	3
1.2.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Masalah.....	3
1.4 Tujuan Perancangan .....	4
1.5 Manfaat Perancangan .....	4
1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis .....	5
1.7 Alur Berfikir .....	6
1.8 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II. DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Tinjauan Media .....	8
2.1.1 Pengertian Media .....	8
2.1.2 Media Pembelajaran .....	8
2.1.2.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	8
2.1.3 <i>Edutainment</i> .....	9
2.1.4 Penyuluhan .....	9
2.1.5 <i>Game</i> .....	10
2.1.5.1 Jeni-jenis <i>Game</i> .....	11
2.1.5.2 <i>Game</i> Berdasar Jenis Permainannya .....	12
2.1.5.3 <i>Game</i> Diasosiasikan dengan Kemampuan dan Keahlian .....	13

2.1.5.4	Elemen-elemen Dasar <i>Game</i> .....	14
2.1.5.5	Komponen <i>Game</i> .....	15
2.1.5.6	<i>Game</i> dan Pembelajaran .....	19
2.1.5.7	Tahapan Pembuatan <i>Game</i> .....	21
2.1.6	Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual .....	23
2.1.7	Kepedulian Lingkungan.....	31
2.2	Sampah .....	33
2.3	Karakteristik Anak .....	35
2.4	Teori Analisis SWOT .....	40
<b>BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH</b>		
3.1	Data.....	41
3.1.1	Badan Pengelolaan Lingkungan Hidup Kota Bekasi .....	41
3.1.2	Data Produk .....	43
3.1.2.1	Sumber-Sumber Sampah .....	43
3.1.2.2	Jenis-jenis Sampah .....	44
3.1.2.3	Pengelolaan Sampah .....	45
3.1.3	Data Khalayak Sasaran.....	48
3.1.3.1	Segmentasi Demografis .....	48
3.1.3.2	Segmentasi Psikografi .....	49
3.1.3.3	Perilaku Konsumen .....	49
3.1.4	Data Produk Sejenis.....	49
3.1.5	Data Kuesioner .....	52
3.1.6	Data Survei Kementerian Lingkungan Hidup Perilaku Masyarakat Peduli Lingkungan 2012 .....	53
3.2	Analisis .....	58
3.2.1	Analisis SWOT.....	58
3.2.2	Analisis Game Bertema Bertema Sampah.....	61
3.2.3	Analisis Media.....	64
3.2.4	Analisis Produk.....	65
3.2.4.1	Analisis 5W + 1 H .....	66
3.2.4.2	Analisis SWOT .....	67

## BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### 4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan.....	69
4.1.2 Konsep Kreatif .....	71
4.1.3 Konsep Visual .....	72
4.1.3.1 Studi Visual .....	67
4.1.4 Konsep Media .....	83
4.1.4.1 Media Utama .....	83
4.1.4.2 Media Pendukung .....	83

### 4.2 Proses Perancangan

4.2.1 <i>Game Design Dokumen</i> .....	84
--	----

### 4.3 Hasil Perancangan

4.3.1 Karakter .....	91
4.3.2 <i>Background</i> .....	90
4.3.3 <i>Interface Game</i> .....	92
4.3.4 Tombol .....	98
4.3.5 Objek Sampah .....	100
4.3.6 Media Pendukung .....	101

## BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan .....	109
5.2 Saran .....	109

DAFTAR PUSTAKA .....	111
----------------------	-----

LAMPIRAN .....	115
----------------	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Alur Berpikir .....	6
Gambar 2.1	Gambar <i>Oldstyle</i> .....	27
Gambar 2.2	Huruf <i>Modern</i> .....	27
Gambar 2.3	Huruf Slab Serif .....	28
Gambar 2.4	Huruf San Serif .....	28
Gambar 2.5	Skema Matriks Analisis SWOT .....	40
Gambar 3.1	Skema Pengelolaan Sampah .....	45
Gambar 3.2	Alur Proses Pengelolaan Sampah .....	48
Gambar 3.3	Tampilan Awal dan Menu <i>Game Recycle Hero</i> .....	51
Gambar 3.4	Tampilan Permainan .....	51
Gambar 3.5	Tampilan <i>Eco-friends Game Recycle Hero</i> .....	51
Gambar 3.6	Tampilan <i>Home Menu</i> dan <i>Play Game Recycle Hero</i> .....	62
Gambar 3.7	Tampilan <i>Home Menu</i> dan <i>Play Game Recycle Roundup</i> .....	63
Gambar 3.8	Tampilan <i>Home Menu</i> dan <i>Play Game TITOK Pahlawan</i> Kebersihan .....	63
Gambar 4.1	Referensi Penggayaan Visual .....	72
Gambar 4.2	Tempat Sampah Asli .....	73
Gambar 4.3	Referensi Karakter Tempat Sampah .....	73
Gambar 4.4	Kucing dan Tempat Sampah .....	74
Gambar 4.5	Bentuk dan Garis .....	74
Gambar 4.6	Referensi Tombol pada <i>Game</i> dan Aplikasi Anak .....	76
Gambar 4.7	Huruf <i>Smile</i> .....	77
Gambar 4.8	Huruf <i>Gabbaland</i> .....	78
Gambar 4.9	Huruf <i>Hig Me Tight</i> .....	78
Gambar 4.10	Referensi <i>Background 1</i> Hutan .....	79
Gambar 4.11	Referensi <i>Background 2</i> Hutan .....	79
Gambar 4.12	Awan <i>Cirrus</i> .....	79
Gambar 4.13	Referensi Bentuk Awan .....	80
Gambar 4.14	Referensi Bentuk Pohon .....	80
Gambar 4.15	Referensi Bentuk Pegunungan .....	81

Gambar 4.16	Referensi <i>Background 2</i> Pekarangan.....	82
Gambar 4.17	Suasana Pengolahan Sampah .....	82
Gambar 4.18	Referensi <i>Background 3</i> .....	82
Gambar 4.19	<i>Task Flow Game</i> “Ibin Pilah Sampah” .....	90
Gambar 4.20	Karakter Tempat Sampah .....	91
Gambar 4.21	Warna pada Karakter Ibin .....	92
Gambar 4.22	Sketsa Karakter Ibin .....	92
Gambar 4.23	Karakter Kumon .....	92
Gambar 4.24	Warna pada Karakter Kumon .....	93
Gambar 4.25	Sketsa Karakter Kumon.....	93
Gambar 4.26	Sketsa <i>Background</i> .....	94
Gambar 4.27	<i>Background Digital</i> .....	95
Gambar 4.28	Tampilan <i>Home Menu</i> .....	96
Gambar 4.29	Tampilan Halaman Permainan .....	97
Gambar 4.30	Tampilan Informasi bermain .....	97
Gambar 4.31	Tampilan Cerita .....	98
Gambar 4.32	Pilih Lokasi.....	98
Gambar 4.33	Pilih Level .....	99
Gambar 4.34	Gagal .....	99
Gambar 4.35	Berhasil .....	100
Gambar 4.36	Penyimpanan & Barter .....	100
Gambar 4.37	Tampilan Toko .....	101
Gambar 4.38	Tampilan Pengaturan .....	101
Gambar 4.39	Sketsa Tombol .....	102
Gambar 4.40	Sketsa Objek Sampah .....	104
Gambar 4.41	<i>Mobile Web Banner</i> 300x50 px .....	105
Gambar 4.42	<i>Mobile Web Banner</i> 216x36 px.....	105
Gambar 4.43	Penerapan <i>Mobile Web Banner</i> .....	106
Gambar 4.44	<i>Interstitial Banner</i> .....	106
Gambar 4.45	Alur <i>Interstitial Banner</i> pada <i>Smartphone</i> .....	107
Gambar 4.46	Poster .....	107
Gambar 4.47	Gantungan Kunci dan stiker .....	108

Gambar 4.48	Ikon & Penerapannya .....	108
-------------	---------------------------	-----

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Menu dan Kategori Game .....	17
Tabel 3.1	Matriks SWOT Pengumpulan Data.....	60
Tabel 3.2	Analisis Game Pembeding .....	62
Tabel 3.3	Analisis 5W+1H .....	66
Tabel 3.4	Analisis SWOT.....	67
Tabel 4.1	<i>Game Design Document</i> Ibin Pilah Sampah .....	85
Tabel 4.2	Tombol dan Fungsi.....	103
Tabel 4.3	Objek-objek Sampah dalam Permainan .....	101