

**PERANCANGAN DESAIN BOARD GAME SEBAGAI SARANA
EDUKATIF BAGI ANAK SEKOLAH DASAR DALAM UPAYA
MENDUKUNG KAMPANYE ANTISAMPAH PLASTIK DINAS
LINGKUNGAN HIDUP KOTA SUKABUMI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar Sarjana

Desain Komunikasi Visual (S.Ds)

FAISAL SYAFTAMA PUTRA

16176010



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS NUSA PUTRA

SUKABUMI

2021

ABSTRACT

This Final Project assists the Environment Agency in campaigning for the anti-plastic waste movement in Sukabumi City through the design of Board Game designs as an educational tool for elementary school children. The results of the study stated that it was very difficult for adults in Sukabumi City to be given education or direction, so that the target for this campaign was focused on children because it was proven to be right in applying the Board Game of this anti-plastic waste campaign. By combining all the science of Visual Communication Design into one container or game tool called the Board Game, with the help of mixed research methods, it is hoped that the work of this Board Game can help the Department in tackling, reducing and preventing people in Sukabumi City from using plastic in the future.

Keywords: Board Game, Campaign, Children, Anti-Plastic Waste.



ABSTRAK

Tugas Akhir ini membantu Dinas Lingkungan Hidup dalam mengkampanyekan gerakan antisampah plastik di Kota Sukabumi melalui perancangan desain *Board Game* sebagai sarana edukatif untuk anak-anak Sekolah Dasar. Hasil penelitian menyatakan bahwa orang dewasa di Kota Sukabumi sangat sulit untuk diberikan edukasi atau pengarahan, sehingga target untuk kampanye ini difokuskan kepada anak-anak karena terbukti tepat dalam pengaplikasian *Board Game* kampanye antisampah plastik ini. Dengan menggabungkan semua ilmu Desain Komunikasi Visual ke dalam satu wadah atau alat permainan yang dinamakan *Board Game*, dengan bantuan dari metode penelitian campuran, menjadikan karya *Board Game* ini diharapkan bisa membantu pihak Dinas dalam menanggulangi, mengurangi serta mencegah masyarakat di Kota Sukabumi dalam hal penggunaan plastik dalam masa mendatang.

Kata kunci: *Board Game*, Kampanye, Anak, Antisampah Plastik.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Plastik adalah salah satu material yang sering digunakan, mulai dari botol, sedotan, kantong belanja dan kemasan makanan. Plastik akan selalu diproduksi serta tidak akan berhenti selama masih ada manusia. Material yang satu ini menjadi primadona para pelaku usaha, karena bentuk plastik yang sederhana dan serbaguna ditambah plastik itu termasuk bahan yang sangat praktis dan tidak memakan biaya untuk diolah menjadi produk tertentu. Akan tetapi di balik bahan plastik yang bagus dan serbaguna ini menyebabkan dampak yang sangat tinggi terhadap lingkungan. Tak heran jika kebanyakan barang yang kita temui setiap hari terbuat dari bahan plastik, mulai dari tempat makan, kemasan minum, peralatan rumah tangga, hingga kantong belanja. Dari waktu ke waktu penggunaan benda berbahan plastik pun semakin meningkat secara signifikan. Masyarakat sekarang seakan acuh akan bahaya yang ditimbulkan oleh plastik, padahal efek yang ditimbulkan akibat plastik sangat buruk pada lingkungan. Salah satu contoh bahayanya yaitu dapat menyebabkan bencana alam seperti banjir. Pada tahun 2010 produksi sampah plastik dunia menghasilkan sekitar 275 juta ton, terhitung pula 4,8 hingga 12,7 juta ton di antaranya dibuang ke laut dan mencemarinya (Jambeck, 2015).

Indonesia menempati urutan kedua setelah China dengan penghasilan sampah plastik terbesar hingga 3,20 juta ton dan sebesar 1,29 juta ton yang tercemar ke laut. Hal itu membuat ekosistem yang ada di lautan menjadi terganggu, bahkan bisa membahayakan makhluk hidup yang ada di lautan karena memakan sampah. Ketika plastik yang terbuang ke lautan dihancurkan secara alami oleh sinar matahari, akibatnya plastik tersebut bisa terurai menjadi mikroplastik yang berukuran sangat kecil yaitu sekitar 5 milimeter. Dan apabila mikroplastik itu termakan oleh makhluk hidup yang ada di air, akan menyebabkan mikroplastik menyebar ke seluruh organ tubuh makhluk hidup itu. Apabila manusia mengkonsumsi ikan yang sudah tercemar oleh mikroplastik, maka akan menyebabkan keracunan (Rochman, 2017).

Wali Kota Sukabumi, H. Achmad Fahmi menandatangani, produksi sampah di Kota Sukabumi dalam setiap harinya mencapai 171 ton. Hal tersebut sangat berdampak pada TPA (Tempat Pembuangan Akhir) Sampah Cikundul, serta diprediksi hanya mampu bertahan sampai dengan bulan Desember 2019. Adapun salah satu bentuk usaha yang bertujuan mengatasi masalah berikut, di antaranya dengan mengurangi sampah plastik yang mencapai hingga 60 persen dari total produksi sampah, yakni setiap masyarakat yang berbelanja ke pasar atau ke pusat perbelanjaan harus membawa kantong sendiri dari rumah. Penandasan tersebut disampaikan saat melepas secara resmi peserta aksi Mencabut Paku di Pohon dan Clean Action Anniversary Saling (Sahabat Lingkungan) Kota Sukabumi, tanggal 30 November 2019, di Halaman Apel Setda Kota Sukabumi. Kegiatan yang dilaksanakan di Jalan Ir. H. Juanda Kota Sukabumi ini, dalam rangka Hari Menanam Pohon Nasional yang jatuh pada tanggal 28 November 2019 (Sumardi, 2019).

Dalam rangka mengatasi efek buruk penggunaan plastik dalam jumlah banyak yang berakibat merugikan lingkungan, perlunya diadakan gerakan untuk menyadarkan masyarakat terutama anak-anak agar meminimalisir dalam penggunaan kantong plastik dan diajarkan membuang sampah pada tempatnya. Oleh sebab itu perlu adanya suatu tindakan doktrinisasi kepada anak agar menumbuhkan budaya pencegahan plastik dan betapa bahayanya penggunaan plastik. Dengan melakukan doktrinisasi mengenalkan budaya kebersihan sejak dini dengan cara yang menyenangkan agar anak-anak dapat patuh, disiplin, penuh perhatian akan lingkungan dan tidak bosan salah satunya adalah dengan *Game*.

Kepala Pelatihan Teknologi Adam Khoo Indonesia, Ricky Suroso, menjelaskan tentang selama di sekolah anak-anak lebih banyak menggunakan otak kiri untuk menerima beragam pelajaran, seperti mata pelajaran Sejarah, Matematika, Bahasa, dan lain-lain. Oleh karena itu, otak kanan mereka kurang diasah. Sedangkan ketika bermain *game*, otak kanan dibuat untuk berpikir dengan cara yang menyenangkan. Ricky juga melanjutkan bahwa diperlukan penyeimbang antara otak kiri dan otak kanan dengan mengasah keduanya. Proses

belajar ini dikenal dengan *whole brain learning*. Hal tersebut dilakukan agar proses belajar menjadi mudah dipahami (Ricky, 2011).

Oleh sebab itu, penulis ingin merancang sebuah desain *Board Game*. Yang bertujuan mengajarkan pentingnya menanamkan pengenalan budaya pencegahan sampah plastik sejak dini yang ditujukan untuk anak-anak dengan tujuan agar mengenalkan bahaya akan sampah plastik sejak dini dan menanamkan cinta kebersihan peduli lingkungan. Dengan memasukkan unsur bahayanya sampah plastik dengan menggunakan teknik desain ilustrasi dan konsep ilustrasi 2D ke dalam rancangan desain *Board Game*, maka akan menarik perhatian anak-anak. Alasan *Board Game* dipilih oleh penulis yaitu bukan hanya untuk memasukkan unsur kampanye antisampah plastik, tetapi juga sebagai bentuk pencegahan anak-anak bermain *Game Online* melalui *gadget* secara berlebihan yang berakibat rusaknya saraf dan mata anak. *Board Game* juga memiliki nilai positif salah satunya adalah melatih anak untuk berinteraksi sosial, bekerja sama dan disiplin dalam mematuhi aturan. Jika anak-anak sudah dibekali tentang pentingnya melestarikan kebersihan sekitar, maka pada saat mereka dewasa nanti mereka sudah tertanam dan memiliki rasa peduli akan lingkungan yang kuat dan akan mencegah penggunaan plastik yang berlebihan.

Perancangan desain *Board Game* sebagai pendukung kampanye antisampah plastik diharapkan menjadi solusi tentang pencegahan penggunaan plastik sejak dini agar terwujudnya kebersihan dan pelestarian lingkungan sekitar. Dengan menempatkan *Board Game* ini ke dalam salah satu mata pelajaran, penulis mengharapkan agar guru lebih mudah lagi mendidik anak-anak agar peduli terhadap lingkungan sekitar. Karena segala suatu hal yang besar, berawal dari sesuatu hal yang sangat kecil, seperti sampah plastik yang kecil, jika terus menerus diproduksi dan dibuang sembarangan. Maka akan menjadi tumpukan sampah plastik yang besar dan akan merusak lingkungan sekitar kita.

1.1. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka dapat diuraikan rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *Board Game* yang menarik tentang kampanye antisampah plastik untuk membangun kesadaran anak sedari dini agar peduli terhadap lingkungan sekitar Sekolah Dasar?
2. Bagaimana analisis dari desain *Board Game* edukatif ini?
3. Bagaimana efektifitas *Board Game* untuk mengkampanyekan antisampah plastik di Sekolah Dasar?

1.2. Batasan Masalah

Dalam perancangan desain *Board Game* ini permasalahan akan dibatasi yaitu:

1. Segmentasi *Board Game* ini hanya untuk anak-anak usia 6 sampai 12 tahun.
2. Sekolah Dasar di wilayah Kota Sukabumi yang dijadikan uji coba permainan ini hanya satu, yaitu SDN Kopeng 2 saja.
3. Permasalahan yang diangkat adalah menyangkut tentang upaya doktrinisasi budaya pencegahan sampah plastik dan membentuk karakter peduli lingkungan anak sejak usia dini yang di mana di dalamnya menjelaskan akan bahaya sampah plastik dengan mencakup lingkungan sekitar sekolah target audiens dan jenis-jenis sampah plastik.
4. Media utama dari perancangan ini hanya seperangkat *Board Game* edukatif, karena sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak Sekolah Dasar yang gemar bermain sambil belajar.

1.3. Metode Perancangan

1.3.1. Metodologi

Metodologi perancangan ini membahas mengenai Perancangan Desain *Board Game* Edukatif Untuk Anak Sekolah Dasar Sebagai Bentuk Upaya Mendukung Kampanye Antisampah Plastik Dinas Lingkungan Hidup Kota Sukabumi. Perancangan ini menggunakan sebuah metode ganda yaitu kuantitatif dan kualitatif.

Menurut John W. Creswell pada bukunya “Research Design – Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran” dituliskan bahwa “Penelitian metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang di dalamnya terlibat

pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, penggabungan dua bentuk data, penggunaan rancangan berbeda, yang dapat melibatkan asumsi-asumsi filosofis dan kerangka kerja yang teoritis. Inti dari penelitian ini ialah kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang di mana memberikan pemahaman secara lengkap dibanding satu pendekatan saja dalam perumusan masalah penelitian” Perancangan karya *Board Game* ini dibuat berdasarkan hasil analisis dari pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data permasalahan berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan studi internet.

1.3.2. Teknik Pengumpulan Data

1.3.2.1. Observasi

Observasi ialah teknik pengambilan data, di mana objek penelitian secara langsung oleh peneliti di dalam suatu kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004). Di sini penulis akan melihat langsung objek yang akan di observasi. Objek observasi tersebut ialah kebiasaan orang dewasa di lingkungan tempat tinggal mereka dan anak-anak di lingkungan Sekolah Dasar. Untuk memperkuat data observasi ini juga penulis mengumpulkan informasi berupa data dari Dinas Lingkungan Hidup Kota Sukabumi.

1.3.2.2. Wawancara

Wawancara adalah proses *face to face* dan bisa lebih di mana menangani secara verbal, orang dapat melihat, mendengar dan berinteraksi secara langsung, mengumpulkan informasi di tempat baik data sosial, yang tersembunyi (*laten*) maupun *manifest* (Soewardikoen, 2019:53). Dalam wawancara ini penulis akan mewawancarai ahli di bidang persampahan dan keilmuan Sekolah Dasar.

1.3.2.3. Angket

Angket ialah teknik pengumpulan data yang didapatkan dengan cara memberikan satu atau lebih pertanyaan serta pernyataan kepada responden secara tertulis untuk mereka jawab (Soewardikoen, 2019:59). Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket berupa kuesioner tertutup kepada masyarakat juga kepada anak-anak di Sekolah Dasar.

1.3.2.4. Dokumentasi

Dalam observasi perlu dilakukan dokumentasi untuk mengamati sebuah momen atau situasi untuk mengetahui kondisi di lapangan sekitar. Dokumentasi bisa berupa foto, video maupun rekaman suara.

1.3.2.5. Studi Internet

Mengumpulkan data yang telah diperoleh dari internet dan akan dijadikan sebagai acuan referensi untuk membuat aset *Board Game*.

1.3.3. Analisis Data

Hasil yang telah diperoleh dari data penelitian menjadi bahan dalam analisis data yang akan diperlukan untuk menemukan kesimpulan data yang akan digunakan dalam perancangan ini. Dalam permasalahan yang penulis dapatkan, penulis menggunakan metode analisis *framing*. Analisis ini bertujuan agar membedah caranya dan juga media yang berideologi dalam mengemukakan faktanya. Analisis yang lebih ke arah strategi penyeleksian, *point of interest*, dan fakta yang bertaut sampai ke dalam informasi supaya lebih mempunyai makna, lebih tertarik, dan mudah diingat (Sobur, 2001).

1.4. Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat tiga tujuan perancangan, yaitu sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui konsep Perancangan Desain *Board Game* Sebagai Sarana Edukatif Untuk Anak Sekolah Dasar Dalam Upaya Mendukung Kampanye Antisampah Plastik Dinas Lingkungan Hidup Kota Sukabumi.

2. Dapat mengetahui proses Perancangan Desain *Board Game* Sebagai Sarana Edukatif Untuk Anak Sekolah Dasar Dalam Upaya Mendukung Kampanye Antisampah Plastik Dinas Lingkungan Hidup Kota Sukabumi.

3. Dapat mengetahui analisis Perancangan Desain *Board Game* Sebagai Sarana Edukatif Untuk Anak Sekolah Dasar Dalam Upaya Mendukung Kampanye Antisampah Plastik Dinas Lingkungan Hidup Kota Sukabumi.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Manfaat Bagi Dinas Lingkungan Hidup

Rancangan *Board Game* ini bisa membantu Dinas Lingkungan Hidup dalam upaya mengkampanyekan gerakan antisampah plastik ke berbagai wilayah di Kota Sukabumi termasuk kampanye sosial di berbagai instansi pendidikan khususnya Sekolah Dasar.

1.5.2. Manfaat Bagi Sekolah Dasar

Rancangan *Board Game* ini bisa diaplikasikan ke dalam kurikulum pada pembelajaran Sekolah Dasar dan mempermudah para guru Sekolah Dasar dalam memberikan edukasi tentang bahaya akan sampah plastik dan membuang sampah pada tempatnya agar anak-anak mempunyai pribadi yang baik dan peduli akan lingkungan sekitar.

1.5.3. Manfaat Bagi Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat khususnya orang tua untuk perancangan *Board Game* ini diharapkan mampu memberikan konten edukasi dan pembelajaran yang maksimal agar dapat membangun karakter anak untuk lebih mencintai lingkungan sekitar dan tidak membuang sampah plastik sembarangan lagi.

1.5.4. Manfaat Bagi Dunia Akademis

Penelitian ini bisa bermanfaat bagi akademis khususnya sebagai bahan referensi mahasiswa ataupun dosen dalam melakukan penelitian yang sama dengan tema penelitian ini.

1.5.5. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat yang didapat bagi penulis sendiri ialah mampu melakukan penelitian dan riset lebih mendalam lagi tentang penelitian seberapa jauh kepekaan anak-anak terhadap lingkungan sekitar. Dengan melakukan penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi sebagai fasilitas pencegahan penggunaan plastik.

1.5.6. Manfaat Bagi Dunia Desain Komunikasi Visual

Board Game ini dapat menjadi referensi desain dengan target anak-anak dengan memperhatikan dari segi grafis, pemilihan warna, pemilihan karakter yang menarik dan sesuai dengan minat anak-anak.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan dan penelitian yang disusun oleh penulis dengan sistematika sebagai berikut.

1.6.1. Bagian Awal

Bagian ini berisikan halaman *cover*, judul, pernyataan, lembar persetujuan, lembar pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

1.6.2. Bagian Isi

Bagian isi sendiri terdiri lima bab, yaitu bab pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan dan penutup.

BAB I PENDAHULUAN: Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metode perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI: Penulis menggunakan tinjauan pustaka dalam membuat karya tulis ini ialah Pengertian, Fungsi, Unsur-unsur, Prinsip, Elemen, Cabang Ilmu, Konsentrasi dan Jenis-jenis Media dalam Desain Komunikasi Visual, Pengertian, Sejarah, Klasifikasi, Sampah, dan Dampak Lingkungan dari Plastik, Teori tentang *Game*, Teori tentang *Board Game*, Teori Belajar dan Pembelajaran, Teori Infografis, Referensi Karya dan Metodologi Penelitian.

BAB III METODE PENCIPTAAN: Tinjauan Karya Sebelumnya, Alur Penciptaan, Metode Perancangan, Pengumpulan Data, Analisis Data, Data Lembaga, Kesimpulan Analisis Data, Perumusan Data, Pemecahan Masalah, *Brainstorming*, Konsep Perancangan Media, Analisis S.W.O.T, Manfaat Media, Tujuan Kreatif, Strategi Perancangan, Alat dan Perangkat, Proses Berkarya, Biaya dan Penyaluran Karya.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN: Analisis Konsep *Board Game*, Elemen *Board Game*, Analisis dan Pembahasan Visual.

BAB V PENUTUP: Kesimpulan dan Saran.

1.7. Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Mei				Juni				Juli				Agustus			
		Minggu ke -				Minggu ke -				Minggu ke -				Minggu ke -			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi																
2	Pengumpulan Data																
3	Penyusunan Bab 1 - 5																
4	Perancangan Media																



DAFTAR PUSTAKA

1. REFERENSI BUKU

- (1) Ahmadi. *Psikologi Sosial*. Jakarta, Indonesia: PT. Rineka Cipta. 1991.
- (2) Anggraini S, Lia. Kirana Nathalia. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung, Indonesia: Nuansa. 2014.
- (3) Barus, Sedia Wiling. *Jurnalistik Petunjuk Teknis Menulis Berita*. Jakarta, Indonesia: Erlangga. 2010.
- (4) Creswell, John W. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar. 2016.

- (5) Lilimweri, Alo. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta, Indonesia: Kencana. 2011.
- (6) Marpaung, G.S., dan Widiaji. *Raup Rupiah dari Sampah Plastik*. Jakarta, Indonesia: Pustaka Bina Swadaya. 2009.
- (7) Migristine, Rinrin. *Pengolahan Sampah Plastik – Proses, Jenis, Daur Ulang – Produk, Kandungan Bahaya*. Bandung, Indonesia: Titian Ilmu. 2009.
- (8) Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Gaung Persada Press. 2008.
- (9) Nugraha, Ali. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung, Indonesia: JILSI Foundation. 2008.
- (10) Riduwan. *Metode Riset*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta. 2004.
- (11) Ross, Crooks. *Kedahsyatan Cara Bercerita Visual Infografis*. Jakarta, Indonesia: PT. Gramedia. 2014.
- (12) Ruslan, Rosady. *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. Jakarta, Indonesia: PT Raja Grafindo Persada. 2013.
- (13) Sobur, Alek. *Analisis teks: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*. Bandung, Indonesia: Remaja. 2001.
- (14) Soewardikoen, Didit Widiatmoko. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, Indonesia: PT Kanisius. 2019.
- (15) Sumari. *Dasar-dasar Kimia*. Malang, Indonesia: Universitas Negeri Malang. 1995.
- (16) Sutrisno, Hadi. *Metodologi Research Jilid I & II*. Yogyakarta, Indonesia: Andi Offset. 1989.
- (17) Venus, Antar. *Manajemen Kampanye*. Bandung, Indonesia: Simbiosis Rekatama Media. 2012.

2. REFERENSI JURNAL DAN INTERNET

A. Jurnal

- (1) Jambeck, R Jenna. *Science*. 2015: Vol. 347 Issue 6223
- (2) Surono, Untoro Budi. 2013. *Berbagai konversi sampah plastik menjadi bahan bakar minyak*. Jilid 3. Hal 32-40.

- (3) United Nations Environment Programme (UNEP). 2016. ISBN No: 987-92-807-3580-6. Job No: DEP/2010.
- (4) Maulana, E. Amalia. *The End of the Line: Mengakhiri ATL vs BTL*. 2008.

B. Internet

- (1) <http://www.indonesiastudent.com/pengertian-kampanye-sosial-menurut-ahli>.
- (2) Steven, Tan. 2015. *Board Game dan Manfaatnya*. (Online) <http://voice-teacher.blogspot.co.id/2015/09/mengenal-board-game-dan-manfaatnya>.
- (3) Sumardi, Endang. 2019. *Produksi Sampah Di Kota Sukabumi Dalam Setiap Harinya*. <https://portal.sukabumikota.go.id/11515/produksi-sampah-di-kota-sukabumi-dalam-setiap-harinya-mencapai-171-ton/>





Library Innovation Unit
LIU