

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perubahan zaman terus terjadi dari masa ke masa. Akibat dari perubahan tersebut munculah permasalahan salah satunya adalah permasalahan lingkungan yang sekarang menjadi perhatian global. Permasalahan lingkungan terjadi akibat adanya perkembangan ekonomi dan teknologi. Pencemaran lingkungan terbagi menjadi empat yaitu pencemaran tanah, udara, suara dan air. Sampah adalah material yang berasal dari manusia, hewan dan tumbuhan dalam bentuk padat, gas maupun cair yang tidak terpakai. Menurut jenisnya sampah dibagi menjadi dua yaitu sampah anorganik dan organik. Sampah organik merupakan sampah yang dapat mengalami pelapukan atau pembusukan. Sedangkan sampah anorganik merupakan jenis sampah yang sangat sulit untuk mengalami pelapukan atau terurai [1].

Salah satunya permasalahan lingkungan yang paling sering dibicarakan adalah pencemaran sampah plastik. Banyaknya sampah plastik berdampak pada perubahan lingkungan seperti memicu perubahan iklim karena pembakarannya menghasilkan gas metana menghasilkan pelepasan karbon ke udara. Selain itu juga mencemari lingkungan dengan mengotori lautan dan merusak ekosistem yang ada di laut. Proses pembakaran yang tidak sempurna dari plastik sendiri juga sangat berbahaya bagi manusia. Karena akan menghasilkan dioksin di udara yang bila dihirup manusia akan rentan terhadap penyakit seperti pembengkakan hati, hepatitis, gangguan sistem syaraf, kanker, gejala depresi dan masih banyak lainnya [2].

Sampah Plastik termasuk ke dalam golongan sampah anorganik yang sulit untuk terurai, tentu saja hal tersebut dapat mencemari lingkungan. Data yang didapatkan dari OECD (*Organization of Economic Co-operation and Development*) per tanggal 24 Februari 2022 mencatat bahwa sebanyak 460 juta ton sampah plastik yang diperoleh dari seluruh dunia. Hal ini terus meningkat dua kali

lipat sejak tahun lalu [3]. Lebih buruk lagi bahwa hanya 9% dari sampah plastik dunia yang dapat dikelola. Sedangkan menurut data sampah plastik di Indonesia tahun lalu sebanyak 11,6 juta ton setiap tahun dan selalu meningkat disetiap tahunnya [4]. Oleh karena itu Indonesia menduduki peringkat ke-2 didunia penghasil jumlah sampah terbanyak dengan total 64 juta ton setiap tahunnya berdasarkan data yang didapat dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Asosiasi Industri Plastik Indonesia (INAPLS). Dengan penghasil terbanyak adalah pulau Jawa dengan menyumbang sekitar 62,97 % [5].

Data sampah di Kabupaten Tegal sebanyak 34 ton sampah plastik dihasilkan setiap harinya [6]. Hal ini dilihat dari penumpukan sampah di sejumlah TPA di Kabupaten Tegal. Terutama di TPA Penujah yang terletak di kecamatan Kedung Banteng yang telah menampung 487 ton per harinya dan plastik merupakan material tebanyak. Akibat dari penumpukan sampah tersebut mengakibatkan banyaknya TPS dadakan yang berada di sejumlah desa dan kecamatan. Seperti kecamatan Slawi, Dukuhturi dan kecamatan Margasari. Sebagian besar sumber sampah yang dihasilkan berasal dari sampah rumah tangga dengan presentase sebesar 50% , kedua berasal dari pasar sebesar 20% [7].

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Habi Iskandar pada tahun 2020 [8]. Menjelaskan bahwa kesadaran masyarakat Kabupaten Tegal terhadap bahaya sampah plastik sudah ada. Namun mereka tidak dapat untuk mengurangi jumlah pemakaian karena sudah menjadi sebuah kebiasaan dan hal ini didukung oleh semakin banyaknya plastik yang di produksi. Karena telah menjadi sebuah kebiasaan tentu akan terasa sulit untuk mengubahnya.

Masa kanak-kanak merupakan usia dimana seorang anak mencapai usia aktif untuk belajar, dan masa dimana pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan yang akan digunakannya untuk membentuk kepribadian mereka hingga tumbuh dewasa [9]. Agar nantinya anak-anak tumbuh dan mereka bisa lebih menjaga lingkungan di sekitar mereka. Oleh karena itu pentingnya memberikan edukasi mengenai bahaya sampah plastik kepada anak-anak. Salah satu cara memberikan edukasi disekolah tentang sampah plastik,

dengan mengatur para muridnya untuk membawa kotak makan siang dan botol minum atau pun dengan memberikan edukasi melalui pembelajaran. Namun terkadang anak-anak sangat mudah sekali bosan sehingga diperlukannya media lain yang lebih menyenangkan seperti permainan.

Permainan merupakan kondisi dimana seseorang sedang melakukan aktivitas menyenangkan dan ada peraturan didalamnya. Karena aktivitas tersebut dapat dijadikan proses pembelajaran menjadi efektif dengan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*) [10]. Dengan cara bermain akan membantu anak-anak untuk mengerti sesuatu yang diajarkan. Hal ini mungkin bisa dilakukan dengan mengabungkan antara masalah tentang sampah plastik ini dengan sebuah permainan, agar lebih mudah untuk disampaikan kepada anak-anak.

Berdasarkan permasalahan dan data tersebut dirancanglah sebuah permainan berupa *board game*. Perancangan ini sebagai media pengenalan tentang bahaya sampah sampah plastik. melalui perancangan *board game* dapat sebagai penunjang pembelajaran anak mengenai bahaya sampah plastik. Adanya perancangan ini diharapkan anak-anak dapat mengerti dan memahami bahwa sampah plastik sangat berbahaya. Selain menjadi salah satu media alternatif pembelajaran di sekolah juga dapat menjadi salah satu media pembelajaran dirumah. Selain bermain juga dapat meningkatkan hubungan antara orang tua dan anak[11].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijelaskan dalam latar belakang tersebut penulis menemukan permasalahan yang terjadi yaitu :

- 1.2.1 Bagaimana perancangan *board game* ini dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam mengedukasi bahaya sampah plastik?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan mengetahui masalah yang muncul dari permasalahan yang timbul dan akhirnya nantinya akan menjadi tujuan utama dalam perancangan TA ini :

- 1.3.1 Untuk mengetahui bahwa perancangan *board game* ini dapat menjadi salah satu pemilihan media edukasi yang lebih menarik dalam mengajak anak-anak mengenal sampah plastik dan mengetahui bahayanya.

1.4 Batasan Perancangan

Pada perancangan ini penulis membatasi perancangan dengan membuat sebuah permainan edukatif yang akan digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menambah ilmu tentang sampah plastik :

- 1.4.1 Permainan kartu ini hanya akan menyajikan gambar dan topik tentang sampah plastik.
- 1.4.2. Permainan yang akan dirancang merupakan permainan yang bersifat edukasi tentang lingkungan terutama bahaya sampah plastik.
- 1.4.3. Merancang media pendukung yang tepat untuk membantu perancangan ini.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademik DKV

Diharapkan dengan adanya analisis ini dapat menjadi bahan kajian ataupun refensi umum penelitian studi Desain Komunikasi Visual mengenai perancangan *board game* dan juga dapat memberikan sebuah gambaran dalam perancangan media edukasi tentang sampah plastik.

1.5.2 Manfaat Institusi

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan tambahan atau referensi dalam penelitian lanjutan yang sejenis dalam perancangan permainan sebagai media edukasi dan juga sebagai media perantara antara pihak institusi dan masyarakat.

1.5.3 Manfaat Masyarakat

Dengan adanya hasil studi ini dapat dipakai untuk sarana informasi dan edukasi yang objektif bagi pembaca mengenai tujuan perancangan media edukasi tentang sampah plastik dan menjadi bahan acuan bagi masyarakat agar lebih menjaga lingkungan dari sampah plastik.