

## BAB I PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Aktifitas masyarakat di kota yang sudah cenderung modern akan mengarah kepada segala sesuatu yang serba praktis. Hal tersebut tercipta karena tuntutan yang ada, dimana semua orang harus dapat bergerak cepat dan efisien dalam hal proses serta waktu. Budaya baru yang serba *simple* dan tidak mau repot pun tercipta. Budaya tersebut pun semakin merambah ke berbagai bidang yang mana tidak selalu berdampak positif di segala aspek. Semakin maraknya restoran cepat saji hingga kafe yang jumlahnya terus meningkat, mengikuti tuntutan gaya hidup masyarakat saat ini pasti akan secara tidak langsung menyumbang jumlah yang cukup besar dalam hal produksi sampah. Banyaknya aktivitas dari kegiatan manusia ini tidak jarang menghasilkan material berupa benda sisa yang secara terus menerus akan menjadi tumpukan di alam. Benda sisa yang tidak berguna dan tidak diinginkan dalam jangka panjang akan menjadi permasalahan serius yang harus dilakukan pencegahan dan diberi perhatian serius. Benda sisa yang dibuang di alam tersebut biasa kita sebut sebagai sampah.

Definisi **sampah** oleh KBBI adalah barang atau benda yang dibuang karena tidak terpakai lagi dan sebagainya; kotoran seperti daun, kertas. Namun saat ini sampah sudah menjadi salah satu masalah serius yang masih terus dicari solusi terbaik dalam upaya mengatasi jumlahnya yang kian lama terus bertambah. Sampah yang berada di alam dan tidak dibuang pada tempat yang

seharusnya tentu menjadi masalah serius karena memiliki sifat yang merugikan bagi makhluk lain yang tinggal di sekitarnya. Namun tidak hanya sampah yang berserakan dan dibuang sembarangan yang mengganggu ekosistem makhluk hidup, namun sampah yang sudah berada dan tertimbun di TPA pun masih menjadi tugas yang belum dapat terselesaikan.

Tahun ke tahun sampah yang dihasilkan oleh manusia berangsur-angsur meningkat. Di Kota Surakarta sendiri jumlah sampah yang tercatat masuk ke TPA (Tempat Pemrosesan Akhir) terus meningkat dan sebagian besar berasal dari sektor rumah tangga. Ditambah lagi dengan meningkatnya jumlah kafe dan restoran modern saat ini yang lebih memilih menggunakan kemasan sekali pakai yang mereka rasa lebih praktis. Sampah yang berasal dari berbagai sektor ini kemudian dikumpulkan dan dibawa ke TPA. Akibat belum memadainya teknologi yang kita miliki, sehingga sampah-sampah tersebut hanya dibiarkan menumpuk. Kebijakan pemerintah yang tadinya berupa *sanitary landfill*, yaitu pembuatan cekungan yang dalam pada suatu lahan, yang nantinya digunakan sebagai tempat mengubur sampah, namun saat ini sampah yang ada sudah mencapai bukit-bukit yang semakin lama semakin sulit dikendalikan. Tentu hal tersebut tidak berdampak baik bagi warga sekitar, mulai dari aroma yang menyengat, air tanah yang tercemar, hingga bahaya seperti kebakaran yang beberapa kali terjadi, akibat semakin menumpuknya sampah, hingga menghasilkan gas metana yang mudah terbakar.

Pemerintah telah berencana akan membangun PLTS atau Pembangkit Listrik Tenaga Sampah, yang baru akan dapat beroperasi beberapa tahun

kedepan, dan baru akan terasa dampaknya dalam waktu kurang lebih 20 tahun lagi. Sehingga tentunya upaya ini tidak cukup apabila hanya datang dari satu pihak. Masyarakat pun harus turut serta dalam mengurangi produksi sampah, terutama sampah plastik, yang proses penguraiannya memakan waktu ratusan tahun.

Hal tersebutlah yang mendasari pentingnya dalam menumbuhkan kesadaran dan rasa tanggung jawab atas setiap sampah yang kita buang. Sampah yang dibuang pada tempatnya saja tidaklah cukup, kita harus sadar benar bahwa sampah tersebut tidak akan begitu saja lenyap. Membutuhkan proses yang sangat lama dalam upaya memilah-milah, mengolah kembali, atau bagi sampah yang sudah tidak dapat dimanfaatkan, hanya akan ditimbun begitu saja di TPA setempat. Namun tidak dapat dipungkiri, kurangnya edukasi dan pengetahuanlah yang membuat kita menjadi bagian dari semakin banyaknya sampah yang tertimbun setiap tahunnya.

Dibutuhkan upaya meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama anak muda, sebagai penerus bangsa, diharapkan dengan Perancangan Board Game ini dapat membantu mengedukasi serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan tempat kita tinggal, pada khususnya dalam bidang sampah. Kegemaran anak muda dalam menghabiskan waktu dengan *nongkrong* dan bersendagurau dengan kawan-kawannya, akan tidak menjadi sia-sia apabila diiringi dengan bermain *game* yang sekaligus dapat mengedukasi. Tidak hanya menjadi akrab satu sama lain, permainan ini juga

memberi berbagai informasi dan fakta-fakta yang mungkin belum diketahui banyak orang, dengan dikemas secara *fun*.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan Board Game guna menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan, pada khususnya terkait isu sampah, di kalangan anak muda?
2. Bagaimana perancangan Board Game yang selain menyenangkan, juga mengedukasi serta menimbulkan tanggung jawab pada kalangan anak muda?

## **C. TUJUAN PERANCANGAN**

Penelitian tentang Perancangan *Board Game* ini memiliki tujuan, diantaranya:

1. Merancang Board Game guna menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan, pada khususnya terkait isu sampah, di kalangan anak muda.
2. Merancang Board Game yang menyenangkan sekaligus menginformasikan dan menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan.

#### **D. MANFAAT PERANCANGAN**

Adapun manfaat perancangan ini adalah:

##### **a. Bagi Penulis**

1. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkait kondisi persampahan kota Surakarta.
2. Menambah kesadaran dan rasa tanggung jawab dalam ikut berkontribusi dalam mengatasi masalah sampah.
3. Memberi pengalaman dalam membuat suatu karya yang merupakan hal baru bagi penulis.

##### **b. Bagi Masyarakat**

1. Sarana baru mengisi waktu luang dengan kegiatan yang menyenangkan.
2. Meningkatkan pengetahuan perihal sampah.
3. Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap sampah yang akan kita hasilkan.

##### **c. Bagi Pemerintah**

1. Membantu mengedukasi masyarakat, khususnya anak muda.
2. Membangkitkan masyarakat semakin bijaksana dan nantinya bertujuan pada berkurangnya sampah yang terus masuk ke TPA.

#### **E. TINJAUAN PUSTAKA**

Adityo Nugroho, dalam Jurnal Pemikiran Sosiologi Volume 4 No. 1, Januari 2017 yang membahas tentang “Komunitas Muda Urban Mengelola Sampah: Kajian Partisipatoris Gerakan Peduli Sampah Nasional di Kota

Yogyakarta” menjelaskan berbagai hal seputar kontribusi anak muda dalam ikut serta berjuang dalam upaya membangun lingkungan yang bersih serta penanggulangan sampah Kota Yogyakarta

(<https://journal.ugm.ac.id/jps/article/view/23633/15550>). Anak muda yang tersebut ikut dalam kegiatan ini ialah berkisar pada tingkat Sekolah Menengah Atas serta mahasiswa perguruan tinggi. Jurnal ini menabarkan tentang pentingnya bagi generasi muda dalam menyadari pentingnya menjaga lingkungan tempat kita tinggal. Dikemukakan juga bahwa stigma masyarakat akan anak muda yang individualis diikuti dengan berbagai macam kenakalan yang sering disebut-sebut, ternyata pada kenyataannya sangatlah berbanding terbalik. Hal ini didasari oleh tingginya antusias generasi muda yang dengan sukarela mengikuti berbagai macam kegiatan yang diadakan komunitas Peduli Sampah Nasional (PESAN) dalam upaya edukasi kepada masyarakat hingga aksi turun ke sepanjang bantaran Sungai Gajah Wong untuk melaksanakan pungut sampah bersama-sama. Sehingga manfaat dari jurnal “Komunitas Muda Urban Mengelola Sampah: Kajian Partisipatoris Gerakan Peduli Sampah Nasional di Kota Yogyakarta”, ialah memuat berbagai informasi perihal tingkah laku generasi muda di Kota Yogyakarta, cara menarik minat mereka serta referensi penunjang akan tingginya minat dan kesediaan masyarakat muda dalam perihal sampah dan peduli lingkungan. Hal tersebut sangat bermanfaat bagi Tugas Akhir Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukasi Masyarakat Kota Surakarta dalam memperjelas bahwa dengan wadah

dan sarana yang tepat, tingginya minat anak muda ini dapat tersalurkan dengan baik.

Jurnal oleh R. Riswan, H. Sunoko, dan A. Hadiyanto, yang berjudul "PENGELOLAAN SAMPAH RUMAH TANGGA DI KECAMATAN DAHA SELATAN," *Jurnal Ilmu Lingkungan*, vol. 9, no. 1, pp. 31-38, Feb. 2012 membahas secara detail berapa banyak sampah sektor rumah tangga yang masuk ke TPS setiap harinya

(<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/286/pdf>). Data yang disajikan juga memuat persentase kategori jenis sampah. Jurnal ini menjabarkan bahaya perilaku masyarakat yang tidak peduli dengan banyaknya sampah yang ia hasilkan, bahkan lebih memilih membuang sampah mereka ke sungai, dari pada membayar kolektif untuk tukang sampah. Manfaat yang diperoleh dari jurnal PENGELOLAAN SAMPAH RUMAH TANGGA DI KECAMATAN DAHA SELATAN ini adalah informasi yang detail serta akurat perihal perilaku suatu golongan masyarakat, yaitu di kecamatan Daha Selatan. Setelah membaca jurnal ini, banyak informasi yang didapat dan berguna sebagai referensi tambahan, dalam mengenali perilaku masyarakat, yang dapat dimasukkan kedalam tugas akhir Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukasi Masyarakat Kota Surakarta.

*Tugas Akhir Perancangan Permainan Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Dalam Hal Membuang Sampah Untuk Anak 5-8 Tahun*, oleh Catalina Virginia, yang diterbitkan melalui Universitas Kristen Petra Surabaya,

membahas tentang pentingnya menanamkan rasa peduli lingkungan, khususnya membuang sampah di tempat yang seharusnya, pada anak usia 5-8 tahun (<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7195/6523>). Pada jurnal tersebut terdapat bahasan tentang penyebab mengapa masih banyak masyarakat yang kurang bertanggung jawab terhadap sampah yang mereka hasilkan. Selain pembahasan tentang alasan, terdapat pula cara menanggulangi permasalahan tersebut, terfokus pada pencegahan yang hendak dilakukan kepada anak usia 5-8 tahun. Salah satu cara menumbuhkan rasa sayang kepada lingkungan adalah dengan permainan interaktif yang menyenangkan. Perbedaan yang akan dapat dilihat dari Tugas Akhir oleh Catalina Virginia dibandingkan dengan Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukasi Masyarakat Kota Surakarta ini ialah segmentasi atau target audience yang berbeda. Usia yang disasar dari karya Catalina Virginia ini ialah anak usia 5-8 tahun, sedangkan Tugas Akhir Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukasi Masyarakat Kota Surakarta ini menyasar pada usia remaja, yaitu tingkat siswa menengah atas dan mahasiswa perguruan tinggi.

Dede Jordi dalam “PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF TENTANG PEDULI LINGKUNGAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN” yang diterbitkan Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Padang, membahas tentang pentingnya edukasi peduli lingkungan sejak dini, dalam upaya membangun karakter pada anak, agar tumbuh menjadi seseorang yang peduli dengan lingkungannya

(<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/8372>). Cara yang digunakan adalah dengan menggunakan permainan papan, yang dirancang sedemikian rupa, hingga membuat pemainnya tidak hanya belajar namun juga bermain dan bersosialisasi. Dalam Tugas Akhir karya Dede Jordan ini berpendapat bahwa salah satu cara yang tepat dalam mengedukasi anak usia 7-12 tahun ialah dengan sebuah permainan, sehingga proses belajar tidak terasa monoton dan ilmu yang hendak disampaikan lebih tertanam pada target tersebut. Perbedaan yang akan ditemukan nantinya adalah jenis permainan yang digunakan. Hal tersebut berbanding lurus dengan target audience yang dituju. Tugas Akhir karya Dede Jordan dikemas sedemikian rupa hingga cocok dan menarik bagi anak usia 7-12 tahun. Sederhana dan tidak berbelit belit, dengan peraturan yang sudah jelas di dalamnya, hingga mudah dipahami dan dimainkan. Sedangkan Tugas Akhir Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukasi Masyarakat Kota Surakarta ini nantinya secara konsep permainan dan visualisasinya pun akan mengikuti target yang dituju, yaitu masyarakat di tingkat usia remaja. Sehingga jenis permainannya pun akan mengikuti selera dari anak muda.

## **F. LANDASAN TEORI**

### **1. *Game***

Gredler berpendapat bahwa *Game* “terdiri dari (sasaran linier dan) aturan yang menggambarkan gerakan pemain yang diizinkan, batasan game, dan hak istimewa (mis. Putaran tambahan) dan tindakan ilegal yang

mana mereka tidak perlu berhubungan dengan aksi dunia nyata” (Gredler, 1996:523).

“Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.” (Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito, 2012:75)

Berdasarkan pengertian permainan tersebut, lebih lanjut Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito mengemukakan komponen-komponen yang harus ada pada setiap permainan. Terdapat empat komponen wajib yang harus ada di setiap permainan, yaitu:

1. Adanya pemain
2. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
3. Adanya aturan-aturan main.
4. Tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Sehingga sesuatu dikatakan permainan ketika ada pemain, lingkungan atau wadah atau tempat untuk bermain, aturan main dan tujuan yang hendak dicapai. Ketika salah satu dari komponen tersebut tidak ada maka tidak akan dikatakan sebuah permainan (76:2012).

## **2. Game Edukasi**

Azhar Arsyad berpendapat bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru(2011:15). Sedangkan menurut Hamalik bahwa pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar Arsyad, 2011: 15).

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini memiliki makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Sebagai media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar. Maksudnya adalah dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.

6. Sebagai salah satu untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme (2007: 10).

Maka *game* edukasi ialah suatu sarana dalam menyampaikan pembelajaran kepada suatu segmentasi tertentu dengan sebuah konsep permainan, sehingga dalam prosesnya diharap dapat lebih menyenangkan daripada proses edukasi biasa.

### 3. Media Board Game

Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito mengatakan bahwa banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (2012:6).

Yudhi Munadhi menjelaskan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia (2010:55-57).

#### 1. Media audio

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya memanipulasi kemampuan suara semata. Jenis media yang termasuk media ini adalah program radio dan program media rekam (software), yang disalurkan melalui hardware seperti radio dan alat-alat perekam seperti phonograph record (disc recording), audio tape (tape recorder) yang menggunakan pita magnetic (cassette), dan compact disc. Program radio sangat sesuai untuk sasaran dalam jangkauan yang luas dan dalam dunia pendidikan ia telah digunakan untuk Pendidikan Jarak Jauh. Sedangkan program media rekam sangat mungkin untuk sasaran dalam jangkauan terbatas, seperti dalam proses pembelajaran di kelas kecil maupun di kelas besar (ruang auditorium).

#### 2. Media visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Yang termasuk ke dalam jenis media ini adalah:

- a. Media visual-verbal, adalah media visual yang memuat pesan-pesan verbal (pesan linguistic berbentuk tulisan).

- b. Media visual-nonverbal-grafis, adalah media visual yang memuat pesan nonverbal yakni berupa symbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan, dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta.
- c. Media visual nonverbal-tiga dimensi, media visual yang memiliki tiga dimensi berupa model, seperti miniatur, *mock up*, specimen, dan diorama.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat 11 pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang terdengar layaknya media audio. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film documenter, film drama, dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi (*projectable aids*).

4. Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui computer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. Yang termasuk pengalaman berbuat adalah lingkungan nyata dan karyawisata, sedangkan yang termasuk

pengalaman terlibat adalah permainan dan simulasi, bermain peran dan forum teater. Permainan ular tangga dengan media *board game* adalah salah satu jenis permainan yang dikemas untuk dimainkan 2 orang atau lebih, dengan mengikuti suatu konsep dan peraturan.

## 5. Sampah

Willyan Djaja berpendapat masalah dalam lingkungan salah satunya ialah limbah atau sampah. Bahan yang terbuang atau dibuang dari suatu aktivitas manusia atau proses alam yang tidak atau belum mempunyai nilai ekonomi, tetapi justru memiliki dampak negatif. Dampak negatif yang dimaksud adalah proses pembuangan dan pembersihannya memerlukan biaya serta efeknya dapat mencemari lingkungan. Umumnya, limbah terdiri dari limbah padat, cair, dan gas. Limbah padat dapat juga diartikan sampah yang jika dibiarkan akan menjadi masalah. Sebenarnya sampah ini bisa dimanfaatkan untuk dibuat kompos. Namun, agar sampah bisa menjadi kompos, diperlukan sejumlah kotoran ternak. Kedua bahan tersebut jika dipadukan dapat menuai proses yang menguntungkan. (Willyan Djaja, 2008: 2-3)

Sampah adalah bahan yang terbuang atau dibuang dari hasil aktifitas manusia maupun proses alam yang belum memiliki nilai ekonomi (E. Colink, 1996: *Istilah Lingkungan Untuk Manajemen*). Dimuat dalam Sri Subekti, *Pengelolaan Sampah Rumah Tangga 3R Berbasis Masyarakat*, berdasarkan SK SNI Tahun 1990, sampah adalah limbah yang bersifat padat terdiri dari zat organik dan zat anorganik yang dianggap tidak

berguna lagi dan harus dikelola agar tidak membahayakan lingkungan dan melindungi investasi pembangunan.

Sehingga dapat disimpulkan sampah adalah benda yang dianggap tidak bernilai dan tidak lagi dapat dipergunakan, sehingga harus dibuang atau disingkirkan, karena keberadaannya yang mengganggu individu tertentu atau suatu lingkungan.

## G. METODOLOGI PERANCANGAN



*Gambar 1. Alur Perancangan  
Sumber Evelyne Henny L.*

### 1. Ide

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ide/gagasan adalah rancangan yang tersusun di pikiran. Artinya sama dengan cita-cita. Gagasan dalam kajian Filsafat Yunani maupun Filsafat Islam menyangkut suatu gambaran imajinal utuh yang melintas cepat. Ide dari PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI SARANA EDUKASI PEDULI SAMPAH ini ialah sebagai sarana edukasi peduli lingkungan, khususnya sampah, yang ditujukan kepada generasi muda. Dikemas sedemikian rupa, sehingga pada prosesnya menyenangkan dan tidak monoton. Ide ini didasari atas fenomena yang sering kurang dipandang

pentingnya oleh masyarakat, yaitu semakin meningkatnya produksi sampah oleh masyarakat, dari tahun ke tahun.

## 2. Survey

Mohammad Musa dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian, survei berarti pengamatan/penyelidikan yang jelas dan kritis untuk mendapatkan suatu keterangan yang baik terhadap persoalan terkait di dalam suatu daerah tertentu. Tujuan dari survei ialah mendapatkan gambaran yang mewakili dari suatu daerah berdasarkan fakta. Suatu survei tidak meneliti semua individu di dalam sebuah populasi, namun hasil yang diharapkan harus dapat mewakili dari sifat populasi yang bersangkutan. Proses yang akan dilakukan terdiri dari wawancara, pustaka serta pencantuman dokumen guna mendukung akurasi data dan analisa nantinya.

Wawancara yang akan dilakukan ialah bertujuan memperoleh informasi dari narasumber ahli bidang terkait perihal kondisi terkini keadaan lingkungan terkait sampah Kota Surakarta. Narasumber yang akan dapat mendukung kelengkapan data antara lain ialah Bapak Dono Tumpo selaku Kepala Bidang Persampahan, Ibu Reni selaku Kepala Seksi, serta Bapak Rafi selaku Pelaksana Lapangan. Selain wawancara, analisa jurnal-jurnal terkait yang dapat mendukung dan dijadikan referensi yang nantinya akan memperluas dasar informasi dari Tugas Akhir ini juga akan dilakukan pada prosesnya. Dokumen resmi yang

menunjukkan statistik akurat kondisi sampah Kota Surakarta juga dicantumkan di dalamnya, demi penunjang kredibilitas karya Tugas Akhir ini.

### 3. Brief

*Board game* peduli sampah ini ditujukan kepada anak muda, sebagai sarana edukasi yang menyenangkan, sekaligus memperlancar kegiatan interaksi antar pemainnya. Disesuaikan dengan kebiasaan anak muda yang sering menghabiskan waktu untuk berkumpul berama dan bersenda gurau. Diharap permainan ini nantinya akan dapat menjadi alat penyalur hobi anak muda usia remaja ini menjadi lebih bermanfaat, terutama didukung dengan dibutuhkannya kepedulian masyarakat terhadap isu sampah yang semakin lama semakin menumpuk dan berbahaya bagi lingkungan sekitarnya.

### 4. Creative Brief

Pada proses yang akan dilakukan dalam penyusunan *board game* peduli sampah ini nantinya akan terdapat berbagai unsur yang akan membantu dalam merealisasikan karya ini sesuai dengan tujuan yang telah dijabarkan. Untuk memastikan terfokusnya rancangan berdasarkan segmentasi yang dituju, visualisasi yang tepat, serta termuatnya berbagai informasi yang hendak disampaikan secara baik, proses kreatif akan sangat berperan banyak. Berbagai saran serta bimbingan dari ahli

diharap akan dapat membatu dan berdampak pada terwujudnya hasil terbaik berdasarkan perancangan serta tujuan awal.

#### 5. Final Desain

Hasil akhir dari perwujudan karya yang telah disusun. Setelah melalui berbagai proses, dari pematangan ide, pengumpulan data data, analisa, hingga terbentuk konsep akan rancangan yang akan direalisasikan, lalu perwujudan karya, serta proses revisi, hingga akhirnya terbentuk sebuah hasil akhir yang sesuai dan terbaik bagi seluruh pihak bersangkutan.

#### 6. Evaluasi

Evaluasi dapat diartikan sebagai suatu proses sistematis dalam memeriksa, menentukan, membuat keputusan atau menyediakan informasi terhadap program yang telah dilakukan dan sejauh mana sebuah program tercapai. Evaluasi bersifat melihat ke depan dari pada melihat kesalahan kesalahan dimasa lalu, dan ditujukan pada upaya peningkatan kesempatan demi keberhasilan program. Dengan demikian misi dari evaluasi itu adalah perbaikan atau penyempurnaan di masa mendatang atas suatu program. Evaluasi memiliki banyak manfaat karena kita dapat mengetahui tingkatan sesuatu sebagai penilaian terhadap apa yang telah dilakukan dan apa yang akan dilakukan.

## H. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini dibagi ke beberapa bab dan disusun sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN** Pada bab pendahuluan ini membahas tentang: Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat perancangan dan sistematika penulisan. Fungsi dari bab ini adalah sebagai pengantar dan penjelas mengenai fenomena yang terjadi, masalah yang timbul di masyarakat, yang nantinya hendak dibahas dan dianalisa.
- **BAB II IDENTIFIKASI DATA** membahas data-data sebagai dasar pengetahuan terkait topik yang dipilih, guna menambah wawasan pembaca terkait hal yang hendak diwujudkan dalam sebuah karya.
- **BAB III KONSEP PERANCANGAN** berisi tentang Analisis Data yang menjelaskan konsep perancangan berdasarkan dari segala bentuk data yang telah diperoleh dan pustaka terkait yang mendukung perancangan. Konsep perancangan membahas bagaimana proses yang dilakukan dalam menyusun karya Board Game Peduli Sampah ini berdasarkan segmentasi yang dituju.
- **BAB IV PERWUUDAN KARYA** Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan perancangan pembuatan desain Board Game Peduli Sampah sesuai dengan konsep yang telah disusun, hingga menghasilkan suatu karya yang baik dalam batasan teori dan konsep perancangan.