



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara maritim yaitu negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki perbandingan lautan lebih luas dibandingkan daratan. Oleh karena itu Indonesia memiliki keanekaragaman hayati yang melimpah. Keanekaragaman tersebut sangat penting terhadap perekonomian Indonesia sehingga pelestarian sumber daya laut sangat diperlukan agar dapat dimanfaatkan generasi kini dan seterusnya (Kementerian Kelautan dan Perikanan, n.d.). Menurut Andriansyah (2020) sampah menjadi ancaman bagi biota laut hingga saat ini dan mereka bahkan lebih terdampak buruk dibandingkan satwa darat.

Berdasarkan hasil survei Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (2017) komposisi sampah laut terbanyak di Indonesia adalah plastik. Permana (2019) menjelaskan bahwa plastik adalah material yang digunakan pada keseharian manusia karena memiliki sifat tahan lama dan harga terjangkau. Namun saat dibuang, plastik menjadi berbahaya karena sifatnya yang tidak mudah terurai. Katsanevakis, Tanaka et al. dan Acampora et al. (seperti yang dilansir dari Cordova, 2017) menyatakan bahwa spesies laut telah ditemukan terjerat plastik. Selain itu, menurut Gabbatiss (2018) lebih dari 180 spesies biota laut telah memakan plastik. Akibatnya, biota laut tersebut dapat mengalami gangguan metabolisme, iritasi pencernaan dan bahkan musnah (Loka Pengelolaan SD Pesisir & Laut Sorong, 2020).

Walaupun hal tersebut sedang berlangsung, banyak penerus bangsa yang masih tidak mengetahuinya. Hal tersebut dikarenakan kurikulum pendidikan di sekolah dasar masih kurang dalam memberikan pengajaran tentang kondisi laut dan cara melestarikannya secara detil kepada siswa (Jajang, komunikasi pribadi, 2021). Berdasarkan FGD pada tanggal 10 September yang dilakukan penulis kepada anak SD kelas 4 hingga 6, sebanyak 83% dari mereka tidak mengetahui bahwa sampah plastik dapat berakhir di laut dan membahayakan biota yang tinggal di dalamnya.

Selain itu, kurangnya edukasi sejak dini mengenai keberlanjutan lingkungan juga dibuktikan melalui riset Lestari et al. dan Jamilah (2018) yang menunjukkan minimnya pengetahuan siswa sekolah dasar di Indonesia mengenai bahaya sampah plastik bagi ekosistem.

Cahaya (2019) menjelaskan bahwa pendidikan lingkungan hidup bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang kompleksitas alam dan lingkungan sehingga berperan sangat penting untuk pelestarian lingkungan. Kekayaan laut Indonesia yang berlimpah harus disertai dengan kemampuan pemerintah dan rakyat, termasuk generasi muda untuk dapat mengelolanya dengan baik (Andriani, 2018). Adriansyah et al. (2016) menjelaskan bahwa pendidikan tersebut penting diberikan kepada anak sejak kecil (p. 86). Hal tersebut dikarenakan prosedur pembelajaran sejak kecil akan lebih diingat hingga dewasa (Muspita et al., 2020).

Anak-anak cenderung lebih memahami sebuah pembelajaran dengan bermain (Schlichting, 2019). Maka, dari berbagai macam bentuk media yang dapat membantu proses pendidikan tersebut, gim adalah medium yang tepat karena gim memiliki karakteristik yang dapat membantu anak untuk menikmati proses pembelajaran, yaitu dengan memberikan simulasi kepada pemain untuk menguji diri mereka tanpa harus takut untuk melakukan kesalahan (Janakiraman et al., 2018). Pesan yang ingin ditawarkan kepada audiens cocok disampaikan melalui jenis gim *board game* yang memiliki kemampuan untuk menimbulkan empati serta mempermudah memahami kompleksitas dunia (Donovan, 2018). Selain itu, board game juga dapat meningkatkan hubungan antarpribadi karena adanya kontak fisik dan interaksi secara langsung dengan pemain lain (Fang et al., 2016). Namun, berdasarkan observasi penulis, media edukasi yang ditawarkan kepada anak tentang laut di Indonesia biasanya merupakan buku atau kunjungan secara langsung yang disertai dengan penjelasan secara lisan sehingga belum banyak media edukasi untuk anak tentang pelestarian laut yang dikemas dalam bentuk gim, khususnya jenis gim *board game*.

Maka, berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan sebelumnya, akan dirancang sebuah board game yang bertujuan untuk memberikan edukasi informasi

kepada anak-anak Indonesia mengenai menjaga kelestarian biota laut dari sampah plastik serta upaya yang dapat mereka lakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka berikut adalah rumusan masalahnya:

- 1) Kurangnya pengetahuan sejak dini mengenai kondisi pencemaran sampah plastik di ekosistem laut Indonesia.
- 2) Kurangnya media edukasi untuk anak dalam bentuk gim tentang menjaga kelestarian biota laut di Indonesia.

Dari permasalahan yang telah dirumuskan di atas, berikut adalah pertanyaan penelitian terkait solusi yang akan dibuat:

- 1) Bagaimana perancangan *board game* untuk edukasi anak tentang menjaga kelestarian biota laut dari sampah plastik?

1.3 Batasan Masalah

Dalam merancang *board game*, segmentasi target audiensnya adalah sebagai berikut:

1.3.1 Demografis

Board game ditujukan kepada laki-laki dan perempuan berusia 9-12 tahun yang merupakan usia dimana anak mulai memahami isu-isu sosial yang kompleks, dapat berpikir secara logis, lebih mandiri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai makhluk hidup serta memiliki kesenangan terhadap hewan (Advocates for Youth, 2016; California Department of Education, 2021). Target audiens memiliki pendidikan minimal sedang menempuh sekolah dasar dan tingkat ekonomi menengah berdasarkan kategorisasi Boston Consulting Group (dari Ali & Purwandi, 2016). Target audiens sekunder adalah orang tua berusia 36-55 tahun dan guru sekolah berusia 26-60.

1.3.2 Geografis

Target audiens primer adalah yang tinggal di kota-kota besar dan pesisir. Target audiens sekunder adalah yang tinggal di seluruh Indonesia.

1.3.3 Psikografis

Anak-anak yang tidak mengetahui tentang kondisi laut Indonesia saat ini, bahaya sampah plastik bagi biota laut dan pernah atau suka bermain *board game*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan adalah untuk membuat rancangan *board game* yang dapat memberikan edukasi informasi kepada anak tentang dampak sampah plastik bagi biota laut dan pentingnya menjaga kelestarian bagi biota laut.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1) Bagi Penulis

Meningkatkan pengetahuan penulis mengenai dampak sampah plastik di laut dan upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan biota laut dari sampah plastik. Selain itu, juga mengasah kemampuan penulis dalam membuat *board game* secara bertahap untuk memberikan edukasi informasi kepada anak umur 9-12 tahun.

2) Bagi Universitas

Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) yang ingin membuat tugas akhir dengan topik yang serupa.

3) Bagi Masyarakat

Perancangan *board game* dapat meningkatkan edukasi anak umur 9-12 tahun mengenai bahaya sampah plastik bagi biota laut sehingga para penerus bangsa mengetahui permasalahan tersebut.