

BAB 1

Pendahuluan

Latar Belakang

Pertumbuhan jumlah penduduk serta pola konsumsi masyarakat membuat jumlah sampah semakin bertambah di lingkungan masyarakat. Timbunan sampah ini memberikan dampak negatif bagi kelestarian lingkungan dan kesehatan. Menurut UU no.18 tahun 2008, sampah merupakan sisa kegiatan sehari-hari manusia yang berbentuk padat atau semi padat, zat organik atau anorganik, bersifat terurai dan tidak terurai, yang sudah tidak berguna lagi. Sampah merupakan istilah umum untuk menyatakan limbah padat. Sampah adalah sisa bahan yang mengalami perlakuan, baik diambil bagian utamanya, atau sisa pengolahan, atau karena sudah tidak dibutuhkan dan tidak ada harga ekonominya lagi, dan dari segi lingkungan dapat menyebabkan pencemaran lingkungan.

Pada tahun 2008 Bapak Bambang Suwerda menciptakan program Bank Sampah sebagai solusi pengelolaan sampah di masyarakat guna kelestarian lingkungan. Bank sampah digunakan sebagai wadah untuk mengumpulkan, mengelola, dan memanfaatkan sampah sebagai sumber penghasilan tambahan. Program bank sampah bertujuan memotivasi masyarakat untuk sadar dan membiasakan diri menciptakan lingkungan yang rapi, bersih dan sehat sehingga terbebas dari penyakit akibat timbunan sampah yang tersebar. Selain itu, program bank sampah juga bermanfaat untuk masyarakat dari segi ekonomi. Masyarakat yang menukarkan sampahnya ke bank sampah akan mendapatkan manfaat ekonomi berupa uang atau bahan pokok rumah tangga. Sampah nantinya juga akan diolah kembali menjadi barang kerajinan dan menjadi nilai guna kembali bagi masyarakat.

Proses pengelolaan Bank Sampah dapat dimulai dengan mengunjungi tempat penyetoran atau pengumpulan bank sampah yang sudah ada, kemudian anggota mengisi daftar hadir. Setelah itu, anggota memperlihatkan sampahnya kepada petugas, sampah yang belum dipilah, akan dipilah bersama petugas, sampah yang sudah dipilah akan ditimbang untuk menentukan jumlah uang yang akan diberikan kepada nasabah atau

anggota. Pemberian uang, akan diwakili dengan menggunakan kertas kecil. Kertas kecil tersebut akan dicatat di dalam buku tabungan anggota dan buku induk Bank Sampah. Setelah sampah yang telah terkumpul sudah cukup, petugas akan menghubungi pengepul yang nantinya akan ditimbang lagi secara total lalu ditukarkan dengan uang.

Tujuan dari program bank sampah ini tentunya akan terwujud bila ada pembiasaan diri untuk melakukannya. Pembiasaan pemberdayaan program ini akan mudah dilakukan bila diterapkan sejak dini. Menurut Piaget, anak dengan usia 7 – 12 tahun sudah dapat berpikir logis tentang objek dan kejadian disekitarnya, sehingga pembiasaan program Bank Sampah kepada target umur tersebut sudah dapat dilakukan. Sebagian besar sampah yang dihasilkan oleh anak dengan usia 7 – 12 tahun adalah sampah plastik, sampah kertas dan sampah metal. Sampah plastik yang dihasilkan seperti plastik bungkus makanan, botol atau gelas plastik minuman ; Sampah kertas berupa kertas – kertas tak terpakai, karton dan tissue bekas pakai; Sampah Metal seperti botol kaleng minuman. Banyaknya sampah yang mereka hasilkan adalah dimana saat mereka sedang berkegiatan diluar maupun didalam rumah. Program Bank Sampah sudah banyak diberdayakan oleh masyarakat usia dewasa, tetapi jarang dilakukan oleh anak di usia oprasional ini, yang mengakibatkan anak tidak mengetahui atau tidak mengenal bank sampah. Dengan mengenalkan program ini, anak juga dapat mengetahui manfaat yang dihasilkan dari menabung di bank sampah.

Oleh karena itu, untuk mengenalkan bank sampah kepada anak, akan dibuat suatu media pengenalan dan pembelajaran. Media tersebut bertujuan sebagai pengenalan awal terhadap program Bank Sampah kepada anak serta pemanfaatan sampah menjadi nilai ekonomi. Media yang akan dibuat adalah buku cerita interaktif yang berisi pengenalan program bank sampah. Buku cerita interaktif ini, mengenalkan anak untuk menjaga lingkungannya dari sampah dengan memanfaatkan program Bank Sampah, juga memberi pelajaran tentang menabung dari hasil sampah yang mereka kumpulkan.

Penentuan Target Sasaran

- Primer : Anak dengan usia 7- 10 tahun. Sebagai pelaku utama sasaran pesan perancangan. Pemilihan anak sebagai target sasaran primer dikarenakan tujuan dari perancangan adalah untuk mengenalkan program bank sampah secara dini dan pemanfaatanya kepada anak.

- Sekunder : Orang tua anak. Sebagai pendukung pelaku sasaran perancangan. Penulis membutuhkan peran orang tua untuk mendukung, membimbing, dan memenuhi kebutuhan target sasaran primer agar perancangan dapat tersampaikan.

Rumusan Masalah

- Bagaimana cara mengenalkan anak tentang program bank sampah melalui media buku cerita interaktif ?

Tujuan

Perancangan ini dibuat bertujuan untuk mengenalkan anak tentang pemanfaatan sampah sebagai alternatif untuk mendapatkan penghasilan yang menarik.

Manfaat

- a. Anak :
Perancangan bermanfaat untuk mengenalkan dan membiasakan anak untuk dapat memilah dan mengelola sampah yang kemudian ditabung di Bank Sampah.
- b. Institusi :
Perancangan bermanfaat sebagai pengetahuan tambahan masyarakat tentang penggunaan ilmu DKV sebagai cara penyelesaian masalah lingkungan.
- c. Diri Sendiri :
Perancangan bermanfaat untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam membuat suatu rancangan desain komunikasi visual sebagai salah satu pemecahan masalah sampah di masyarakat.

Metodologi Penelitian

User Research

Rencana target penelitian, yaitu :

- a. Anak umur 7 – 10 tahun

- b. Mengetahui tidaknya apa itu bank sampah.
- c. Perlakuan target pada sampah yang telah dibuang.
- d. Mengetahui sampah apa yang dihasilkan oleh target sasaran.
- e. Media yang digunakan sebagai sumber informasi

Insight

Hasil data yang didapat, yaitu :

- a. Banyak anak yang membuang sampah pada tempat sampah.
- b. Sampah yang dihasilkan anak adalah sampah berplastik, kertas, dan kaleng minuman.
- c. 70 % anak menginginkan sampah ditukar menjadi uang.
- d. Anak tidak tahu apa itu bank sampah.
- e. Memilih buku sebagai sumber informasi.

Background Research

Metode pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini adalah studi pustaka dan kuisioner yang disertai wawancara.

Metode Studi Pustaka merupakan pengumpulan data dan informasi dari buku, artikel, literatur, atau laporan dari internet yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan. Dalam perancangan ini, dilakukan pengumpulan data tentang program bank sampah dari artikel, laporan ilmiah, dan contoh kasusnya, serta berita bencana banjir dari internet dan web yang sudah ada guna membantu menganalisa masalah dan peberian solusi.

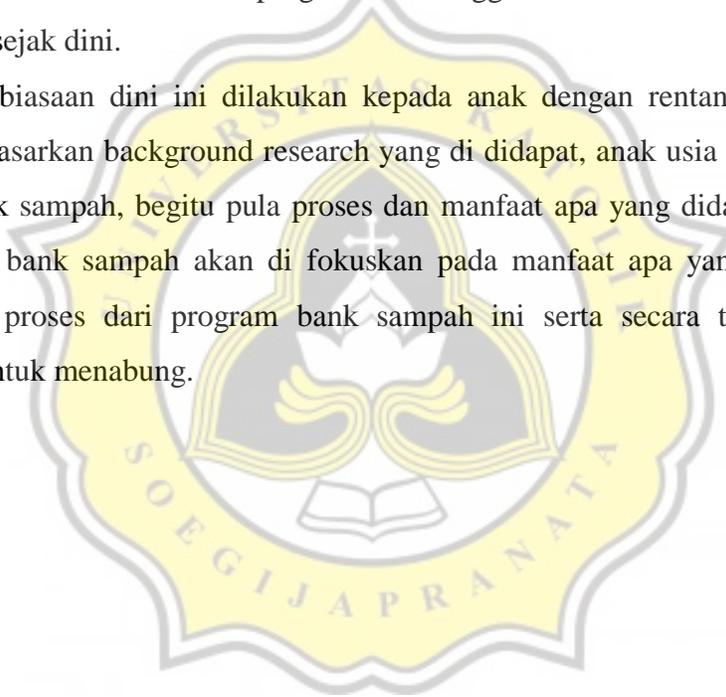
Kuisioner digunakan untuk mendapatkan data dari anak untuk menentukan topik yang akan dirancang, serta untuk menentukan target solusi yang akan dibuat. Kuisioner diberikan disertai bibingan pengisian dikarenakan usia target yang terbilang cukup dini. Pengisian target anak berada di umur 7 – 10 tahun atau jenjang 1 sampai 4 SD, karena menurut Piaget, perkembangan anak pada jenjang tersebut mereka sudah mulai dapat memahami dan mempelajari lingkungan sekitarnya.

Wawancara juga akan dilakukan untuk mencari tahu ketertarikan anak akan visual perancangan apa yang akan dibuat serta memberikan informasi akan dapat mudah diterima. Wawancara akan dilakukan dengan anak dengan target usia yang ditentukan.

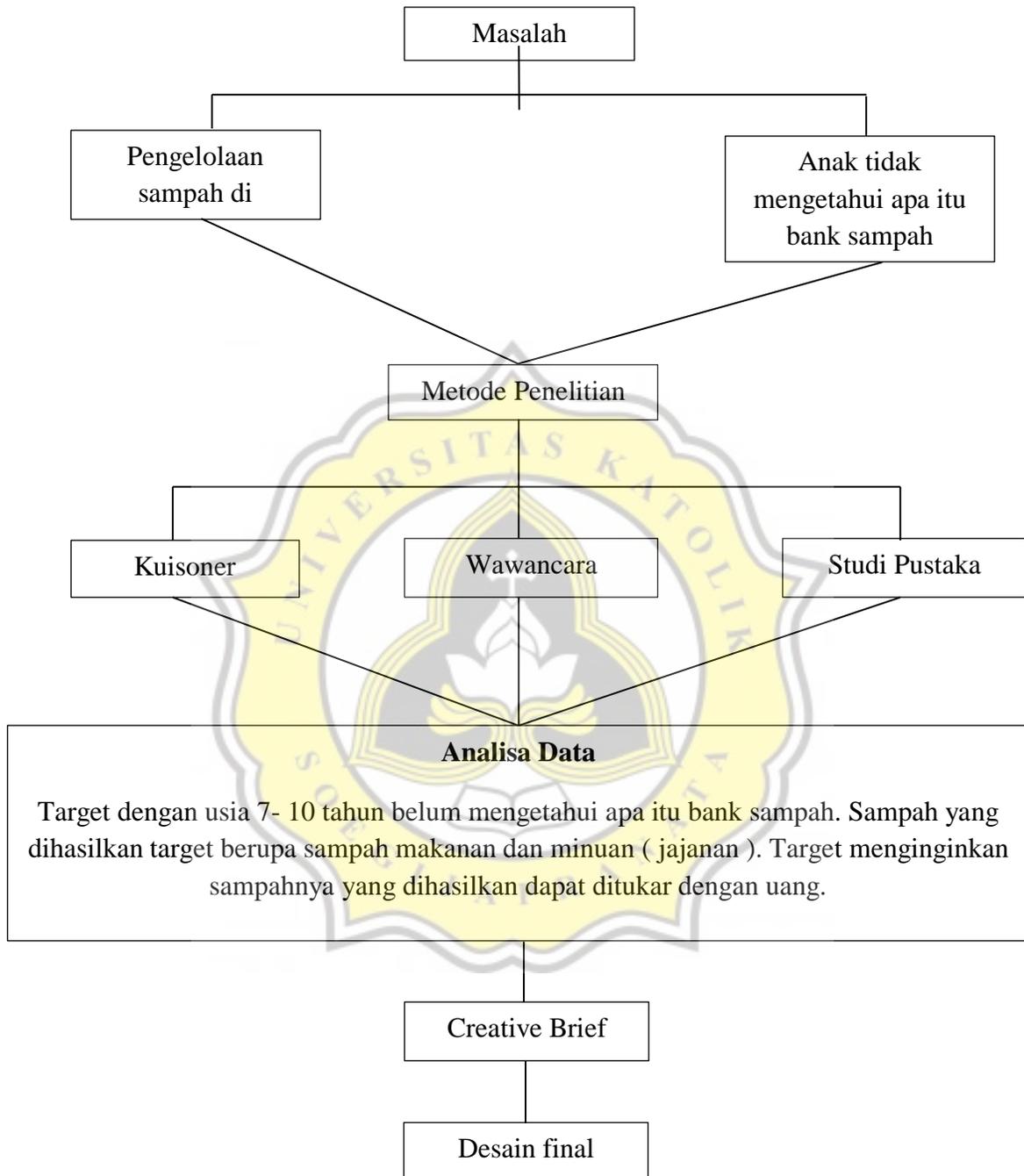
Initial Concept

Bank sampah merupakan salah satu program pengelolaan sampah di lingkungan sekitar masyarakat. Dengan tujuan untuk membuat lingkungan bersih dan rapi bebas dari banjir, pembiasaan melakukan program ini sungguh baik dilakukan, terlebih lagi bila dibiasakan sejak dini.

Pembiasaan dini ini dilakukan kepada anak dengan rentang usia 7 sampai 10 tahun. Berdasarkan background research yang di didapat, anak usia ini tidak mengetahui apa itu bank sampah, begitu pula proses dan manfaat apa yang didapat. Oleh sebab itu, pengenalan bank sampah akan di fokuskan pada manfaat apa yang didapat bila anak melakukan proses dari program bank sampah ini serta secara tidak langsung anak diajarkan untuk menabung.



Skema Perancangan



Tinjauan Pustaka

Dalam suatu penelitian perancangan diperlukan dukungan dari penelitian perancangan yang sudah ada sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian selanjutnya.

Dari penelitian perancangan milik Max Fedyanto (2003) sampah masih menjadi permasalahan masyarakat, sampah menjadi pengganggu dalam kehidupan sehari – hari. Pemberian penanganan sampah sudah dilakukan, tetapi masyarakat sendiri masih tidak mau melakukan ataupun mengelola sampahnya sendiri. Padahal bila dapat diolah, sampah tersebut dapat menjadi nilai guna lagi yang berguna bagi kehidupan masyarakat.

Sedangkan penelitian perancangan Lukman Putra Farera, pengelolaan sampah masih juga menjadi permasalahan masyarakat sehari – hari. Penyebabnya adalah karena belum optimalnya keinginan masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungannya. Menurutny, masyarakat juga enggan mengeluarkan biaya tambahan untuk mengelola sampahnya sendiri. Maka dari itu, penulis membuat perancangan buku tentang pengelolaan sampah yang berorientasi ke uang. Tujuannya agar masyarakat tertarik untuk mau mengelola sampah di lingkungannya.

Penyelesaian ini juga dilakukan dengan Program Bank Sampah. Menurut Delmira Syafrini (2013) kehadiran dan pemberlakuan bank sampah memberi dampak pada perubahan kehidupan masyarakat kota Padang. Karena dengan bank sampah, sampah yang tadinya dibuang dan tidak diperlukan, bisa menjadi sumber ekonomi produktif bagi masyarakat, juga memberi pengaruh perubahan budaya, sosial, serta interaksi masyarakat.

Menurut Johnson (2007) dalam Mohammad (2018) sebuah buku memuat berbagai tema yang didasari pada pengalaman kehidupan sehari – hari. Karakter yang dihadirkan dapat berupa manusia atau hewan. Didalam buku ditampilkan kualitas manusia dan karakternya sehingga pembaca dapat memahami dan menghubungkan dengan pengalaman hidupnya.

Menurut Stewing dalam Susanto (2011) Buku cerita bergambar adalah buku yang menghadirkan cerita dengan gambar. Selain cerita yang menarik, buku juga harus mengandung gambar sehingga dapat mempengaruhi minat anak untuk mau membaca. Oleh karena itu gambar dalam cerita harus hidup dan komunikatif .