

PERANCANGAN PERMAINAN VISUAL SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG KAMPANYE
KEBERSIHAN LINGKUNGAN DENGAN METODE PENELITIAN *PARTICIPATORY ACTION
RESEARCH* (STUDI KASUS: KELURAHAN PONDOK PUCUNG, TANGERANG SELATAN)

Ellis Melini¹, Roostantinah², dan Ferra Deviana Halim³

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan

Abstrak

Masalah kebersihan dan penghijauan telah menjadi masalah jangka panjang yang dialami oleh warga di Pondok Pucung RT/RW 05&06/02, Tangerang Selatan. Walaupun telah banyak upaya yang dilakukan oleh beberapa warga Pondok Pucung untuk menanggulangi masalah kebersihan dan penghijauan, namun keterlibatan warga masih perlu ditingkatkan agar masalah ini dapat ditanggulangi secara terus-menerus.

Penelitian ini fokus pada bagaimana komunikasi warga dapat ditingkatkan melalui kampanye-kampanye kebersihan lingkungan yang efektif khususnya kampanye yang ditujukan untuk anak-anak di Kampung Pondok Pucung, RT/RW 05&06/02. Kegiatan kampanye ini dilakukan dengan bekerjasama dengan beberapa sekolah di lingkungan Pondok Pucung.

Kampanye yang dihasilkan diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak di lingkungan Pondok Pucung sehingga berdampak pada kesadaran akan kebersihan lingkungannya. Kampanye dengan konsep “belajar sambil bermain” ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran di sekolah-sekolah di lingkungan Pondok Pucung. Maka permainan dengan rancangan visual yang menarik mejadi studi yang melatari penelitian ini.

Kata Kunci: [Kampanye kebersihan, belajar sambil bermain, permainan visual]

Abstract

Problems of hygiene and green environment have been a long-term problem experienced by residents in Pondok Pucung RT / RW 05 & 06/02, South Tangerang. Despite considerable efforts made by residents, Pondok Pucung community need to address the problems with more supportive act, involvement of citizens still need to be improved so that this problem can be addressed on daily basis.

This study focuses on how citizens can be improved through communication and effective environmental campaigns aimed specifically for children in Kampung Pondok Pucung, RT / RW 05 & 06/02. This campaign activities carried out in cooperation with several schools in Pondok Pucung.

The resulting campaign is expected to attract the attention of children in the neighborhood cottage Pucung so the impact on awareness of environmental cleanliness. The campaign with the concept of "learning through play" is expected to be a model of learning in schools in Pondok Pucung. Then the game with an interesting visual designs form the studies that underlie this study.

Key Words: [Environmental Campaign, learning through games, visual aided educative games]

LATAR BELAKANG

Setelah melakukan observasi dan wawancara secara berkala di lingkungan Kampung Pondok Pucung, tim peneliti mencatat beberapa permasalahan dan pada kesempatan ini tim peneliti fokus pada masalah kebersihan di lingkungan Pondok Pucung RT/RW 05&06/02. Masalah kebersihan dan penghijauan telah menjadi masalah jangka panjang yang dialami oleh warga di Pondok Pucung. Walaupun telah banyak upaya yang dilakukan oleh beberapa warga Pondok Pucung untuk menanggulangi masalah kebersihan dan penghijauan, namun keterlibatan warga masih perlu ditingkatkan agar masalah ini dapat ditanggulangi secara terus-menerus. Penelitian ini fokus pada bagaimana komunikasi warga dapat ditingkatkan melalui kampanye-kampanye kebersihan lingkungan yang efektif khususnya kampanye yang ditujukan untuk anak-anak di Kampung Pondok Pucung, RT/RW 05&06/02. Kampanye yang dihasilkan diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak di lingkungan Pondok Pucung sehingga berdampak pada kesadaran akan kebersihan lingkungannya. Kampanye dengan konsep “belajar sambil bermain” ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran di sekolah-sekolah di lingkungan Pondok Pucung. Maka permainan dengan rancangan visual yang menarik menjadi studi yang melatari penelitian ini.

METODE PENELITIAN

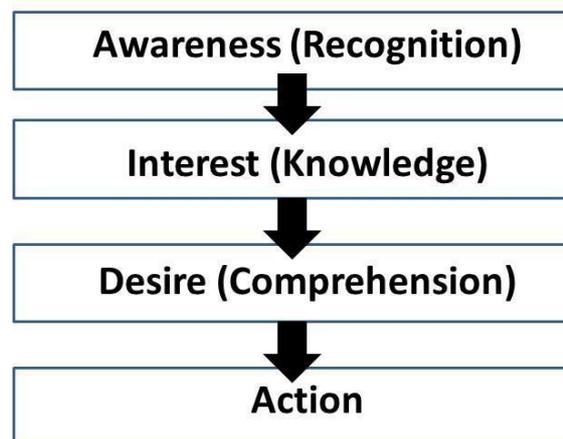
Penelitian ini dilakukan dengan metode *participatory action research*. PAR (Participatory Action Research) adalah pelaksanaan penelitian untuk mendefinisikan sebuah masalah dan menerapkan informasi yang diperoleh ke dalam aksi sebagai solusi atas masalah yang telah terdefinisi. PAR (Participatory Action Research) adalah “penelitian oleh, dengan, dan untuk orang”. PAR (Participatory Action Research) bersifat partisipatif seperti dikutip dari Agus Afandi, modul *Participatory Action research* (PAR) LPPM Surabaya. 2013, hal.55. Dalam proses penelitian *Participatory Action research*, diperlukan kondisi dimana orang turut berperan di dalam penelitian dan memiliki informasi yang relevan tentang sistem sosial (komunitas) yang berada di dalam lingkup pengkajian, dan di dalam rancangan serta implementasi dari aksi dilakukan berdasarkan hasil penelitian.



Tabel 1 Tahap penelitian dan perancangan

Pada tahap observasi, peneliti menggunakan indikator tingkat kesadaran warga mengenai kampanye kebersihan yang dilakukan di lingkungan Kampung Pondok Pucung berdasarkan tahap AIDA. Tahap AIDA (*Awareness, Interest, Desire* dan *Action*) merupakan model yang digunakan dalam ilmu komunikasi khususnya dalam ranah pemasaran dan komunikasi kampanye.

AIDA MODEL



Tabel 2 AIDA Model

<p>1. Recognition Masyarakat mengetahui telah diselenggarakannya kampanye, karena informasi.</p>
<p>2. Knowledge Masyarakat memiliki pengertian bahwa ada keterkaitannya serta dampaknya bagi mereka</p>
<p>3. Emancipation & Comprehension Masyarakat tergugah secara emosional dan memahami permasalahan sosial tersebut.</p>
<p>4. Social Action Masyarakat tergerak untuk mengambil tindakan atau memahami bagaimana tindakan itu dapat dilaksanakan dengan baik.</p>

Tabel 3 Tingkat kesadaran pemirsa berdasarkan AIDA model

PEMBAHASAN

Kegiatan kampanye ini dilakukan dengan bekerjasama dengan beberapa sekolah di lingkungan Pondok Pucung. Di Pondok Pucung, terdapat dua sekolah dasar dan satu sekolah untuk pendidikan usia dini, yaitu SD MI Unwanunnajah, SDN Pondok Pucung 04, dan TK Islam Sarana Bhakti. Mayoritas anak-anak di Pondok Pucung bersekolah di SD MI Unwanunnajah, dikarenakan guru-guru di sekolah tersebut banyak yang bertempat tinggal di Pondok Pucung. Para guru yang mengajar pendidikan dasar di SD MI Unwanunnajah juga aktif mengadakan kegiatan membaca dan menulis, serta berhitung untuk menambah wawasan para siswa, khususnya bagi siswa-siswi kelas 1 dan kelas 2.

Kampanye yang dihasilkan diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak di lingkungan Pondok Pucung, RT/RW 05&06/02 sehingga berdampak pada kesadaran akan kebersihan lingkungannya. Kampanye dengan konsep “belajar sambil bermain” ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran di sekolah-sekolah di lingkungan Pondok Pucung. Maka permainan dengan rancangan visual yang menarik mejadi studi yang melatari penelitian ini. Proses perancangan permainan ini dilakukan oleh mahasiswa Universitas Pelita Harapan program studi Desain Komunikasi Visual antara lain :Claudia Novreica, Gabriella Hartono, Sharlene, Sisca Andiny Rosaliana dan Patriarkh Rumbiakh

Masalah kebersihan lingkungan dan penghijauan di Pondok Pucung yang kami temukan setelah melakukan obervasi dan wawancara antara lain:

1. Tumpukan sampah yang merupakan sumber penyakit
2. Tidak adanya tempat pembuangan sampah umum
3. Warga suka membakar sampah karena tempat pengumpulan sampah hanya satu dan jauh dari rumah, sehingga menyebabkan polusi dan berbahaya terutama bagi anak-anak.
4. Kurangnya pengetahuan tentang pemilahan sampah

Tujuan dari perancangan kegiatan ini:adalah mengedukasi warga khususnya anak-anak di Pondok Pucung mengenai pemilahan sampah dan penghijauan. Membiasakan anak-anak di Pondok Pucung membuang sampah pada tempatnya.Menyadarkan anakanak di Pondok Pucung mengenai kepentingan tumbuhan bagi keindahan lingkungan,



Gambar 1,2 dan 3
Observasi permainan



Gambar 4 dan 5
Persiapan permainan dan uji coba rancangan permainan tahap a



Gambar 6 dan 7
simulasi permainan



Gambar 8 dan 9
simulasi permainan dengan rancangan permainan ahap akhir

KESIMPULAN

Kampanye kebersihan lingkungan melalui permainan, diharapkan dapat memicu tingkat *awarenes*, *desire* dan *action*. Permainan Tentara Bersih Pucung ini dipergakan dua kali. Anak-anak terlihat antusias saat mengikuti permainan Tentara Bersih Pucung. Permainan Tentara Bersih Pucung diharapkan menjadi permainan yang rutin dilakukan oleh anak-anak di Pondok Pucung dan kegiatan ini dapat dilakukan pada saat diadakan kegiatan bakti sosial di Kampung Pondok Pucung. Permainan Tentara Bersih Pucung diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak dan orangtua yang mendampingi mereka mengenai pengelolaan sampah dan pentingnya menjaga kebersihan dalam lingkungan mereka. Namun kegagalan dari upaya kampanye melalui permainan ini adalah frekuensi permainan yang terlalu lama sehingga tujuan utama dalam membersihkan lingkungan menjadi kurang efektif.

Daftar Pustaka

Buku:

Bahri, Syaiful. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Egan, J., *Marketing Communications*, London, Thomson Learning, pp 42-43

Jurnal

Alby Alyubi. "Alat Permainan Edukatif Bagi Pendidikan Anak Usia Dini." Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Panca Sakti, 2012.

Setyawati, Dina. "Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar Dan Huruf Di TK ABA Karanganom III Klaten Utara Tahun Ajaran 2013/2014." Universitas Muhammadiyah, 2012.

-ICoRD „15 – Research Into Design Across Boundaries, „*Taki, the Community (Sustainable) Sensory Garden*’, published by Springer.