

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesadaran seseorang akan melestarikan lingkungan sangat dipengaruhi oleh pengetahuannya terhadap lingkungan hidup di sekitarnya. Seseorang yang sadar mengenai kelestarian lingkungan akan cenderung memiliki sikap menjaga lingkungan sekitarnya. Pengetahuan mengenai lingkungan bisa ditanamkan dalam berbagai cara dan melalui berbagai media pembelajaran (Alfitri, 2015). Hal ini juga dilihat oleh sebuah perusahaan sosial bernama EcoFun Indonesia ketika mereka membuat sebuah media pembelajaran berbasis permainan papan. EcoFun melihat pentingnya isu perubahan iklim dan pelestarian lingkungan diangkat karena melihat dampak negatif yang ditimbulkan akan dirasakan seluruh lapisan umur. Namun, EcoFun masih menemukan kalangan, terutama anak-anak, yang tidak kenal dan mengetahui isu ini. Berangkat dari latar belakang ini, EcoFun melihat perlunya sebuah media pembelajaran yang dapat mengedukasi semua kalangan umur, khususnya anak-anak mengenai isu kelestarian lingkungan.



Gambar 1.1. Permainan Papan Ecofunopoly Emisi Karbon
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan untuk memwadhahi proses/aktivitas pembelajaran. Penggunaan media yang kreatif akan memperbesar audiens untuk belajar lebih banyak, mengerti lebih baik dan meningkatkan keterampilan sesuai dengan tujuan (Riyana, 2012). Salah satu pendekatan dari media pembelajaran yang masuk dalam kategori ini adalah dengan pendekatan *game*. Konsep *game* ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang baik bagi audiens dikarenakan permainan memiliki kapasitas untuk mengaktivasi kemampuan intelektual dan perseptual bagi para pesertanya. Kunci dari permainan adalah penggunaan berbagai macam indra seperti pendengaran, sentuhan, gerakan fisik, dan juga penglihatan (Schlichting, 2016).

‘Ecofunopoly Emisi Karbon’ merupakan salah satu *board game* edukatif berbasis lingkungan yang dirancang oleh Annisa Hasanah dan didesain oleh Namira Andiani dari keseluruhan sistem permainan bernama Ecofunopoly. Ecofunopoly diterbitkan oleh EcoFun Indonesia, sebuah kewirausahaan sosial yang melibatkan promosi dan pembangunan perusahaan atau organisasi dengan tujuan menguntungkan masyarakat. yang fokus pada edukasi lingkungan dan sains komunikasi melalui gamifikasi. Permainan ini memiliki tujuan untuk mengubah perilaku manusia menjadi lebih ramah lingkungan serta mengenalkan anak tentang dunia lingkungan. Selain edisi seri emisi karbon terdapat enam versi lain dengan tema yang berbeda-beda (Econfun Indonesia 2022).

Permainan ini memiliki sistem permainan seperti monopoli. Monopoli sendiri adalah salah satu permainan papan yang dimainkan dengan tujuan untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip sederhana dari ekonomi (Husna, 2012). Berdasarkan hasil wawancara, EcoFun memilih mekanisme permainan seperti monopoli karena dianggap sebagai mekanisme permainan yang sudah dikenal di kalangan anak-anak dan memiliki komponen yang juga mudah dimengerti. EcoFun juga mengatakan bahwa target awalnya adalah pada proses pembelajarannya bukan menghadirkan permainan dengan mekanisme baru. Hal ini didukung dengan riset dari EcoFun sendiri bahwa pengguna Indonesia menyukai hal-hal yang sudah dikenali dan tidak semua orang terbuka dengan mekanisme permainan papan baru.

Faktor pembeda permainan monopoli biasa dengan monopoli Ecofunopoly Emisi Karbon adalah:

- a. Papan monopoli biasa terdiri dari kompleks-kompleks negara, bandara atau stasiun. Pada papan permainan Ecofunopoly Emisi Karbon, kompleks-kompleks terdiri dari kegiatan sehari-hari yang dapat menghasilkan atau mengurangi emisi karbon seperti berbelanja, bepergian, penanganan limbah, menggunakan air dan lain-lain.
- b. Pada permainan monopoli terdapat dana umum dan juga kesempatan sedangkan Ecofunopoly mengganti dana menjadi abu karbon, kartu kesempatan menjadi Kartu Hijaukan dan Kartu Panas yang memiliki pertanyaan seputar menjaga lingkungan.

- c. Sistem permainan monopoli biasa terdapat jual, beli, atau sewa. Pada Ecofunopoly jika pemain berhenti pada petak tertentu maka pemain harus menjawab pertanyaan secara jujur berdasarkan kategori kompleks yang ada.

Permainan ini juga bertujuan untuk mendorong audiens untuk melakukan tindakan positif terhadap pengurangan emisi karbon. 'Ecofunopoly' telah dimainkan oleh lebih dari 6,500 orang dan juga berhasil mendapat penghargaan dalam *Indonesia Sociopreneur Challenge Educational Campaign* pada tahun 2016, *BAYER Young Environmental Envoy* 2010 di Jerman, dan masih banyak penghargaan lain (EcoFun Indonesia, 2022). Pencapaian ini menunjukkan bahwa 'Ecofunopoly' merupakan papan permainan Indonesia yang berhasil menarik minat kalangan nasional maupun internasional serta memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lagi.

Permainan ini tentu perlu dibantu dengan visual atau tampilan yang menarik dan baik agar audiens tertarik untuk menggunakan media tersebut yang pada akhirnya akan mendapatkan ilmu melalui bermain. Desain visual yang baik akan sangat penting untuk mencapai tujuan dari papan permainan ini. Sebagai papan permainan yang edukatif dan memiliki potensi untuk lebih dikenal lagi, 'Ecofunopoly Emisi Karbon' bisa diolah untuk menampilkan visual yang lebih merepresentasikan konten permainan serta menggunakan hirarki yang lebih tepat. Penulis akan memberikan solusi visual untuk beberapa masalah visual yang ditemukan pada papan permainan ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam permainan papan ini ditemukan setelah melakukan observasi dan juga analisa setiap komponen yang ada. Namun ternyata masih ada ketidaktepatan visual dan representasi pada komponen Ecofunopoly ini. Hal ini menimbulkan kurangnya efektivitas permainan serta penyampaian konten yang kurang tepat dan baik. *Problem form* terdapat pada desain utama papan permainan dan komponen yang kurang *unity*, penerapan tipografi kurang representatif, dan penyusunan tata letak yang kurang rapi. Selain itu, terdapat masalah *form-content* pada representasi visual yang kurang mencerminkan identitas dari permainan papan.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, penulis merumuskan beberapa masalah yang dapat diperbaiki dan ditingkatkan:

1. Bagaimana merancang identitas visual papan permainan beserta komponennya menjadi lebih *unity* dan harmonis?
2. Bagaimana menerapkan penggunaan tipografi yang tepat dan representatif terhadap identitas visual?
3. Bagaimana mengatur tata letak desain yang lebih efisien dan efektif dalam menyampaikan pesan?

1.4. Tujuan Perancangan

Perancangan ini memiliki tujuan berupa:

1. Membuat identitas visual yang lebih matang dengan memiliki keharmonisan dan kesatuan antar komponennya baik papan permainan dengan kartu.
2. Menerapkan prinsip tipografi dengan lebih tepat serta menggunakan *typeface* yang merepresentasikan identitas permainan.
3. Menata ulang gambar, ilustrasi, serta teks yang ada sesuai dengan prinsip desain.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Terhadap Entitas

Melalui redesain visual permainan papan Ecofunopoli Emisi Karbon diharapkan permainan papan ini dikenal lebih baik lagi oleh masyarakat nasional maupun internasional sebagai representatif Indonesia yang baik. Dengan dikenalnya Ecofunopoly lebih luas secara baik, diharapkan entitas EcoFun juga dapat lebih dikenal sehingga masyarakat lebih terbuka wawasannya mengenai kepedulian lingkungan.

1.5.2. Terhadap Masyarakat

Melalui permainan papan ini diharapkan akan membuat pembelajaran mengenai lingkungan sekitar dapat lebih lagi diterima oleh masyarakat dengan efektif dan efisien dan informasi yang ingin

disampaikan oleh pembuat “Ecofunopoly Emisi Karbon” akan dengan baik tersampaikan.

1.5.3. Terhadap Keilmuan Desain Komunikasi Visual

Perancangan ulang permainan papan “Ecofunopoly Emisi Karbon” ini dilakukan untuk mencapai penyampaian pesan yang lebih efektif melalui visualisasi dan tata letak yang lebih tepat berdasarkan prinsip desain yang benar. Melalui riset dan pembahasan diharapkan akan memberikan kontribusi berupa pemahaman teori desain dengan contoh penerapannya untuk penelitian selanjutnya.

