

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia menduduki posisi keempat dalam sebagai negara dengan jumlah populasi masyarakat terbesar di dunia yaitu dengan kisaran 273 juta jiwa dan jumlah pertumbuhan 1,1% per tahun (World Bank, 2021). Populasi masyarakat yang tinggi di negara ini memiliki dampak pada tingginya jumlah sampah yang diproduksi. Pada tahun 2020, menurut data dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan diperkirakan timbunan sampah di Indonesia sebanyak 67,8 juta ton ((Utami, 2020). Berbagai upaya dilakukan untuk memulai kebiasaan baru mengurangi produksi sampah. Salah satu upaya yang dianjurkan pemerintah untuk menjadi langkah awal menghadapi isu sampah adalah dengan melakukan pemilahan sampah (Indriati et al., 2021). Waste4Change, sebuah perusahaan solusi pengolahan sampah melakukan survei kesadaran manajemen sampah pada tahun 2019 dan mendapatkan hasil hanya sebesar 49,2% dari total 429 responden yang menyatakan sudah memilah sampah. Rendahnya kesadaran mengenai isu sampah di Indonesia membuat pentingnya memberi informasi dan edukasi pada masyarakat (Anugrah, 2020).

Berbagai media dimanfaatkan untuk edukasi, salah satunya adalah melalui permainan. Sebuah permainan bernama Wilah merupakan kartu edukasi mengenai pemilahan sampah yang ditujukan pada anak usia 7-12 tahun. Permainan ini dirancang oleh seorang desainer dan aktivis sosial, Ryan Sucipto. Judul dari permainan terinspirasi dari sebuah kata Bahasa Sunda “*ngawilah-wilah*” yang

memiliki arti memilah-milah. Ide awal perancangan permainan Wilah adalah karena kekhawatiran akan maraknya pembakaran sampah dan minimnya edukasi pemilahan sampah di beberapa desa di Tangerang. Permainan dapat dimainkan oleh 2-6 pemain dengan kisaran waktu bermain 5-15 menit. Kartu edukasi ini mengajarkan tentang tiga kategori sampah dan memberi informasi mengenai bahaya pembakaran sampah.



Gambar 1.1. Kemasan Permainan Wilah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis, 2021)

Permainan merupakan hal melekat dalam proses tumbuh kembang anak dan sering kali dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Permainan yang edukatif dapat membuat anak lebih menikmati pembelajaran sehingga membantu mereka memahami dengan lebih baik (Delima et al., 2015). Berbeda dari generasi sebelumnya, anak yang dilahirkan di era digital dapat dengan sangat baik berinteraksi dengan teknologi digital, antara lain penggunaan media sosial, internet, dan digital *games* (Selwyn, 2009). Melihat hal tersebut, teknologi digital adalah media yang efektif untuk memberikan edukasi dengan menyenangkan pada anak di era digital sekarang ini (Fred Rogers Center, 2012).

Pandemi Covid-19 memberikan dampak dalam berbagai sektor kehidupan, tidak terkecuali pada industri permainan analog seperti permainan kartu dan

permainan papan. Hal ini yang disebabkan oleh adanya protokol kesehatan mengenai *physical distancing*. Himbuan pada masyarakat untuk menjaga jarak dengan orang lain, tidak berjabat tangan, dan menunda acara yang mengundang kerumunan seperti hiburan, pertemuan, olahraga, dan lainnya (Moosa, 2020). Protokol kesehatan yang dihimbau oleh pemerintah ini membuat sebagian besar kegiatan masyarakat dilakukan dari rumah mulai dari bekerja, belajar, dan bermain. Unduhan permainan digital terlihat mengalami peningkatan sejak tahun 2020 dan diperkirakan akan terus mengalami peningkatan (Ortiz et al., 2020).

1.2. Identifikasi Masalah

Studi visual dilakukan dengan menggunakan triadik *form-content-context* dari Robert J. Belton yang biasa digunakan dalam perspektif seni. Penggunaan triadik bertujuan untuk meninjau karya dan merancang karya. Ketika melakukan peninjauan karya, terdapat berbagai perspektif yang membantu memperkaya dan melengkapi proses analisis (Marder, 2019). Dalam mengidentifikasi masalah pada permainan Wilah dengan lebih mendetail, maka dilakukan penerjemahan model masalah komunikasi dari Shannon-Weaver dengan menggunakan pembahasan triadik *form-content-context*.

Permasalahan desain komunikasi visual dibagi menjadi tiga yaitu masalah *Context-Form*, masalah *Form*, dan masalah *Content-Form*. Masalah *Context-Form* merupakan masalah yang berkaitan dengan penggunaan media komunikasi visual yang kurang tepat. Masalah *Form* berkaitan dengan hasil eksekusi perancangan visual yang kurang baik menurut prinsip-prinsip desain. Masalah *Content-Form* adalah masalah yang berkaitan dengan muatan pesan yang belum dapat

direpresentasikan melalui desain. Berikut penjelasan mengenai identifikasi masalah yang ditemukan dalam permainan Wilah.

1.2.1. Masalah *Context-Form*

Berdasarkan model komunikasi Shannon-Weaver, sebuah medium yang tepat dapat menyampaikan pesan kepada penerima pesan dengan baik (Shannon, 1948). Permainan Wilah ingin mengkomunikasikan esensi permainan mengenai pemilahan sampah dan bahaya pembakaran sampah di akhir permainan melalui pertanyaan refleksi. Medium yang digunakan adalah tutup bagian dalam dari kemasan, terdapat tiga poin pertanyaan serta jawabannya yang dicetak dan direkatkan di sana. Namun, pemilihan medium ini kurang dapat menarik minat pemain untuk membaca dan merefleksikan diri melalui pertanyaan tersebut.



Gambar 1.2. Pertanyaan Refleksi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis, 2021)

1.2.2. Masalah *Form*

Pada saat mencoba memainkan permainan Wilah, ditemukan masalah *Form* dalam permainan. Desain pada beberapa kartu masih terlihat serupa sehingga sering tertukar saat bermain, sebagai contoh adalah kartu Olah Sampah dan kartu Objek Sampah yang kurang terlihat adanya perbedaan yang signifikan. Masalah lain yang

ditemukan adalah masalah identitas visual. Permainan Wilah memiliki desain identitas visual yang disusun atas logo, tipografi, warna, gaya ilustrasi, dan komposisi. Penggunaan *art style* pada desain permainan masih terlihat umum dan belum memiliki karakteristik yang unik. Perancangan identitas visual yang baik adalah yang memiliki karakteristik tersendiri (Landa, 2019).



Gambar 1.3. Kartu Olah Sampah dan Perwakilan Kartu Objek Sampah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis, 2021)

1.2.3. Masalah *Content-Form*

Menurut Robin Landa, logo memiliki peranan yang penting dalam identitas visual dan logo harus dapat mewakili *brand* atau entitasnya (Landa, 2019). Pada permainan Wilah, logo yang dimiliki belum dapat memperlihatkan citra dari entitas yaitu mengenai isu sampah dan lingkungan dengan baik. Desain identitas visual pada permainan Wilah juga terlihat belum memiliki *brand story* yang kuat. Hal ini didukung dengan kebiasaan manusia yang pada dasarnya tertarik dengan cerita sehingga sebuah *brand* yang memiliki narasi di dalamnya akan lebih menarik dan terlihat berdimensi (Landa, 2016).



Gambar 1.4. Logo Wilah: Kartu Edukasi Pemilahan Sampah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis, 2021)

1.3. Rumusan Masalah

Setelah melakukan identifikasi permasalahan, masalah dirumuskan ke dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Bagaimana permainan “Wilah: Kartu Edukasi Pemilahan Sampah” dapat bertahan dari dampak pandemi Covid-19 terhadap industri permainan fisik?
2. Bagaimana permainan “Wilah: Kartu Edukasi Pemilahan Sampah” dapat menarik minat pemain permainan digital?

1.4. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk menentukan fokus perancangan berdasarkan dari identifikasi dan rumusan masalah. Berikut adalah pembatasan masalah yang akan dilakukan dalam perancangan:

1. Perancangan ulang identitas visual permainan yang terdiri dari logo, palet warna, tipografi, ilustrasi, dan elemen visual untuk *user interface*.
2. Perancangan *mockup user interface* untuk permainan digital dengan ukuran disesuaikan dengan dimensi *smartphone*.

1.5. Tujuan Perancangan

1. Melakukan translasi perancangan permainan “Wilah: Kartu Edukasi Pemilahan Sampah” menjadi permainan berbasis digital sebagai upaya untuk bertahan dari dampak pandemi Covid-19 dan mengikuti perkembangan teknologi.
2. Melakukan perancangan permainan dengan desain identitas visual yang memiliki karakteristik unik, sehingga menarik minat pemain yang biasa memainkan permainan digital.

1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan adalah untuk memberikan edukasi dan informasi sebagai langkah pertama dalam membantu mengatasi masalah sampah di Indonesia. Perancangan ulang identitas visual dan *mockup user interface* yang baik harapannya dapat membuat permainan lebih berkesan dan diminati oleh pemain.

