

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

Ellis Melini^{1*}, Roostantinah², dan Ferra Deviana Halim³

^{1,2,3}Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

*ellis.melini@uph.edu

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 menjadi studi yang melatari penelitian ini.

Kata kunci: Kampanye kebersihan, belajar sambil bermain, permainan visual

PENDAHULUAN

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

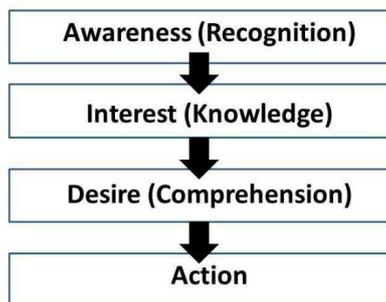
Penelitian ini dilakukan dengan metode *participatory action research*. PAR (Participatory Action Research) adalah pelaksanaan penelitian untuk mendefinisikan sebuah masalah dan menerapkan informasi yang diperoleh ke dalam aksi sebagai solusi atas masalah yang telah terdefinisi. PAR (Participatory Action 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.



Gambar 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. AIDA (*Awareness, Interest, Desire* dan *Action*) merupakan model yang digunakan dalam ilmu komunikasi khususnya dalam ranah pemasaran dan komunikasi kampanye.

AIDA MODEL



Gambar 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>

Gambar 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 observasi 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:

1. Mengedukasi warga khususnya anak-anak di Pondok Pucung mengenai pemilahan sampah dan penghijauan.
2. Membiasakan anak-anak di Pondok Pucung membuang sampah pada tempatnya.
3. Menyadarkan anakanak di Pondok Pucung

mengenai kepentingan tumbuhan bagi keindahan lingkungan.



Gambar 4. Observasi permainan



Gambar 5. Persiapan permainan dan uji coba rancangan permainan tahap A.



Gambar 6. Simulasi permainan



Gambar 6. 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 Karangnomo 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.