

**Menumbuhkan Kesadaran Anak Mengenai Pentingnya Membuang
Sampah Pada Tempat Sampah Melalui Perancangan Game
"CleanMaCity"**

AYU KARTIKA SARI

(Pembimbing : ARI PIN, M.Kom, Toto Haryadi, M.Ds)

*Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian
Nuswantoro*

www.dinus.ac.id

Email : 114201101242@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Sampah merupakan permasalahan kompleks bagi semua negara, salah satunya Indonesia. Kurangnya kesadaran masyarakat untuk mengurangi volume sampah dan membuang sampah pada tempatnya telah memperburuk keadaan sehingga menyebabkan banjir dan sarang kuman dimana-mana. Iklan, slogan dan tulisan larangan membuang sampah sembarangan telah banyak terpampang di jalanan namun hasilnya kurang efektif, masyarakat belum memiliki kesadaran mengenai pentingnya membuang sampah pada tempatnya. Kebiasaan ini terbentuk semenjak dari kanak-kanak. Kebiasaan-kebiasaan dan persepsi yang kuat ketika kecil akan terbawa hingga dewasa. Maka dari itu pengajaran terhadap pentingnya membuang sampah harus dibudidayakan sedini mungkin. Salah satu media yang efektif untuk mengembangkan kesadaran pada anak adalah melalui game. Wawancara, observasi, dan kajian pustaka merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam perancangan game ini. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah 5W+1H. Hasil akhir dari perancangan ini berupa game edukatif sebagai sarana untuk menumbuhkan kesadaran pada anak untuk membuang sampah pada tempatnya. Game merupakan salah satu bentuk media interaktif yang disukai oleh anak-anak. Aplikasi game ini akan berfokus pada pengenalan macam-macam objek sampah baik organik maupun anorganik serta mengajarkan membuang sampah pada tempatnya. Perancangan sebuah media yang menarik dan atraktif adalah sebuah solusi yang dapat meningkatkan kesadaran anak untuk menjaga kebersihan.

Kata Kunci : Anak, Sampah, Game, Tempat Sampah

**Cultivating Children's Awareness Regarding The Importance Of
Throwing Trash In The Trash Can Using Game Design of
"CleanMaCity"**

AYU KARTIKA SARI

(Lecturer : ARIPIN, M.Kom, Toto Haryadi, M.Ds)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of
Computer Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 114201101242@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Trash is a complex issue for all of the countries, one of them is Indonesia. Lack of awareness in society to reduce the volume of trash and throw the trash in the trash can has worsened the situation, it causing flooding and a nest of germs everywhere. Advertising, slogans and writings ban on littering has been placed on the streets but the results are less effective, people do not have awareness about the importance of throw the trash in the trash can. This habit is formed since of childhood. Habits and a strong perception since childhood will be brought up to adults. Therefore the teaching of the importance to throw the trash must be cultivated as early as possible. One of the effective media to develop awareness for children is through the game. Interviews, observation, and library research are data collection methods that used to obtain information in the design of this game. The method of analysis used in the study is 5W + 1H. The end of the result of this design is an educational games to raise awareness for children to throw the trash in the trash can. Game is one of interactive media that are favored by children. Application of this game will focus on the introduction of variety of organic and anorganic trash objects and teach to throw the trash in the trash can. Designing an interesting and attractive media is a solution that can increase children's awareness to keep clean.

Keyword : Children, Trash, Game, Trash Can