

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG PEDULI  
LINGKUNGAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN**

**JURNAL**

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Menyelesaikan Studi S1  
pada Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**DEDE JORDI**  
**1205507/2012**

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode September 2017**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### Karya Akhir

### PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG PEDULI LINGKUNGAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Dede Jordi

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Dede Jordi “Perancangan *board game* edukatif tentang peduli lingkungan untuk anak usia 7-12 tahun” untuk persyaratan wisuda periode September 2017 dan telah diperiksa/ disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, Februari 2017

Disetujui oleh :

Pembimbing I,



**Dini Faisal, S.Ds, M.Ds**  
NIP. 19840909.201404.2.003

Pembimbing II,



**San Ahdi, S.Sn, M.Ds**  
NIP. 19791216.200812.1.004

## ABSTRAK

Kurangnya penanaman sikap peduli terhadap lingkungan menyebabkan terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan yang menjadi alasan utama penulis merancang sebuah permainan edukatif tentang peduli lingkungan untuk anak usia dini terutama anak usia 7-12 tahun. Bentuk permainan yang akan dibuat dalam bentuk *board game*, yang bertujuan agar mudah menarik minat anak terutama anak usia 7-12 tahun yang pada masa itu anak sangat menyenangi sebuah media yang dikemas dalam bentuk permainan. Selain *board game* akan didukung oleh beberapa media lainnya yang membantu media utama untuk memperkenalkan *subjek* kepada target *audience* yaitu *packaging*, *rulebook*, kalender, gantungan kunci, pin, jam dinding, dan stiker. Metodologi yang digunakan yaitu dengan pendekatan 5w+1h yang dijadikan sebagai konsep dasar pemecahan masalah yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (kenapa) dan *how* (bagaimana). Tujuan dari analisis 5W+1H ini adalah untuk memberi gambaran hasil analisis yang digunakan sebagai dasar atau landasan penyusunan objektif dan strategi dalam pembuatan. maka semua aspek yang terangkum dalam board game Bumi "Lindungi Dengan Langkah Terbaik" dikemas ke dalam media *board game* edukatif, sehingga *board game* Bumi "Lindungi Dengan Langkah Terbaik" dapat menjadi sebuah media yang efektif dan komunikatif.

**Kata kunci:** *Board Game* Edukatif, Bumi "Lindungi Dengan Langkah Terbaik".

## ABSTRACT

The lack of a caring attitude towards the environment causing pollution and environmental damage is the main reason the authors designed an educational game about caring environment for early childhood, especially children aged 7-12 years. Form of the game that will be made in the form of board game, which aims to be easy to attract children, especially children of 7-12 years of age at the time the child really enjoys a media that is packaged in a game. In addition to the game board will be supported by several other media that help the major media to introduce the subject to the target audience such as packaging, rulebook, calendars, key chains, pins, clocks and stickers. The methodology used is the approach 5w + 1h which serve as the basic concept of problem solving that is what, who, when, where, why and how. The purpose of the analysis 5W + 1H is to illustrate the results of analysis used as the basis or foundation for preparing the objective and strategy in the making. And then, all aspects are summarized in the board game of Bumi "Lindungi Dengan Langkah Terbaik" media packed into the educational board game, so the board game Bumi "Lindungi Dengan Langkah Terbaik" can be an effective and communicative media.

**Keywords:** Education Board Game, Bumi "Lindungi dengan Langkah Terbaik".

## **PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG PEDULI LINGKUNGAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN**

**Dede Jordi<sup>1</sup>, Dini Faisal S.Ds, M.Ds<sup>2</sup>, San Ahdi, S.Sn, M.Ds<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: [dedejordi.94@gmail.com](mailto:dedejordi.94@gmail.com)

### **ABSTRACT**

The lack of a caring attitude towards the environment causing pollution and environmental damage is the main reason the authors designed an educational game about caring environment for early childhood, especially children aged 7-12 years. Form of the game that will be made in the form of board game, which aims to be easy to attract children, especially children of 7-12 years of age at the time the child really enjoys a media that is packaged in a game. In addition to the game board will be supported by several other media that help the major media to introduce the subject to the target audience such as packaging, rulebook, calendars, key chains, pins, clocks and stickers. The methodology used is the approach 5w + 1h which serve as the basic concept of problem solving that is what, who, when, where, why and how. The purpose of the analysis 5W + 1H is to illustrate the results of analysis used as the basis or foundation for preparing the objective and strategy in the making. And then, all aspects are summarized in the board game of Bumi "Lindungi Dengan Langkah Terbaik" media packed into the educational board game, so the board game Bumi "Lindungi Dengan Langkah Terbaik" can be an effective and communicative media.

Keywords: Education Board Game, Bumi "Lindungi dengan Langkah Terbaik".

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Mei 2017

<sup>2</sup>Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

<sup>3</sup> Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

## **A. Pendahuluan**

Pada saat ini masalah lingkungan terus menjadi hal yang selalu di perbincangkan. Pencemaran dan kerusakan lingkungan terjadi akibat dari sikap manusia yang masih kurang peduli terhadap lingkungan. Hal ini bisa dilihat dari aktivitas dan perilaku manusia dalam kehidupannya sehari-hari seperti membuang sampah sembarangan, menebang hutan secara liar, meningkatnya jumlah kendaraan penyebab polusi udara, pembuangan limbah pabrik pemicu pencemaran air dan masih banyak hal lain yang menyebabkan pencemaran dan kerusakan lingkungan.

Oleh sebab itu penanaman sikap peduli terhadap lingkungan menjadi hal yang sangat penting dalam usaha menjaga pelestarian lingkungan. Hal tersebut yang menjadi landasan bahwa sikap peduli terhadap lingkungan sudah harus ditanamkan sejak usia dini dengan harapan di masa yang akan datang tidak terjadi lagi pencemaran dan kerusakan terhadap lingkungan.

Akan tetapi kurangnya variasi metode pembelajaran untuk anak usia dini tentang peduli lingkungan baik itu di lingkungan keluarga maupun sekolah terutama di kota Padang merupakan salah satu penyebab sulitnya penanaman sikap peduli terhadap lingkungan. Salah satu metode yang cukup baik untuk digunakan yaitu bermain sambil belajar, pada usia 7-12 tahun seorang anak akan sangat menyukai pembelajaran melalui sebuah media berupa permainan.

Permainan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari seorang anak pada masa itu, karena bermain adalah suatu aktifitas yang rutin dilakukan oleh seorang anak. Perilaku rutin yang dipraktekkan dan dipelajari

oleh seorang anak dalam bermain bisa berdampak pada perkembangan perilaku sehari-hari dari anak tersebut.

Namun karena masih kurangnya permainan yang berfungsi sebagai media pembelajaran membuat anak-anak pada saat ini cukup sulit menanamkan sikap peduli terhadap lingkungan, maka dari itu muncul ide dari penulis untuk membuat permainan edukatif. Permainan edukatif ini akan dibuat dalam bentuk *board game*.

*Board game* adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas papan. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. *Board game* adalah suatu permainan non-elektronik yang memakai *board* atau karton tebal (papan) sebagai komponen utamanya, di samping komponen lainnya seperti kartu, token, uang kertas, dan lain sebagainya

*Board game* dipilih sebagai media utama permainan edukatif karena *board game* memiliki beberapa kelebihan yang tidak ada pada jenis *game* lainnya seperti aturan pada permainan yang membuat anak belajar menaati aturan yang ada dan belajar kedisiplinan, memicu interaksi sosial antar pemain, melatih anak bagaimana menjalani kehidupan bermasyarakat, dan lain sebagainya.

Hal tersebut dirasa sesuai untuk digunakan sebagai media edukatif untuk melatih anak dalam menanamkan sikap peduli terhadap lingkungan. Oleh sebab itu penulis mengajukan proposal tugas akhir dengan judul **“Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun”**.

## B. Metode Penelitian

Dalam perancangan board game edukatif tentang peduli lingkungan untuk anak usia 7-12 tahun ini sangat memerlukan data-data yang dikumpulkan melalui observasi, dokumen, buku dan internet. Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Observasi dilakukan di lingkungan sekitar terutama di kota Padang untuk mengetahui bagaimana masyarakat di kota padang dalam menyikapi pencemaran dan kerusakan terhadap lingkungan. Dokumentasi adalah pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik. Dokumen itu diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain Pengambilan data perlu dilakukan karena dari sini penulis dapat merumuskan bagaimana bentuk *board game* edukatif yang akan dirancang dengan baik dan sesuai dengan tema yang akan diangkat yaitu tentang peduli lingkungan untuk anak usia 7-12 tahun.

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan *board game* edukatif tentang peduli lingkungan untuk anak usia 7-12 tahun adalah 5W+1H. Analisis data menggunakan teori 5W+1H merupakan pertanyaan yang dapat membantu memecahkan masalah dan memicu munculnya ide-ide untuk menyelesaikan masalah. Terlihat dari analisa 5W+1H diatas bahwa board game edukatif tentang peduli lingkungan untuk anak usia 7-12 tahun membutuhkan topik yang berkaitan dengan pencemaran dan kerusakan lingkungan yang akan dijadikan sebagai konten utama dalam *board game* edukatif tersebut dan

sehingga *board game* edukatif ini bisa dijadikan sebagai pemecahan masalah. Dalam hal ini 4 topik utama yang berkaitan dengan pencemaran dan kerusakan lingkungan telah ditentukan yaitu buang sampah sembarangan, penebangan hutan secara liar, asap kendaraan penyebab polusi udara, dan pembuangan limbah pabrik pemicu pencemaran air.

### **C. Pembahasan**

*Board game* edukatif yang penulis rancang merupakan sebuah *board game* yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan sikap peduli terhadap anak-anak terutama anak usia 7-12 tahun dengan harapan anak tersebut memiliki sikap yang peduli terhadap lingkungannya di masa yang akan datang.

Pada perancangan *board game* ini terdapat beberapa teori penting diantaranya: *game*, *board game*, *game* edukatif, sikap peduli lingkungan, anak usia 7-12 tahun, media utama dan media pendukung untuk menyampaikan informasi.

#### **1. *Game* (permainan)**

*Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*.

#### **2. *Board game* (papan permainan)**

*Board game* adalah permainan yang dilakukan di atas papan. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. Karena itu para pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan pemain lain.



### **3. *Education Games* (permainan edukatif)**

*Education games* (permainan edukatif) menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Games*, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran

Dapat disimpulkan bahwa *education games* (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

### **4. Sikap Peduli Lingkungan**

Sikap peduli lingkungan berarti sikap yang diwujudkan dalam kehidupan kita sehari-hari untuk melestarikan, memperbaiki dan mencegah kerusakan dan pencemaran lingkungan.

### **5. Anak Usia 7-12 Tahun**

Anak yang sedang berada pada usia 7-12 tahun merupakan tingkat dimana seorang anak berada pada tahap operasional konkret, Morrison (2008:291) menyatakan bahwa anak dalam tahap operasi konkret, sejak usia tujuh sampai dua belas tahun mulai menggunakan citra dan simbol

mental selama proses pemikiran dan dapat membalik operasi. Hal tersebut membuktikan bahwa anak pada usia 7-12 tahun mampu berfikir operasional apabila dalam pengerjaannya disertai dengan proses mengutak-atik benda-benda konkret.

## **6. Media Utama dan Media Pendukung**

Dalam perancangan *board game* edukatif tentang peduli lingkungan untuk anak usia 7-12 tahun ini, akan diinformasikan dalam media utama *board game* yang diberi judul Bumi “Lindungi Dengan Langkah Terbaik”. *Board game* Bumi “Lindungi Dengan Langkah Terbaik” ini akan didukung dengan beberapa media pendukung seperti kemasan, *rule book*, kalender, gantungan kunci, pin, stiker, dan jam dinding.

Berikut adalah hasil rancangan *board game* Bumi “Lindungi Dengan Langkah Terbaik”:

### **1) Papan Permainan**

Papan permainan board game terdiri dari 4 zona bumi, 2 tempat kartu cabutan dan 44 kotak sebagai jalur dalam permainan yang terdiri dari 4 kotak mulai, 4 jenis kotak zona bumi masing-masing terdiri dari 4 kotak, 4 kotak zona pengelolaan lingkungan, 8 kotak untuk mengambil kartu cabutan, 4 kotak menjaga lingkungan, dan 4 kotak wisata alam.



Gambar: 1  
Papan permainan  
Ilustrasi oleh Dede Jordi

## 2) Kartu Penghargaan

Kartu penghargaan ini bisa didapatkan dalam permainan apabila langkah terhenti di 8 kotak untuk zona kartu cabutan. Kartu ini berisi penghargaan untuk pemain yang telah memilih kartu ini pada kartu cabutan dengan penambahan poin kartu peduli lingkungan.



Gambar: 2  
Contoh kartu Penghargaan  
Ilustrasi oleh Dede Jordi

### 3) Kartu Hukuman

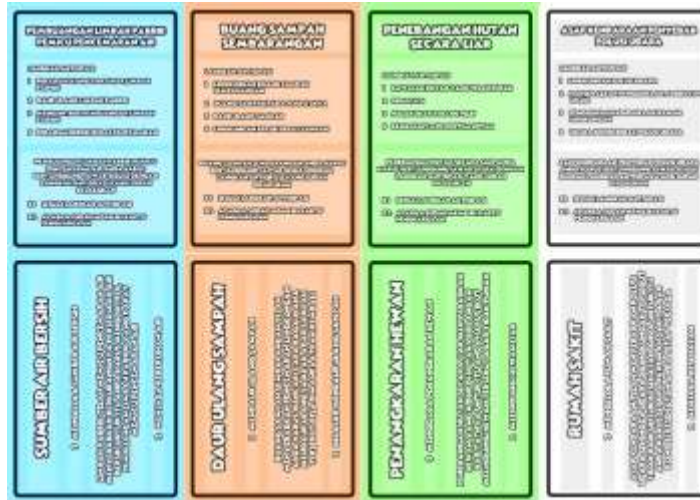
Kartu hukuman ini bisa didapatkan dalam permainan apabila langkah terhenti di 8 kotak untuk zona kartu cabutan. Kartu ini berisi hukuman untuk pemain yang telah memilih kartu ini pada kartu cabutan dengan pengurangan poin kartu peduli lingkungan.



Gambar: 3  
Contoh kartu Hukuman  
Ilustrasi oleh Dede Jordi

### 4) Kartu Bumi

Kartu ini terdiri dari 2 jenis yaitu kartu permasalahan lingkungan dan kartu pengelolaan lingkungan kartu berisi tentang langkah-langkah antisipasi terhadap pencemaran dan kerusakan lingkungan pada permainan.



Gambar: 4  
Kartu Bumi  
Ilustrasi oleh Dede Jordi

### 5) Kartu peduli lingkungan

kartu ini digunakan untuk poin nilai untuk pemain dalam permainan.



Gambar: 5  
Kartu peduli lingkungan  
Ilustrasi oleh Dede Jordi

### 6) Token

Token ini digunakan sebagai penanda untuk langkah antisipasi yang sudah di lakukan pada masing-masing zona pada permainan.



Gambar: 6  
Contoh masing-masing token  
Ilustrasi oleh: Dede Jordi

## 7) Bidak

Bidak ini digunakan sebagai karakter penanda pemain dalam permainan.



Gambar: 7  
4 jenis bidak  
Ilustrasi oleh Dede Jordi

## 8) Dadu

Merupakan komponen yang paling penting pada permainan ini karena permainan baru bisa dimulai dengan melihat jumlah dadu yang didapatkan.

## **9) Aturan Permainan**

### **1. Objektif**

Setiap pemain berlomba untuk mengambil langkah antisipasi terhadap masalah pencemaran dan kerusakan lingkungan. Permainan berakhir ketika satu orang pemain berhasil menyelesaikan permasalahan lingkungan yang telah dipilih atau menjaga lingkungan dari pencemaran dan kerusakan. Pemain yang tidak berhasil menyelesaikan permasalahan lingkungan atau melakukan pencemaran dan kerusakan lingkungan tanpa melakukan antisipasi dinyatakan kalah dalam permainan.

### **2. Komponen**

Bumi “lindungi dengan langkah terbaik” memiliki 1 buah papan permainan, 2 buah dadu, 8 kartu bumi yang dibagi 2 yaitu 4 jenis kartu permasalahan lingkungan dan 4 jenis kartu pengelolaan lingkungan, 4 buah bidak (sesuai permasalahan lingkungan), 4 jenis kartu peduli lingkungan, 4 jenis token (sesuai permasalahan lingkungan), 18 kartu penghargaan, dan 18 kartu hukuman.

### **3. Persiapan**

- a. Kocok kartu penghargaan dan kartu hukuman dan taruh di atas papan permainan di tempat yang telah disiapkan secara tertutup.
- b. Setiap pemain harus memilih salah satu permasalahan lingkungan setelah ditentukan setiap pemain memiliki masing-masing 1 jenis kartu permasalahan lingkungan, dan 1 bidak

sesuai permasalahan lingkungan. Taruh 4 jenis tumpukan kartu peduli lingkungan di sisi kiri atau kanan papan permainan. Setiap pemain mendapatkan masing-masing 2 setiap jenis kartu peduli lingkungan.

- c. Tentukan pemain pertama untuk mengocok 2 buah dadu yang telah disiapkan. Pemain yang mendapatkan nilai dadu yang sama baru boleh memulai permainan melawan arah jarum jam.
- d. Anda siap untuk bermain!

#### **4. Alur permainan**

- a. Setiap pemain memulai permainan setelah mendapatkan nilai dadu yang sama dan melangkah melawan arah jarum jam.
- b. Setiap 1 putaran pemain mendapatkan 1 kartu peduli lingkungan
- c. Langkah yang ada pada papan permainan berfungsi setelah pemain memasuki putaran kedua.
- d. Langkah antisipasi terhadap lingkungan harus diambil secara berurutan sesuai dengan permasalahan lingkungan yang telah dipilih masing-masing pemain di awal permainan. Taruh token sebagai penanda sesuai dengan tingkat langkah antisipasi yang telah diambil.
- e. Semua pemain berhak mengelola lingkungan dan mendapatkan kartu pengelolaan lingkungan yang dipilih.
- f. Pemain yang berdiri di wilayah pencemaran dan kerusakan yang dipilih pemain lawan harus membantu pemain lawan tersebut



untuk mengantisipasi pencemaran dan kerusakan lingkungan dengan kartu peduli lingkungan sesuai dengan langkah antisipasi yang telah diambil. Pemain dinyatakan kalah apabila tidak bisa ikut mengantisipasi pencemaran dan kerusakan lingkungan dan dikeluarkan dari permainan selanjutnya pemain lawan akan meneruskan langkah antisipasi yang ditinggalkan oleh pemain yang kalah. (penting: langkah antisipasi dikalikan 2 apabila pemain lawan telah memiliki kartu penghargaan).

g. Pemain yang berdiri di pengelolaan lingkungan yang telah dipilih lawan pemain juga harus ikut mengelola lingkungan sesuai dengan jumlah kartu peduli lingkungan untuk mengelola lingkungan. Pemain dinyatakan kalah apabila tidak bisa ikut mengelola lingkungan dan dikeluarkan dari permainan selanjutnya pemain lawan yang akan mengelola lingkungan yang ditinggalkan oleh pemain yang kalah (penting: jumlah kartu peduli lingkungan untuk ikut mengelola lingkungan ditambah dengan kartu pengelolaan lingkungan yang lain apabila pemain memiliki lebih dari satu kartu pengelolaan lingkungan).

h. Pemain yang berdiri di langkah wisata alam bebas mengambil langkah yang diinginkan oleh pemain tersebut (penting: tidak boleh mengambil langkah ke tempat wisata alam yang lain).

- i. Pemain masuk penjara apabila berhenti di zona penjara atau mendapatkan jumlah nilai dadu yang sama sebanyak 3 kali, bisa keluar dengan kartu bebas penjara atau mendapatkan jumlah angka dadu yang sama setelah 3 kali kesempatan. (penting: tetap boleh melanjutkan permainan walaupun berhenti di zona penjara apabila sudah mendapatkan kartu penghargaan)
- j. Setiap pemain boleh mencabut kartu penghargaan atau kartu hukuman apabila langkah terhenti simbol bintang (warna kuning) atau simbol silang (warna merah).
- k. Setiap pemain mendapatkan bonus karna telah menjaga lingkungan atau harus ikut menjaga lingkungan apabila langkah terhenti di zona menjaga lingkungan dengan 1 kartu peduli lingkungan.

## **5. Akhir permainan**

Permainan berakhir jika ada satu orang pemain yang berhasil terlebih dahulu mengantisipasi pencemaran dan kerusakan lingkungan yang telah dipilih hingga langkah antisipasi terakhir dan telah memiliki kartu penghargaan khusus atau jika ada satu orang pemain berhasil menjaga lingkungan dari pencemaran dan kerusakan lingkungan (pemain terakhir yang masih memiliki kartu peduli lingkungan).

## **6. Mode permainan**

- a. Bumi “lindungi dengan langkah terbaik” merupakan versi umum dari permainan ini. Rule book diatas adalah mode ini.
- b. Lindungi bumi merupakan versi dasar dari bumi “lindungi dengan langkah terbaik”. Di mode ini kartu penghargaan khusus hanya bisa digunakan untuk kick pemain yang berdiri di zona pencemaran dan kerusakan lingkungan pemain lainnya dan aman dari kartu hukuman khusus zona bumi yang sudah dipilih (tiap langkah kali 1 kartu peduli lingkungan tidak berfungsi). Pemain lawan yang kehabisan kartu peduli lingkungan boleh kembali masuk ke permainan seperti dari awal dengan jumlah kartu peduli lingkungan yang sama.

## **7. Permainan bonus**

Kartu penghargaan dan kartu hukuman bisa digunakan sebagai permainan kartu (*card game*) dengan jumlah pemain 2-4 orang. Ke 2 kartu tersebut digabung (kartu penghargaan khusus tidak digunakan) dan dibagikan kepada masing-masing pemain sebanyak 4 kartu permainan sisanya diletakan secara tertutup untuk kartu cabutan.

Setiap pemain memulainya secara acak melawan arah jarum jam dengan menyebutkan salah satu nama kartu yang dipegang. Apabila kartu yang disebutkan ada pada pemain lain, pemain lain harus menyerahkannya kepada pemain yang menyebutkan nama

kartu tersebut dan diperbolehkan mencabut kartu yang masih tertutup apabila nama yang disebutkan tidak satupun ada pada pemain lawan begitu seterusnya secara bergantian dan bergiliran.

Turunkan kartu dan letakan di area permainan apabila sudah mendapatkan 1 seri kartu dengan nama yang sama (1 seri sama dengan 4 kartu dengan nama yang sama). Pemain yang paling banyak mengkoleksi kartu seri dialah pemenangnya.

Media *board game* ini akan didukung dengan beberapa media pendukung sebagai media promosi *board game* Bumi “Lindungi Dengan Langkah Terbaik” ini seperti kemasan, rule book, kalender, gantungan kunci, pin, stiker, dan jam dinding.



Gambar 8. Final Desain Media Pendukung

Sumber Dede Jordi

#### **D. Simpulan dan Saran**

**Simpulan,** *board game* edukatif merupakan bentuk media yang komunikatif yang bisa menyampaikan pesan melalui tampilan visual. Media *board game* Bumi “Lindungi Dengan Langkah Terbaik” digunakan untuk memperkenalkan sikap peduli terhadap anak-anak terutama anak usia 7-12 tahun dengan harapan anak tersebut memiliki sikap yang peduli terhadap lingkungannya di masa yang akan datang. *Board game* ini akan didukung dengan beberapa media pendukung yang berfungsi sebagai media promosi dari *board game* tersebut seperti kemasan, *rule book*, kalender, gantungan kunci, pin, stiker, dan jam dinding.

**Saran,** Diharapkan agar *board game* Bumi “Lindungi Dengan Langkah Terbaik” bisa digunakan sebagai media edukatif bagi anak-anak terutama untuk anak usia 7-12 tahun dan bisa digunakan sebagai media untuk memperkenalkan anak tentang sikap peduli terhadap lingkungan terutama yang berhubungan dengan buang sampah sembarangan, penebangan hutan secara liar, asap kendaraan penyebab polusi udara, dan pembuangan limbah pabrik pemicu pencemaran air dengan harapan bisa menciptakan generasi yang peduli terhadap lingkungan di masa yang akan datang.

**Catatan:** Artikel ini disusun berdasarkan tugas akhir penulis melalui bimbingan oleh pembimbing I Ibu Dini Faisal S.Ds, M.Ds, dan pembimbing II oleh Bapak San Ahdi, S.Sn, M.Ds

## **Daftar Rujukan**

### **Rujukan Buku**

Alius, Suhardi. 2011. *Masa Depan Hutan Indonesia*. Jakarta: Pensil-324

Fardiaz, Srikandi. 1992. *Polusi Air & Udara*. Yogyakarta: KANISIUS

Ismail, Andang. 2006. *Education Games*, Yogyakarta: Pilar Media

Morrison, George. (2008). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Edisi Kelima). (Alih bahasa: Suci Romadhona dan Apri Widiastuti). Jakarta : PT Indeks.

### **Rujukan Online**

<http://dedymeliala.blogspot.com/2012/05/pengertian-jenis-dampak-negatif-sampah.html>.

<http://prahmankesling.blogspot.com/2012/12/pencemaran-air-dan-cara-mengatasinya.html>

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789469294/Chapter%20II.pdf>

<http://repository.usu.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/44067/Chapter%20I.pdf?sequence=4>

<http://eprints.uny.ac.id/15675/1/Ani%20Handayani.pdf>

Limantara, Danil. 2015. *Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja*. Program studi desain komunikasi visual, universitas Kristen Petra.