



Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi

SINTA NOVIZAH (44410010084)
Program Studi Visual and Art Communication
(I-V) 102 Halaman

Perancangan *Game Board* Edukasi Tentang Manfaat Kebersihan Diri Untuk Anak Usia 2-6 Tahun

ABSTRAK

Permainan menjadi salah satu teknik yang dapat membantu anak usia dini menemukan pemecahan masalah yang dihadapinya dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan karakter anak. Permainan yang beredar di masyarakat memiliki beberapa faktor pembeda, yaitu tingkat sosial, jenis kelamin dan kesehatan. Namun, di Indonesia masih sulit ditemui mainan anak yang kreatif tetapi juga tidak membahayakan anak. Hal ini membuat penulis merancang permainan yang menarik, kreatif dan aman bagi anak melalui media edukasi *Game Board*, Permainan “Petualangan Menuju Sekolah” yang mengangkat tema tentang kebersihan diri ini dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada anak usia 2-6 tahun.

Konsep yang penulis rancang merujuk pada teori Jean Piaget tentang perkembangan anak, pada periode Pra-Operasional yaitu usia 2-7 tahun, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata.

Teknis perancangan dilakukan melalui sketsa manual kemudian dilanjutkan dengan proses digitalisasi melalui *software Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator*. Perancangan ini menggunakan gaya visual yang sederhana namun menarik dan menggunakan karakter alat kebersihan diri dan kuman yang dibuat hidup.

Berdasarkan hasil perancangan *Game Board* edukasi “Petualangan Menuju Sekolah”, material yang digunakan dalam permainan untuk anak usia dini menjadi sorotan utama dalam menciptakan permainan yang aman. Selain itu, target audiens yang jelas dapat membantu perancangan menemukan konsep yang kreatif, menarik dan memiliki daya tarik lebih dibandingkan media edukasi lain.