

PERMAINAN PAPAN “PILAH PILIH SAMPAH” TENTANG PENGENALAN JENIS-JENIS SAMPAH UNTUK USIA 7-12 TAHUN

Een Suaini
41919110050

ABSTRAK

Permainan Papan Pilah Pilih Sampah ini dirancang untuk memberikan pengalaman menyenangkan untuk anak usia 7-12 tahun dalam mengenal jenis-jenis sampah, permainan papan Pilah Pilih Sampah mensimulasikan tentang permasalahan sampah yang terjadi dimasyarakat, dari mulai penghasilan sampah, pemilahan sampah dan pembuangannya kedalam tempat sampah sesuai jenisnya. Dalam merancang permainan ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur, studi banding dengan produk sejenis, dan diuji dengan melakukan *Playtesting* kepada target pengguna. Dalam perancangan permainan Pilah Pilih Sampah, melakukan pendekatan terhadap aspek fungsi, aspek sistem, dan aspek estetika sangatlah penting untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan. Aspek fungsi memastikan bahwa produk tidak hanya dapat digunakan dengan baik, tetapi juga memenuhi tujuan utama tema yang diangkat. Sementara itu, aspek sistem mengatur aturan dan mekanisme permainan untuk memastikan konsistensi, keadilan, dan tantangan yang sesuai dalam pengalaman bermain. Sedangkan, aspek estetika memperhatikan tampilan visual yang sesuai dengan target pengguna, menciptakan permainan yang menyenangkan dan memberikan efek edukasi bagi pemain dalam simulasi tersebut. Dengan mengintegrasikan ketiga aspek ini secara harmonis, produk permainan Pilah Pilih Sampah dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermanfaat bagi pemainnya.

Kata Kunci : Permainan Papan, Permainan Simulasi, Pengenalan Sampah, Kesenangan, Edukasi.

**PERMAINAN PAPAN “PILAH PILIH SAMPAH” TENTANG
PENGENALAN JENIS-JENIS SAMPAH UNTUK USIA 7-12 TAHUN**

Een Suaini
41919110050

ABSTRACT

The Pilah Pilih Sampah Board Game is designed to provide a fun experience for children aged 7-12 years in recognizing the types of waste, the Pilah Pilih Sampah board game simulates the waste problems that occur in the community, starting from the generation of waste, sorting waste and disposing of it in the trash according to its type. In designing this game, the data collection methods used are literature studies, comparative studies with similar products, and tested by conducting Playtesting to target users. In designing the Pilah Pilih Sampah game, approaching the function aspect, system aspect, and aesthetic aspect is very important to create a fun gaming experience. The function aspect ensures that the product can not only be used properly, but also fulfills the main purpose of the theme. Meanwhile, the system aspect organizes the rules and game mechanics to ensure consistency, fairness, and appropriate challenge in the gaming experience. Meanwhile, the aesthetic aspect pays attention to the visual appearance that suits the target users, creating a fun game and providing an educational effect for players in the simulation. By integrating these three aspects harmoniously, the Pilah Pilih Sampah game product can provide a fun and useful gaming experience for players.

Keywords: Board game, simulation game, waste recognition, fun, education.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA