

## **PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA HIDUP SEHAT PADA ANAK**

Masa anak-anak merupakan masa di mana terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan pada tubuh dalam berbagai aspek, di mana salah satunya merupakan aspek dalam interaksi sosial. Interaksi sosial menggunakan pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan mudah menggunakan *gadget*, tanpa mempedulikan ruang dan waktu. Akan tetapi, tidak adanya pengendalian atas penggunaan *gadget*, dapat membuat anak-anak menjadi kecanduan dan memberikan beberapa dampak negatif, di antaranya hilangnya keinginan anak-anak untuk berinteraksi sosial secara langsung, di mana hal tersebut dapat memengaruhi sisi psikologis mereka. Selain itu kecanduan *gadget* dapat berdampak buruk pada pola hidup sehat mereka. Data yang digunakan terdiri atas sumber data primer (observasi dan wawancara) dan sumber data sekunder (studi kepustakaan). Data diolah menggunakan metode analisis matriks perbandingan visual. Berdasarkan hasil analisis, *board game* yang menarik harus ditunjang dengan mekanisme dan visualisasi yang baik.

Agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, perlu ditanamkan pola hidup seperti pola makan, olahraga dan istirahat yang baik sejak kecil. Solusi dari masalah tersebut dapat dicapai dengan perancangan *board game* yang edukatif. Elemen-elemen *board game* seperti aturan, tujuan, masalah, pemain, prosedur, *resources*, *boundaries* dan *outcome*, dapat melatih aspek psikomotorik, emosional, moral, kognitif, seni dan bahasa anak-anak dengan cara yang menyenangkan.

Perancangan ini ditujukan untuk anak usia 7 sampai 13 tahun. Dengan dirancangnya *board game* ini, diharapkan anak-anak dapat memperoleh interaksi sosial yang cukup. Pemilihan tema kesehatan bertujuan agar anak-anak dapat menerapkan pola hidup sehat dalam keseharian mereka, sehingga proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak-anak menjadi tertunjang.

Kata Kunci : Perancangan, *board game*, pola hidup sehat, anak