

ABSTRAK

Dunia anak dikenal dengan dunia bermain, dimana anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain. Dengan bermain anak-anak akan mengeksplorasi dunia di sekitarnya, lewat bermain pun anak-anak akan memiliki kemampuan fisik, bersosialisasi, dan bahkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif. Memasuki generasi *alfa*, di zaman ini perkembangan teknologi berubah dengan sangat pesat. Di usia dini mereka sudah dikenalkan dengan berbagai jenis *gadget*, dalam beberapa tahun terakhir game berbasis elektronik atau *game online* sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. Menurut beberapa penelitian bermain game online mempunyai dampak positif dan negative, semua itu tergantung pada manajemen bermain game online itu sendiri. Namun, perkembangan *game online* yang signifikan menyebabkan fenomena anak-anak mengurangi aktivitasnya bermain diluar ruangan dan lebih memilih menghabiskan waktunya didalam ruangan untuk bermain *game online* di komputer atau *handphone*. Pada kasus tertentu anak-anak bisa sangat kecanduan pada *game online*, bahkan bisa sampai menyebabkan gangguan kesehatan jasmani dan mental bagi anak-anak.

Tujuan dari pembuatan karya ini adalah dapat menginformasikan kepada masyarakat khususnya orangtua dan anak-anak mengenai edukasi *game online*, karya ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran para orangtua dan anak-anak mengenai pentingnya mengatur aktivitas bermain *game online*. Metode pencarian data yang digunakan penulis adalah wawancara dan studi pustaka.

Card game adalah media yang efektif untuk menunjang tema ini, karena card game dengan metode permainan yang sederhana dan durasi bermain yang singkat mampu mengasah kemampuan anak-anak untuk menyusun strategi, bahasa dan memahami aturan serta ada aspek penting dalam card game yaitu adanya kontak mata dengan lawan bermainnya. Kemudian dengan bergantinya teman ataupun lawan, anak-anak akan mengenal berbagai karakter yang diharapkan anak tersebut akan cara beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Kata kunci: *plafull*, fun, dan waktu