

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI KAMPANYE *ANTI-BULLYING* UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN

Oleh:

AINUN ADILA

NIM: 1602204008

**Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Telkom, Bandung, 40257, Indonesia**

E-mail: adilainun@student.telkomuniversity.ac.id

Kasus *bullying* pada satuan pendidikan memiliki angka yang tinggi setiap tahunnya. Hal ini turut divalidasi oleh Ibu Novriza wali kelas IV SDN 119 Cijagra, bahwa setidaknya ada 3 laporan kasus *bullying* setiap bulannya. Pada kondisi ini penggunaan alat permainan edukatif menjadi solusi yang efektif sebagai media kampanye nilai-nilai *anti-bullying* kepada anak usia 9-12 tahun. *Board game* yang pada aktivitas bermainnya melibatkan proses *experimental learning*, bermain dengan sentuhan tantangan dan aksi dengan melibatkan kemampuan sosial-emosional anak terhadap lingkungannya. Dengan begitu anak pada usia 9-12 tahun dapat lebih efektif menyerap nilai-nilai melalui alat permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang alat permainan edukatif sebagai media kampanye *anti-bullying* yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia 9-12 tahun dengan penerapan konsep permainan *board game*. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dan metode perancangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan studi pustaka, dengan menggunakan teknik pengolahan data pendekatan model induktif. Kelayakan hasil perancangan akan di uji validasi dengan metode *pretest* dan *posttest* oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli desain produk, ahli psikolog anak, dan uji lapangan. Melalui penelitian perancangan ini diharapkan dapat menjadi media kampanye yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia 9-12 tahun.

Kata kunci: Anak usia 9-12 tahun, *bullying*, *board game*, media kampanye, sosial-emosional