

ABSTRAK

Lingkungan yang sehat bebas dari sampah organik dan anorganik yang dibuang sembarangan. Penimbunan sampah di Indonesia mencapai 21,1 juta ton, dengan 34,29% tidak dapat dikelola dengan baik. Pemilahan sampah menjadi salah satu cara agar mengurangi adanya penumpukan sampah tersebut. Sampah organik dapat dijadikan sebagai pupuk dan anorganik dapat di daur ulang menjadi suatu barang yang bernilai. Kebersihan lingkungan tersebut menjadi tanggung jawab bersama mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Melibatkan anak sejak dini dalam pembelajaran pemilahan sangatlah bagus, dengan harapan dapat menjadi salah satu perubahan di masa depan. Penerapan daur ulang sampah anorganik telah dilakukan oleh Sekolah Kreatif Si Doel non formal. Sekolah tersebut mengajarkan mengelola sampah anorganik menjadi barang bernilai dan dijual. Namun, pembelajaran mengenai pemilahan mandiri belum begitu terlaksana. Metode perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif menggunakan analisis 5W+1H sebagai acuan dalam perancangan. Metode perancangan menggunakan metode dasar *game berupa mechanics, story, aesthetics, dan technology*. Karya perancangan ini berupa *board game* pemilahan sampah tentang pengertian dan juga jenis sampah. Oleh sebab itu, perancangan ini dibuat sebagai media alternatif yang dapat digunakan di Sekolah Kreatif Si Doel, ataupun anak sekolah dasar lainnya.

Kata Kunci: *Board game*, pemilahan sampah