

Perancangan Board Game Edukasi Dalam Mengembangkan Wawasan Keselamatan Renang Pada Anak

SILVI AULIA HUSNA, ROSA KARNITA, WURI WIDYANI HAPSARI

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: auliahusna010@gmail.com

ABSTRAK

Kecelakaan akibat tenggelam kerap terjadi kepada anak-anak yang disebabkan kurangnya kemampuan berenang pada anak dan keamanan ketika berenang. Negara dengan wilayah kepulauan seperti Indonesia dan bencana yang kerap terjadi akibat musim hujan, kemampuan berenang dan keamanan air (*water safety*) dapat digunakan sebagai solusi pencegahan tenggelam. Penanggulangan dan pencegahan tenggelam sangat diperlukan masyarakat khususnya anak-anak yang menjadi sosok paling rentan. Pemahaman kepada anak sudah sewajarnya diberikan agar mereka memahami apa dan bagaimana menyelamatkan diri sendiri serta orang lain. Dengan adanya pendekatan menggunakan media board game ini akan menjadi media edukasi tentang pembelajaran dasar berenang yang baik bagi anak-anak, juga dapat menjadi sarana pengetahuan dan pelatihan kepada anak-anak untuk dapat mengenal dan mencegah terjadinya tenggelam, khususnya usia 8 hingga 12 tahun.

Kata Kunci: Tenggelam, Kemampuan Berenang, Board Game, .

ABSTRACT

Accidents due to drowning often occur in children due to the child's swimming ability and swimming safety. In a country with an archipelagic region like Indonesia and disasters that often occur due to the rainy season, swimming ability and water safety can be used as a solution to prevent drowning. Management and prevention of drowning is very much needed by the community, especially children who are the most vulnerable. Understanding should be given to children so that they understand what and how to save themselves and others. Board game design is a medium that can be used to approach messages to children. With this approach using board game media, it will be a good educational medium for learning the basics of swimming for children, and can also be a means of knowledge and training for children to be able to recognize and prevent drowning, especially ages 8 to 12 years.

Keywords: Drowning, Swimming ability, Board Game.

1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Renang merupakan olahraga yang populer di berbagai kalangan masyarakat Indonesia. Renang begitu digemari oleh seluruh lapisan masyarakat dari usia anak hingga usia dewasa (Sundoro & Sistiasih, 2022). Selain menjadi olahraga yang populer, renang juga memiliki resiko yang dapat menyebabkan cedera atau yang lebihnya yaitu kematian. Menurut (Haryanto et al., 2022) cedera pada olahraga renang bisa terjadi karena kram, tenggelam, dan kelalaian. Tenggelam merupakan salah satu kecelakaan yang sering dialami, cedera terjadi karena perendaman yang dapat mengakibatkan kematian dalam waktu kurang dari 24 jam (Dulih et al., 2020). Kecelakaan di air mengakibatkan korban tenggelam dan pasokan oksigen dalam otak berkurang (Sistiasih, 2020). Akan tetapi keselamatan air bukan hanya tanggung jawab orang tua saja setiap individu yang berenang di fasilitas umum wajib mengetahui tentang keselamatan renang demi menjaga keselamatan diri mereka terutama anak usia 8 hingga 12 tahun.

Berdasarkan artikel yang membahas mengenai penyebab tenggelam pada situs alodokter Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, tenggelam adalah gangguan pada sistem pernapasan akibat tubuh terendam sebagian atau seluruhnya di dalam air. Pengetahuan mengenai keselamatan berenang sangat berpengaruh pada angka cedera di kolam renang maka diperlukan wawasan terkait keamanan dan keselamatan berenang agar mampu menangani terjadi tenggelam atau mengatasi kondisi tersebut. Semakin tinggi pemahaman maka semakin rendah resiko terjadinya cedera pada kolam renang (Agustina & Saputra, 2022).

Upaya dalam mengurangi korban kecelakaan tenggelam terutama anak, dipengaruhi oleh keterlibatan orang tua serta pendidikan dalam berenang pada anak. Sebagai orang tua tidak sepenuhnya bisa mengawasi anak-anak mereka maka pengetahuan anak yang harus ditingkatkan. Laporan Badan Kesehatan PBB menggaris bawahi ketidakmampuan berenang sebagai salah satu sebab angka kematian di dunia akibat tenggelam demikian tinggi, kemudian menyinggung pada upaya biasanya hanya berfokus pada strategi komunitas, keamanan transportasi air, dan penanganan pencari suaka. Badan *search and rescue* (SAR) Nasional yang diterjunkan dalam upaya penyelamatan korban akibat tenggelam menyerukan agar Indonesia mengikuti jejak pembelajaran berenang pada anak. Di negara dengan wilayah kepulauan seperti Indonesia dan bencana yang kerap terjadi akibat musim hujan, kemampuan berenang dan keamanan air (*water safety*) bisa menyelamatkan nyawa.

Beberapa media yang menyinggung mengenai keselamatan berenang terlihat masih menargetkan pada usia remaja dan orang tua contohnya pada media sosial, website, dan youtube. Isi pesan dan bahasa yang digunakan juga menggunakan pendekatan untuk usia remaja dewasa. Pada anak-anak media yang digunakan berupa poster informasi akan tetapi kebanyakan media memakai bahasa Inggris yang kurang dimengerti anak usia 8 hingga 12 tahun sehingga kurang efektif untuk anak usia tersebut kecuali dapat diartikan kedalam bahasa Indonesia. Kemudian media lainnya juga berupa video penyelamatan pada media youtube dibuat dari dua hingga tiga tahun sebelumnya menggunakan peraga. Akan tetapi kurangnya kualitas video, visual, dan kualitas suara membuat pesan kurang efektif. Pada Penelitian ini menggunakan media board game edukasi sebagai media pembelajaran gerak dasar dan keselamatan air dengan *water safety*.

1.2 Landasan Teori

1.2.1 Probabilitas Kecelakaan Tenggelam

Studi menunjukkan bahwa tenggelam adalah penyebab kematian secara tidak sengaja terbanyak ketiga di dunia. Menurut studi tentang kasus tenggelam yang pertama kali dipublikasikan oleh World Health Organization (WHO) tahun 2014, 90 persen korban tenggelam berasal dari kelompok negara miskin atau belum berkembang. Data yang dikumpulkan pada tahun 2019 menunjukkan bahwa 236.000 orang tewas dalam tenggelam. Masyarakat belum menyadari bahaya kasus tenggelam, meskipun itu merupakan ancaman besar bagi kehidupan manusia. Ini sangat penting mengingat jumlah korban tenggelam.

Ketika seseorang terendam sebagian atau seluruhnya di dalam air, dia tidak dapat mempertahankan mulut dan hidungnya di atas permukaan air dan tidak dapat menahan napas selama waktu tertentu. Air dapat masuk ke saluran pernapasan saat tenggelam. Hipoksemia terjadi ketika pasokan oksigen tubuh terhenti dalam kondisi ini. Akibatnya, sistem tubuh, seperti jantung dan otak, mengalami kerusakan atau gangguan. Gangguan tersebut dapat terjadi dalam beberapa detik pada usia anak, tetapi lebih lama pada orang dewasa. Perlu diingat bahwa orang yang tenggelam biasanya tidak memiliki kemampuan untuk berteriak minta tolong. Ini disebabkan oleh masuknya air ke dalam saluran pernapasan atau penyempitannya karena refleks tubuh di dalam air.

Kecelakaan di kolam renang dapat terjadi pada semua orang, baik yang sudah bisa berenang apalagi yang belum bisa berenang. Di Indonesia, banyak tersiar berita tentang usia anak yang mengalami kecelakaan di kolam renang. Kejadian tenggelam dapat mencapai 633 kasus dengan jumlah korban tenggelam sekitar 5097 korban dan meninggal sekitar 278 atau sekitar 5,4 % korban yang meninggal (Basarnas, 2015). Beberapa kasus tenggelam yang dilansir dari situs detik.com kejadian tenggelam di dominasi oleh usia anak 6 hingga 12 tahun karena kurangnya kesiapan berenang dan kondisi anak yang berada di kolam dalam. Negara Indonesia merupakan negara maritim yang dikelilingi air, baik lautan, maupun sungai, tidak mustahil banyak terjadi kecelakaan dalam air seperti hanyut dan terbenam yang tidak diketahui jasadnya. Banyak upaya yang dilakukan seperti adanya pelajaran renang di sekolah, les renang dan pelatihan mandiri. Berlatih penting tapi wawasan juga sama pentingnya keseimbangan ini yang dibutuhkan.

1.2.2 Usia dan Karakteristik Anak

Sukintaka (1992: 41) menjelaskan bahwa karakteristik jasmani dan tahap perkembangan motorik anak umur 6-12 tahun (kelas I-VI) antara lain: (1) waktu reaksi lambat, koordinasi jelek, membutuhkan banyak variasi otot besar, senang kejar-mengejar, berkelahi, berburu, dan memanjat, (2) aktif, energik dan senang kepada suara, (3) tulang lembek dan mudah berubah bentuk, (4) jantung mudah dalam keadaan membahayakan, (5) rasa untuk mempertimbangkan dan pemahaman berkembang, (6) koordinasi mata dan tangan berkembang, masih tetap belum dapat menggunakan otot-otot halus dengan baik, (7) kesehatan umum tidak menentu, mudah terpengaruh terhadap penyakit, dan daya perlawanannya rendah.

Moral dan penalaran terhadap sikap dan kebiasaan mulai muncul pada usia 8–12 tahun. Penalaran moral seseorang terkait erat dengan pendidikan dan perilaku moralnya karena banyak faktor dalam lingkungan hidupnya mempengaruhinya. Pada usia ini, banyak hal yang mereka ingin ketahui dan banyak pertanyaan yang mereka tanyakan tentang hal-hal kecil dan tidak penting. Kemudian munculnya rasa tanggung jawab dan kemandirian, yang sangat tepat untuk usia ini, sangat cocok untuk memberi mereka wawasan baru. Jika itu diberikan dengan cara yang menyenangkan, belajar lebih mudah. Usia anak yang senang mengeksplorasi dan aktif baik untuk pertumbuhan mereka dan cenderung aktif.

Dalam buku "Nuansa-nuansa Psikologi Islam" karya Abdul Mujib. Menurutnya usia anak disebut dengan fase tamyiz dimulai dari usia tujuh hingga 12 tahun, dimana pada fase ini anak sudah mulai mampu membedakan hal yang baik dan yang buruk atau perbuatan baik dan salah. Tugas tugas perkembangan anak usia ini yaitu: pertama, perubahan persepsi kongkrit menuju persepsi yang abstrak. Kedua, pengembangan ajaran-ajaran normatif agama melalui institusi sekolah, baik yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pemaparan yang diberikan lebih menekankan pada ajaran normatif agama dan tauhid, akan tetapi pandangan tersebut sangat besar manfaatnya untuk perkembangan anak karena tidak disudutkan dari sisi agama tapi pada pembentukan pribadi anak usia tersebut yang mencakup segala aspek hidup. Kemudian Sumadi Suryabrata, dalam bukunya "Psikologi Pendidikan" memaparkan arti perkembangan oleh para ahli psikologi dan menyimpulkan bahwa perkembangan adalah perubahan ke arah lebih maju.

1.2.4 Keterampilan Gerak Anak dalam Renang

Gerak dasar merupakan dasar dari berbagai keterampilan yang sangat diperlukan untuk bimbingan, latihan, dan pengembangan agar anak-anak dapat memanfaatkannya secara efektif. Hal ini dapat membantu anak menghindari ketergantungan pada orang lain dan merupakan bagian dari perkembangan intelektual mereka. Kebanyakan kemampuan dan keterampilan anak-anak normal terkait dengan gerak dasar. Seperti yang dinyatakan oleh Aip Syarifuddin dan Muhadi (1992: 19), program pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar mencakup latihan kemampuan gerak dasar anak-anak. Ini termasuk latihan yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, berjingkat, melangkah, meluncur, mengangkat, dan berguling (lokomotor). Sebelum belajar renang sebaiknya mengenal terlebih dahulu mengenal gaya dalam renang yang pada umumnya digunakan diantaranya adalah: 1) Gaya Bebas, 2) Gaya Kupu-kupu, 3) Gaya Punggung, 4) Gaya Dada. Keempat gaya ini merupakan gaya dari renang yang dipertandingkan dalam kejuaraan renang. Apabila telah mengenal tentang gaya dalam renang, maka selanjutnya adalah mulai dengan bagaimana mengenal air dan apa yang dilakukan apabila ingin belajar renang.

1.2.5 Water Safety

Water safety (keselamatan di sekitar air) merupakan serangkaian praktik dan pengetahuan yang ditujukan untuk mengurangi risiko kecelakaan atau cedera yang terkait dengan air. Ini mencakup sejumlah konsep dan tindakan yang bertujuan untuk menjaga keselamatan individu ketika berada di sekitar air, baik itu di kolam renang, pantai, danau, sungai, atau area air lainnya. Keterampilan berenang memberikan banyak manfaat penting bagi anak, mulai dari aspek keselamatan, kesehatan, hingga pengembangan sosial dan emosional.

Mempelajari berenang bukan hanya tentang menjadi ahli di dalam air, tetapi juga tentang membentuk keterampilan dan kepercayaan diri yang bermanfaat sepanjang kehidupan. Ketika berenang juga harus memiliki etika agar aturan yang sudah ada dapat terjalin dengan baik. Etika sangat penting dalam pembelajaran renang, karena hal ini sangat erat hubungannya dengan keselamatan ketika berada di dalam kolam renang. Keselamatan jiwa anak adalah faktor yang harus diutamakan. Dalam Suryatna (2001: 15) etika dalam berenang antara lain: mengutamakan keselamatan, minat, dan kemungkinan trauma, dan alat bantu belajar renang.

Water safety adalah cara untuk meningkatkan keselamatan di air bagi diri sendiri dan orang-orang di sekitar dengan menghindari bahaya umum, mengembangkan keterampilan dasar keselamatan di air untuk membuat keadaan lebih aman di dalam dan di sekitar air,

serta mengetahui cara mencegah dan merespons keadaan darurat tenggelam. Hanya butuh beberapa saat. Seorang anak kecil atau perenang yang lemah dapat tenggelam dalam waktu yang dibutuhkan untuk membalas pesan, memeriksa tali pancing atau mengoleskan tabir surya. Kematian dan cedera akibat tenggelam terjadi setiap hari di kolam renang maupun daerah air terbuka. Hal ini dapat dicegah dengan mengetahui atau memahami dasar-dasar keselamatan air terutama pada anak yang sangat rawan.

Poin penting yang dapat digaris bawahi antara lain: (1) Memastikan setiap anggota masyarakat mempelajari dasar-dasar berenang sehingga setidaknya mencapai keterampilan dalam air. (2) Mampu menggunakan alat pelindung seperti jaket pelindung, ban, dan lainnya. Ketika akan berenang pastikan memakai baju berenang ketika sedang di area kolam renang. (3) Mengetahui tindakan apa saja yang harus dilakukan ketika diri sendiri mengalami keadaan akan tenggelam dan melihat orang lain sedang tenggelam. Cara memanggil pertolongan dan melakukan pertolongan pertama.

1.2.6 Permainan Edukasi

Game atau permainan adalah suatu aktivitas bermain yang dilakukan oleh satu atau lebih pemain dimana terdapat tujuan akhir dengan kondisi menang atau kalah melalui sekumpulan aturan dan mekanik permainan. *Board game* edukasi merupakan bagian dari kategori *board game* yang sangat beragam. Dalam bukunya "*Education Games*", Andang Ismail menyatakan bahwa permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan metode atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Menurut Adams (1975), semua jenis permainan yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman pendidikan atau belajar kepada pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang dilengkapi dengan nilai-nilai pendidikan, dianggap sebagai permainan edukatif.

Pendidikan adalah proses pembinaan manusia yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran dimana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, dan fisik siswa. Di antara manfaatnya termasuk meningkatkan kepercayaan pada diri sendiri, meningkatkan sosialisasi dan interaksi dengan orang lain, meningkatkan pertumbuhan fisik, dan menjadi kegiatan rekreatif karena rangsangan dingin dapat menyegarkan tubuh dan perasaan. Belajar renang juga dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang hal-hal seperti sifat air, teori renang, dan gerak yang efektif dan efisien.

1.2.7 Board Game

Board game adalah jenis permainan yang dimainkan di atas/menggunakan papan sebagai media utama permainan. Perkembangan *board game* di Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun. Semakin banyak board game buatan anak bangsa yang sampai ke kancah internasional. Potensi industri board game Indonesia selama lima tahun terakhir menunjukkan peluang bisnis yang menjanjikan di bidang kreatif. Data yang dikumpulkan oleh Playday.id menunjukkan bahwa industri board game mengalami perkembangan pesat di era komputer dan kembali diminati oleh masyarakat, dengan 44 toko dan kafe fisik serta 36 komunitas *board game* yang tersebar di kota-kota Indonesia. Penjualan *board game* di *Library and Store of Tabletoys*. *Board Game* meningkat melebihi 30% selama pandemi. Penjualan juga meningkat di toko board game lainnya di Indonesia.

Di Indonesia, perkembangan *board game* dimulai dengan kompetisi *Board Game Challenge* yang diadakan oleh Kompas Gramedia dan Kummara Studio pada tahun 2015. Judul-judul yang menang di kompetisi tersebut kemudian dipublikasikan dan dijual di pasar. BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, sekarang bergabung dengan Kemenparekraf /Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif) dan Asosiasi Pegiat Industri Board Game (APIBGI) berkolaborasi untuk menciptakan platform bagi para pegiat industri board game untuk berhubungan dengan pegiat industri board game di seluruh Indonesia dan di luar negeri. Platform ini juga menawarkan pegiat industri board game kesempatan untuk menampilkan produk mereka di berbagai tempat. Berdasarkan perkembangan sejarah board game maka dapat dibagi menjadi 2 kelompok board game yaitu:

1. *Board game* Tradisional. Tidak diketahui perancang dan telah menjadi milik publik, sehingga boleh dikomersilkan oleh siapa saja.
2. *Board game* Modern: Diketahui perancang dan atau dirilis oleh penerbit sebagai pemilik hak publikasi. Cara bermain board game dapat dibagi menjadi 3 kelompok yaitu:
 1. Competitive game, dimana para pemain bersaing satu dengan yang lain untuk menjadi pemenang
 2. Cooperative game, seluruh pemain harus bekerja sama untuk menyelesaikan misi. Jika berhasil maka seluruh pemain menjadi pemenang dan sebaliknya jika misi gagal dicapai maka seluruh pemain kalah.
 3. Partnership game, pemain terkadang harus bekerja sama untuk menyelesaikan misi namun di waktu lain harus berkompetisi untuk menjadi pemenang.

Pada pembuatan sebuah boardgame dibutuhkan peraturan dan mekanik permainan agar alur dapat dijalankan. Pada tahap ini pengalaman bermain dapat disesuaikan dengan teori taksonomi bloom. Mekanik permainan adalah aturan yang menentukan aksi atau gerakan dari pemain serta board game secara keseluruhan. Pada dunia pendidikan dikenal Taksonomi Bloom yaitu klasifikasi ilmu yang diajarkan atau dipelajari di dalam sebuah proses pembelajaran yang terbagi 3 ranah atau domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik Taksonomi Bloom sendiri dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956 dan direvisi sebagian isinya pada 2001 oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathurshi. Secara garis besar, tujuan pendidikan dibagi dalam 3 domain yang masing-masing domain mempunyai tujuan sendiri-sendiri. 3 domain dalam tujuan pendidikan tersebut adalah (1) Domain kognitif (2) Domain afektif (3) Domain psikomotorik.

Perancang board game edukasi harus memahami Taksonomi Bloom agar mekanik permainan yang akan digunakan dalam board game dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Boller (2017) menjelaskan relevansi Taksonomi Bloom dengan Tipe Game, di mana setiap tingkatan ranah keahlian kognitif membutuhkan tipe game tertentu. Dalam perancangan game *water safety* ini menggunakan dua mekanik permainan diantaranya:

a. Matching

Pada mekanik ini pemain harus memainkan kartu (komponen lainnya) sesuai dengan angka, warna, simbol, tulisan, atau gambar. Mencocokkan yang terdapat pada kartu yang muncul atau dimainkan pemain sebelumnya. Pemain perlu mengingat isi kartu yang akan dimainkan. Contoh permainan dengan mekanik yang sama yaitu UNO, Dollars Donuts, dan lain sebagainya.

b. Memory

Pemain dapat mengakses dan mengingat informasi dari kartu yang diberikan dan disesuaikan dengan kartu yang ada atau mendapatkan informasi dari pemain lainnya sehingga mendapat keuntungan berupa poin atau sumber daya. Contoh permainan yang menggunakan mekanik ini yaitu Codenames, pemain harus mengingat informasi yang telah diberikan (clue giver) dan menyesuaikan kartu.

Setelah menentukan mekanik permainan yang sesuai pengalaman pemain. Maka langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi komponen pemain yang dibutuhkan diantaranya yaitu pada jumlah pemain, durasi waktu permainan, usia pemain, probabilitas kemunculan dan variasi komponen tertentu. Kebutuhan ini juga mempengaruhi pada fase permainan atau prosedurnya. Fase permainan terbagi menjadi empat, (1) fase persiapan (2) fase bermain (3) fase akhir putaran (4) fase akhir permainan.

2. METODE PENELITIAN.

2.1 Sumber Data

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.1 Data primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui sumber perantara). Data primer ini dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner (angket) dan observasi.

1.2 Data sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara peneliti mempelajari berbagai sumber bacaan, buku-buku referensi, atau hasil penelitian lain untuk menunjang penelitian.

2.2 Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memahami target dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya sebagai berikut Analisis SWOT adalah singkatan dari kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats). Analisis SWOT merupakan proses analisis dan pengambilan keputusan yang dilakukan berdasarkan empat aspek tersebut.

2.3 Perancangan Pesan

Perancangan pesan yang digunakan untuk melakukan pendekatan terhadap target yang akan dituju agar pesan tersampaikan dengan jelas dan efektif. Metode yang digunakan adalah dengan penggunaan model think feel do. Model ini mengasumsikan adanya tahapan efek yang dialami khalayak dalam menerima pesan marketing communication. *Think* ialah tahapan saat khalayak mencerna isi pesan, kemudian memiliki gagasan tertentu mengenai *brand*. *Feel*, tahap saat khalayak memiliki perasaan tertentu terhadap brand sebagai perasaan positif. Menyukai, keceriaan, kegembiraan, semangat dan lain sebagainya. *Do*, serupa dengan tahap *action* pada model AIDA, tahap ini khalayak melakukan tindakan tertentu terhadap brand yaitu pembelian sebagai efek akhir dari kerja pesan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kesimpulan Hasil Wawancara

Kesimpulan dari data yang sudah dikumpulkan kebanyakan anak usia 8 hingga 12 masih belum mengetahui cara cara penyelamatan orang tenggelam serta dampak yang bisa terjadi. Data ini memperkuat peneliti untuk membuat sebuah edukasi agar anak anak mengetahui karena tidak hanya pada orang tua yang harus memiliki pengawasan pada anak, seorang anak juga harus memiliki wawasan agar mereka juga dapat menjaga diri mereka sendiri terutama pada usia tersebut rasa tanggung jawab mulai dibangun.

Ketidaktahuan akan penyelamatan orang tenggelam juga berpengaruh jika bagaimana diri mereka tenggelam dan hal apa yang harus dilakukan. Pada dasarnya banyak informasi yang sudah dimuat akan tetapi penyebaran informasi masih tertuju pada orang tua dan usia dewasa. Oleh karena itu perancangan ini bertujuan untuk memberi edukasi kepada usia anak terutama usia 8 hingga 12

3.2 Identifikasi Masalah

Masalah umum yang terjadi adalah kurangnya wawasan dan pengetahuan anak dalam situasi tersebut. Kemampuan berenang sendiri anak anak mempelajari dengan berlatih bersama guru di sekolah setiap semesternya dan hanya sebatas kemampuan berenang meliputi gaya bebas, gaya punggung, dan gaya lainnya. Sedangkan, masalah khususnya ialah resiko tenggelam yang belum tersebar dalam cara cara penyelamatannya serta bagaimana cara penyampaian kepada anak anak baik secara media dan pendekatannya. Agar anak anak dapat memahaminya, maka lebih baik dimulai dari mengetahui dasar dasar berenang kemudian terus bertahap sampai pemahaman keselamatan berenang (*water safety*).

3.3 Segmentasi Target Audiens

Penentuan target audiens ditentukan dari hasil wawancara dan nilai urgensi dari hasil pengumpulan data.

- a. Demografis: Anak usia 8 hingga 12 tahun. Berdasarkan hasil dari pengumpulan data pada usia tersebut masih kurang pengetahuan mengenai keamanan renang dan penyelamatannya.
- b. Geografis: Anak anak usia 8 hingga 12 tahun secara nasional.
- c. Psikografis: Anak anak yang menyukai permainan dan senang bermain, memiliki kemampuan berenang dan masih berlatih dalam berenang. Karena pada usia tersebut banyak hal yang mereka ingin ketahui dan perdalami.
- d. Teknografis: Anak anak yang menyukai hal baru dan mengunjungi sosial media khususnya joiners.

3.4 Problem Statement

Kurangnya pengetahuan anak mengenai penyelamatan dan keamanan berenang di area kolam renang maupun wahana air lainnya.

3.5 Analisa Masalah

SWOT:

Strength (Kekuatan) :

- Memiliki kemampuan berenang yang cukup baik.
- Memiliki kreativitas dan keterampilan dalam bermain.
- Menyukai permainan online maupun offline.
- Mudah untuk beradaptasi.
- Masa perkembangan pada anak anak.
- Memiliki sifat antusiasme yang tinggi terhadap hal baru.

Weakness (Kekurangan) :

- Tidak sabaran.
- Terlalu fokus pada suasana bermain.
- Kurang persiapan ketika berenang.
- Kurang pengetahuan mengenai keamanan renang.
- Kurang pengawasan.
- Kurangnya peluang belajar.

Opportunities (Peluang) :

- Berkembangnya teknologi yang memudahkan dalam mengakses permainan.
- Kemampuan berenang anak yang cukup baik.
- Usia anak yang sedang aktif belajar.

Threats (Ancaman) :

- Kemajuan teknologi yang mengakibatkan anak anak terbiasa hidup dengan mudah, sehingga menimbulkan anak anak yang pemalas.
- Sifat sosial yang kurang membuat anak enggan membantu sesama.

Matriks SWOT:

SO (Strength & Opportunities)

- Memiliki kemampuan berenang memudahkan mereka untuk memahami permainan
- Usia yang sedang pada masa perkembangan yang memungkinkan anak mudah mendapatkan wawasan baru
- Memiliki kreativitas dan keterampilan dalam bermain membuat usia anak aktif dalam membangun diri
- Anak yang mudah beradaptasi memungkinkan pemain lebih menerima materi dengan baik

ST (Strength & Threats)

- Menerapkan unsur permainan dalam belajar sehingga menambah nilai antusias belajar dan bermain
- Dengan kreativitas dan keterampilan anak usia 8 hingga 12 miliki yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada, sehingga dapat lebih produktif
- Dengan membuat permainan bersama sehingga meningkatkan pertemanan mereka

WO (Weakness & Opportunities)

- Banyak potensi yang kurang dikembangkan sehingga membutuhkan sarana untuk meningkatkannya
- Kurangnya wawasan perlu diatasi dengan memberikan informasi serta pendekatan yang sesuai
- Memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memberikan informasi mengenai dasar dasar berenang

WT (Weakness & Threats)

- Merubah kebiasaan terhadap teknologi agar meningkatkan produktifitas usia 8 hingga 12 tahun
- Menyadarkan anak usia tersebut untuk memperhatikan tanda tanda bahaya
- Pemberian informasi terkait keamanan berenang dan keselamatan renang

3.6 Problem Solution

- Perlu diingatkan lagi mengenai pentingnya keselamatan dan keamanan ketika berenang kepada anak anak. Karena informasi yang diberikan masih ditargetkan kepada orang tua dan usia dewasa.
- Perancangan permainan papan yang edukatif dalam membantu menyampaikan pesan kepada anak sehingga mereka dapat ikut andil dalam keamanan renang dan keselamatannya (*water safety*).

3.7 Personifikasi Target Audience

Muhammad Gida Jilbaltar, 8 Tahun. Siswa sekolah dasar yang menduduki kelas dua. Ia merupakan anak yang ceria dan senang bermain baik bersama teman maupun tidak. Gida panggilannya ia suka berkumpul untuk bermain permainan online dan senang dengan aktivitas berenang. Setiap minggunya ia selalu berlatih berenang bersama teman sebayanya tidak hanya berenang mereka juga selalu bermain air ketika berada di area kolam renang. Gida mempunyai hobi bermain sepeda, merakit permainan lego, permainan papan dan pada usianya gida sudah memiliki gadget sendiri untuk dipergunakan sebagai media bermain dan sosial media seperti youtube. Lalu biasanya ia menggunakan aplikasi whatsapp untuk berkomunikasi dengan orang tua dan teman. Kegiatan bermain permainan dan sosial media biasanya dilakukan setelah pulang sekolah pada jam 12 siang dan ia selalu pergi mengaji pada jam 3 sore hingga jam 4.

3.8 Customer Insight

Fears :

- Tidak leluasa dalam bermain sekitar kolam jika sendiri
- Sering merasa takut jika sendirian berenang
- Mampu berenang tapi belum berani jauh jauh

Wants:

- Ingin bermain air secara leluasa
- Tidak perlu mengkhawatirkan orang sekitar
- Bermain tanpa memikirkan orang lain
- Mampu membantu teman yang kesulitan atau tenggelam

Needs:

- Memiliki wawasan dalam keamanan berenang
- Memiliki wadah atau alat untuk memberi edukasi
- Memiliki potensi baru

Dreams:

- Tidak hanya kemampuan berenang tapi mampu menolong sesama dan menjaga diri sendiri
- Mampu memberi wawasan baru kepada teman sepermainan
- Bermain bersama dengan memberikan edukasi

Likes:

- Sesuatu yang berbentuk hiburan
- Hal-hal yang dapat memberikan kesenangan
- Suka bermain atau liburan

3.9 What To Say

Bangun wawasan teman bermain dengan mengenal keselamatan di air (*water safety*).

3.10 How To Say

Menggunakan pendekatan Positive Unique dengan pengaplikasian pada board game edukasi bertemakan keamanan dan penyelamatan renang pada anak.

3.11 Konsep Visual



Gambar 1. Warna, typeface, dan logo

Nama board game edukasi ini yaitu cebar cebur dengan tagline mengenal keselamatan di air bersama kawan.



Gambar 2. Karakter

Desain karakter digunakan untuk menambah latar cerita pada permainan.

3.12 Hasil Karya

Komponen karya berupa token, kartu aksi, kartu situasi, lembar panduan bermain dan panduan orang tua. Mekanik yang digunakan yaitu mekanik permainan berupa memory dan matching. Kemudian penggunaan QR code pada kartu untuk diakses pada media video simulasi.



Gambar 3. Token, Kartu aksi dan situasi

Kartu Situasi



Kartu Aksi



Gambar 4. Kartu aksi dan situasi



Gambar 5. Qr Code video simulasi

Daftar Komponen

Kartu situasi berisi 3 poin penjelasan mengenai yang menggambarkan situasi yang akan diidentifikasi pemirsa dengan melibatkan situasi tersebut.

Kartu aksi berisi poin aksi dan penjelasan terkait aksi tersebut.

Token digandakan untuk memberi reward kepada pemirsa.

Pengantar

Latih bekawan dan pemirsa untuk dapat melakukan an action berdasarkan pengamatan dan pengamatan pemirsa mengenai bagaimana dan apa yang akan terjadi.

Terdapat gambar situasi ini berisi tentang gaya renang dan cara penyelamatan airnya. Cara penyelamatan airnya ini adalah untuk menyelamatkan diri dari penyelamatan.

Cara Bermain

Aturan Permainan:
terdiri dari 3-4 pemain.
Durasi permainan selama 15 menit.

Langkah-langkah pada setiap periode waktu dengan langkah:
1. Pemain akan diberikan masalah. Masalah ini akan diberikan kepada masing-masing pemain.
2. Pemain akan diberikan kartu aksi yang akan mereka gunakan.
3. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.
4. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.
5. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.

Konsep Keterampilan

1. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.
2. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.
3. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.
4. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.
5. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.

Daftar Komponen

1. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.
2. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.
3. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.
4. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.
5. Pemain akan diberikan situasi yang akan mereka gunakan.

Gambar 6. Lembar Panduan



Gambar 7. Mockup box dan stiker

4. KESIMPULAN

Dari perancangan board game edukasi ini dapat disimpulkan bahwa permainan ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada anak usia 8 hingga 12 tahun yang cenderung belum memahami mengenai keselamatan di air dan keamanannya dan tidak terpaku pada materi guru disekolah saja. Melalui media ini anak usia tersebut dapat melakukan simulasi bagaimana melakukan penyelamatan di air. Yang diawali dengan pengenalan gerak dasar berenang yang ada pada kartu aksi dan video simulasi yang dapat diakses melalui QR code dan di scan oleh para pemain. Kemudian persiapan ketika akan berenang yang bisa dimainkan pemain dengan informasi yang ada pada kartu aksi dan situasi. Lalu tahap penyelamatan air berupa tiga tahap penyelamatan diantaranya tahap bahaya, respons dan kompresi yang dapat dimainkan oleh pemain dengan kartu aksi dan situasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhicipta Wirawan "YUK BIKIN BOARD GAME EDUKASI" Mekanima Inspira Nagara (2023).
- Dede Jordi, (2017) "PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF TENTANG PEDULI LINGKUNGAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN <http://ejournal.unp.ac.id>,
- Dhiaulhaqiqi, (2021) Perancangan Board Game 3D Strategi Negosiasi dan Trading dengan Tema Pedagang Tionghoa Kembang Jepun Surabaya pada Masa Kolonial Belanda http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/75785.
- Emmanuelle, Gracia (2023)"Perancangan Board Game Pencegahan Miopia sebagai Media Edukasi kepada Anak 6-12 Tahun." <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/7251/>.
- Hamzanwadi,(2021) "Analisis tingkat pemahaman keselamatan berenang pada pengunjung kolam renang." <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/view/18334>.
- Hein, A., Schrieck, M., Riasanow, T., Setzke, D. S., Wiesche, M., Böhm, M., & Krcmar, H.(2020).Digital platform ecosystems.Electronic Markets, 30(1),87–98. <https://doi.org/10.1007/s12525-019-00377-4>
- Iswan Fadlin, (2021) Perkembangan Psikologis Anak Usia Pendidikan Dasar; Emosional, Kognitif, Dan Psikomotor. <https://ejournal.iaialaziziyah.ac.id>
- "Review of Drowning Prevention Interventions for Children and Young People in High, Low and Middle Income Countries" <https://link.springer.com/article/10.1007/s10900-015-0105-2>.
- "Tenggelam - Penyebab, Pertolongan Pertama, dan Penanganan." Alodokter, <https://www.alodokter.com/tenggelam>
- "Water safety training as a potential means of reducing risk of young children's drowning." <https://injuryprevention.bmj.com/content/1/4/228>
- Wing-Wah Law *, Su-Yan Pan. "Game theory and educational policy: Private education legislation in China"International Journal of Educational Development. <https://moscow.sci-hub.se/1331/0b194ba76a94c7627a96b0b96dadaea58/law2009>.