

ABSTRAK

Permasalahan lingkungan terjadi akibat adanya perkembangan ekonomi dan teknologi. Permasalahan lingkungan terbagi menjadi empat yaitu pencemaran tanah, udara, suara dan air. Salah satu masalah lingkungan terbesar dunia saat ini adalah permasalahan sampah plastik. Kebanyakan alasan masyarakat menggunakan plastik adalah karena dengan menggunakan plastik lebih praktis, harganya yang murah serta mudah untuk ditemui. Indonesia merupakan salah satu negara dengan penghasil sampah plastik terbanyak didunia. Dan salah satu pulau yang terbanyak menghasilkan sampah tersebut adalah Pulau Jawa. Sebagian besar masyarakat di Kabupaten Tegal sudah sadar akan bahaya sampah plastik, namun mereka kesulitan untuk mengurangi jumlah pemakaiannya karena sudah menjadi sebuah kebiasaan.

Oleh karena itu perlu adanya edukasi kepada anak-anak akan bahaya sampah plastik. Agar nantinya anak-anak tumbuh dapat menjaga lingkungan dengan memilah dan mengelola sampah. Mengapa anak-anak yang diberikan edukasi adalah karena anak-anak merupakan usia aktif belajar dimana pengetahuan dan pengalaman yang mereka dapatkan akan dipengaruhi oleh kebiasaan mereka. Memberikan pengajaran kepada anak tidaklah mudah karena anak sering kali merasa bosan, sehingga diperlukannya media penunjang dalam membantu mengedukasi anak-anak mengenai bahaya sampah plastik. Dalam perancangan ini penulis merancang *board game* yang bertemakan bahaya sampah plastik. Adapun tujuan dari perancangan board game ini adalah merancang sebuah permainan tentang sampah plastik yang nantinya dapat dijadikan media pendukung dalam memberikan edukasi ke anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi dan literasi. Hal dari perancangan ini adalah *board game* "Haztic" sebagai media edukasi bahaya sampah plastik. perancangan ini menggunakan media pendukung berupa kemasan, poster, *totebag*, *x-banner* dan stiker.

Kata kunci : permasalahan lingkungan, sampah plastik, media edukasi, anak-anak, permainan papan