

**BOARD GAME “REMIND EACH OTHER”:
KAMPANYE KEREN TANPA ROKOK DI SDN 1 BOJONGASIH**

Muhamad Ihsan Ulumudin¹⁾ dan Samuel Rihhi Hadi Utomo²⁾

¹⁾Universitas Nusa Putra

ihmanyogs45@gmail.com

²⁾Universitas Internasional Jakarta

samuel.dimasutomo@gmail.com

ABSTRAK

Merokok nampaknya tidak hanya menimbulkan permasalahan kesehatan, tetapi juga sosial dan lingkungan oleh oknum-oknum tak bertanggung jawab. Di sisi lain fenomena anak merokok semakin banyak dijumpai di masyarakat. Sekolah memiliki peran penting dalam mencegah anak usia 6-12 tahun dari kebiasaan merokok dengan memberikan makna dari hal-hal yang dapat membuatnya Keren Tanpa Rokok. Kampanye ini menggunakan media board game untuk mengajak para peserta untuk membuatnya menjadi Keren Tanpa Rokok serta selain itu untuk memberikan informasi dari kegiatan positif yang dapat menghindari asap rokok yang tersampaikan melalui setiap kartu yang dimainkan. Perancangan ini merupakan perancangan kualitatif dan studi kasus di Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongasih Kabupaten Sukabumi. Board game ini mengarahkan siswa/i akan untuk memahami secara mandiri informasi, cara dan aturan bermain dari buku panduan yang telah disediakan. Selain itu, perancangan ini juga bertujuan untuk menarik minat belajar siswa dan menanamkan nilai-nilai karakter secara tidak langsung melalui aturan-aturan dalam permainan dan secara langsung melalui bimbingan yang diberikan selama permainan berlangsung. Respon yang baik diberikan oleh siswa, dimana siswa senang belajar mengenal rokok dengan board game ini dan agar memberikan kepercayaan dirinya untuk keren tanpa rokok.

Kata Kunci : rokok, merokok, boardgame, anak, sekolah

ABSTRACT

Smoking seems not only to cause health problems, but also social and environmental problems by irresponsible persons. On the other hand, the phenomenon of smoking children is increasingly found in society. Schools have an important role in preventing children aged 6-12 years from smoking by giving meaning to the things that can make them Cool Without Smoking. This campaign uses board game media to invite participants to make it Cool Without Smoking and in addition to providing information on positive activities that can avoid cigarette smoke which is conveyed through every card played. This design is a qualitative design and a case study at SD Negeri 1 Bojongasih, Sukabumi Regency. This board game directs students to independently understand the information, ways and rules of playing from the guidebook that has been provided. In addition, this design also aims to attract students' interest in learning and instill character values indirectly through the rules in the game and directly through the guidance given during the game. Good responses were given by students, where students enjoyed learning about cigarettes with this board game and in order to give them the confidence to be cool without cigarettes.

Keywords : cigarette, smoke, board game, child, school

PENDAHULUAN

“Merokok Membunuhmu” merupakan slogan yang cukup familiar di *tongkrongan*. Slogan ini juga muncul dalam beberapa iklan rokok dan kemasan rokok di Indonesia. Penggunaan slogan ini tentu sebagai bentuk peringatan merokok dan untuk menurunkan jumlah perokok karena resiko kesehatan yang diakibatkan rokok (Republika (a), 2018). Tampilan visual penyakit akibat rokok, muncul untuk memberikan rasa takut perokok aktif akan dampak yang ditimbulkannya. Lebih jauh dalam penjelasan Kementerian Kesehatan (Kemkes (a), 2023), rokok tidak hanya berbahaya bagi perokok aktif, tetapi juga perokok pasif seperti penyakit paru-paru kronis, kerusakan gigi dan bau mulut, mudahnya

mengalami patah tulang, gangguan mata (salah satunya katarak), kanker dan keguguran, serta rontoknya rambut. Tidak hanya itu, Kementerian Kesehatan juga menghimbau untuk membangun kesadaran dalam menciptakan Rumah Bebas Asap Rokok, serta menjaga keluarga dengan hidup bersih dan sehat.

Menciptakan ruang tanpa asap rokok sudah dilakukan di NTB dan diatur melalui peraturan daerah tahun 2014 tentang larangan merokok di area-area KTR (Kawasan Tanpa Rokok). Undang-Undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan (LLAJ) No. 22 Tahun 2009 juga mengatur tentang bahaya merokok ketika berkendara. Pengalaman pribadi penulis ketika berkendara menggunakan motor dan menemukan pengendara lain yang merokok di depan kendaraan penulis, membuat penulis kesulitan untuk melihat akibat abu sisa pembakaran rokok. Febry mengalami iritasi dan infeksi berat di mata akibat terkena abu rokok pengendara didepannya, hal ini kemudian diatur juga pada Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 12 Tahun 2019 tentang “Perlindungan Keselamatan Pengguna Sepeda Motor” (Kamaliah, 2019). Merokok nampaknya tidak hanya membunuh bagi perokok aktif, tetapi juga perokok pasif dan pengendara sepeda motor karena gangguan penglihatan yang dapat menyebabkan kecelakaan atau iritasi dan infeksi mata. Kisah berbeda dialami seorang Ibu di Lampung Utara yang menjadi korban pembunuhan anaknya karena tidak diberikan uang untuk membeli rokok (Jaya, 2022).

Melihat beragam kejadian di atas, rokok memiliki dampak kesehatan, dapat membunuh perokok aktif dan pasif, merokok dengan tidak bertanggung jawab dapat membahayakan pengendara di jalan raya, untuk membeli rokok seseorang tega untuk membunuh dan menganiaya orang lain, puntung rokok yang dibuang sembarangan dapat menyebabkan kebakaran dan merusak lingkungan. Hal ini seolah menjelaskan merokok benar-benar dapat membunuh jika tidak diikuti dengan pemahaman mengenai rokok dan beragam dampaknya. Merokok tidak hanya memberikan permasalahan kesehatan, tetapi juga sosial dan lingkungan. Hal yang lebih mengkhawatirkan ialah perokok aktif di usia anak justru mengalami peningkatan setiap tahunnya, tahun 2013 mencapai 7,20%, tahun 2016 naik menjadi 8,80%, tahun 2018 naik menjadi 9,10% dan pada tahun 2019 naik menjadi 10,70%, bahkan diprediksi akan terus naik mencapai 16% pada tahun 2030, sehingga perlu dikendalikan (Kemkes (b), 2022). Berdasarkan data yang diperoleh Global Youth Tobacco Survey, Riset Kesehatan Dasar dan Sentra Informasi Keracunan Nasional dari BPOM menyebutkan bahwa 3 dari 4 orang anak usia di bawah 20 tahun sudah mulai merokok (Kemkes (b), 2022).

Fenomena anak merokok ini sangat berpengaruh terhadap masa depan anak bangsa yang berada di daerah-daerah Indonesia, yang masih terdapat banyak mengonsumsi rokok dan belum peduli terhadap bahayanya merokok di kalangan anak-anak. Sehingga akan menjadikan lingkungan yang tidak sehat, salah satunya perancangan yang penulis buat (2022) yaitu di Kabupaten Sukabumi yang berada di Provinsi Jawa Barat, bahwa Provinsi Jawa Barat tercatat sebanyak 27.1% sebagai jumlah perokok anak berusia lebih dari 10 tahun menurut hasil laporan RISKESDAS 2018 Nasional, dan menurut BPS Nasional di Provinsi Jawa Barat tercatat sebanyak 32.97% pada tahun 2019, turun 32.55% pada tahun 2020 dan meningkat kembali 32.68% di tahun 2021, data tersebut sebagai anak yang merokok pada usia lebih dari 15 tahun. Sedangkan jumlah di Kabupaten/Kota Sukabumi anak merokok berusia lebih dari 10 tahun menurut RISKESDAS Jawa Barat pada tahun 2018 yang terdapat 4 indikator perokok yaitu; 1) perokok setiap hari (29.02%), 2) perokok kadang-kadang (3,84%), 03) pernah merokok (0,53%) dan 04) bukan perokok (66,61%). Data selanjutnya yang didapat dari lembaga BPS Jawa Barat ialah pada tahun 2020 anak berusia lebih dari 15 tahun yang merokok di Kabupaten Sukabumi sebanyak 14.35% dan menurun pada tahun 2021 sebanyak 13.55%.

Apabila anak-anak tidak segera diberikan pemahaman terkait hal ini, maka masa pertumbuhan mereka akan terganggu dengan penyakit yang disebabkan oleh tembakau yaitu penyakit kanker paru, stroke, penyakit paru obstruktif kronik, penyakit jantung koroner dan gangguan pembuluh darah. Dibutuhkannya cara yang menarik, seperti dengan media pembelajaran interaktif dengan target audiens anak-anak. *Board game* nampaknya cukup efektif sebagai media pembelajaran untuk anak-anak (Kelvin, dkk, 2019). *Board game* dapat mengasah kemampuan intrapersonal, karena *board game* harus dimainkan lebih dari satu orang/secara beramai-ramai. Bermain *board game*, seseorang dapat meningkatkan kemampuan intrapersonal atau sosialisasi (mybest.id, 2022). Nama *board game* yang penulis buat yaitu “*Remind Each Other*”, konsep dalam *board game* ini diadaptasi dari *board game*

yang sudah ada yaitu *board game* “Semester Baru”, dalam *board game* tersebut memberikan pelajaran tentang pencegahan terhadap *bully* di sekolah, yang dimana *board game* tersebut penulis kembangkan menjadi *board game* tentang pencegahan merokok sebagai perancangan dalam berkampanye. Melalui media pembelajaran menggunakan *board game* ini disajikan dalam bentuk visual yang di-*layout* secara menarik, menampilkan ilustrasi karakter yang unik, serta warna *soft* yang dapat terlihat pas untuk dilihat oleh anak-anak. Bentuk visual digunakan untuk mewakili beberapa bentuk verbal yang dibuat.

METODOLOGI

Penelitian penulis mendapat referensi dari beberapa penelitian sebelumnya seperti, penelitian terkait pencegahan merokok pada anak sekolah di Indonesia telah berusaha untuk mengedukasi dampak yang ditimbulkan dari rokok. Perancangan yang mengangkat dengan judul “Remaja Keren Tanpa Rokok” dilakukan oleh Riska Hediya Putri, Feri Kameliawati, Surmiasih dan Yenny Marthalena (2020), perancangan yang dilakukan ialah di kelas 10 SMA Negeri 2 Gadingrejo yang berjumlah sebanyak 67 siswa Penelitian ini memberikan hasil peningkatan pengetahuan kepada siswa agar merasakan kerennya tanpa rokok. Penelitian terkait perancangan *boardgame* pernah dilakukan oleh Kelvin Adriel Setiawan, T. Arie Setiawan Prasida dan Jasson Prestiliano (2019), berjudul “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Pancasila Untuk Kelas 3 SD Menggunakan Mekanik *Co-Operative Play*”. *Board game* yang dihasilkan dalam perancangan ini efektif meningkatkan pemahaman akan nilai kepancasilaannya.

Penulis menggunakan pendekatan metode kualitatif dalam perancangan *board game* sebagai kampanye. Mengutip dari tirto.id yang ditulis oleh Ilham (2021) berdasarkan Modul Rancangan Perancangan dari RISTEKDIKTI (2019) perancangan kualitatif bisa dipahami sebagai prosedur riset yang memanfaatkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Perancangan kualitatif dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, dinamika sosial, sikap kepercayaan dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu, sejalan dengan perancangan ini yang membuat media pembelajaran yang terdapat banyak informasi mengenai rokok dan hal-hal agar terhindar dari merokok untuk dapat mengurangi fenomena anak merokok menggunakan media pembelajaran. *Board game* tersebut dilakukan di sekolah ataupun di lingkungan masyarakat umum. Metode kualitatif mempunyai 4 macam dalam pengumpulan datanya, yang terdiri dari Observasi, Wawancara, Dokumentasi dan Gabungan (Sugiyono, 2013: 225).

Observasi yang dilakukan oleh penulis dengan mengobservasi lingkungan di SDN 1 Bojongasih dan di lingkungan masyarakat umum, terkait media informasi dilarang merokok serta tanda-tanda lainnya yang berada di lingkungan tersebut terkait upaya untuk pencegahan merokok. Tahap selanjutnya ialah dengan melakukan Wawancara, dalam perancangan ini penulis melakukan Wawancara pada narasumber dari lembaga Puskesmas Parakansalak secara langsung dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan. Yang didapat dari hasil wawancara kepada Bapak dr. Dede Herliana selaku dokter Puskesmas Parakansalak (2022) bahwa “Fenomena anak merokok pada saat ini sering saya lihat di lingkungan luar, hal ini dapat terjadi karena cerminan dari orang tuanya yang terbiasa merokok di dekat anaknya, sehingga anak merasa ingin mencoba dan meniru. Selain itu mungkin didikan dari orang tua yang tidak mengarahkan anaknya untuk tidak merokok, merokok pun menurut mereka dapat dijadikan sebagai gaya hidup, jika laki-laki mungkin dianggapnya lebih perkasa saat merokok, kalo tidak merokok dianggapnya ke cewek-cewekan”. Pada tahap berikutnya yaitu Dokumentasi, tahap Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dari media yang didalamnya membahas narasumber yang diteliti.

Selanjutnya tahapan perancangan, tahapan perancangan yang diterapkan oleh penulis dalam perancangan ini menerapkan tahapan *linear strategy*. *Linear strategy* merupakan dalam tahapan perancangan yang menerapkan urutan yang logis, dimana tahapan kedua tidak bisa dilaksanakan sebelum tahapan pertama selesai dilaksanakan (Sarwono dkk, 2007). Tahapan perancangan dalam tahapan ini menggunakan *linear strategy* yang terdiri dari beberapa tahapan (Gambar 1).



Gambar 1. Tahapan Perancangan.
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Tahapan perancangan pertama yaitu menentukan perancangan konsep, pada perancangan *board game* yang digunakan adalah dengan merangkai berupa informasi dari dampak merokok dan kegiatan positif agar terhindar dari merokok. Nama *Board game* yang dirancang oleh penulis ialah “*Remind Each Other*”, dapat diartikan sebagai “Saling mengingatkan/saling menasehati”. Penulis mengutip dari situs Kumparan.com (2021) dalam islam ajarkan untuk umatnya agar saling menasehati antar sesama, seperti yang terkandung dalam Al-Quran Surah *Al-Ashr* ayat 3 yang berbunyi “Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran.” Rasulullah SAW pun juga mengisyaratkan bahwa saling menasehati antar sesama merupakan perkara yang penting. Hal ini penulis lakukan dalam perancangan *board game* ini dengan tujuan untuk membuat para pemain dapat mulai terbiasa untuk belajar saling mengingatkan, seperti yang dilakukan pada proses permainan *board game* ini. Pada *board game* “*Remind Each Other*” ini dibuat untuk dimainkan oleh anak-anak berusia 6-12 tahun yang masih beranjak dibangku Sekolah Dasar, selain itu pada konten *board game* ini terdapat berupa kartu, *board* permainan dan token giliran.

Melalui *board game* “*Remind Each Other*” ini, anak-anak akan diedukasi seputar dampak rokok melalui kartu-kartu dengan gambar ilustrasi dan informasi yang tertera pada setiap kartu. Selain itu, anak-anak belajar untuk bekerjasama dengan para pemain melalui misi yang didapat. *Board game* ini menggunakan beberapa fase dalam menentukan alur permainannya yang tersedia pada rulebook, diantaranya ada fase interaksi, fase aksi dan fase istirahat. Dalam *board game* ini para pemain dapat sambil membaca informasi yang tertera pada kartu-kartu yang mereka lihat. Sehingga penulis berharap pada *board game* ini dapat membuat para pemain atau siswa menjadi lebih tahu tentang dampak yang ditimbulkan oleh rokok yang dapat menyebabkan siswa menjadi tidak sehat dan siswa dapat mengetahui informasi kegiatan positif agar siswa tersebut dapat terjaga kesehatannya dan dapat membuat lingkungannya sehat dengan mengingatkan orang-orang disekitarnya tentang rokok.

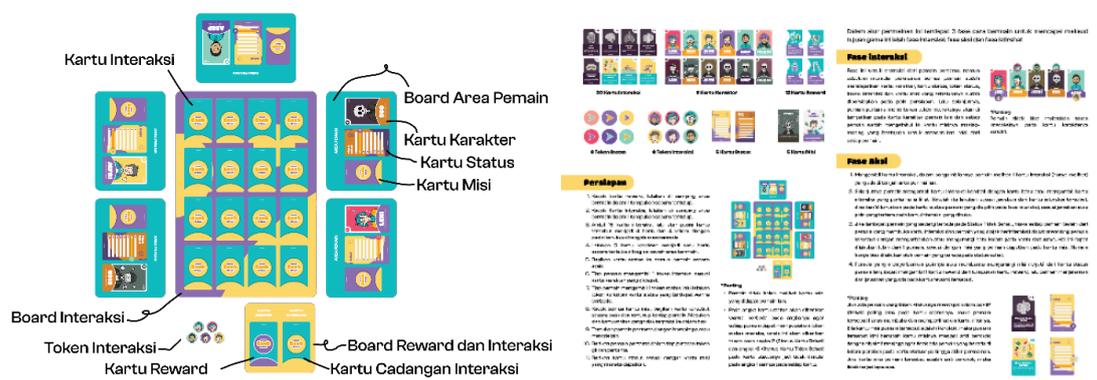
Tahapan selanjutnya adalah tahapan *brainstorm thumbnails*. Menurut Rustan (2020: 41) *brainstorm thumbnails* ialah proses mencari dan mengolah ide yang bisa dilakukan dengan mencari referensi dan desain-desain perbandingan yang keren, bisa dengan tema yang sama atau berbeda, tetapi tidak untuk ditiru. Membuat *thumbnail* (sketsa kasar kecil yang digambar dengan tangan, tidak perlu detail) lebih dari 1 dan dicoba melakukan *layout* untuk melihat aliran *sequence*.

- a. **Konsep Sketsa**, tahap ini dilakukan agar dapat meminimalisir kesalahan ataupun kegagalan pada saat pembuatan *asset* digital.
- b. **Tipografi**, jenis huruf yang dipakai adalah huruf dekoratif dan *sans serif*. Jenis huruf dekoratif akan dipakai untuk judul dan subjudul dalam pembuatan desain dengan menggunakan *font* Modak, sedangkan untuk jenis huruf *sans serif* digunakan untuk isi konten yang menggunakan *font* Clash Grotesk. Pemilihan jenis huruf dekoratif karena memiliki kesan yang tidak membosankan saat membaca namun juga harus memerhatikan tingkat keterbacaan yang jelas, pemilihan *font* tersebut sangat cocok untuk *audience* anak-anak yang juga dikatakan oleh Anggraini & Nathalia (2014: 60) huruf *sans serif* lebih banyak digunakan pada layar komputer, karena huruf *sans* berbentuk lebih sederhana (tidak mempunyai kait) dan huruf-huruf kecil menjadi lebih mudah terbaca. Begitupun pemilihan *font sans serif* yang memiliki tujuan untuk dapat memudahkan keterbacaan pada isi konten dalam desain, karena *sans serif* cocok digunakan untuk teks banyak yang memiliki keterbacaan yang mudah dilihat dan jelas yang sama juga dikatakan oleh Anggraini & Nathalia (2014: 63) biasanya huruf dekoratif hanya digunakan pada judul/*heading*.
- c. **Warna**, pemilihan warna yang digunakan dalam perancangan ini antara lain:
 - 1) Ungu (#FCD668) mempunyai makna unik, gembira, nyaman dan pemikiran yang dalam. Warna tersebut digunakan agar anak-anak nyaman dengan bermain begitupun anak-anak dapat bergembira saat bermain (Rustan, 2019).

- 2) *Pink* (#EB4B6F) memberikan kesan yang feminim, perhatian, intim, romantis hingga peduli. Beigutpn dengan *board game* ini yang memberikan perhatian dan keterpedulian kepada masyarakat terutama anak-anak agar menjauhi rokok (Rustan, 2019).
- 3) *Biru* (#03B9BF) mempunyai makna kreativitas, air, laut, kepandaian, ide, dingin dan tenang, seperti halnya pada *board game* ini yang memiliki tujuan untuk memberikan kepandaian dalam memilih untuk kesehatan (Rustan, 2019).
- 4) *Kuning* (#FCD668) mempunyai makna ingatan, imajinasi logis, energi sosial, kerjasama, kebahagiaan, kegembiraan dan bijaksana. Memiliki keterhubungan dengan *board game* ini untuk memberikan kesan kebahagiaan ataupun kegembiraan dalam bermain sambil belajar melalui *board game* dan bijaksana dalam memilih yang baik untuk kesehatan dan yang tidak (Rustan, 2019).

PEMBAHASAN

Setelah melakukan tahapan *brainstorm thumbnails* langkah selanjutnya ialah melakukan pembuatan *asset* yang mencatat ukuran dan material pada setiap kartu dan melakukan proses digital untuk desain *board game*. Berikut (Gambar 2) adalah proses visualisasi komponen-komponen pada *board game* “*Remind Each Other*”:



Gambar 2. Tampilan Permainan *Board Game* dan *Rulebook* “*Remind Each Other*”

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Tampilan permainan ini merupakan tampilan dari penempatan setiap komponen yang dibuat. Kartu-kartu dan token kartu akan menggunakan alas atau *board/modular board*.

- a. *Rulebook* (A4, 2 Kertas, *Artpaper*), berisi penjelasan dalam bermain, mulai dari urutan kartu-kartu, cara memulai permainan sampai dengan memenangkan permainan.
- b. *Board/Modular Board* (*Board* interaksi 38 x 56 cm (1 pcs), *board* area pemain 19 x 29 cm (5 pcs), *board* kartu *reward* dan interaksi 19 x 19 cm (1 pcs), *Artpaper* 230 gram).
- c. *Kartu Karakter* (12 x 7.5 cm, 6 pcs, *Artpaper* 210 gram), dibuat dengan bolak-balik, pada kartu depan yaitu dengan wajah sehat dan dibaliknya dengan wajah tidak sehat atau dengan gambar tengkorak.
- d. *Kartu Interaksi* (12 x 7.5 cm, 30 pcs, *Artpaper* 210 gram), berisi informasi dampak dari merokok, hal positif agar terjauhi dari merokok dan cara hidup sehat.
- e. *Kartu Status* (12 x 7.5 cm, 5 pcs, *Artpaper* 210 gram), yaitu kartu *status* “sehat” dan kartu *status* “tidak sehat”.
- f. *Kartu Reward* (12 x 7.5 cm, 12 pcs, *Artpaper* 210 gram), terdapat 4 jenis kartu berisi informasi “kegiatan positif” dan cara agar “terhindar dari merokok”.
- g. *Kartu Misi* (10 x 6.5 cm, 5 pcs, *Artpaper* 210 gram), terdapat 2 jenis kartu yaitu kartu “perokok” dan kartu “anti perokok”.
- h. *Token Giliran Pertama* (3 x 3.5cm, 1 pcs, *Artpaper* 230 gram), kartu ini merupakan penanda pada pemain yang mendapatkan giliran pertama.
- i. *Token Status* (1,5 x 5.5 cm, 6 pcs, *Artpaper* 210 gram), digunakan untuk para pemain memosisikan pada poin kartu *status* pemain.

- j. Token Interaksi (3 x 3 cm, 6 pcs, Artpaper 210 gram), terdapat 6 jenis dan digunakan untuk pemain akan berinteraksi kepada pemain lain.
- k. *Packaging Board Game* (37 x 40 cm, Artpaper 230 gram), digunakan untuk membungkus komponen-komponen yang terdapat pada *board game*.

Tahapan selanjutnya ialah *test print* dan persiapan yang merupakan tahap uji coba dalam pencetakan komponen-komponen, menurut Rustan (2020) *test print* adalah mem-*print* desain dalam ukuran sesungguhnya & sebisa mungkin menggunakan bahan/material yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengecek apakah ada kesalahan desain sebelum diperbanyak untuk dicetak. Selanjutnya masuk pada tahapan terakhir dalam perancangan ini ialah tahapan pengujian. Tahapan pengujian ini dilakukan kepada *audience* anak-anak yang menginjak dibangku kelas 6 di SDN 1 Bojongasih. Pada saat pengujian, murid-murid tidak diberitahu bagaimana cara bermain, murid-murid diminta untuk mempelajari sendiri cara memainkan permainan lewat *rulebook* yang tersedia, lalu dinilai ketercapaian dari *rulebook* untuk menguji apakah murid-murid tersebut dapat memahami cara bermain melalui *rulebook*. Sehingga dari hasil pengujian *rulebook* tersebut didapati bahwa murid-murid membutuhkan waktu 10 menit untuk memahami dari isi *rulebook* dan *rulebook* cukup dapat dipahami oleh murid-murid sambil dengan bermain. Lalu selanjutnya setelah murid-murid membaca dari isi *rulebook* langkah selanjutnya ialah pengujian terhadap permainan *board game*.

Hasil pengujian permainan yang didapati oleh penulis ialah murid-murid menyukai dari segi ilustrasi yang dibuat serta pewarnaan yang digunakan membuat murid-murid nyaman melihatnya, selain itu murid-murid mendapatkan informasi yang terkandung dalam setiap kartu-kartu, salah satunya pada kartu interaksi yang setiap ketika didapatkan akan selalu mendapatkan informasi-informasi mengenai kesehatan ketika merokok serta kegiatan positif agar terjauhi dari rokok, murid-murid membutuhkan 30 detik untuk dapat membaca dari isi kartu-kartu. Perancangan ini dilakukan hanya di SDN 1 Bojongasih di Kabupaten Sukabumi sehingga hasil belum dapat digeneralisasi pada seluruh tingkatan dan jenis sekolah lain di Kabupaten Sukabumi. Dibutuhkan sebuah perancangan kuantitatif untuk memotret secara lebih menyeluruh gambaran hasil yang didapat melalui *board game* dalam pencegahan merokok terhadap anak-anak.

KESIMPULAN

Rokok tidak hanya memiliki isu kesehatan didalamnya, tetapi juga sosial dan lingkungan. Melihat fakta perokok aktif di usia anak-anak, maka perlu dilakukan edukasi terkait hidup keren tanpa merokok. *Board game* nampaknya masih menjadi media pembelajaran yang efektif untuk anak-anak. Desain yang menarik dengan pemilihan tipografi, warna, *layout*, ilustrasi dan elemen lainnya, membuat pemahaman keren tanpa merokok dikalangan anak-anak Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongasih menjadi lebih dimengerti. *Board game* membantu dalam proses pembelajaran, belajar menjadi menyenangkan.

REKOMENDASI

Penelitian ini berkontribusi untuk memperlihatkan masa depan desain di Indonesia, konteks geografis dan kepemilikan teknologi masih menjadi kendala di era digital. Hal ini menuntut kerja kreatif dan membuka ruang bagi penelitian selanjutnya, berkontribusi dan memegang peran dalam menjamin masa depan yang lebih baik dari generasi muda bangsa dan masa depan desain di era digital. Tidak mengutuk kemungkinan untuk *game* ini memiliki versi digitalnya, memperluas jangkauan merangkul generasi muda untuk keren tanpa merokok.

REFERENSI

Jaya, Tri Purna. 2022. Anak Bunuh Ibu di Lampung Utara, Diduga Gara-Gara Tak Diberi Uang Beli Rokok (Online). Diakses pada 11 Juli 2023, dari <https://regional.kompas.com/read/2022/10/09/151238078/anak-bunuh-ibu-di-lampung-utara-diduga-gara-gara-tak-diberi-uang-beli-rokok>.

- Kamaliah, Aisyah. 2019. Serem! Kasus Iritasi Mata Parah karena Kena Abu Rokok Pengemudi di Jalan (*Online*). Diakses pada 11 Juli 2023, dari <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4474737/serem-kasus-iritasi-mata-parah-karena-kena-abu-rokok-pengemudi-di-jalan>.
- Kelvin, dkk. 2019. Perancangan *Board Game* sebagai media pembelajaran pancasila untuk kelas 3 SD menggunakan mekanik Co-operative Play, 123: 226. Diakses pada 28 November 2022, dari Universitas Dian Nuswantoto (UDINUS).
- KEMENKES RI. 2018. Hasil Utama RISKESDAS 2018.
- KEMENKES RI. 2018. Laporan Nasional RISKESDAS 2018. Jalan Percetakan Negara No. 23, Lembaga Penerbit Badan Perancangan dan Pengembangan Kesehatan (LPB).
- KEMENKES RI. 2018. Laporan Provinsi Jawa Barat RISKESDAS 2018. Jalan Percetakan Negara No. 23, Lembaga Penerbit Badan Perancangan dan Pengembangan Kesehatan (LPB).
- Kemkes (a). 2023. Dampak Buruk Rokok Bagi Perokok Aktif dan Pasif (*Online*). Diakses pada 11 Juli 2023, dari <https://promkes.kemkes.go.id/dampak-buruk-rokok-bagi-perokok-aktif-dan-pasif#:~:text=Selain%20penyakit%20kanker%2C%20terdapat%20beberapa,Menyebabkan%20stroke%20dan%20serangan%20jantung>.
- Kemkes (b). 2022. Perokok Anak Masih Banyak, Revisi PP Tembakau Diperlukan (*Online*). Diakses pada 11 Juli 2023, dari <https://www.kemkes.go.id/article/view/22073000001/perokok-anak-masih-banyak-revisi-pp-tembakau-diperlukan.html>.
- Kumaran. 2021. Mengapa Kita Dianjurkan untuk saling Menasehati Antar Sesama Muslim?. Diakses pada 24 Januari 2023, dari <https://kumaran.com/berita-hari-ini/mengapa-kita-dianjurkan-untuk-saling-menasehati-antar-sesama-muslim-1x0nH2LnGZM>
- My Best. 2022. 10 Rekomendasi *Board Game* Terbaik (Terbaru Tahun 2022) (*Online*). Diakses pada 19 November 2022, dari <https://my-best.id/15775/>
- Putri, dkk. 2020. Remaja Keren Tanpa Rokok. Diakses pada 12 Juli 2023, dari <https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/kreativitas/article/view/2666>
- Republika. 2018. Penjelasan Ilmiah di Balik Slogan Merokok Membunuhmu (*Online*). Diakses pada 11 Juli 2023, dari <https://ameera.republika.co.id/berita/p35oxh328/penjelasan-ilmiah-di-balik-slogan-merokok-membunuhmu>.
- Rustan, Suriyanto. 2019. Warna: Buku 1. Batara Imaji.
- Rustan, Suriyanto. 2020. *Layout* Buku 2. Jakarta: CV Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sarwono, Jonathan, Hary Lubis. 2007. Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI.
- Sugiyono. 2013. Metode Perancangan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta