

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas menjadikan manusia memiliki kebiasaan yang konsumtif, begitu juga dengan barang-barang elektronik seperti kulkas, televisi, laptop, dan sebagainya. Dengan banyaknya produk-produk elektronik yang terus berinovasi, sampah elektronik pun terus bertambah dan teknologi untuk mendaur ulang sampah tersebut belum seimbang. Indonesia belum memiliki tempat pengolahan sampah elektronik, hanya sebatas fasilitas pengelolaan untuk pemisahan komponen elektronik yang mengandung mineral seperti tembaga dan emas. Mayoritas penduduk Indonesia yang menggunakan perangkat elektronik belum memahami cara pengolahan sampah elektronik tersebut, bahkan tidak peduli dengan bahaya sampah elektronik yang dapat merusak kehidupan apabila mendapat perlakuan yang salah. Untuk itu, diperlukan media edukasi untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang bahaya sampah elektronik. Wawancara dilakukan guna mengumpulkan informasi kepada beberapa narasumber yang terkait seperti Komunitas Sadar Sampah Elektronik dan Kummara *game consultant*. Kuesioner akan dibagikan kepada anak-anak usia 9-12 tahun di kota Jakarta. Kesadaran akan hal ini perlu ditanamkan sejak dini, maka dari itu dibuat perancangan melalui media berupa *boardgame*. Sehingga dapat membantu mengasah kemampuan berpikir, melatih ketangkasan, lebih aktif dan komunikatif, serta mengasah ketelitian dalam menyelesaikan sesuatu. Dengan hal ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk penyelamatan lingkungan sehingga pada akhirnya masyarakat menyadari bahaya dari sampah elektronik bagi lingkungan dan kehidupan.

Kata Kunci : sampah elektronik, game, boardgame, dan informatif