

PENDEKATAN KOMUNIKASI SMCR DALAM PERANCANGAN PERMAINAN LIFE-SIZED GAME ULAR TANGGA “POSTCOV”

Dzuha Hening Yanuarsari¹, Mukaromah², Khamadi³

^{1,3}Prodi Desain Komunikasi Visual, ²Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Imam Bonjol 207, Semarang, Indonesia

e-mail: dzuha.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id1, mukaromah@dsn.dinus.ac.id2, khamadi@dsn.dinus.ac.id3

Received : June, 2021

Accepted : August, 2021

Published : October, 2021

Abstract

The Covid-19 pandemic that occurred at the end of 2019 had a significant impact on various sectors of activity in the world, including Indonesia. Various actions were taken as steps to overcome these problems. One of them is in the education and health sector for children, namely the psychological vulnerability of children and the level of depression that occurs due to the Covid-19 pandemic phenomenon. Through educational games, it is believed that it can help things related to child psychology. The purpose of this research is to create an educational game of snakes and ladders that can be used to help the trauma healing process in children due to the impact of the Covid-19 pandemic. The research method used in this design is an explanatory descriptive method using the SMCR communication approach. Through this method, educational messages regarding the COVID-19 pandemic that children still have to deal with should be treated with caution and there is no need to be afraid as long as they adhere to health protocols. The results of this study are the creation of a prototype design of the snake and ladder game "PostCov" as an alternative new educational media as a form of innovation in delivering information as well as a form of play therapy in helping psychological problems that are vulnerable to occur in children.

Keywords: children's, covid-19, educational game, snakes and ladders 'poscov',

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang terjadi pada akhir tahun 2019 memberikan dampak yang cukup signifikan pada berbagai sektor kegiatan yang ada di dunia, termasuk salah satunya Indonesia. Berbagai tindakan dilakukan sebagai langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya pada sektor pendidikan dan kesehatan untuk anak yakni rentannya psikologis anak dan tingkat depresi yang terjadi karena adanya fenomena pandemi Covid-19. Melalui permainan edukatif dipercaya dapat membantu hal-hal yang berhubungan dengan psikologi anak. Tujuan penelitian ini adalah membuat permainan edukatif ular tangga yang dapat digunakan untuk membantu proses penyembuhan trauma (trauma healing) pada anak karena dampak Pandemi Covid-19. Metode penelitian yang digunakan pada perancangan permainan edukatif ini berupa metode deskriptif eksplanatif dengan menggunakan pendekatan komunikasi SMCR (Source, Message, Channel, Receiver). Melalui metode tersebut pesan edukasi mengenai pandemi Covid-19 yang masih harus dihadapi oleh anak hendaknya disikapi dengan waspada dan tidak perlu takut asal tetap mematuhi protokol kesehatan. Hasil dari penelitian ini yaitu terciptanya desain purwarupa permainan edukatif yakni permainan ular tangga "PostCov" menjadi alternatif media edukasi baru sebagai bentuk inovasi dalam penyampaian informasi juga bentuk play therapy dalam membantu masalah psikologi yang rentan terjadi pada anak.

Kata kunci: anak, covid-19, permainan edukatif, ular tangga 'poscov'

1. PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019, wabah pandemi Covid-19 menjangkiti sebagian besar negara. Wabah ini merupakan wabah yang mematikan karena tumbuh kembangnya melalui interaksi secara langsung. Dalam website Suara.com yang diunggah pada 25 Maret 2020 menyebutkan, Covid-19 adalah virus yang dapat menyebabkan penyakit mulai dari flu biasa hingga penyakit pernapasan paling parah, seperti Sindrom Pernapasan Timur Tengah (MERS) dan Sindrom Pernapasan Akut Parah (SARS). Virus ini pertama kali muncul di Kota Wuhan, Cina dan memiliki kemampuan menular pada satu manusia ke manusia yang lain lewat kontak langsung [1]. Update jumlah kasus korban yang terkena Covid-19 di Indonesia yang diberitakan oleh Merdeka.com pada tanggal 8 Desember 2020 menyebutkan bahwa kasus positif Covid-19 di Indonesia bertambah 5.754 menjadi 581.550 kasus. Pasien sembuh bertambah 4.431 menjadi 479.202 orang. Angka kematian bertambah 127 menjadi 17.867 orang [2].

Berbagai usaha dilakukan oleh pemerintah Indonesia guna membantu menghambat laju penyebaran virus tersebut di antaranya yaitu memberlakukan *Work From Home* (WFH) untuk mengantisipasi penularan virus yang bisa terjadi karena interaksi sosial. Dunia pendidikan sendiri sudah mulai memberlakukan pembelajaran jarak jauh yakni sejak pertengahan Maret 2020 hingga waktu yang belum ditentukan melihat perkembangan dan persebaran virus ini dengan kondisi pembelajaran yang menyesuaikan dengan situasi dan keadaan. Imbas dari pembelajaran jarak jauh yaitu banyak diungkapkan baik oleh guru maupun peserta didik yang menyampaikan bahwa mereka mengalami kondisi stress terkait proses pembelajaran jarak jauh karena keterbatasan kondisi yang ada [3], UNESCO sendiri sebagaimana diinformasikan dalam detik.com menyebutkan bahwa pandemi Covid-19 ini mengancam 577 juta pelajar di dunia. Untuk pendidikan prasekolah dasar hingga menengah atas kurang lebih sebanyak 577.305.660 orang terdampak. Sedangkan untuk jumlah pelajar yang berpotensi beresiko dari pendidikan tinggi kurang lebih 86.034.287 orang [4]. Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada jenjang pendidikan dasar perlu untuk lebih

mendapatkan perhatian melihat jumlah resiko yang ada lebih besar.

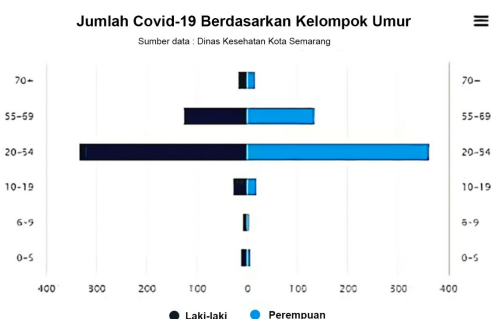
Anak-anak merupakan subjek yang memerlukan perhatian kaitannya dengan pendidikan serta penanganan mental mereka terutama jika terdapat keluarga yang terjangkit Covid-19. Ketika keluarga harus dikarantina ataupun terjangkit virus tersebut akan menimbulkan problematika tersendiri bahkan bisa menyebabkan trauma. Suqin Tang dkk, dalam risetnya menyampaikan bahwa selama karantina saat pandemi anak-anak mengalami yang namanya depresi, kecemasan dan stress [5].

Melansir dari Fox News, Dr. Tali Raviv, Associate Director Center for Childhood Resilience dalam Ann & Robert H. Lurie Children's di Chicago mengatakan bahwa saat pandemi banyak yang mengalami stres dan rutinitas menjadi terganggu [6]. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan psikolog yang banyak menangani persoalan anak pada 17 Oktober 2020, yakni Probowatie Tjondronegoro dari RS Elisabeth Semarang menyatakan bahwa efek adanya pandemi Covid-19 ini menyebabkan anak mengalami stress karena perubahan situasi yang serba mendadak. Kondisi ini pada anak-anak bila dibiarkan dapat menjadi trauma lebih lama.

Trauma pada anak kadang tidak terdeteksi karena anak tidak bisa mengomunikasikan atau menceritakan langsung tentang perasaannya atau emosi yang mereka rasakan. Penanganan akan *trauma* ini sangatlah penting dilakukan karena jika dibiarkan dalam jangka Panjang akan menimbulkan gangguan mental pada anak. Menurut Ratih Zulhaqqi selaku psikolog anak dan keluarga menyebutkan bahwa trauma *healing* bertujuan untuk mengantisipasi *Post Traumatic Syndrome Disorder* (PTSD) di mana PTSD adalah gangguan stress pascatrauma. Bermain merupakan metode *trauma healing* yang tepat bagi anak [7].

Semarang merupakan salah satu wilayah kota yang menjadi zona merah untuk waspada pada pandemi Covid-19. Terdapat kasus terkonfirmasi positif Covid-19 dari data

pemerintah kota Semarang hingga 8 Desember 2020 menyatakan bahwa terdapat 15.807 Jiwa. Berdasarkan dari data tersebut kelompok usia 20-54 tahun menduduki peringkat tertinggi terkonfirmasi positif Covid-19 [8]



Gambar 1. Data Covid-19 Berdasarkan Kelompok Umur

Sumber: Pemerintah Kota Semarang, 2020

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa orang dengan rentang usia 20-50 tahun merupakan rentang usia yang produktif dan secara umum memiliki anak-anak yang relatif masih membutuhkan pendampingan dalam kesehariannya. Anak-anak merupakan subjek yang rentan terkena stress atau trauma karena adanya kondisi ini, apalagi didukung oleh karakter anak-anak yang belum bisa mengkomunikasikan secara langsung emosional mereka imbas dari situasi ini. Berdasarkan hasil riset yang dimuat dalam jurnal *Children And Youth Servies Review* pada tahun 2021 menginformasikan bahwa selama pandemi baik orang tua dan anak-anak sama sama rentan dalam mengalami stress dan berakibat pada pola pengasuhan yang akan menularkan stress maupun kecemasan ke anaknya apabila orang tua juga mengalami stress [9]. Penelitian lain dalam jurnal *Child Abuse & Neglect* pada tahun 2020 juga menginformasikan bahwa akibat pandemi Covid-19 banyak negara yang anak-anaknya juga mengalami stress dan gangguan yang mengarah pada trauma bahkan penganiayaan dan perlu penanganan yang serius [10].

Strategi kreatif guna mendukung kampanye pengurangan *trauma* pada anak pasca adanya PLB (Peristiwa Luar Biasa) yakni adanya pandemi Covid-19 menjadi fokus perhatian peneliti untuk memberikan solusi. Pembuatan media edukasi yang inovatif dan menyenangkan menjadi salah satu media permainan sekaligus edukasi bagi

penanganan stress pada anak di saat sebagian keluarga mengalami kondisi positif Covid-19. Hal ini sebagaimana hasil dari riset dengan judul "Walk and Stop" dan kegiatan menulis ekspresif [11]. Didukung juga dengan penelitian yang mengulas dampak Covid-19 pada psikis dan ingatan anak dengan terapi bermain [12]. Salah satu cara dalam penanganan trauma (*trauma healing*) pada anak adalah menggunakan metode *theraplay* atau *play therapy* di mana mengajak anak bermain, memberikan pengetahuan sambil bermain untuk menanamkan sikap penerimaan terhadap kondisi yang ada di lingkungan sekitarnya terkait masa pandemi Covid -19.

Penelitian ini bertujuan merancang media edukasi yang familiar bagi anak dengan menerapkan nilai edukasi terkait pandemi Covid-19 yang disesuaikan dengan kondisi kognitif, psikomotorik anak dengan menggunakan metode analisis pendekatan teori SMCR yaitu *Source, Message, Channel dan Receiver*. Melalui media permainan ini menawarkan solusi untuk menjawab permasalahan berupa rancangan purwarupa permainan ular tangga yang mendorong penanganan *trauma* anak pada pandemi Covid-19 untuk menunjang dalam mewujudkan purwarupa tersebut diperlukan pemahaman mengenai: 1) Covid-19, 2) pengetahuan mengenai permainan ular tangga untuk anak, 3) komunikasi penanganan *trauma healing* pada anak, 4) pemahaman dalam ranah komunikasi dan desain.

Beberapa penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan terkait media permainan bagi anak baik yang secara psikologis normal maupun berkebutuhan khusus antara lain tentang permainan sebagai media edukasi anak yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif dan identifikasi visual untuk lebih mengenal bentuk huruf pada anak usia dini [13].

Kemudian penelitian Alhamdi dkk membuat perancangan buku gambar interaktif untuk membantu anak autisme yang mengalami keterlambatan bicara [14]. Fokus penelitian tersebut pada bagaimana meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak ASD (*Autism Spectrum Disorder*) dengan merancang media grafis yang membantu menambah dan berlatih dalam

perbendaharaan kosakata dasar sehingga kosakata tersebut memudahkan lawan bicara mengerti.

Merujuk pada penelitian sebelumnya yang lain dilakukan oleh Sanggra dkk mengulas mengenai perancangan *board game* mudik untuk keselamatan berkendara yang bertujuan untuk memberikan informasi terkait keamanan dalam berkendara dan mengurangi kecelakaan lalu lintas [15]. Ada juga penelitian sebelumnya seputar perancangan *board game* yakni dari Simanjuntak yang membahas perancangan *board game* edukasi seputar membaca dan berhitung yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang ditujukan untuk anak [16]. Berikutnya ada juga penelitian mengenai *board game* pernah dilakukan oleh Ariessanti dkk yang mengulas tentang permainan ular tangga untuk media edukasi Covid-19 di mana disajikan dalam bentuk online dengan menggunakan analisis pendekatan metode *waterfall* [17]. Selanjutnya ada juga penelitian seputar *board game* yang dilakukan oleh Nurhayati and Nurzaelani mengulas seputar perancangan permainan ular tangga untuk menginformasikan seputar bahaya Covid-19 untuk anak yang disajikan secara konvensional dengan menggunakan perancangan metode manual tangan [18].

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang kebanyakan membahas seputar board game dan belum ada yang membahas seputar *life-sized game* maka penulis berinisiatif untuk membuat dalam bentuk *life-sized game*. Apalagi belum terdapat permainan edukatif yang berbentuk *life-sized game* ular tangga yang memberikan informasi seputar Covid-19. Peneliti mengembangkan konteks perancangan *life-sized game* ular tangga "PostCov" ini dengan menyajikan elemen visual yang menarik yang dirancang secara digital kemudian dicetak dengan resolusi yang baik sehingga mudah untuk dimengerti oleh anak ditambah dengan ukuran media permainan ular tangga yang lebih besar dari sebelumnya sehingga menunjang dari sisi jaga jarak fisik antar pemain selama pandemi Covid-19 tetap diperhatikan sebagai bentuk pematuhan terhadap protokol kesehatan. Tentu saja permainan ini tetap dilakukan dengan pendampingan orangtua atau guru dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Sedangkan konteks pengembangan penelitian dan perancangan atribut atau unsur yang terdapat

dalam permainan ini di antaranya meliputi: konsep, konten, alur permainan, tujuan dan cara bermain *game* yang dijabarkan dan diklasifikasikan dalam komponen *Source, Message, Channel* dan *Receiver*. Setelah dijabarkan dan diklasifikasikan, media edukasi berupa permainan ini dijadikan usulan dan rujukan sebagai konsep dengan tema baru terkait dengan isu terkini yakni penanganan *trauma healing* pada anak terhadap pandemi Covid-19 yang ditujukan kepada target primernya adalah anak dengan target sekundernya yakni orangtua yang berperan memberikan pendampingan kepada anak terkait dengan penggunaan media edukasi tersebut.

Nilai kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini yaitu menghadirkan rancangan *life-sized game* ular tangga dengan ukuran yang besar. Keunikan berupa konten permainan ini berisi informasi terkait pengetahuan seputar Covid-19 dan pemahaman pada protokol kesehatan secara baik bagi anak-anak dengan cara bermain dan belajar. Permainan ini juga memberikan alternatif yang mendorong anak untuk bergerak secara kinestetik sekaligus berolahraga *outdoor* yang relatif aman dimainkan selama pandemi menggunakan protokol kesehatan. Hal ini didorong terkait banyaknya temuan bahwa selama pandemi banyak anak-anak jarang bergerak dan berolahraga di luar rumah [19].

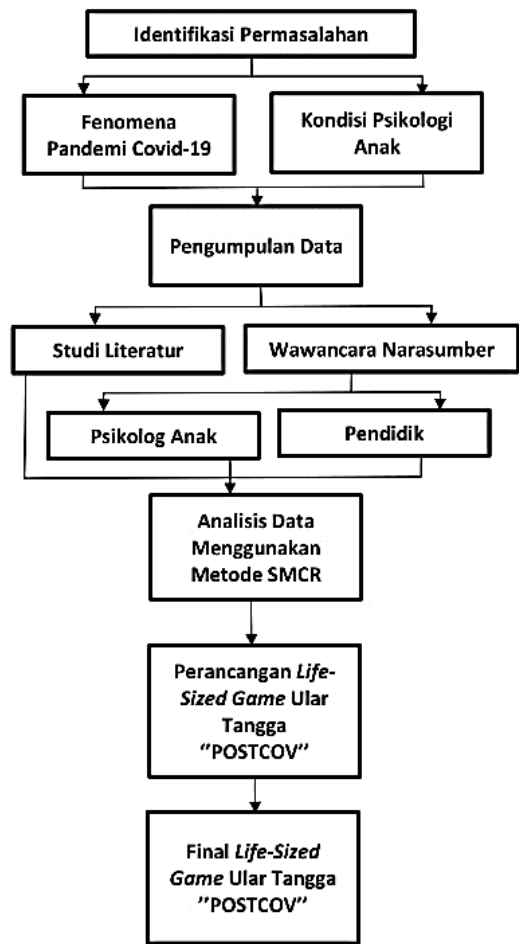
2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif eksplanatif sesuai dengan tema yang diangkat yakni menyangkut hasil penelitian sebelumnya tentang isu dan kampanye untuk anak dan lingkungan terkait dengan tindakan yang harus dilakukan di masa pandemi Covid-19. Tujuan dari penggunaan metode ini yakni mengumpulkan data dan identifikasi baik secara verbal maupun visual mengenai konsep perancangan media edukasi dengan menggunakan pendekatan komunikasi SMCR untuk menjawab aksi atas temuan penelitian sebelumnya. Mulyana menyampaikan bahwa model SMCR yang dipelopori oleh David Kenneth Berlo tahun 1960 dimana merupakan bentuk komunikasi model linear yang merupakan bentuk komunikasi yang dibangun

berdasarkan empat unsur yang saling berkaitan yaitu S (*Source*) kemudian M (*Message*), C (*Channel*) dan R (*Receiver*) yang merupakan melalui saluran atau media apa dan *Receiver* yang berkaitan dengan siapa khalayak yang akan dibidik [20].

Tahapan awal yang dilakukan meliputi wawancara terhadap narasumber penelitian yakni Probawatie Tjondronegoro selaku psikolog anak yang berdinis di Rumah Sakit (RS) Elisabeth Semarang, di mana peneliti mengulik teori dan data seputar trauma anak pada pandemi Covid-19 untuk kemudian dapat dibuat media edukasi yang memuat pengetahuan seputar pandemi Covid-19 dan penerapan protokol kesehatan bagi anak yang dikemas melalui media *game* ular tangga dalam bentuk papan *life-sized game* versi cetak. Narasumber peneliti yang lain juga diambil dari guru sekaligus Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak (TK) Tunas Islam Semarang yakni Novita Mellyantin, sebagai narasumber yang sering berkontak langsung dengan anak selama pembelajaran dan paham akan konsep media yang pantas diberikan untuk anak. Pembahasan penelitian pada jurnal ini batasannya akan berfokus pada analisis perancangan yang diterapkan menggunakan metode SMCR di mana beberapa peneliti dalam penelitian ini menggeluti bidang perancangan media.

Untuk tujuan mempermudah membaca skema alur perancangan *game*, bagan alur perancangan *life-sized game* ular tangga dapat dilihat pada Gambar 2.





Gambar 2 . Bagan Alur Perancangan Permainan Ular Tangga "PostCov"
Sumber: Dokumentasi Peneliti













3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Penjabaran Konsep dan Konten Permainan

Media permainan edukasi berupa ular tangga dalam bentuk kontemporer ini memiliki ukuran yang terbilang cukup besar dan memiliki konsep yang informatif dengan isian konten berupa informasi terkait tema permainan yang diangkat yakni mulai dari asal dan sebab adanya Covid-19, penularan sampai ke penanganannya.

Tabel 1. Detail konten ikon pada permainan ular tangga "POSTCOV"
Sumber : Analisis Peneliti

KRITERIA	GAMBAR	KETERANGAN
ASAL USUL DAN SEBARAN		Merupakan ikon yang mewakili tempat asal-usul Covid-19 yakni ada pada kota Wuhan di China
		Kelelawar merupakan salah satu hewan yang menjadi indikasi munculnya virus Covid-19.
		Ikon ini menggambarkan sebaran virus Covid-19 yang mulai menjangkiti berbagai belahan dunia yang diwakili dengan ikon dunia.
GEJALA		Ikon ini merupakan asosiasi untuk wujud gejala yang ditimbulkan ketika seseorang terindikasi terinfeksi virus Covid-19 yakni mengalami demam.
		Ikon ini juga merupakan asosiasi untuk salah satu gejala yang ditimbulkan jika seseorang terinfeksi virus Covid-19 yakni batuk.
		Ikon bentuk paru-paru ini juga merupakan ikon yang mewakili indikasi sakit yang menyerang pada paru-paru.
PENULARAN		Dua orang yang saling berkomunikasi atau berkontak secara langsung merupakan ikon yang mengasosiasikan salah satu penularan virus Covid-19.
		Jarak yang berdekatan antara orang yang berkomunikasi juga mampu mengindikasikan penularan virus Covid-19.

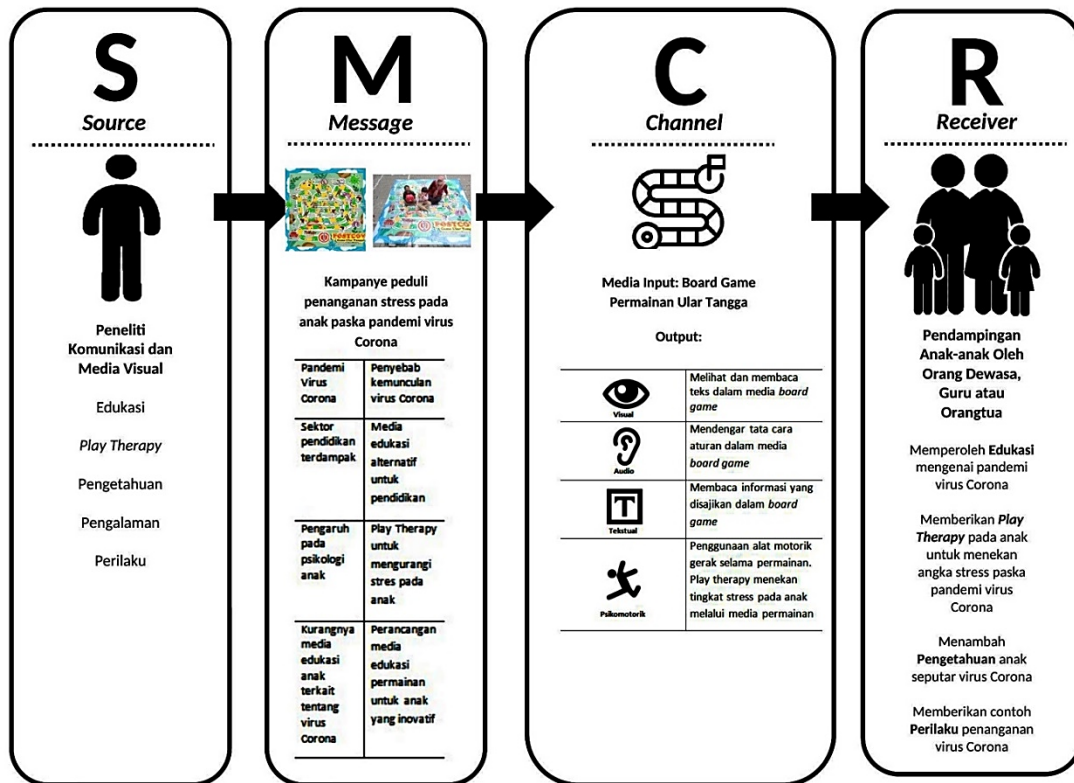
PENCEGAHAN		Ikon pengecek suhu tubuh atau termometer sebagai salah satu langkah pencegahan virus Covid-19.	
		Ikon mencuci tangan dengan air sebagai salah satu langkah pencegahan virus Covid-19.	
		Ikon hand sanitizer merupakan pencegahan yang lain juga senantiasa menggunakan hand sanitizer.	
		Ikon larangan berkerumun sebagai salah satu langkah pencegahan virus Covid-19.	
		Ikon minuman herbal sebagai salah satu langkah pencegahan virus Covid-19.	
		Ikon masker sebagai salah satu langkah pencegahan virus Covid-19.	
		Ikon multivitamin sebagai salah satu langkah pencegahan virus Covid-19.	
		Ikon orang mengenakan pakaian dengan protokol kesehatan sebagai salah satu langkah pencegahan virus Covid-19.	
DAMPAK		Ikon kuburan dengan bertuliskan RIP (Rest in Peace) sebagai salah satu bentuk dampak fatal jika terinfeksi virus Covid-19.	
	PENDUKUNG PERMAINAN		Ikon ular yang mengasosiasikan ular pada wujud permainan ular tangga.
			Ikon tangga yang mengasosiasikan tangga pada wujud permainan ular tangga.
		Ikon virus Covid-19 yang mengasosiasikan virus tersebut pada wujud permainan ular tangga.	

3.2. Penjabaran Permainan dalam Model SMCR

Penjabaran permainan di atas merupakan tahapan awal sebelum dilakukan pemetaan dalam model komunikasi SMCR. Analisis pemetaan konsep permainan ular tangga

tersebut akan diidentifikasi pada masing-masing bagian model komunikasi SMCR yakni mulai *Source*, *Message*, *Channel* dan *Receiver*. Pembahasan konteks analisis menggunakan pendekatan SMCR ini merupakan hasil diskusi antara peneliti bidang Desain Komunikasi Visual dan Ilmu Komunikasi serta narasumber yakni

psikolog anak RS. Elisabeth Semarang dan guru TK di TK Tunas Islam Semarang. Hasil perancangan yang belum sempurna akan dilakukan revisi sedangkan yang sudah sesuai dengan konteks analisis SMCR akan dilanjutkan sampai final perancangan.



Gambar 4. Penjabaran Konsep Permainan Ular Tangga “PostCov” menggunakan model SMCR
Sumber: Analisis Peneliti

Gambar 4 merupakan penjabaran konsep permainan ular tangga “PostCov” ini dibuat merujuk dari kebutuhan pengguna. Model SMCR dibagi menjadi empat bagian yang terdiri dari *Source*, *Message*, *Channel* dan *Receiver*. *Source* memiliki peran dalam 1. Memberikan edukasi, 2. Memberikan *play therapy*, 3. Memberikan pengetahuan, 4. Menambah pengalaman dan 5. Memberikan contoh perilaku pada anak dalam rangka kampanye membantu penanganan stress pada anak. Kelima elemen *Source* tersebut menjadi kunci dalam menyusun *Message* yang akan disampaikan pada media edukasi permainan. Konsep *Message* lebih rincinya disusun dalam sub-sub meliputi: 1. Fenomena pandemi Covid-19 dan penyebabnya, 2. Sektor pendidikan yang

terkena dampak dalam artian mengalami hambatan karena tidak bisa melakukan proses belajar mengajar secara tatap muka langsung, 3. Alternatif media edukasi sebagai solusinya, didapat dari pengaruh pada psikologi anak yang rentan mengalami stress saat pandemi Covid-19 dengan solusi penerapan metode *Play Therapy*, 4. Kurangnya media edukasi terkait virus Corona dengan memberikan solusi perancangan berupa media edukasi dalam wujud permainan ular tangga yang inovatif. Keempat sub tersebut diolah sebagai bahan dalam perancangan permainan. *Channel* pada tahapan ini mencakup bentuk media input dan output. Dalam wujud media input permainan dikemas dalam bentuk *life-sized*

game sehingga di dalamnya memuat empat output meliputi: 1. visual, 2. audio, 3. tekstual dan 4. psikomotorik. Keempat output tersebut erat hubungannya dengan indera dan bagian tubuh manusia yakni mata, telinga, dan anggota gerak tubuh (kaki dan tangan) yang berhubungan dengan rangsangan kognitif pada anak. Sementara *Receiver* didefinisikan sebagai segmentasi pengguna primer dari media edukasi yang ditujukan kepada anak-anak dengan rentang usia 7-11 tahun (anak SD yakni kelas 1-5). Menurut Jarvis et al. (2007) anak usia 7-12 tahun dalam teori kognitif piaget masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mampu dalam menggunakan operasi dan logikanya, akan tetapi untuk objek yang nyata saja[23]. dengan pengguna sekondernya berupa pendampingan dari orang dewasa (guru dan orangtua) dalam tujuan kampanye sosial untuk upaya menekan angka stress anak pada pandemi Covid-19 yang dikemas dalam wujud permainan *life-sized game*.

Terciptanya permainan ini, anak akan memperoleh edukasi berupa informasi dalam wujud permainan mengenai asal-usul, penyebab hingga solusi pencegahan terhadap adanya pandemi Covid-19 yang diwujudkan melalui pendekatan berupa visual dengan gaya desain *Pop Art* yang bertujuan mempersuasi dan memberikan *play therapy* pada anak untuk mengatasi dan membantu *trauma healing* anak juga tidak lupa memberikan tambahan pengetahuan dan memberikan contoh perilaku yang harus dilakukan ketika berhadapan dengan Covid-19.



Gambar 5. Implementasi Permainan Ular Tangga "PostCov"
Sumber : Dokumentasi Peneliti

Gambar 5 merupakan wujud purwarupa permainan ular tangga "PostCov" sebagai media edukasi dalam kampanye sosial penanganan trauma anak pada pandemi Covid-19 Solusi berupa permainan ular tangga ini sebagai bentuk inovasi komunikasi pembelajaran yang diterapkan dalam sistem dan kampanye sosial. Proses perancangan sampai wujud purwarupanya sendiri dirancang dan dibuat merujuk pendekatan komunikasi SMCR.

4. KESIMPULAN

Fenomena pandemi Covid-19 yang menjadi momok mengerikan yang terjadi di dunia sepanjang sejarah, memberikan dampak yang cukup signifikan pada sektor pendidikan dan kesehatan mental anak. Dibatasinya kontak langsung dalam proses belajar mengajar menjadikan proses penyerapan pengetahuan dari sekolah untuk anak kurang optimal karena diberlakukannya protokol kesehatan. Akhirnya aktivitas belajar dan bermain sebagai penyeimbang yang juga dibatasi untuk anakpun berpengaruh pada proses tumbuh kembang dan psikologi anak. Beberapa tindakan solutif sudah dilakukan oleh pemerintah dengan menciptakan konsep *Learning Management System (LMS)* berbasis aplikasi. Penelitian ini sebagai bagian alternatif solusi dalam mengatasi dan upaya membantu *trauma healing* anak pada pandemi Covid-19.

Pendekatan komunikasi SMCR digunakan untuk menjabarkan konsep perancangan konten secara detail pada media edukasi permainan ular tangga "PostCov" dengan detail melalui empat elemen meliputi *Source, Message, Channel* dan *Receiver*. Terciptanya permainan ini memiliki kontribusi terhadap ilmu pengetahuan sebagai solusi alternatif pada pandemi Covid-19 untuk anak dan menjadi rujukan dalam memberikan solusi pada isu kekinian yang terjadi terkait upaya membantu *trauma healing* anak sehingga ke depannya dapat dijadikan rujukan penelitian berikutnya.

Limitasi dari penelitian ini adalah menawarkan solusi kreatif berupa media permainan edukatif seputar informasi mengenai pandemi Covid-19 sekaligus memberikan wawasan serta hiburan dalam upaya membantu *trauma healing* pada anak. Kekurangan dari penelitian

ini saat ini yakni masih berupa media statis yang digunakan di lapangan dengan memerlukan tempat bermain yang cukup luas mengingat ukuran media permainan ini yang besar. Penelitian berikutnya penulis akan merancang berupa media interaktif dengan konsep yang lebih komunikatif. Media interaktif yang dirancang akan difokuskan pada pengalaman pengguna yang akan menampilkan *feedback* yang baik sehingga mampu memberikan pengalaman kepada pengguna.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Rasa terimakasih serta penghargaan yang tinggi kami sampaikan kepada Probowatie Tjondronegoro selaku psikolog anak di RS. Elisabeth Semarang yang bersedia menjadi narasumber pada penelitian ini serta Novita Mellyantin selaku guru dan Kepala Sekolah di TK. Tunas Islam Semarang tahun 2020 yang telah menjadi mitra untuk pengembangan penelitian sehingga perancangan dari produk penelitian berupa Permainan Ular Tangga "PostCov" dapat terwujud dan berjalan dengan lancar serta bermanfaat untuk masyarakat khususnya anak-anak. Rasa terimakasih juga diberikan kepada Universitas Dian Nuswantoro yang telah mendanai penelitian ini melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakatnya (LPPM UDINUS).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Sekarani and S. Putti, "Pandemi Virus Corona, Ketahui Makna dan Tujuan Istilah Corona," 2020. <https://www.suara.com/health/2020/03/25/144000/pandemi-virus-corona-ketahui-makna-dan-tujuan-istilah-covid-19>.
- [2] W. Moerti, "Data Terkini Covid-19 di Indonesia Desember 2020," 2020, [Online]. Available: <https://www.merdeka.com/peristiwa/data-terkini-covid-19-di-indonesia-desember-2020.html>.
- [3] M. Muslim, "Manajemen Stress Pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Manaj. Bisnis*, no. 23(2), pp. 192–201, 2020.
- [4] A. Rais, "Dampak Pandemi Corona Terhadap Dunia Pendidikan," 2020. <https://detikmanado.com/dampak-pandemi-corona-terhadap-dunia-pendidikan/>.
- [5] S. Tang, T. Cheung, and Y.-T. Xiang, "Mental health and its correlates among children and adolescents during COVID-19 school closure: The importance of parent-child discussion," *J. Affect. Disord.*, p. 279, 2020.
- [6] M. Farber, "How Does The Coronavirus pandemic affect Children's mental Health?, center for childhood resilience," 2020.
- [7] E. D. Ratnasari, "Terapi Bermain,'Trauma Healing' untuk anak pascagempa," 2018. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180806134142-277-319896/terapi-bermain-trauma-healing-untuk-anak-pascagempa>.
- [8] Semarangkota.go.id, "Informasi Corona Virus (Covid-19) Semarang," 2020. .
- [9] S. J. Lee, K. P. Ward, O. D. Chang, and K. M. Downing, "Parenting activities and the transition to home-based education during the COVID-19 pandemic," *Child. Youth Serv. Rev.*, p. 122, 2020.
- [10] N. Racine, C. Hartwick, D. Collin-Vézina, and S. Madigan, "Telemental health for child trauma treatment during and post-COVID-19: Limitations and considerations," *Child Abuse Negl.*, no. 110(2), 2020.
- [11] S. Budury and K. Khamida, "Playing 'Walk And Stop' and Expressive Writing to Reduce Children's Stress During the Covid Pandemic 19," *Indones. J. Cult. Community Dev.*, no. 8, pp. 6–9, 2020.
- [12] A. Meutia, "Dampak Pandemi Covid 19 Pada Psikis Dan Ingatan Anak," *Elem. Sch. J.*, p. 10(1), 2020.
- [13] E. A. Rahmasari and D. H. Yanuarsari, "Kajian Usability Dalam User Experience Pada Game ABC Kids-Tracing And Phonic Sebagai Media Edukasi Universal Untuk Anak," *J. Demandia*, no. 2(1), 2017.
- [14] M. D. Alhamdi, H. A. Ahmad, and R.

- M. Sihombing, "Peran cangan Buku Bergambar Interaktif Lift A Flap Untuk Membantu Keterlambatan Wicara Anak ASD(Autism Spectrum Disorder) Di Rumah," *Demandia*, p. 5(1), 2020.
- [15] E. Sanggra, J. Prestiliano, and T. A. Setiawan, "Perancangan Ilustrasi Pada Board Game Mudik Untuk Keselamatan Berkendara," *Demandia*, no. 4(1), pp. 99–115, 2019.
- [16] M. M. P. Simanjuntak, T. Afirianto, and W. S. Wardhono, "Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga).," *Univ. Brawijaya*, 2018.
- [17] H. D. Ariessanti, D. A. Purwaningtyas, H. Soeparno, and T. A. Napitupulu, "Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19," *J. Sist. Inf. Dan Teknol. Inf.*, no. 9(2), pp. 174–187, 2020.
- [18] D. Nurhayati and M. M. Nurzaelani, "Pengembangan Board Games Sebagai Media Edukasi Covid–19 Di Kampung Sindang Rasa," *J. Progr. Mhs. Kreat.*, no. 4(1), pp. 54–63, 2020.
- [19] A. Nursalikhah, "WHO:Orang Dewasa Dan Anak Harus Banyak Gerak Selama Pandemi," 2020. <https://www.republika.co.id/berita/qkdu3y366/who-orang-dewasa-dan-anak-harus-banyak-gerak-saat-pandemi>.
- [20] D. Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- [21] N. Nopiyan and W. Wiana, "Desain Aplikasi Seni Pop Art Pada Busana Ready To Wear Dengan Teknik Digital Printing," *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 7, no. 2, 2020, doi: 10.26858/tanra.v7i2.13950.
- [22] I. Puspitasari, "Psikologi Berbagai Jenis Font Dalam Bidang Desain Grafis," 2016. [https://www.dumetschool.com/blog/Psikologi-Berbagai-Jenis-Font-Dalam-](https://www.dumetschool.com/blog/Psikologi-Berbagai-Jenis-Font-Dalam-Bidang-Desain-Grafis)
- Bidang-Desain-Grafis.
- [23] N. Anditiasari and N. R. Dewi, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes," *Mathline J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 1, 2021, doi: 10.31943/mathline.v6i1.177.