

## ABSTRAK

### DESAIN PERMAINAN EDUKATIF DI DALAM PERPUSTAKAAN KBS UNTUK PROGRAM “AYO BELAJAR DI KBS”

Oleh :

**DEVI FINDIARANI**

**6086033**

Kebun Binatang Surabaya memiliki program edukasi bernama “Ayo Belajar di KBS” untuk instansi sekolah yang ingin menambah ilmu pengetahuan mengenai satwa. Dari beberapa kegiatan yang ada dalam program tersebut, salah satunya adalah mengunjungi perpustakaan KBS. Namun, sayang sekali di dalam perpustakaan, anak-anak kurang berminat untuk mencari informasi dari buku. Hal tersebut terjadi karena mereka tidak suka jika harus belajar serius seperti membaca buku di dalam area rekreasi.

Akan menjadi permasalahan apabila masa perkembangan diri anak seperti bermain dan bersosialisasi harus terbatas oleh metode belajar yang serius. Begitu juga sebaliknya, ilmu pengetahuan yang menjadi bekal anak harus terlalaikan karena anak terlalu asik bermain. Oleh sebab itu penulis mengangkat kasus ini dengan mengkombinasikan dengan permasalahan yang ada di perpustakaan KBS. Dengan proses desain yang di jalani, penulis memberikan solusi sebuah desain produk berupa permainan edukatif dengan memberikan *brand* sendiri yaitu FULIB (*Fun Library*). FULIB membuat anak bisa mendapatkan kedua kebutuhan tersebut yaitu bermain dan belajar. Sebuah sistem permainan terdiri dari lima meja dengan permainan masing-masing di setiap meja, yaitu menggambar satwa, taukah kamu, boneka satwa, *puzzle* dan tebak satwa, serta kereta satwa lengkap dengan informasi cara bermain. Permainan yang terdapat pada setiap meja tersebut di letakkan di atas alas duduk yang telah diberi informasi untuk perletakkan tiap meja. FULIB dapat mengatur formasi duduk peserta bermain, sehingga mencari informasi dapat berjalan lebih efektif terhadap teman maupun pembimbingnya.

**Kata kunci: anak, metode belajar dan perkembangan diri, permainan edukatif, perpustakaan KBS**

## ABSTRACT

### EDUCATIONAL GAMES DESIGN INSIDE KBS'S LIBRARY FOR "AYO BELAJAR DI KBS"

By :

**DEVI FINDIARANI**

**6086033**

*Kebun Binatang Surabaya has an educational program named "Ayo Belajar di KBS" for school instance which want to increase knowledge about animals. Visiting KBS'S library is one of some task in that program, one of them is visiting KBS'S library. But unfortunately on KBS's library, children have not enough interest looking for information from the books. The reason it's because they do not interest if they must study hard like reading books in a recreational area.*

*That will be a problem if the development of children such as playing and socialisation must limited by serious learning method. Likewise vice versa, the knowledge which become children's supplies must forget because they're too happy when playing games. That is the basis of this case and the writer combine it with current problem in KBS's library. Writer gives a solution based on design process, a design product named **FULIB (FUN LIBRARY)**, an educational game. **FULIB** makes children can get both playing and studying. A game system contains of five tables with a game on each table, including "drawing animals", "did you know", "animal dolls", "puzzles and guessing animals", and "animal trains" complete with the rule how to play. That games are put above an information mattres which devine the location of each table. **FULIB** can control formation of where the players can sit down. So they can effectively looking for information with friends or the leaders.*

**Key word : children, learning method and self development, educational game, KBS's library**