

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG PENTINGNYA MENJAGA KESEHATAN GIGI ANAK USIA 6 - 9 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Disusun Oleh :

BADZLIN SYARAFINA

18052010006

Pembimbing 1 :

DIANA AQIDATUN NISA, S.T., M.Ds

Pembimbing 2 :

MAHIMMA ROMADHONA, S.T., M.Ds

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG PENTINGNYA
MENJAGA KESEHATAN GIGI ANAK USIA 6 - 9 TAHUN**

Disusun Oleh:

BADZLIN SYARAFINA

18052010006

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal : 03 Januari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

Penguji I

Penguji II


Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076


Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIP3K. 19810929 2021 211002

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIP3K. 19710916 202121 1004



HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG PENTINGNYA MENJAGA KESEHATAN GIGI ANAK USIA 6 - 9 TAHUN

Disusun Oleh:

Badzlin Syarafina

18052010006

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal : 03 Januari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1).

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dyan Agustin, S.T., M.T

NIP3K. 19770817 2021 212004

ABSTRAK

Masalah kesehatan gigi yakni karies gigi merupakan penyakit yang dialami banyak orang di seluruh dunia khususnya anak - anak. Di Kabupaten Bojonegoro, kasus karies gigi anak usia 6-9 yakni kelas 1 – 3 Sekolah Dasar masih tinggi. Hal ini didapatkan dari Laporan Pelayanan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak di Kabupaten Bojonegoro Tahun 2019, 2020 dan 2021.

Para guru mengatakan anak sekolah dasar sudah diajarkan dasar - dasar cara menjaga kesehatan gigi karena berkaitan dengan mata pelajaran namun kasus karies masih tetap tinggi. Hal ini dikarenakan anak tidak menerapkan menjaga kesehatan gigi di dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terjadi karena anak cenderung merasa bosan jika materi pembelajaran disampaikan hanya dengan lisan. Media pembelajaran menggunakan *board game* merupakan media pembelajaran edukasi yang efektif, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan tidak bisa dipisahkan dari perkembangan anak.

Tahapan perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang didapat melalui observasi langsung, wawancara, kuesioner, lalu menganalisis hasil data yang telah diperoleh dan disesuaikan dengan target audiens.

Analisis tersebut menghasilkan *keyword* yakni “*healthy teeth, happy life*” yang akan menjadi acuan dalam perancangan. Hingga saat ini belum terdapat board game edukasi yang bertema menjaga kesehatan gigi untuk media pembelajaran Sekolah Dasar di Bojonegoro. Perancangan *board game* ini ditujukan untuk menjaga kesehatan gigi sehingga diharap anak - anak, orang tua, guru maupun masyarakat mampu memahami pentingnya menjaga kesehatan gigi.

Kata Kunci : kesehatan gigi, karies gigi, *board game*, anak

ABSTRACT

Dental health problems namely dental caries is a disease experienced by many people around the world, especially children. In Bojonegoro Regency, cases of dental caries in children aged 6-9, namely grades 1 – 3 of Elementary School are still high. This is obtained from the Report on Children's Dental and Oral Health Services in Bojonegoro Regency in 2019, 2020 and 2021.

The teachers said elementary school children had been taught the basics of how to maintain dental health because it was related to subjects, but caries cases were still high. This is because children do not apply dental health in their daily life. This happens because children tend to feel bored if learning material is delivered only orally. Learning media using board games is an effective educational learning media, because playing is a fun activity and cannot be separated from children's development.

This design stage uses the design thinking method obtained through direct observation, interviews, questionnaires, then analyzes the results of the data that has been obtained and adjusted to the target audience.

The analysis produces the keyword “healthy teeth, happy life” which will be a reference in the design. Until now, there has been no educational board game with the theme of maintaining dental health for elementary school learning media in Bojonegoro. The design of this board game is intended to maintain dental health so that it is hoped that children, parents, teachers and the community will be able to understand the importance of maintaining dental health.

Keywords : *dental health, dental caries, board game, children*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Badzlin Syarafina

NPM : 18052010006

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Judul : Perancangan Board Game Tentang Pentingnya Menjaga Kesehatan Gigi Anak
Usia 6 - 9

Dengan sebenar-benarnya, penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian suatu gelar sarjana atau diploma di suatu Universitas lain maupun hasil penulis lain. Sejauh yang penulis ketahui, skripsi ini juga tidak mengambil dari publikasi tulisan orang lain, kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka.

Surabaya. 16 Januari 2023



Badzlin Syarafina

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, hidayat, dan karunia-nya sehingga laporan Perancangan Board Game Tentang Pentingnya Menjaga Kesehatan Gigi Anak Usia 6 - 9 Tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. *Board Game* ini merupakan *board game* edukasi sekaligus pengenalan tentang kesehatan gigi.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Pada kesempatan ini, penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Orang tua serta keluarga besar saya yang tidak berhenti mendo'akan saya.
3. Kepada Bu Diana Aqidatus Nisa, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu dari awal pencarian judul hingga perancangan ini selesai.
4. Kepada Bu Mahimma Romadhona, S.T. M.Ds. sebagai dosen pembimbing kedua.
5. Kepada Ibu Inamatul Fauzia S.Pd selaku narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
6. Kepada Drg. Farida Oktviyanti selaku narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
7. Kepada Bapak Martin Ang Luminto selaku narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
8. Kepada seluruh Dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang sudah mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Kepada My self yang sudah bertahan melalui serangkaian tugas ini.
10. Kepada Fira Fafi, Nita L., dan Rimarsha selaku teman yang selalu support dalam mengerjakan tugas ini.
11. Kepada M. Rizky A. selaku teman seperjuangan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
12. Kepada responden kuesioner yang telah membantu dalam pengisian riset ini.
13. Kepada SMTOWN karena sudah memberi comeback kepada SNSD setelah 5 tahun menunggu "*jigemeun SNSD, appurodo SNSD, yeongwonhi SNSD*".
14. Kepada SMTOWN karena terus menerus memberi comeback NCT baik sub unit maupun full unit "*to the world NCT*".
15. Kepada Unnie Taeyeon dan Mark Lee selaku bias terimakasih karena lagu - lagumu selalu menjadi penyemangat.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, dengan perancangan saya ini setidaknya para fresh graduate dapat terlatih kecakapan komunikasinya serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam dunia kerja.

Surabaya, 16 Januari 2023

Badzlin Syarafina

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Penelitian Pendahuluan	4
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	7
2.1 Tinjauan Kesehatan Gigi	7
2.1.1 Pengertian Gigi.....	7
2.1.2 Jenis Gigi	7
2.2 Tinjauan Karies Gigi.....	7
2.2.1 Definisi Karies Gigi.....	7
2.2.2 Penyebab Karies Gigi	8
2.2.3 Pencegahan Karies Gigi.....	9
2.2.4 Fenomena Karies Gigi pada Anak Sekolah.....	10
2.3 Tinjauan Tentang <i>Game</i> / Permainan	10
2.3.1 Board Game.....	11
2.3.2 Komponen <i>board game</i>	11
2.3.3 Material <i>Board Game</i>	13
2.4 Tinjauan Teori Desain Komunikasi Visual	14

2.4.1	Ilustrasi	15
2.4.2	Warna.....	15
2.4.3	Tipografi	17
2.4.4	Logo.....	17
2.4.5	Layout.....	18
2.5	Permainan Pada Anak	18
2.5.1	Teori Bermain Menurut Para Ahli.....	19
2.5.2	Pembelajaran Pada Anak-Anak Usia 6-9 Tahun	19
2.6	Studi Eksisting	20
2.6.1	Studi Kompetitor	22
2.6.2	Studi Komparator	29
BAB III		36
METODOLOGI DESAIN		36
3.1	Definisi Operasional Judul.....	36
3.1.1	Definisi Board Game	36
3.1.2	Definisi Kesehatan Gigi.....	36
3.1.3	Definisi Anak Usia 6 - 9 Tahun.....	36
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.2.1	Data Primer.....	37
3.2.2	Data Sekunder	39
3.3	Teknik Sampling.....	39
3.3.1	Populasi (Target Segmen)	39
3.3.2	Sample	40
3.3.3	Target Perancangan	40
3.4	Tahapan Perancangan	41
3.5	Teknik Analisis Data	42
3.6	Alur Berpikir.....	43
BAB IV		44
ANALISIS DATA		44
4.1	Analisis Data Wawancara	44
4.2	Analisis Data Kuesioner	47
4.3	Analisis Data Observasi.....	50
4.4	Analisis Design Thinking	51

4.4.1	<i>Empathize</i>	51
4.4.2	Define	53
4.4.3	Ideate	54
4.4.4	Prototype	55
4.4.5	<i>Testing</i>	56
4.5	<i>Consumer Journey dan Point of Contact</i>	57
4.5.1	<i>Consumer journey</i>	57
4.5.2	<i>Point Of Contact (POC)</i>	59
4.6	Sintesa Data	59
BAB V		61
KONSEP PERANCANGAN		61
5.1	Alur Pemikiran <i>Keyword</i> / Perumusan Konsep	61
5.2	Definisi <i>Keyword</i>	62
5.2.1	<i>What to say</i>	62
5.2.2	<i>How to Say</i>	63
5.3	Konsep Verbal (Komunikasi)	63
5.3.1.	Judul Board Game	63
5.3.2	Bahasa Komunikasi	63
5.3.3	Panduan Permainan	64
5.3.4.	Pesan Moral	66
5.4	Konsep Visual	66
5.4.1	Gaya Visual	66
5.4.2	Tipografi	67
5.4.3	Warna	68
5.4.4	Kartu Gigi Berlubang, Kartu Gigi Sehat, dan Kartu Spesial	69
5.4.5	Pion	69
5.4.6	Dadu	70
5.4.7	Board	70
5.4.8	Rule Book	70
5.4.9	Kemasan	71
5.5	Konsep Media	71
5.5.1	Media Utama	71
5.5.2	Media Pendukung	72

BAB VI	75
IMPLEMENTASI DESAIN	75
6.1 Alternatif Desain.....	75
6.1.1 Karakter	75
6.1.2 Pion.....	78
6.1.3 Papan permainan.....	79
6.1.4 Kartu	81
6.1.5 Rule book.....	83
6.1.6 Logo.....	85
6.1.7 Kemasan	86
6.2 Implementasi pada Media	88
6.2.1 Implementasi pada Media Utama	88
6.2.2 Implementasi Media Pendukung	95
6.2.3 Rancangan anggaran project.....	96
BAB VII.....	98
KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
7.1 Kesimpulan	98
7.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Buku Tematik “Diriku”	3
Gambar 1. 2 Buku Tematik “Diriku”	3
Gambar 2. 1 Kartu pada <i>board game</i>	11
Gambar 2. 2 Papan pada <i>board game</i> ular tangga.....	12
Gambar 2. 3 Pion bentuk <i>figure</i> pada <i>board game</i> Blood Rage.....	12
Gambar 2. 4 Tile pada <i>board game</i> Carcassonne	12
Gambar 2. 5 Dadu pada Monopoly	13
Gambar 2. 6 Rulebook pada <i>board game</i> Happy Teeth	13
Gambar 2. 7 Material kertas pada <i>board game</i>	13
Gambar 2. 8 Material karton pada <i>board game</i>	14
Gambar 2. 9 Material akrilik pada <i>boardgame</i>	14
Gambar 2. 10 Diagram ilmu DKV dengan elemen lain	14
Gambar 2. 11 Ilustrasi Digital pada <i>board game</i>	15
Gambar 2. 12 Lingkaran Warna Mussel.....	16
Gambar 2. 13 Warna yang digunakan dalam perancangan	17
Gambar 2. 14 Logo dalam <i>board game</i>	17
Gambar 2. 15 Layout pada kemasan dan kartu <i>board game</i>	18
Gambar 2. 16 Halaman awal <i>website</i> Pepsodent.....	20
Gambar 2. 17 Konten <i>website</i> Pepsodent.....	21
Gambar 2. 18 Ilustrasi <i>website</i> Pepsodent	21
Gambar 2. 19 Warna <i>website</i> Pepsodent	22
Gambar 2. 20 <i>Board game</i> Bye Bye Karies	23
Gambar 2. 21 Papan permainan Bye Bye Karies	23
Gambar 2. 22 Kartu <i>board game</i> Bye Bye Karies.....	25
Gambar 2. 24 Buku panduan <i>board game</i> Bye Bye Karies.....	26
Gambar 2. 25 Kemasan <i>board game</i> Bye bye Karies.....	27
Gambar 2. 26 <i>Board Game</i> Pearly Whites A Dental Health Game	29
Gambar 2. 27 Papan <i>Board Game</i> Pearly Whites A Dental Health Game.....	30
Gambar 2. 28 Elemen pada <i>Board Game</i> Pearly Whites A Dental Health Game.....	31
Gambar 2. 29 Kemasan <i>Board Game</i> Pearly Whites A Dental Health Game.....	33
Gambar 3. 1 Alur Berpikir.....	43

Gambar 4. 1 Foto bersama Ibu Inamatul	45
Gambar 4. 2 Foto bersama drg. Farida	46
Gambar 4. 3 Martin Ang Lumanto perancang <i>board game</i>	47
Gambar 4. 4 Diagram Pie Kuesioner 2	48
Gambar 4. 5 Diagram Batang Kuesioner 3.....	48
Gambar 4. 6 Diagram Pie Kuesioner 4.....	48
Gambar 4. 7 Diagram Pie Kuesioner 5.....	49
Gambar 4. 8 Diagram Batang Kuisioner 7	49
Gambar 4. 9 Observasi pada anak	51
Gambar 4. 10 Validasi materi permainan pada ahli	56
Gambar 4. 11 <i>Testing permainan</i> pada target audiens	56
Gambar 4. 12 Foto <i>consumer journey</i>	57
Gambar 5. 1 Alur perumusan keyword	61
Gambar 5. 2 Poster permainan Mashup Monster	67
Gambar 5. 3 Font KG Corner of the Sky.....	67
Gambar 5. 4 Font Back to School	68
Gambar 5. 5 Warna yang mempresentasikan “ <i>healthy teeth, happy life</i> ”.....	68
Gambar 5. 6 Acuan Desain Kartu dari <i>board game</i> Sinterklaas	69
Gambar 5. 7 Acuan Pion	69
Gambar 5. 8 Acuan Papan <i>Board Game</i> Pearly Whites A Dental Health Game	70
Gambar 5. 9 Acuan Kemasan <i>Board Game</i> Ecofunopoly.....	71
Gambar 5. 10 Contoh sikat gigi dan pasta gigi.....	73
Gambar 5. 11 Contoh gelas kumur.....	73
Gambar 5. 12 Contoh sikat gigi dan pasta gigi.....	73
Gambar 5. 13 Acuan poster	74
Gambar 6. 1 Acuan karakter untuk <i>board game</i>	75
Gambar 6. 2 Acuan karakter anak laki laki	75
Gambar 6. 3 Acuan karakter anak perempuan	76
Gambar 6. 4 Sketsa karakter untuk <i>board game</i>	76
Gambar 6. 5 Alt 1 digital karakter	77
Gambar 6. 6 Alt 2 digital karakter	77
Gambar 6. 7 Alt 3 digital karakter	77
Gambar 6. 8 Kuesioner alternatif desain	78

Gambar 6. 9 Digital karakter terpilih untuk <i>board game</i>	78
Gambar 6. 10 Acuan pion.....	78
Gambar 6. 11 Sketsa pion <i>board game</i>	78
Gambar 6. 12 Komprehensi desain pion	79
Gambar 6. 13 Digital pion <i>board game</i>	79
Gambar 6. 14 Sketsa layout <i>board game</i>	79
Gambar 6. 15 Digital layout <i>board game</i>	80
Gambar 6. 16 Kuesioner layout papan terpilih.....	80
Gambar 6. 17 Alternatif final desain	80
Gambar 6. 18 Desain terpilih alt. 1.....	81
Gambar 6. 19 Alt 1 Kartu <i>board game</i>	81
Gambar 6. 20 Alt 2 Kartu <i>board game</i>	81
Gambar 6. 21 Alt 3 Kartu <i>board game</i>	82
Gambar 6. 22 Kartu terpilih board game Alt. 3.....	82
Gambar 6. 23 Kuesioner layout kartu terpilih	82
Gambar 6. 24 Kartu penanda pemenang <i>board game</i>	83
Gambar 6. 25 Alternatif layout <i>rule book</i>	83
Gambar 6. 26 Kuesioner layout rulebook.....	83
Gambar 6. 27 Sketsa layout terpilih	83
Gambar 6. 28 Final desain buku panduan	84
Gambar 6. 29 Final desain buku petunjuk menggosok gigi	84
Gambar 6. 30 Final desain misi pemenang.....	84
Gambar 6. 31 Sketsa logo.....	85
Gambar 6. 32 Alternatif pewarnaan logo	85
Gambar 6. 33 Acuan pewarnaan logo terpilih.....	85
Gambar 6. 34 Pewarnaan logo terpilih	85
Gambar 6. 35 Desain final.....	86
Gambar 6. 36 Alternatif desain kemasan.....	86
Gambar 6. 37 Kuesioner layout kemasan terpilih	86
Gambar 6. 38 Layout kemasan terpilih	86
Gambar 6. 39 Alt. 1	87
Gambar 6. 40 Alt. 2	87
Gambar 6. 41 Alt. 3	87

Gambar 6. 42 Kuesioner kemasan terpilih	87
Gambar 6. 43 Final desain kemasan	88
Gambar 6. 44 Implementasi media <i>board</i>	88
Gambar 6. 45 Implementasi media kartu gigi sehat	89
Gambar 6. 46 Implementasi media kartu gigi lubang	89
Gambar 6. 47 Materi pada media kartu gigi sehat.....	90
Gambar 6. 48 Implementasi media kartu spesial.....	90
Gambar 6. 49 Materi pada media kartu spesial	90
Gambar 6. 50 Materi pada media kartu spesial	91
Gambar 6. 51 Implementasi media pion.....	91
Gambar 6. 52 Implementasi media dadu	92
Gambar 6. 53 Implementasi media buku panduan permainan	92
Gambar 6. 54 Implementasi buku edukasi gosok gigi	93
Gambar 6. 55 Implementasi media misi pemenang	93
Gambar 6. 56 Implementasi media kemasan.....	94
Gambar 6. 57 Implementasi media sikat dan pasta gigi	95
Gambar 6. 58 Implementasi media gelas kumur	95
Gambar 6. 59 Implementasi media botol minum	95
Gambar 6. 60 Implementasi media poster	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis papan permainan Bye bye karies.....	24
Tabel 2. 2 Analisis kartu Bye bye karies	25
Tabel 2. 3 Analisi buku panduan Bye Bye Karies.....	26
Tabel 2. 4 Analisis kemasan pada permainan Bye bye Karies	27
Tabel 2. 5 Analisis Papan <i>Board Game</i> Pearly Whites A Dental Health Game	30
Tabel 2. 6 Analisis elemen pada <i>Board Game</i> Pearly Whites A Dental Health Game	31
Tabel 2. 7 Analisis Kemasan <i>Board Game</i> Pearly Whites A Dental Health Game	34
Tabel 4. 1 Tabel <i>Consumer Journey</i>	57