



**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENCEGAHAN MIOPIA
SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA ANAK 6–12 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Gracia Emmanuelle

18420100056

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENCEGAHAN MIOPIA
SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA ANAK 6–12 TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Gracia Emmanuelle
NIM : 18420100056
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENCEGAHAN MIOPIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA ANAK 6–12 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Gracia Emmanuelle

NIM: 18420100056

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Jumat, 21 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA.

NIDN: 0720028701

II. Karsam, MA., Ph.D.


NIDN: 0705076802

Penguji:

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN: 0704017701


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.08.01
15:47:45 +07'00'


Universitas Dinamika
2023.08.01 15:41:04
+07'00'


Universitas Dinamika
Universitas Dinamika
2023.003.20244

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana


Universitas Dinamika
2023.08.03 08:41:07
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



“Life Goes on” UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



*“Saya persembahkan kepada kedua Orang Tua, Keluarga, dan Sahabat
sekalian atas dukungannya”*

UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Gracia Emmanuelle**
NIM : **18420100056**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN BOARD GAME PENCEGAHAN MIOPIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA ANAK 6-12 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 4 Agustus 2023



Gracia Emmanuelle
NIM : 18420100056

ABSTRAK

Penglihatan (mata) adalah salah satu indera pada manusia yang memegang peran penting bagi kehidupan manusia. Melalui mata, kita dapat melihat, memahami lingkungan sekitar dan juga melakukan aktivitas sehari-hari. Mata mempunyai beragam kelainan refraksi salah satunya adalah miopia. Di tahun 2020 laporan World Health Organization (WHO) memperkirakan 2,6 miliar orang seluruh usia di dunia mengidap miopia, 312 juta di antaranya berusia di bawah 19 tahun. Di tahun 2050 diprediksi setidaknya 49,8% penduduk dunia akan menderita miopia dengan miopia tinggi sebanyak 9,8%. Tak hanya orang dewasa, salah satu yang paling berisiko terkena miopia adalah anak-anak. Miopia adalah kelainan refraksi pada mata, keterlambatan melakukan koreksi refraksi mata pada usia sekolah akan sangat memengaruhi kemampuan anak dalam menyerap materi pembelajaran dan berkurangnya potensi untuk meningkatkan kecerdasan karena 80% proses belajar anak-anak diperoleh melalui sistem visual yang akan berpengaruh pada masa dewasanya. Untuk itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan merancang media edukasi tentang pencegahan miopia untuk anak 6–12 tahun berupa *board game*. Dengan harapan hasil penelitian ini mampu menjadi inovasi lain media pembelajaran dan bisa membantu untuk menambah pengetahuan, pengenalan, dan pencegahan miopia, dan juga hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menyadarkan anak-anak serta orang tua untuk bisa mencegah atau menghindari dari hal-hal yang dapat menyebabkan miopia melalui media *board game* yang menarik bagi anak-anak. Metode penelitian memakai jenis kualitatif. Hasil dari perancangan ini adalah *board game* edukasi tentang pencegahan miopia untuk anak 6–12 tahun. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memakai media lainnya yang sesuai dengan keadaan terbaru dan dalam media lainnya seperti bentuk buku ilustrasi, *activity book*, buku cerita *pop-up*.

Kata Kunci: *Miopia, board game, anak usia 6–12 tahun*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan *Board Game* Pencegahan Miopia sebagai Media Edukasi kepada Anak 6–12 Tahun”**.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.

Dalam usaha menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik berupa moral maupun materi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Univ. Dinamika.
2. Karsam, MA., Ph.D. selaku Selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan dosen pembimbing 2
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA. selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika dan dosen pembimbing 1
4. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT. selaku Dosen Wali
5. F.X. Tri Widjayanto, S.Pd., M.M. selaku Kepala Sekolah SDK Santo Mikael
6. Sahabat, teman-teman seperjuangan yang telah memberi dukungan hingga tersusunnya laporan ini.

Dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar Laporan Tugas Akhir ini bisa lebih baik lagi untuk ke depannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.

Surabaya, 18 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Masa Anak-Anak.....	7
2.2.1 Karakteristik Pertumbuhan Anak.....	7
2.2.2 Manfaat Bermain Pada Anak.....	8
2.3 <i>Board Game</i>	9
2.3.1 Jenis-Jenis <i>Board Game</i>	10
2.3.2 Monopoli.....	11
2.4 Miopia pada Anak	11
2.5 <i>Digital Painting</i>	12
2.6 Elemen-Element Desain	12
2.6.1 Ilustrasi.....	12
2.6.2 <i>Layout</i>	13
2.6.3 Warna.....	13
2.6.4 Tipografi	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Jenis Penelitian	15
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	15
3.1.2 Objek Penelitian.....	15

3.1.3 Subjek Penellitian	16
3.2 Teknik Pengumpulan Data	16
3.2.1 Observasi	16
3.2.2 Wawancara.....	17
3.2.3 Dokumentasi	17
3.2.4 Studi Literatur	17
3.3 Teknik Analisis Data	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Hasil dan Analisis Data	19
4.1.1 Hasil Observasi	19
4.1.2 Hasil Wawancara	19
4.1.3 Hasil Dokumentasi.....	21
4.1.4 Hasil Studi Literatur.....	22
4.2 Reduksi Data	22
4.2.1 Observasi	22
4.2.2 Wawancara.....	22
4.2.3 Studi Literatur	23
4.3 Penyajian Data.....	23
4.4 Penarikan Kesimpulan.....	23
4.5 Konsep.....	24
4.5.1 <i>Segmentation, Targeting, dan Positioning (STP)</i>	24
4.5.2 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	25
4.5.3 Analisis SWOT	27
4.5.4 Keyword.....	28
4.6 Perancangan Kreatif	28
4.6.1 Tujuan Kreatif.....	28
4.6.2 Strategi Kreatif.....	29
4.7 Konsep Visual	32
4.7.1 Tujuan Media	33
4.7.2 Strategi Media.....	33
4.8 Perancangan Karya.....	34
4.8.1 Langkah-Langkah Pembuatan <i>Board Game</i>	34
4.8.2 Sketsa Media.....	34
4.9 Implementasi Desain	35

4.9.1 Media Utama.....	35
4.9.2 Media Pendukung	40
BAB V PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	45



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Gangguan Penglihatan pada anak Dinas Kesehatan Anak Surabaya	2
Gambar 1.2 Hasil Survey Penggunaan Gadget Pada Anak	3
Gambar 4.1 Angka kasus penyakit mata	32
Gambar 4.3 Suasana Kelas di SDK Santo Mikael.....	34
Gambar 4.4 Surabaya Eye Clinic (SEC).....	34
Gambar 4.5 <i>Keyword</i>	40
Gambar 4.6 <i>Font chewy</i>	42
Gambar 4.7 <i>Font Sniglet</i>	42
Gambar 4.8 <i>Pallete warna</i>	43
Gambar 4.9 Sketsa Media.....	46
Gambar 4.10 Papan Permainan.....	47
Gambar 4.11 Karakter	47
Gambar 4.12 Komponen Permainan.....	48
Gambar 4.12 Kunci Jawaban dan Cara Bermain.....	48
Gambar 4.13 Kartu Pertanyaan.....	49
Gambar 4.14 Kartu Aktivitas.....	50
Gambar 4.15 Poster	51
Gambar 4.16 Sticker	51
Gambar 4.17 <i>X-banner, Packaging</i> dan Gantungan Kunci	52

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis SWOT.....	39
------------------------------	----



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir	45
Lampiran 2: Biodata Penulis	46
Lampiran 3: Kartu Bimbingan	47
Lampiran 4: Kartu Seminar	48



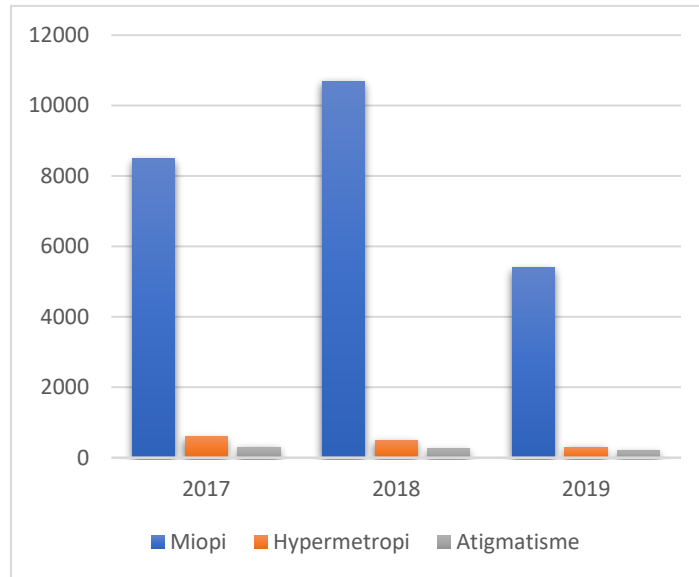
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penglihatan (mata) merupakan salah satu indra pada manusia yang memegang peran penting bagi kehidupan manusia. Melalui indra mata, kita dapat melihat, memahami lingkungan sekitar dan juga melakukan aktivitas sehari-hari. Mata mempunyai beragam kelainan refraksi salah satunya adalah miopia. Gangguan refraksi terjadi ketika sinar sejajar yang masuk ke mata dari jarak tak terhingga dibiarkan secara tidak tepat di retina (Widyastuti, 2020). Miopia, juga dikenal sebagai rabun jauh, terjadi ketika cahaya yang memasuki mata terkonsentrasi di depan retina, sehingga objek yang jauh terlihat kabur (Lestari, 2020). Faktor genetik, usia, jenis kelamin, dan hubungan dengan aktivitas jarak dekat, seperti menulis, membaca, dan menggunakan alat digital seperti komputer, TV, dan ponsel, adalah penyebab miopia.

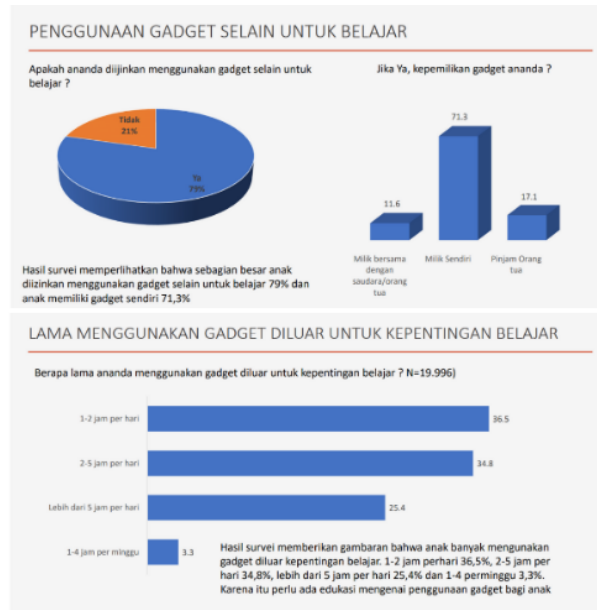
Menurut Supit (2021), Laporan *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2020 memperkirakan bahwa 2,6 miliar orang di seluruh dunia mengidap miopia, dengan 312 juta di antaranya berusia di bawah 19 tahun. Mereka juga memperkirakan bahwa pada tahun 2050, setidaknya 49,8% penduduk dunia akan menderita miopia, dan 9,8% dari mereka akan menderita miopia tinggi. Selain orang dewasa, anak-anak adalah yang paling berisiko terkena miopia, karena orang tua sering mengabaikan kesehatan mata anak-anak dan gangguan mata mereka tidak terdeteksi. Data menunjukkan peningkatan tiga kali lipat kasus miopia pada anak usia 6 hingga 13 tahun di Feincheng, China, pada 2020. Hasil penelitian terdahulu memperlihatkan data kasus miopia yang diperoleh dari Dinas Kesehatan Surabaya.



Gambar 1.1 Data Gangguan Penglihatan pada anak Dinas Kesehatan Surabaya
(Sumber: Setyawinata, 2020)

Grafik di atas menyatakan terjadi peningkatan angka kasus miopia pada anak atau mata minus setiap tahunnya (Setyawinata, 2020). Salah satu penyebabnya adalah era digital di mana anak tidak bisa dipisahkan oleh layar digital, diperburukkan oleh pandemi COVID-19, yang mengharuskan anak-anak untuk belajar jarak jauh, yang mengakibatkan penurunan aktivitas di luar ruangan dan peningkatan ketergantungan terhadap perangkat elektronik.

Survei yang dilakukan pada tahun 2020 oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa 71,3% anak memiliki perangkat elektronik mereka sendiri, dan 79% anak diizinkan menggunakan perangkat elektronik selain untuk tujuan belajar. Hasil survey juga menyatakan lebih dari separuh anak 55% bermain *game* dan memainkan gadget mereka dalam waktu yang cukup lama sehari.



Gambar 1.2 Hasil Survey Penggunaan Gadget Pada Anak

(Sumber: KPAI, 2020)

Lalu bagaimana cara mencegah miopia, meskipun tidak dapat mengubah genetika seseorang, ada beberapa penyesuaian yang dapat dilakukan terhadap lingkungan sekitar yang dapat menunda atau mencegah timbulnya miopia pada anak. Beberapa cara yang bisa dilakukan yaitu dengan membatasi *screen time* pada anak, hindarkan anak melihat layar digital dan membaca dalam jarak dekat, melakukan aktivitas di luar rumah, dan edukasi kepada anak.

Maka dari itu, dibutuhkan media interaktif yang menarik untuk menyampaikan pesan kepada anak agar mereka tidak merasa bosan dan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan mudah. Media yang dirancang berupa board game. “*Board game mampu mengajarkan banyak hal, board game dapat melatih konsentrasi dan daya ingat anak. Untuk anak usia sekolah, board game dapat melatih anak memecahkan masalah, berpikir kreatif dan kritis*” kata praktisi tumbuh kembang anak Lely Tobing (Nurfaizah, 2021).

Keunggulan pada *board game* dalam proses edukasi yang dapat menarik perhatian anak dan juga merangsang sistem motorik anak agar anak lebih aktif dan kolaboratif karena anak terlibat langsung dalam penggunaan media tersebut dan juga memberikan alternatif baru dalam media pembelajaran serta meningkatkan minat dan aktivitas anak. Perancangan *board game* akan diadaptasi dari permainan monopoli dengan disederhanakan sesuai target umur anak 6–12 tahun.

Dengan merancang media pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadi media edukasi dalam pencegahan kasus miopia pada anak. Media secara umum didefinisikan sebagai alat perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dengan tujuan membantu pemakai mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, edukasi adalah upaya untuk merubah sikap dan perilaku seseorang maupun kelompok dengan tujuan mendewasakan melalui latihan dan pembelajaran. (deepublishstore.com).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang *board game* pencegahan miopia sebagai media edukasi untuk anak 6–12 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada Tugas Akhir ini adalah:

1. Dalam perancangan ini, ide untuk permainan adalah *board game* yang dimodifikasi dari permainan *board game* monopoli.
2. Tujuan utama merancang *board game* ini untuk membantu mengedukasi pencegahan miopia pada target usia 6–12 tahun.
3. Poster, stiker, gantungan kunci, *packaging* dan *X-banner* digunakan sebagai media pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah merancang *board game* pencegahan miopia sebagai media edukasi untuk anak 6–12 tahun.

1.5 Manfaat

Diharapkan bahwa perancangan ini akan memberikan sejumlah manfaat, dibagi menjadi 2 kategori: manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis sebagai inovasi lain media pembelajaran dan bisa membantu untuk menambah pengetahuan, pengenalan dan pencegahan miopia, serta menjadi sumber informasi atau referensi dalam hal merancang media serupa.

Sedangkan untuk manfaat praktis penulis berharap hasil dari perancangan *board game* pencegahan miopia ini dapat meminimalisasi penggunaan *screen time* pada anak, membantu meningkatkan interaksi sosial, dan menyadarkan anak beserta orang tua tentang pencegahan miopia dalam bentuk *board game* yang menarik.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas mengenai teori dan konsep yang digunakan dalam perancangan board game pencegahan miopia sebagai media edukasi untuk anak usia 6-12 tahun.

2.1 Penelitian Terdahulu

Karya Andi Setyawinata (2020) "Perancangan Buku Interaktif tentang Gangguan Mata sebagai Sarana Edukasi kepada Anak 5–12 Tahun" dan Mufida Ainul (2021) "Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6–10 Tahun" adalah penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang diangkat penulis.

Penelitian pertama, perancangan buku interaktif tentang gangguan mata kepada anak 5–12 tahun oleh Andi Setyawinata ini menggunakan media buku interaktif *flip the flap*, teknik visualisasi digital yang dipakai adalah *vector cartoon*. Buku ini berjudul *Rawat Matamu* yang bertujuan sebagai inovasi tambahan dalam pembelajaran dan pengenalan gangguan mata untuk anak berusia lima hingga dua belas tahun, serta untuk mendorong orang tua dan anak untuk menghindari hal-hal yang dapat menyebabkan gangguan mata.

Fokus penelitian/masalah saat ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Dalam penelitian sebelumnya, dibuat buku interaktif tentang gangguan mata untuk mengajar anak berusia lima hingga dua belas tahun yang berfokus pada tiga jenis gangguan mata: miopia (rabun jauh), hipermetropi (rabun dekat), dan astigmatisme (mata silinder). Buku ini mempunyai tujuan untuk memberikan pengetahuan dan pendidikan serta meningkatkan kesadaran akan gangguan mata. Sedangkan penelitian saat ini merancang *board game* pencegahan miopia sebagai media edukasi kepada anak 6–12 tahun yang difokuskan kepada pencegahan gangguan mata rabun jauh yaitu miopia, bertujuan memberikan edukasi serta upaya pencegahan terjadinya gangguan mata pada anak 6–12 tahun dengan memperkenalkan dan melatih anak sedini mungkin agar miopia segera dikoreksi dan tidak memperparah gangguan mata. Sedangkan kesamaannya terletak pada

target pasar yang cukup mirip dan juga masalah gangguan mata yang diambil peneliti terdahulu.

Penelitian kedua, “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6–10 Tahun” oleh Ainul Mufida, permainan *board game* ini diberi nama *Mine Adventurers* yang membahas bahasa Inggris dasar yang dipelajari oleh murid di kelas sekolah dasar. Anak-anak diminta untuk membaca kartu permainan dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bahasa Inggris dasar.

Perbedaan dari penelitian sekarang dan terdahulu terletak pada permasalahan yang diambil, masalah penelitian terdahulu adalah pembelajaran bahasa Inggris, sedangkan penelitian saat ini adalah pencegahan miopia. Sedangkan letak kesamaannya ada pada media dan target yang diambil yaitu berupa *board game* yang mengadaptasi dari monopoli dan anak umur 6–10 tahun. Sehingga penulis bisa sedikit mengadaptasi strategi yang dipakai para peneliti terdahulu.

2.2 Masa Anak-Anak

Menurut Suryana (2011), Masa anak-anak terdiri dari dua bagian: masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal adalah antara usia 2 hingga 6 tahun dan dikenal sebagai masa prasekolah, atau masa penyesuaian sosial. Masa akhir anak-anak adalah antara usia 6 dan 13 tahun, yang juga dikenal sebagai usia sekolah. Pada usia ini, yang juga disebut sebagai usia kelompok, anak-anak berada dalam fase bermain dan belajar tentang dunia luar. Menurut Gunarsa (dalam Halim, 2016), anak-anak harus memiliki sejumlah keterampilan penting saat memasuki sekolah dasar, tidak hanya keterampilan motorik dan bahasa, tetapi juga keterampilan tambahan seperti kesadaran akan tanggung jawab, pematuhan terhadap peraturan yang berlaku, dan kemampuan untuk menerima otoritas dari orang lain selain orang tuanya.

2.2.1 Karakteristik Pertumbuhan Anak

Menurut Kartini Kartono (dalam Halim, 2016) Adapun beberapa karakteristik psikofisik dan perkembangan pertumbuhan pada anak yaitu:

1. Pada usia 1–6 tahun: aktivitas dan ruang gerak mulai aktif, kecakapan moral pada anak berkembang, pemahaman ruang dan waktu sudah tumbuh, permainan sifatnya individu, spontanitas dan rasa ingin tahu meningkat, dan pengaruh warna pada emosi anak.
2. Pada usia 6–8 tahun: koordinasi psikomotorik semakin berkembang, tidak terlalu bergantung pada orang tua, permainan sifatnya berkelompok, kesadaran akan dunia luar/alam sekitarnya, kontak dengan lingkungan luar semakin luas, bentuk lebih penting daripada warna, rasa tanggung jawab mulai muncul, dan kesenangan bermain mencapai puncaknya pada umur 8 tahun.
3. Pada usia 8–12 tahun: koordinasi psikomotor semakin lama semakin baik, bermain berkelompok, teratur dan disiplin, kesadaran bahwa bermain adalah kegiatan pascasekolah, menunjukkan minat terhadap sesuatu, ingin tahu, aktif, mampu menggunakan logika untuk menghubungkan persepsi dengan tindakan secara terpisah, dan memahami aturan.

2.2.2 Manfaat Bermain Pada Anak

Bermain memiliki banyak sekali manfaat bagi anak, salah satunya menurut Suryana (2013), ada beberapa manfaat bermain, yaitu:

1. Bermain dapat membantu mengembangkan, memperkuat otot dan koordinasi melalui gerak, serta melatih motorik halus dan kasar, dan juga keseimbangan. Dengan bermain fisik, anak-anak belajar tentang bagaimana tubuh berfungsi.
2. Saat anak-anak bermain, mereka sering memainkan peran berpura-pura menjadi binatang, atau karakter orang lain. Ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan emosional, rasa percaya diri, kemandirian, dan keberanian untuk berinisiatif. Anak-anak juga belajar melihat dari sudut pandang orang lain (memahami empati);
3. Bermain dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, melalui bermain anak akan melakukan eksplorasi pada segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai bentuk dari rasa keingintahuannya;
4. Bermain dapat membantu anak dalam hal mandiri dan menjadi diri sendiri, karena membantu mereka bertanya tentang hal baru, meneliti lingkungannya,

belajar membuat keputusan, dan berlatih peran dalam kehidupan sosial sehingga anak bisa menyadari kemampuan dan kelebihan yang mereka miliki.

2.3 Board Game

Board games, yang dapat digunakan sebagai alat edukasi yang menarik bagi anak-anak, terdiri dari sesuatu yang dapat digerakkan atau dimainkan yang diletakkan di atas papan yang telah dirancang dengan aturan yang telah ditetapkan. Menurut Tan (2015), permainan dapat berupa permainan strategi, permainan kesempatan seperti melempar dadu, atau kombinasi dari keduanya. Biasanya, ada tujuan yang harus dicapai untuk menyelesaikan permainan. Board game adalah jenis permainan yang dapat dimainkan oleh 2 atau lebih orang dan terdiri dari papan permainan yang disesuaikan dengan jenis permainannya. Dalam board game, bahan yang digunakan mungkin termasuk koin, dadu, pion, kartu, atau jenis lainnya yang digunakan dengan cara tertentu yang diatur oleh peraturan yang berlaku untuk masing-masing jenis board game. Board game didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan secara berkelompok dan memberikan hiburan. Menurut Berland dan Lee, permainan ini memiliki potensi untuk mendorong anak usia sekolah untuk bermain secara kooperatif, kompetitif, dan kolaboratif. Mereka juga mengatakan bahwa permainan ini dapat membantu anak usia sekolah belajar strategi, memecahkan masalah, dan berpikir kreatif dan kritis (Nurfaizah, 2021).

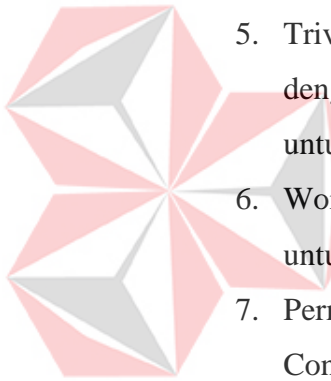
Menurut Wirawan selaku *founder* Indonesia *board/card game* (2016), board game memiliki manfaat bagi siswa sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung (*experiential learning*) melalui simulasi peristiwa;
2. Siswa akan melakukan proses pembelajaran dalam bentuk: komunikasi, negosiasi, kepemimpinan, kerja tim/berkelompok, pengambilan keputusan, dan menangani/mengambil risiko.

2.3.1 Jenis-Jenis *Board Game*

Menurut Bell pada Mufida (2021), *board game* dibagi menjadi beberapa kategori jenis:

1. Strategi: Untuk memenangkan permainan papan jenis ini, dibutuhkan strategi dan keterampilan permainan, seperti halnya catur.
2. Gaya Jerman: Sebuah permainan papan yang sederhana, permainan ini mendorong pemain untuk berpikir secara strategis daripada mengandalkan keberuntungan.
3. Permainan balapan: Cara memenangkan permainan papan jenis ini, hanya perlu keberuntungan pemain dan mencapai garis finis dengan cepat.
4. Gulungan permainan: Game ini didasarkan pada keberuntungan dadu yang pemain dilempar. Namun, tidak ada garis finis yang membuat jenis permainan papan ini berbeda.
5. Trivia game: jenis permainan board game dengan banyak pertanyaan; dengan menjawab sebanyak mungkin pertanyaan yang ada adalah cara untuk memenangkan permainan ini. Contohnya adalah Trivial Pursuit.
6. Word game: jenis permainan di mana Anda harus memiliki kemampuan untuk menulis kata-kata dengan benar.
7. Permainan pertempuran: Cara bermain yang seperti latihan dalam militer. Contoh permainan adalah Axis & Allies.



2.3.2 Monopoli



Gambar 2.1 *Board game* Monopoli

(Sumber: www.bestbuy.com)

Perancangan ini akan mengadaptasi dari *board game* monopoli karena monopoli merupakan salah satu *board game* yang paling terkenal di dunia yang membuat monopoli menjadi tidak asing di kalangan anak dan bisa diajarkan cara bermainnya dengan cepat dan mudah. Monopoli adalah permainan untuk dua hingga delapan pemain. Tujuan pemain adalah untuk tetap mampu secara finansial sambil memaksa lawan bangkrut dengan membeli dan mengembangkan properti. Kebangkrutan mengakibatkan eliminasi dari permainan. Pemain terakhir yang tersisa di papan adalah pemenangnya. Dikarenakan targetnya adalah anak umur 6–12 tahun maka permainan akan disederhanakan, dengan cara menghilangkan uang dan juga sertifikat tanah, digantikan dengan poin dan kartu aktivitas dan kartu pertanyaan mengenai pencegahan miopia.

2.4 Miopia pada Anak

Miopia adalah kelainan refraksi mata dimana mata memiliki daya refraksi yang berlebih sehingga sinar sejajar dari jarak tak terhingga difokuskan di depan retina oleh mata dalam keadaan tidak berakomodasi. (Primadiani, 2017).

Miopia biasanya diderita oleh anak-anak yang sudah menduduki bangku sekolah. Menulis atau membaca dengan jarak yang terlalu dekat atau bermain komputer atau video game dengan waktu yang lama dapat menyebabkan miopia. Kelainan refraksi yang terjadi pada anak harus segera diperbaiki. Karena 80% proses belajar anak-anak diperoleh melalui sistem visual, Keterlambatan dalam mengoreksi kelainan refraksi pada usia sekolah akan sangat mempengaruhi kemampuan anak dalam menyerap materi pembelajaran dan mengembangkan kecerdasannya. (Kurniawati, 2019).

2.5 Digital Painting

Digital painting pada dasarnya adalah menggambar dengan kuas digital yang menghasilkan garis, warna, dan gambar yang terbentuk dari titik-titik di monitor. Ini menghemat waktu dan biaya karena semua bahan seperti cat, kertas, dan kuas adalah digital. (Deka, 2012).

2.6 Elemen-Elemen Desain

Untuk bisa berkomunikasi/menyampaikan informasi secara visual, desainer membutuhkan elemen-elemen untuk menunjang desain tersebut. Elemen-elemen pada desain komunikasi visual di antaranya ilustrasi, *layout*, warna, dan tipografi (Cenadi, 1999).

2.6.1 Ilustrasi

Kata ilustrasi berasal dari bahasa Inggris *illustration*, yang berarti gambar, foto, atau lukisan. Gambar yang menceritakan/menjelaskan cerita atau sebuah naskah tertulis disebut gambar ilustrasi (Soedarso, 2014). Ada pula pengertian secara etimologis, ilustrasi juga berarti hiasan yang bermanfaat untuk menjelaskan atau menerangkan sesuatu dalam bentuk gambar. Berdasarkan objeknya, ilustrasi terdiri dari gambar manusia, hewan, tumbuhan, bentuk benda mati.

2.6.2 *Layout*

Fitria (2021) mendefinisikan tata letak sebagai upaya untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen atau komponen komunikasi grafis, seperti teks, gambar, atau tabel. *Layout* ialah suatu susunan, rancangan, atau tata letak dari sebuah elemen yang akan ditempatkan pada suatu bidang yang sebelumnya direncanakan terlebih dahulu. *Layout* mengacu pada pengaturan elemen visual untuk menyampaikan pesan tertentu dalam kotak.

Fungsi dan tujuan *Layout* adalah untuk menyajikan elemen seperti teks dan gambar yang dapat berkomunikasi sehingga mudah dipahami dan diperoleh informasi. *Layout* bisa menentukan aspek mana yang ditekankan dan apakah itu menarik secara estetika. *Layout* tidak efektif jika tidak terbaca atau tidak dilihat dengan baik.

2.6.3 Warna

Warna menjadi salah satu komponen penting dalam pembuatan sebuah desain tertentu untuk menggambarkan sesuatu. Warna menciptakan sebuah ide, mengekspresikan pesan dan informasi, menumbuhkan minat seseorang, serta membangkitkan emosi dari penggunaannya. Dalam ilmu kimia, warna adalah komponen rupa yang terdiri dari pigmen (zat warna). Spektrum pelangi diciptakan oleh pembiasan cahaya pada prisma. (Jayadi, 2019).

Dalam sejarah, Sir Isaac Newton tahun 1666 menemukan roda warna. Yang kemudian di dalam roda warna tersebut dikategorikan menjadi tiga kelompok yaitu primer, sekunder, dan tersier, berikut penjelasannya:

1. Primer

Warna primer adalah warna pokok yang tidak bisa dibuat dengan mencampurkan atau menggabungkan dua warna lebih secara bersamaan. Dengan kata lain, warna primer menjadi warna dasar. Contoh dari warna primer adalah kuning, biru, dan merah.

2. Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari gabungan dua dari tiga warna primer di atas. Beberapa contoh dari warna sekunder, yaitu:

- a. Warna oranye gabungan antara warna merah dan kuning.
- b. Warna ungu gabungan antara warna merah dan biru.
- c. Warna hijau gabungan antara warna kuning dan biru.

3. Tersier

Warna tersier merupakan campuran antara warna primer dan sekunder. Akan tetapi, tidak semua warna primer bisa bercampur dengan warna sekunder, dan sebaliknya. Magenta, yang merupakan hasil dari gabungan warna primer merah dengan warna sekunder ungu, adalah contoh warna tersier.

2.6.4 Tipografi

Definisi umum tipografi yaitu ilmu yang berkaitan dengan aksara (karakter/aksara/type/typeface), yang lebih dipahami secara ilmiah adalah seni dan teknik dalam merancang serta menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun cetak (Kusrianto, 2013).

James Craig pada buku *Designing with Type: The Essential Guide to Typography* mengklasifikasikan *font* menjadi lima jenis, yaitu:

1. *Roman/serif*, pada bagian ujung sebuah huruf terdapat sirip atau kaki dengan bentuk lancip dan juga sangat identik dengan tebal dan tipisnya garis-garis huruf.
2. *Egyptian*, kaki atau sirip sebuah huruf yang berbentuk persegi dan memiliki kesamaan tebal.
3. *Sans Serif*, setiap huruf yang tidak memiliki sirip dan tebal huruf yang sama.
4. *Script*, huruf yang mirip dengan bentuk hasil goresan tangan.
5. *Miscellaneous*, Jenis *font* dari hasil pengembangan yang sudah ada. Ciri khas font ini adalah hiasan yang berfungsi sebagai dekorasi atau ornamen.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pembahasan bab ini lebih berfokus pada metodologi penelitian yang digunakan dalam Perancangan *Board Game* Pencegahan Miopia sebagai Media Edukasi kepada Anak 6–12 Tahun.

3.1 Jenis Penelitian

Penulis menggunakan model penelitian kualitatif, yang berfokus pada ide, persepsi, pendapat, atau kepercayaan individu yang diteliti; kesemuanya tidak bisa diukur dengan angka. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang suatu masalah dari perspektif manusia yang diteliti (Sulistyo-Basuki, 2006).

3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah suatu tempat di mana penelitian tersebut akan dilaksanakan. Penelitian ini akan dilakukan di Surabaya Eye Clinic untuk melihat situasi yang ada dan memperoleh informasi berupa data tentang gangguan mata pada anak khususnya miopia. Penelitian ini juga dilakukan di SDK Santo Mikael Surabaya.

3.1.2 Objek Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data objektif, valid, dan kredibel tentang sesuatu (variabel tertentu) dengan tujuan dan manfaat tertentu untuk menemukan jawaban dan solusi dari masalah yang terjadi. Objek penelitian adalah sebuah sasaran/target dalam sebuah penelitian untuk menemukan jawaban dan solusi dari sebuah permasalahan yang terjadi, objek penelitian di sini adalah gangguan refraksi mata yaitu miopia.

3.1.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian sebagai sumber informasi untuk mendapatkan data penelitian bisa berupa benda, individu, atau organisme (Idrus, 2019). Subjek penelitian adalah individu yang ingin diteliti dan kemudian dikumpulkan data-data yang dibutuhkan (Arikunto, 2006). Maka subjek dari penelitian ini adalah:

1. Guru Di SDK Santo Mikael

Salah satu guru/wali kelas Renata, dengan melakukan wawancara dengan beliau untuk mendapatkan karakteristik anak, kegemaran anak sekaligus cara mengajar.

2. Murid SD

Murid sekolah dasar umur 6–12 tahun, perwakilan setiap kelas 1 sampai dengan kelas 6 berjumlah 6 orang.

3. Surabaya Eye Clinic

Sebuah klinik mata yang beralamat pada Raya Jemur Sari No. 108, Jemur Wonosari, Kota Surabaya, Jawa Timur dan Ariz Juliprihanto di Surabaya Eye Clinic, Beliau memiliki kuasa untuk memberikan angka kasus penyakit mata anak.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Fokus utama penelitian adalah pengumpulan data, seperti yang dinyatakan Sugiyono (2019). Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada kondisi alamiah, dan metode pengumpulan data lebih banyak bergantung pada observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan ketiganya (triangulasi).

3.2.1 Observasi

Metode ini menggunakan pengamatan langsung dan tidak langsung pada subjek penelitian. Pengamatan langsung dilakukan di Klinik Mata Anak Surabaya Eye Clinic untuk mempelajari lingkungan dan karakteristik/gambaran anak yang mengalami gangguan mata.

3.2.2 Wawancara

Menurut Esterberg dan Sugiyono (2019), Wawancara adalah pertemuan di mana dua orang bertemu untuk bertukar ide dan informasi melalui tanya jawab untuk membuat definisi tentang suatu topik tertentu. Wawancara semi-terstruktur digunakan karena merupakan jenis wawancara yang lebih mendalam dan dilakukan lebih bebas daripada wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menyelesaikan masalah secara terbuka dengan meminta orang yang diwawancarai untuk menyuarakan pendapat dan ide-ide mereka. Wawancara dilakukan dengan Ariz Juliprihanto Direktur Operasional Surabaya Eye Clinic, Salah satu guru dan perwakilan 6 murid dari setiap kelas di SDK Santo Mikael Renata. untuk mendapatkan data angka kasus miopia pada anak 6–12 tahun dan izin penelitian.

3.2.3 Dokumentasi

Data tentang gangguan mata berupa arsip, foto, dan gambar diperoleh melalui teknik dokumentasi. Hasil dokumentasi ini dapat digunakan sebagai referensi atau data kegiatan murid.

3.2.4 Studi Literatur

Studi literatur adalah metode mengumpulkan data dari buku, literatur, referensi, atau teori yang relevan dari berbagai sumber. Penulis menggunakan buku berjudul *Mengenal Penyakit Mata* oleh Kiki Sulistiyani tahun 2013. Buku ini berisikan cara pencegahan, pengobatan, dan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan si penderita penyakit mata.

3.3 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah teknik untuk menganalisis data penelitian. Teknik ini mencakup penggunaan alat statistik seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman tentang data dan materi penelitian yang didapat (Sugiyono, 2008). Pengolahan atau analisis data dilakukan setelah mendapatkan data pendukung. Ini termasuk reduksi data, membuat model data, dan menarik/verifikasi kesimpulan.

1. Reduksi Data

Dalam proses ini, data kasar yang berasal dari data lapangan yang belum diolah difokuskan untuk disederhanakan, digabungkan, dan diubah.

2. Model Data/Penyajian Data

Setelah mereduksi dan mengkategorisasi data, langkah berikutnya yang diperlukan adalah penyajian data. Penyajian data terjadi ketika sekumpulan data disusun secara sistematis dan mudah dipahami sehingga pengambilan kesimpulan bisa dilakukan.

3. Penarikan Kesimpulan

Pada langkah ini, tujuan adalah untuk mengidentifikasi makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan. Tujuan akhir dari langkah ini adalah untuk menyelesaikan masalah yang sedang berlangsung/ada. (Rezkie, 2020).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

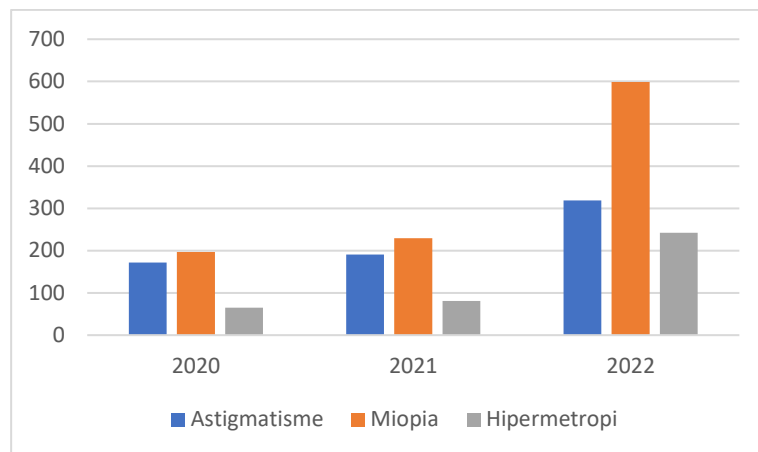
4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Hasil Observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis baik secara langsung dan tidak langsung pada layanan mata anak Surabaya Eye Clinic (SEC) untuk mengumpulkan data atau mengumpulkan informasi tentang lingkungan dan gambaran anak-anak yang terkena gangguan mata, sebagian besar anak-anak yang datang tidak mengetahui penyakit yang mereka alami dan tidak terlihat tanda-tanda jika gangguan mata terhadap anak tersebut, hanya beberapa saja yang terlihat memakai kacamata. Lalu observasi yang dilakukan pada SDK Santo Mikael secara langsung bahwa murid-murid di sana diperbolehkan untuk memegang gadget saat istirahat dan pada saat istirahat hampir semua murid menghabiskan waktu dengan memakai gadget. Di SDK Santo Mikael terlihat ada beberapa murid yang sudah memakai kacamata namun ada juga yang masih menunjukkan gejala seperti tidak bisa melihat papan dengan jelas, sering menyipitkan matanya tanda tidak bisa melihat dengan jelas. Di dalam perpustakaan sekolah terlihat ada beberapa macam *board game* tapi tidak ada yang berbasis edukasi.

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan bersama dengan Ariz Juplianto selaku direktur operasional Surabaya Eye Clinic (SEC), menurut keterangan beliau, miopia memang menjadi salah satu penyakit yang banyak ditemui pada anak-anak dan miopia semakin bertambah karena faktor lingkungan dan perubahan gaya hidup salah satu contohnya peningkatan penggunaan layar digital pada masa pandemi COVID-19.



Gambar 4.1 Angka Kasus Penyakit Mata

Wawancara juga dilakukan kepada guru di SDK Santo Mikael Bu Regina selaku guru wali kelas, yang saya dapat dari beliau adalah anak-anak sangat suka belajar sambil bermain, beliau juga banyak mengedukasi anak dengan cerita fabel, dengan menggambarkan hewan sebagai tokohnya, anak-anak cenderung suka warna yang hidup, tidak harus mencolok namun berwarna terang. Anak-anak mudah bosan, jadi dalam pembelajaran tidak boleh monoton dengan hanya membaca dan mendengarkan penjelasan guru namun juga ikut aktif akan membuat anak merasa semangat dan dapat menerima materi dengan baik. Beliau juga mengatakan memang belum ada sosialisasi atau ajaran tentang miopia di SDK Santo Mikael.

Wawancara juga dilakukan pada kepada 6 murid di setiap kelas yang ada di sana, dari keenam murid didapatkan data bahwa mereka lebih memilih belajar sambil bermain, mereka menyukai karakter hewan, mereka tau tentang permainan monopoli dan senang bermain bersama keluarga, hanya satu murid yang mengetahui tentang apa itu penyakit mata miopia.

4.1.3 Hasil Dokumentasi



Gambar 4.2 Suasana Kelas di SDK Santo Mikael

Wawancara dilakukan kepada 6 murid perwakilan dari kelas 1–6 dan juga kepada salah satu wali kelas yaitu Renata, wawancara dilakukan pada saat pulang sekolah, dan dapat dilihat di bagian belakang kelas banyak gambar dan kerajinan yang dilakukan oleh murid yang berarti mereka belajar sambil melakukan suatu aktivitas.



Gambar 4.3 Ruang tunggu Surabaya Eye Clinic (SEC)

Wawancara dilakukan juga pada Ariz, beliau yang mempunyai kuasa untuk data kasus penyakit pada anak, di ruang tunggu memang tidak terlihat anak-anak karena observasi dilakukan pada pagi hari saat anak-anak masih sekolah.

4.1.4 Hasil Studi Literatur

Berdasarkan studi literatur yang penulis ambil dari sumber buku *Mengenal Penyakit Mata* yang akan menjelaskan tentang cara pencegahan miopia dan apa saja yang tidak boleh dilakukan, serta sumber dari internet seperti KPAI menyatakan *screen time* menjadi masalah terjadinya miopia dan diperparah oleh pandemi COVID-19 yang mengharuskan anak menatap layar digital dalam waktu yang lama maka dari itu anak membutuhkan lebih banyak media belajar selain dari layar digital dan buku. Dengan ini penulis menggunakan permainan *board game* sebagai media edukasi alternatif untuk pencegahan miopia yang membantu anak melakukan banyak aktivitas, segmennya untuk anak 6–12 tahun.

4.2 Reduksi Data

4.2.1 Observasi

Hasil reduksi data observasi adalah banyak pasien anak yang datang dengan tidak mengetahui penyakit mata yang dialami dan kebanyakan anak sudah sangat merasa tidak nyaman baru dibawa ke dokter untuk diperiksa. Di SDK Santo Mikael terlihat ada beberapa murid yang sudah memakai kacamata namun ada juga yang masih menunjukkan gejala seperti tidak bisa melihat papan dengan jelas, sering menyipitkan matanya tanda tidak bisa melihat dengan jelas. Di dalam perpustakaan sekolah terlihat ada beberapa macam *board game* tapi tidak ada yang berbasis edukasi.

4.2.2 Wawancara

Penggunaan layar digital menjadi faktor pendukung tertinggi adanya miopia pada anak yang dikarenakan pandemi covid-19 mengharuskan anak untuk memakai layar digital setiap harinya, belum ditambah dengan jam pemakaian di luar jam sekolah.

4.2.3 Studi Literatur

Yang didapat dari berbagai macam artikel dan buku secara *online* dan *offline* dapat membantu dalam pembuatan *board game* edukasi ini seperti data pendukung dan juga isi informasi edukasi terhadap anak 6–12 tahun.

4.3 Penyajian Data

Didapatkan beberapa poin dalam penyajian data, yaitu:

1. Kesadaran terhadap gangguan refraksi mata miopia pada anak 6–12 tahun pada SDK Santo Mikael masih belum bagus, hampir 90 % anak belum mengetahui apa itu miopia.
2. Belum adanya media edukasi tentang miopia di Surabaya Eye Clinic dan juga SDK Santo Mikael.
3. Anak-anak umur 6–12 tahun menyukai bermain sambil belajar, dan sebagian besar menyukai permainan monopoli.
4. Mendesain *board game* yang sesuai dengan psikologi anak dan karakter desain yang mereka sukai.
5. Memberikan informasi tambahan seputar kesehatan mata agar lebih menyadarkan tentang bahayanya.
6. Gadget menjadi penyebab tertinggi di beberapa tahun terakhir.

4.4 Penarikan Kesimpulan

Didasarkan pada data yang telah dikumpulkan melalui analisis, reduksi, dan penyajian data, dapat disimpulkan bahwa edukasi tentang pencegahan miopia sangat penting karena jumlah kasus miopia pada anak semakin meningkat. Untuk mencapai hal ini, anak-anak ditargetkan untuk diajarkan cara mencegah miopia sejak dini agar mereka dapat mencegahnya menjadi miopia yang lebih parah. *Board game* bisa dijadikan media edukasi alternatif tentang pencegahan miopia kepada anak khususnya umur 6–12 tahun, karena anak suka untuk belajar dan bermain dan ketertarikan ini diharapkan juga membuat anak mempunyai pilihan lain selain bermain gadget/*handphone*.

4.5 Konsep

4.5.1 *Segmentation, Targeting, dan Positioning (STP)*

1. *Segmentation*

Berikut ialah segmentasi dari *board game* pencegahan miopia:

a. Geografis

Wilayah : Jawa Timur, Indonesia
Lokasi : Surabaya dan kota sekitarnya.

b. Demografis

Umur : 6–12 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
Pendidikan : Sekolah dasar

c. Psikografis

Gaya Hidup : Aktif, *Sociable*, dan *Playful*
Kepribadian : Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki imajinasi yang tinggi, dan juga suka bermain.

2. *Targeting*

Target market perancangan *board game* ini ditujukan untuk orang tua dari anak umur 6–12 tahun. Berikut *target market* dan *audience* dari perancangan *board game* ini:

a. Target Audience

Umur : 6–12 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
Pendidikan : Sekolah Dasar

b. Target Market

Usia : 25–55 tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
Status Keluarga : Menikah
Pendapatan : Rp. 60–120 juta per tahun
Pendidikan : SMA–Sarjana
Status Sosial : Menengah ke Atas

Penelitian dari Triwijayati (2018), memperlihatkan 4 tingkatan kelas sosial dari sisi pendapatan:

1. *Higher income* (Pendapatan tinggi): >Rp.120 juta/tahun
2. *Upper middle income* (Pendapatan menengah keatas):
Rp.60–120 juta/tahun
3. *Lower middle income* (Pendapatan menengah kebawah):
Rp.36–60 juta/tahun
4. *Lower income* (Pendapatan Rendah): <Rp.36 juta/tahun

3. *Positioning*

Board game ini nantinya bisa menjadi media pembelajaran tentang pencegahan miopia pada anak-anak khususnya pada anak 6–12 tahun dengan cara bermain *board game* yang memiliki visual menarik dan permainan yang diadaptasi dari permainan monopoli yang disederhanakan sesuai bagi anak umur 6–12 tahun, yang diharapkan membuat belajar menjadi lebih mudah dan tanpa tekanan.

4.5.2 *Unique Selling Proposition (USP)*

Pada umumnya edukasi untuk pencegahan miopia dilakukan lisan oleh dokter dan hanya berupa teks dan gambar dalam buku yang kurang menarik bagi anak, dengan adanya *board game* edukasi tentang pencegahan miopia ini bisa dijadikan media interaktif yang dapat menarik perhatian anak untuk bermain sambil belajar tentang penyakit refraksi mata khususnya miopia. Dengan menggunakan ilustrasi *digital painting* yang akan membuat anak mendapatkan pengalaman serunya bermain bersama teman maupun keluarga dan secara tidak langsung mengedukasi anak tentang miopia dan cara mencegahnya.

Tabel 4.1 Analisis SWOT

	Strengths	Weaknesses
	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengurangi jumlah kasus miopia • Membuat masyarakat maupun orang tua 	<ul style="list-style-type: none"> • Masih banyak anak-anak yang tidak peduli akan miopia • Kurangnya minat anak untuk belajar

	<p>menjadi lebih peduli dengan kesehatan mata anak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi <i>screen time</i> • Memberikan edukasi kepada anak dengan media yang interaktif 	<p>dan memeriksakan mata ke dokter karena takut</p>
Opportunities	S – O	W - O
<ul style="list-style-type: none"> • Edukasi miopia jarang menggunakan media <i>board game</i> • Anak-anak masih suka untuk belajar dan mencoba hal baru • Menggunakan media yang cocok untuk anak-anak • Meningkatkan kualitas mata anak 	<p>Menyadarkan anak tentang penyakit mata miopia dan cara mencegahnya melalui <i>board game</i> edukasi ini.</p>	<p>Merancang <i>board game</i> edukasi dengan ilustrasi berupa <i>digital painting</i> agar menarik minat anak-anak.</p>
Threats	S - T	W - T
<ul style="list-style-type: none"> • Banyak anak yang tidak peduli dengan kesehatan matanya sebelum menjadi parah • Anak-anak lebih suka bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan edukasi agar menyadarkan anak-anak • Memberikan edukasi melalui permainan yang 	<p>Merancang media interaktif berupa <i>board game</i> yang mengajarkan tentang pencegahan miopia serta menedukasi menggunakan permainan yang bisa</p>

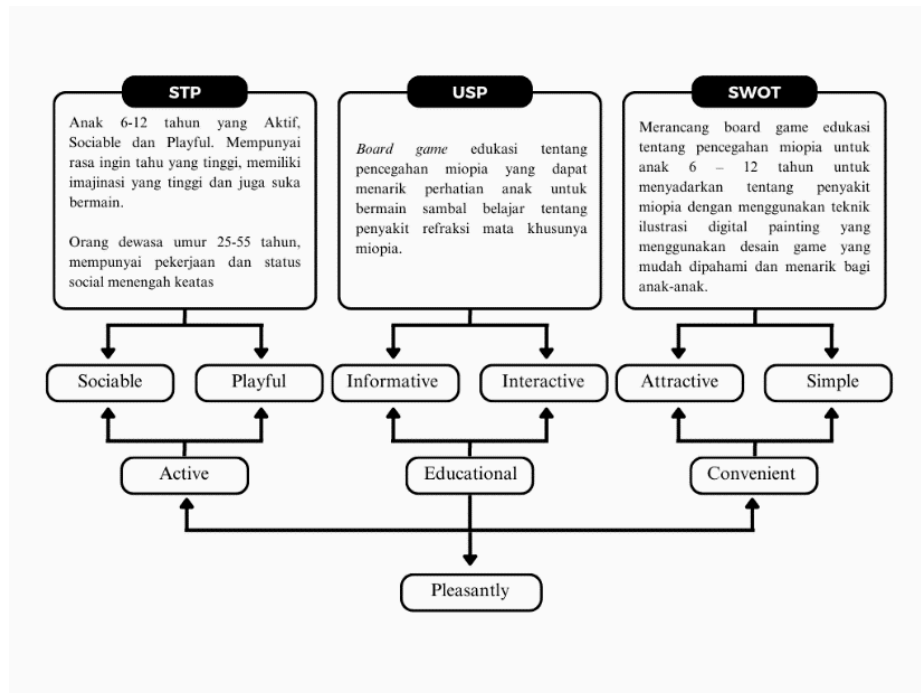
menggunakan layar digital • Anak takut untuk memeriksakan matanya ke dokter	interaktif agar anak tertarik belajar sambil bermain	dimainkan oleh anak-anak.
Strategi utama: Merancang <i>board game</i> edukasi tentang pencegahan miopia untuk anak 6–12 tahun untuk menyadarkan tentang penyakit miopia agar bisa dideteksi lebih dini dengan menggunakan teknik ilustrasi <i>digital painting</i> yang menggunakan desain <i>game</i> yang mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak.		

4.5.3 Analisis SWOT

Berikut adalah analisis SWOT (strengths, weaknesses, opportunities, and threats) untuk board game edukasi pencegahan miopia. Dengan menggunakan analisis ini, dapat diketahui peluang dan ancaman dari luar, serta kekuatan dan kelemahan dari board game ini.

Dari analisis SWOT di bawah yang dapat disimpulkan adalah merancang *board game* edukasi tentang pencegahan miopia yang diharapkan anak-anak belajar untuk mendeteksi gejala miopia dan bisa melakukan pencegahan terhadap miopia. Untuk mendesain dan mengilustrasikan, digunakan Teknik *digital illustration* yang menarik bagi anak-anak dan mendorong mereka untuk bermain. Jumlah kasus miopia pada anak yang terus meningkat dapat dikurangi angkanya dengan mendekteksi sejak dini agar menambah kualitas kesehatan mata pada anak.

4.5.4 Keyword



Gambar 4.4 Keyword

Melalui analisis data sebelumnya, seperti observasi, wawancara, dokumentasi, studi literatur, SWOT, STP, dan USP maka mendapatkan *keyword* yang digunakan dalam perancangan *board game* edukasi tentang pencegahan miopia ini yaitu kata kunci atau *keyword* “*pleasantly*” mempunyai arti dengan cara yang menyenangkan, menarik, ramah, atau mudah disukai menurut Cambridge Dictionary.com. Konsep *keyword* yang dipakai bertujuan untuk membuat desain media yang menyenangkan bagi anak, yang membuat anak nyaman untuk bermain tanpa paksaan untuk belajar.

4.6 Perancangan Kreatif

4.6.1 Tujuan Kreatif

Membuat Perancangan *board game* edukasi bagi anak umur 6–12 tahun yang berbasis *family game* bertujuan untuk memberikan edukasi tentang pencegahan miopia. Pada *board game* ini nantinya akan memberikan wawasan tentang miopia dan cara pencegahannya.

Dengan *keyword* “*pleasantly*” diharapkan bisa menjadi panduan dalam merancang *board game* sehingga mampu untuk menumbuhkan rasa menyenangkan, menarik, atau mudah disukai.

4.6.2 Strategi Kreatif

Dalam perancangan *board game* edukasi berbasis *family game* tentang pencegahan miopia untuk anak 6–12 tahun ini dibutuhkan pendekatan inovatif untuk tampilan visualnya. Visual adalah komponen utama dari daya tarik sebuah produk, terutama media berbentuk *board game* agar menarik perhatian calon pembeli terutama dalam meninggalkan kesan pertama. Dengan menggunakan konsep *pleasantly* sebagai acuan desain dalam perancangan *board game* tentang pencegahan miopia yang memiliki tujuan utama untuk mengajarkan anak-anak yang masih belum tahu tentang risiko miopia dan cara mencegahnya dengan permainan yang menyenangkan dan memiliki desain visual yang menarik dan dapat dimainkan bersama.

A. Konsep Permainan

Konsep permainan dalam *board game* ini adalah permainan yang mudah untuk dimainkan seperti *keyword* diatas, dengan menggunakan komponen kartu, dadu, pion, dan *landmark* sebagai alat bantu dalam permainan. Permainan ini mengambil konsep bermain seperti monopoli yang disederhanakan agar dapat dimainkan oleh target usia pemain dan pemain dapat memahami peraturan permainan.

Dalam permainan ini pemain akan bermain seperti cara main monopoli pada umumnya yang juga menggunakan dadu, kartu, dan juga *landmark* tetapi karena disederhanakan dalam permainan ini tidak memakai bentuk uang tetapi koin. Di setiap kotak ada properti yang bisa dibeli oleh koin dan juga berisikan kartu aktivitas dan kartu pertanyaan untuk menambah koin. Jika bisa menjawab atau melakukan aktivitas yang tertera pada kartu, maka pemain akan mendapatkan koin tambahan sesuai yang tertera pada kartu untuk bisa membeli properti yang ada dan setiap properti memiliki harga poinnya sendiri. Pada awal permainan akan diberikan 5 poin utama dan dalam putaran pertama tidak diperbolehkan untuk

membeli properti. Di sela kotak-kotak properti yang ada, akan ada kotak *random* untuk kotak bonus/harta karun yang bisa menambahkan poin dan juga mengurangi poin agar permainan tidak monoton. Konsep desain yang menyesuaikan dengan ketertarikan anak dan permainan yang mudah dan dapat diterima oleh target usia 6–12 tahun, seperti karakter yang dibuat, *font* yang mudah dibaca namun tidak kaku, dan warna yang nyaman di mata.

B. Bahasa

Dengan tujuan agar pemain lebih mudah memahami permainan, bahasa yang digunakan dalam permainan akan menjadi bahasa Indonesia. Tujuannya adalah agar Indonesia dapat dikenal bisa membuat permainan board game sendiri.

C. Teknik Visual

Proses pembuatan desain board game ini menggunakan ilustrasi digital; proses perwarnaan dan layouting juga dilakukan secara digital; dan sketsa dibuat secara manual lalu di buat digitalnya.

D. Tipografi

Suatu huruf harus memiliki *readability* dan *legibility* agar mudah bagi pembaca untuk menangkap pesan yang terdapat dalam kalimat tersebut. *Font* yang sesuai untuk anak-anak harus berkesan menyenangkan dan tidak terlalu kaku untuk menarik perhatian mereka (Waluyo Aditya, 2021). Dalam perancangan *board game* ini menggunakan *font Chewy* dan *Sniglet*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 @\$%^&* _-()+=“?! ”

Gambar 4.5 Font Chewy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 @#\$%^&* _-()+=''?!

Gambar 4.6 Font Sniglet

E. Warna

Warna diketahui memengaruhi psikologi dan emosi seseorang. Warna juga merupakan cara/bentuk komunikasi nonverbal mengungkapkan pesan secara instan dan memiliki makna yang besar. Colorology (menggunakan warna untuk penyembuhan), adalah bidang ilmu yang mempelajari cara menggunakan warna untuk pengobatan. Karena target audiencenya adalah anak-anak yang aktif yang berusia antara 6 - 12 tahun, maka membutuhkan penyesuaian warna, tidak hanya berwarna *bright* namun juga harus *calming* agar mata tidak bekerja terlalu keras dan emosi menjadi tenang dan santai. Maka dari itu warna cerah yang dipilih akan diredupkan atau dibuat lebih lembut agar lebih nyaman saat dilihat oleh mata yang mendukung pencegahan miopia pada anak. Pada perancangan ini warna utamanya adalah hijau. Hijau menurut Paul Brunton merupakan warna alam, menenangkan, menyejukkan, ceria, dan memberi kesehatan (Dokter sehat.com).



Gambar 4.7 Color Pallette Bright and Calming

4.7 Konsep Visual

Berikut konsep visual untuk perancangan *board game* tentang pencegahan miopia antara lain:

1. Komponen Permainan

Komponen permainan terdiri dari:

- a. 1 Papan permainan
- b. 10 kartu aktivitas
- c. 10 kartu pertanyaan
- d. 4 pion pemain
- e. 40 koin sebagai alat transaksi
- f. 2 buah dadu
- g. 10 *landmark* 4 warna

2. Mekanisme Permainan

Permainan menekankan pemain agar mengikuti petualangan dan membeli *landmark* atau properti yang ada, pemain yang tidak memiliki poin lagi akan berhenti bermain dan pemain lainnya melanjutkan permainan sampai tertinggal 1 pemain pemenang dengan poin terbanyak. Untuk memenangkan permainan ini, pemain harus mematuhi peraturan yang ditentukan sebagai berikut:

- a. Pemain tidak boleh melebihi atau mengurangi poin yang didapat
- b. Urutan pertama ditentukan dengan cara melemparkan dadu dan pemain dengan angka terbanyak berhak memulai permainan
- c. Poin awal yang didapat pemain adalah 2 poin
- d. Dalam putaran pertama pemain tidak diperbolehkan membeli properti
- e. Properti bisa ditumpuk pajaknya menjadi dua kali lipat dengan membayar harga properti lagi
- f. Jika masuk penjara, maka pemain tidak boleh bermain selama 1 putaran (dari *start* ke *start* lagi)
- g. Lakukan permainan searah jarum jam sampai tidak ada pemain lagi yang memiliki poin dan menyisakan 1 pemain dengan poin terbanyak yang menjadi pemenangnya.
- h. Setiap pemain yang bisa menjawab atau melakukan apa yang ada di kartu permainan dan aktivitas mendapatkan 1 koin.

3. Format Desain Board Game

Dimensi Papan Bermain: 50 cm x 50 cm

Material Papan Bermain: *Art Paper*

Dimensi Kartu: 8 cm x 5 cm

Dimensi Kartu: *Art Paper*

Dimensi Koin Properti: 2 mm x 2 mm

Material Koin Properti: Akrilik

4. Judul

Judul harus semenarik mungkin untuk meninggalkan kesan pertama yang kuat terhadap konsumen. Judul untuk board game tentang pencegahan miopia adalah “Mata & Panda”. Judul ini ditetapkan berdasarkan jenis dan konsep permainan.

4.7.1 Tujuan Media

Dengan adanya media untuk mengajarkan anak umur 6–12 tahun tentang pencegahan miopia untuk meningkatkan kesadaran akan kesehatan mata dan diharapkan dapat menjadi media edukasi alternatif yang lebih menarik bagi anak. Diharapkan media ini dapat mengedukasi anak tentang kesehatan mata khususnya miopia, informasi yang diberikan dapat tersampaikan kepada target yang telah ditentukan dan dapat mengurangi angka kasus miopia tiap tahunnya.

4.7.2 Strategi Media

Agar pesan dapat diterima secara efektif dan menarik bagi target, strategi yang digunakan harus menggunakan media yang tepat. Media akan dibagi menjadi dua kategori: media pendukung dan media utama.

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah papan permainan tentang miopia dan pencegahannya serta komponen-komponennya seperti kartu, dadu, koin, dan *landmark*.

2. Media Pendukung

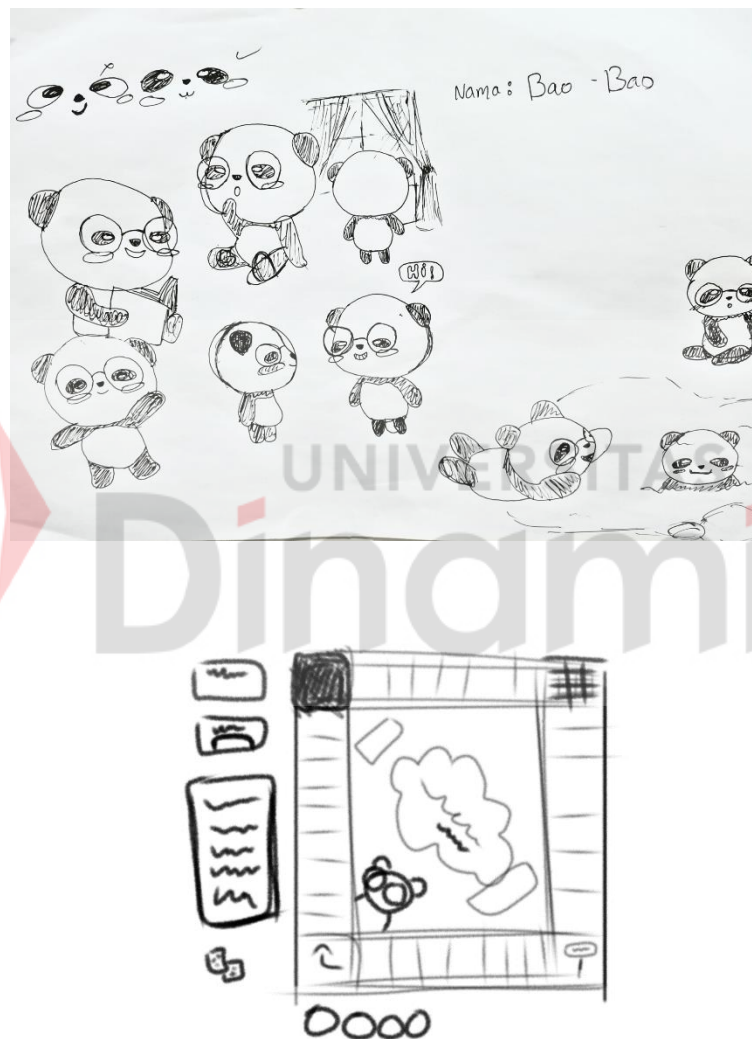
Media pendukung yang digunakan untuk mendukung media utama khususnya dalam hal promosi adalah: *x banner*, gantungan kunci, stiker, dan poster.

4.8 Perancangan Karya

4.8.1 Langkah-Langkah Pembuatan *Board Game*

Langkah-langkahnya dengan cara pertama melakukan *brainstorming* dengan cara menuliskan tujuan dan deksripsi permainan sementara, lalu membuat *prototype* permainan dan *prototype* digital jika diperlukan dan produksi.

4.8.2 Sketsa Media



Gambar 4.8 Sketsa Media

Sketsa media pendukung dan karakter menjadi langkah awal pembuatan karya ini, dengan menentukan layout dan komponen-komponen pendukung untuk memperlihatkan garis besar perancangan media yang ada. Percobaan bentuk karakter yang menyesuaikan konsep yang ada.

4.9 Implementasi Desain

4.9.1 Media Utama

Ilustrasi dibuat secara digital pada komputer dibantu dengan *pentab* agar hasil karya lebih sesuai dalam pembuatan karya.



Gambar 4.9 Papan Permainan

Papan permainan berukuran 40 cm x 40 cm, media utama yang digunakan berbasis ilustrasi digital dengan menggunakan warna yang sudah ditetapkan sebelumnya yaitu *bright* dan *calming* yang sesuai dengan keyword *pleasantly*. Di dalamnya berisi 20 kotak properti dan juga kesempatan kartu pertanyaan dan kartu aktivitas yang mendorong anak untuk belajar bagaimana cara mencegah miopia yang membuat anak menjadi lebih sadar tentang kesehatan mata mereka.



Gambar 4.10 Karakter

Untuk desain karakter dibuat 4 karakter berbeda yang akan dijadikan pion pemain, yang memakai teknik *digital painting* dan karakter hewan yang lebih disukai anak dibandingkan karakter manusia yang diharapkan membuat anak menjadi lebih tertarik untuk memainkannya.



Gambar 4.11 Komponen Permainan

Komponen nomor 1 adalah koin pengganti uang yang bernilai 1, komponen ini menggantikan uang sebagai alat jual-beli. Komponen nomor 2 adalah 2 buah dadu yang membantu jalannya permainan untuk menentukan berapa langkah yang harus diambil pemain. Komponen nomor 3 adalah *standee* untuk pion karakter. Komponen ke-4 adalah *landmark*, disediakan 4 warna sesuai dengan warna pion yang menjadi tanda untuk properti milik pemain agar mempermudah anak untuk bermain.

Kunci Jawaban

Berapa lama waktu maksimal menggunakan ponsel dalam sehari ?
 B 1 - 2 jam

Apa nama lain dari Miopia?
 B Rabun jauh

Manakah makanan yang baik untuk kesehatan mata?
 D Wortel

Setiap berapa menit sekiranya matamu untuk beristirahat sejenak?
 A 30-40 menit

Hitunglah ada berapa PANDA yang ada pada papan permainan!
 7 Panda

Apa itu miopia?
 gangguan pada penglihatan yang menyebabkan objek yang letaknya jauh terlihat kabur, tetapi tidak ada masalah melihat objek yang letaknya dekat.

Berapakah jarak minimal saat membaca buku?
 A 30 cm

Kamu harus rutin periksa mata setiap berapa bulan?
 C 6 Bulan

Bermain game yang terlalu lama adalah hal yang baik?
 B Tidak benar

Pada saat membaca buku, apakah boleh dilakukan dalam penerangan yang kurang?
 B Tidak Boleh



Persiapan awal bermain:

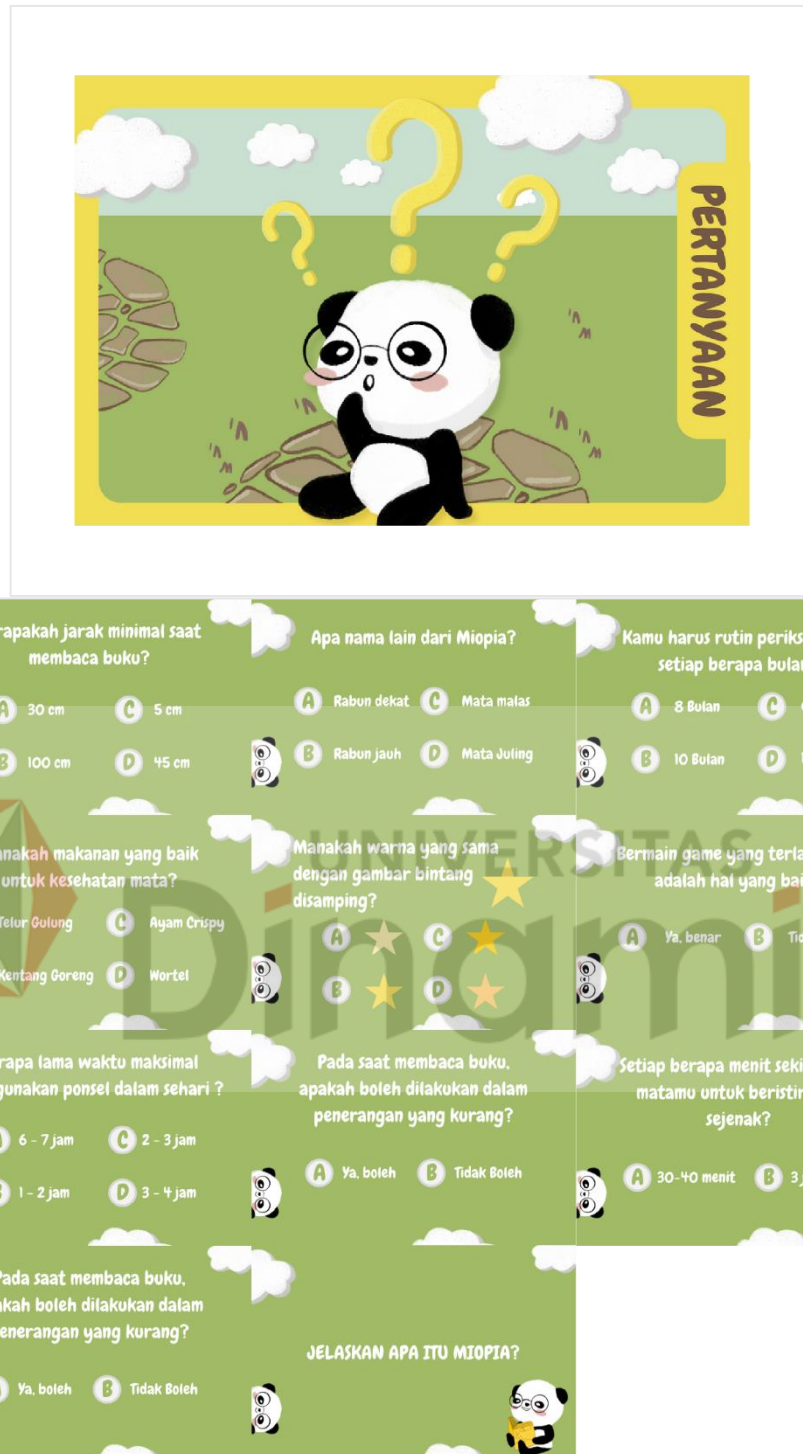
- Kocok terlebih dahulu kartu aktivitas dan kartu pertanyaan. Lalu tempatkan secara terbalik di tempat yang disediakan.
- Para pemain dibagikan 2 koin pada awal permainan.
- Dalam putaran pertama tidak diperbolehkan untuk membeli properti dahulu.

Cara bermain:

- Permainan dimulai dengan lemparkan dadu. Apabila seseorang memperoleh angka dadu tertinggi dari lawannya, maka ia berhak memulai permainan.
- Permainan dimulai dari petak "START". Setelah itu, pion permainan dijalankan bergiliran sesuai angka dadu ke petak menurut anak panah.
- Pada putaran kedua, pemain berhak membeli properti yang ada sesuai dengan harga yang tertera pada board. Namun, jika tidak ingin membelinya, pemain bisa berdiam di area tersebut.
- Permainan dilanjutkan secara bergiliran. Jika pemain melempar dadu dan menunjukkan angka yang sama, maka pemain tersebut berhak bermain lagi.
- Jika pemain melempar dadu tiga kali dan secara berturut-turut angka dadu kembang, maka pemain akan terkena hukuman, yaitu masuk ke dalam penjara.
- Pemain bisa keluar dari penjara jika pemain sudah membayar denda sebesar 3 coin dan jika memiliki kartu "keluar dari penjara" maka bisa ditukarkan.
- Pemain dikatakan bangkrut jika sudah tidak sanggup membayar utang baik kepada bank maupun pemain lainnya dan jika bisa menjawab dan melakukan aktivitas yang ada pada kartu pertanyaan dan aktivitas maka pemain berhak mendapatkan 1 koin.
- Pemain yang menang yaitu pemain yang bisa bertahan hingga akhir.

Gambar 4.12 Kunci Jawaban dan Cara Bermain

Dengan ukuran A5 berisikan kunci jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan yang ada dibuat agar mempermudah menghafal dan mempelajari materi pencegahan miopia dengan informasi yang akurat. Dibaliknya ada persiapan awal bermain dan cara bermain yang akan mempermudah pemain untuk mengerti jalannya permainan, dengan memberi penjelasan dari awal hingga akhir dan juga peraturan-peraturan yang harus diikuti oleh semua pemain.



Gambar 4.13 Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan berisikan pertanyaan-pertanyaan sekitar pencegahan miopia, anak akan didorong untuk belajar bagaimana cara mencegah miopia dan juga menghafal apa itu miopia agar bisa menambahkan koin bermain.



Gambar 4.14 Kartu Aktivitas

Kartu aktivitas berisikan aktivitas sekitar pencegahan miopia yang membantu anak melakukan aktivitas lain seperti melihat ke luar ruangan dan mengistirahatkan matanya dan membuat anak agar tidak bosan saat bermain, berukuran 9 cm x 6 cm.

4.9.2 Media Pendukung



Gambar 4.15 Poster

Poster digunakan sebagai kebutuhan media promosi yang dicetak pada *art paper* ukuran A3 29,7 cm x 42 cm.



Gambar 4.16 Sticker 6,5 x 6,5 cm

Sticker berukuran 6x6 berbahan *vinyl*. Sticker bisa ditempel di permukaan dan dibawa ke mana saja. Contohnya bisa ditaruh di kotak pensil, buku, dan tempat makan.



Gambar 4.17 X Banner, Packaging, dan Gantungan Kunci

Media pendukung berukuran, X Banner 60 cm x 160 cm, packaging 55 cm x 55 cm, dan gantungan kunci 3,5 cm x 3,5 cm. Media pendukung untuk *brand awareness*, calon pembeli harus mengetahui bahwa produk ini ada, dengan media promosi X banner agar orang tertarik untuk melihat dan membaca produk atau media yang ada, kemasan agar menarik perhatian calon pembeli dengan desain yang *eye-catching*, dan juga menggunakan *keychain* sebagai alat bantu menyebarkanluaskan tentang produk ini.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan data yang sudah diperoleh maka edukasi miopia harus lebih ditingkatkan bagi anak umur 6–12 tahun, terutama di SDK Santo Mikael. Mereka membutuhkan media pembelajaran alternatif yang sesuai agar dapat menarik perhatian mereka dalam belajar dan juga mengalihkan terhadap penggunaan *handphone* terus-menerus untuk mengurangi *screen time*. Maka dari itu, penulis merancang media pembelajaran berupa *board game* tentang pencegahan miopia yang berisikan ilustrasi berwarna cerah namun menenangkan, karakter yang menarik perhatian mereka, permainan yang mudah dimainkan namun seru. Pencegahan miopia diajarkan dengan permainan yang sesuai dengan psikologis anak umur 6–12 tahun yaitu bermain dan mencoba hal baru. Ketika bermain, orang dewasa yang mengawasi juga bisa belajar pentingnya pemeriksaan mata pada anak.

Media utama yang dihasilkan berupa *board game* dengan komponen-komponennya seperti kartu, dadu, pion, dan juga *landmark*. Poster, stiker, gantungan kunci, dan *x banner* juga dirancang menjadi media pendukung.

5.2 Saran

Hasil perancangan ini adalah media berupa *board game*, untuk penelitian selanjutnya disarankan memakai media lainnya yang sesuai dengan keadaan terbaru dan dalam media lainnya seperti bentuk buku ilustrasi, *activity book*, buku cerita *pop-up*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdhul Yusuf. 2021. Pengertian Edukasi adalah: Macam dan Contoh. <https://deepublishstore.com/blog/pengertian-edukasi-adalah/>.
- Adiep Maulana. 2021. Mengekspresikan Warna dari Desain kepada Pelanggan melalui Teori Warna. <https://glints.com/id/lowongan/teori-warna/#.ZCBXRZBzb3>
- B.P Sitepu. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Berland, M. & Lee, V.R. 2011. Collaborative Strategic Board Games as A Site for Distributed Computational Thinking. *International Journal of Game-Based Learning*, 1(2): 65-81.
- Fadli, Rizal. 2020. Begini Cara Mencegah Mata Minus pada Anak. <https://www.halodoc.com/artikel/begini-cara-mencegah-mata-minus-pada-anak>
- Fitria, N. 2021. Pengaturan ulang tata letak area produksi pada ukm tempe asli hb kelua. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Halim, M. R. 2016. TA: Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-Anak Usia 6-12 Tahun. (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Jayadi, K., & Manggau, A. (2019). Menggambar Kartun Tematik pada Guru-Guru PAUD/Taman Kanak-Kanak di Kota Makassar. *Jurnal Dedikasi*, 21(1), 39-44.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar tipografi*. Elex Media Komputindo.
- Lestari. 2020. Studi Faktor Risiko Kelainan Miopia Di Rumah Sakit Pertamina Bintang Amin. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*. Universitas Malahayati.
- Mufida, A., & Abidin, M. 2021. Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 2(3), 44-59://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217
- Nurfaizah, N., Maksun, A., & Wardhani, P. A. 2021. Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122-132.
- Pittara. Miopi (Rabun Jauh). 2022. <https://www.alodokter.com/rabun-jauh>

- Rezkia. 2020. Langkah-Langkah Menggunakan Teknik Analisis Data Kualitatif. <https://dqlab.id/data-analisis-pahami-teknik-pengumpulan-data>
- Scorviano, M. 2010. Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Setyawinata, A. 2020. TA: Perancangan Buku Interaktif Tentang Gangguan Mata Sebagai Sarana Edukasi Kepada Anak Usia 5–12 Tahun (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Sulistiyani Kiki. 2013. Seri Dokter Cilik (Ed. Sakit Mata). PT. Elex Media Komputindo.
- Sulistyo-Basuki. 2006. Metode Penelitian. Penerbit: Wedatama Widya Sastra. Jakarta.
- Suparti S. 2017. Medica Hospitalia Journal. Vol. 4 (2): 121-124. Dampak Smartphone dengan Kejadian Miopi pada Anak di TK Melati.
- Supit. 2021. Miopia: Epidemiologi dan Faktor Risiko. Jurnal Gajah Mada University. Yogyakarta.
- Suryana. 2013. Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran). Penerbit: UNP Press Padang.
- Tan, Steven. 2015. Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurus Untuk Anak Usia 8–12 Tahun." Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna, vol. 1, no. 6.
- Triwijayati, A., & Pradipta, D. B. (2018). Kelas Sosial vs Pendapatan: Eksplorasi Faktor Penentu Pembelian Consumer Goods Dan Jasa. Jurnal Ekonomi, 23(2), 155-172.
- Widyastuti. 2020. Analisis faktor resiko gangguan refraksi pada mahasiswa fkip universitas muhammadiyah malang (berdasarkan konsep I. Blum). Jurnal Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wirawan, Adhicipta R. 2016. Seminar Pemanfaatan Board Games sebagai Media Pembelajaran.
- Yeyen Ariaty. 2019. Faktor - faktor yang mempengaruhi terjadinya miopia pada siswa/i sd katolik kota parepare. Jurnal UMPAR.