



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

### PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF KESEHATAN REPRODUKSI UNTUK ANAK USIA 6-10 TAHUN DI YAYASAN TERANG ANAK INDONESIA



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan  
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis  
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan  
Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:

**MITHA OCTAVIA ASRI**

**NIM : 1906421005**

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA  
DEPOK**

**2023**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LEMBAR PERSETUJUAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Edukatif Kesehatan Reproduksi  
untuk Anak Usia 6-10 Tahun di Yayasan Terang Anak  
Indonesia  
Penulis : Mitha Octavia Asri  
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan  
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 1 Agustus 2023

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

Dgs. Ade Noor Riyadhi.  
NIK. 520000000000000323

Dosen Pembimbing II

MRR Tiyas Maheni, S.H., M.H  
NIP. 197608241999032002



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF KESEHATAN  
REPRODUKSI UNTUK ANAK USIA 6-10 TAHUN DI YAYASAN  
TERANG ANAK INDONESIA**

Oleh:

MITHA OCTAVIA ASRI  
1906421005

Disahkan:

Depok, 1 Agustus 2023  
Penguji I

Sugeng Indriyanto  
NIP. 520000000000000240

Penguji II

Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si  
NIP. 199509212022032014

Ketua Jurusan  
Teknik Grafika Penerbitan  
  
Dra. Wiwi Pratiwinarti, M.M  
NIP. 196407191997022001





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**Perancangan *Board Game* Edukatif Kesehatan Reproduksi untuk Anak Usia 6-10 Tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 1 Agustus 2023



Mitha Octavia Asri  
NIM 1906421005



## ABSTRAK

Kekerasan seksual terhadap anak semakin meningkat dari tahun ke tahun di Indonesia, dan jenis kekerasan ini didominasi oleh kekerasan seksual dengan jumlah kasus yang mencapai 9.588. Hal ini menunjukkan perlunya upaya yang lebih serius dalam memberikan edukasi dan perlindungan terhadap hak-hak anak terkait dengan kekerasan seksual. Yayasan Terang Anak Indonesia (YATERI) merupakan organisasi sosial yang berfokus pada pencegahan kekerasan seksual pada anak melalui pendidikan kesehatan reproduksi yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Dalam upaya ini, sebuah *board game* edukatif dengan tampilan yang *colorful* dan *catchy* dirancang sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan anak-anak usia 6-10 tahun tentang pentingnya menjaga kesehatan reproduksi dan menghindari kekerasan seksual. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode *design thinking* melalui tahap *mindmap*, *moodboard*, sketsa, *prototyping*, *testing*, dan evaluasi. Diharapkan bahwa *board game* ini dapat memberikan alternatif pendekatan yang menarik bagi anak-anak dalam memahami kesehatan reproduksi dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya melindungi diri dari kekerasan seksual. Dengan perancangan *board game* ini, YATERI pun berhasil membantu anak-anak untuk lebih siap menghadapi situasi berisiko dan menjaga kesehatan reproduksi mereka dengan bijaksana.

**Kata kunci:** Kesehatan reproduksi, media edukasi, *board game*

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## ABSTRACT

*Sexual violence against children is increasing from year to year in Indonesia, with sexual violence being the dominant type, with the number of cases reaching 9,588. This indicates the need for more serious efforts in providing education and protection for children's rights related to sexual violence. The Indonesian Child Bright Foundation (YATERI) is a social organization focused on preventing sexual violence against children through fun and engaging reproductive health education for children. In this endeavor, an educational board game with colorful and catchy visuals is designed as an effective learning tool to teach children aged 6-10 about the importance of maintaining reproductive health and avoiding sexual violence. The research method used is qualitative descriptive with design thinking, involving stages like mind map, mood board, sketching, prototyping, testing, and evaluation. It is hoped that this board game can provide an attractive alternative approach for children to understand reproductive health and raise their awareness about the importance of protecting themselves from sexual violence. Through the design of this board game, YATERI has successfully assisted children in being better prepared to face risky situations and to responsibly safeguard their reproductive health.*

**Keywords:** *Reproductive health, educational media, board game.*

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan *Board game* Edukatif Kesehatan Reproduksi untuk Anak Usia 6-10 Tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia” dengan sebaik-baiknya, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dan tidak lupa ucapan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada orang tua yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan hingga Laporan Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini dari awal sampai akhirnya dapat terselesaikan dengan baik, banyak pihak yang telah membantu dan memberi dukungan. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati pada kesempatan kali ini ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M., Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Anggi Anggarini, M.Ds., Ketua Program Studi Konsentrasi Desain Grafis
4. Drs. Ade Noor Riyadhi., selaku Dosen Pembimbing I
5. MRR Tiyas Maheni, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Pembimbing Akademik Kelas DG-B.
6. Para teman kelas DG-B, yang selalu berbagi canda tawa dan telah melewati banyak hal bersama-sama selama di perkuliahan.
7. Kak Susanne dan tim Yateri yang telah memberikan dukungan dalam merancang *board game* edukatif kesehatan reproduksi untuk anak usia 6-10 tahun. Inspirasi dan dorongan yang diberikan telah membantu menciptakan



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat, khususnya di Yayasan Terang Anak Indonesia.

8. Keluarga, teman, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan tak terhingga dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Tanpa doa, semangat, dan bantuan dari semua pihak, laporan ini tidak akan pernah tercapai. Terima kasih atas cinta dan kepercayaan yang selalu diberikan.
9. Chairunnisa, Alda Aurelia, dan Nabilla Vidia, sebagai sosok *support system* terbaik dalam hidup ini. Terima kasih atas dukungan moral, nasihat, dan semangat yang selalu diberikan selama masa kuliah dan terutama saat mengerjakan tugas akhir ini.

Laporan tugas akhir ini sudah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tentu masih jauh dalam kesempurnaan baik isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati.

Depok, 1 Agustus 2023

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Mitha Octavia Asri





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR ISI

|  |            |
|--|------------|
| <b>TUGAS AKHIR .....</b>                                     | <b>i</b>   |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>                              | <b>ii</b>  |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>                   | <b>iii</b> |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....</b>            | <b>iv</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>   | <b>v</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>  | <b>vi</b>  |
| <b>PRAKATA.....</b>  | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                       | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                    | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                    | <b>xv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                 | <b>xvi</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                | <b>1</b>   |
| 1.1 Latar Belakang .....                                     | 1          |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                    | 3          |
| 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....                            | 3          |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat.....                                  | 3          |
| 1.5 Sistematika Penulisan.....                               | 4          |
| <b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....</b>                      | <b>6</b>   |
| 2.1 Media Edukasi.....                                       | 6          |
| 2.2 <i>Board Game</i> .....                                  | 9          |
| 2.3 Desain Grafis.....                                       | 22         |
| 2.4 Pendidikan Kesehatan Reproduksi Anak Sekolah Dasar ..... | 49         |
| 2.5 <i>Design Thinking</i> .....                             | 53         |
| <b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>                       | <b>56</b>  |
| 3.1 Metode Riset Desain .....                                | 56         |
| 3.2 Metode Pengumpulan Data .....                            | 58         |
| 3.3 Data dan Analisis.....                                   | 59         |
| 3.4 Arahan Kreatif.....                                      | 77         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                     | <b>80</b>  |
| 4.1 Konsep Permainan.....                                    | 80         |



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

|                            |                            |            |
|----------------------------|----------------------------|------------|
| 4.2                        | Konsep Visual .....        | 84         |
| 4.3                        | Proses Desain .....        | 89         |
| 4.4                        | Media Pendukung.....       | 120        |
| 4.5                        | Pertimbangan Produksi..... | 122        |
| 4.6                        | <i>Final Artwork</i> ..... | 124        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b> |                            | <b>128</b> |
| 5.1.                       | Simpulan.....              | 128        |
| 5.2.                       | Saran .....                | 129        |
| <b>DAFTAR REFERENSI</b>    |                            |            |
| <b>LAMPIRAN</b>            |                            |            |





## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 <i>Abstract board game</i> .....                          | 10 |
| Gambar 2. 2 <i>Campaign/Legacy board game</i> .....                   | 10 |
| Gambar 2. 3 <i>Card game</i> .....                                    | 11 |
| Gambar 2. 4 <i>Civilization/Territory building game</i> .....         | 11 |
| Gambar 2. 5 <i>Children board game</i> .....                          | 12 |
| Gambar 2. 6 <i>Deduction Board games</i> .....                        | 12 |
| Gambar 2. 7 <i>Dexterity Board games</i> .....                        | 12 |
| Gambar 2. 8 <i>Dice Games</i> .....                                   | 13 |
| Gambar 2. 9 <i>Drafting Board games</i> .....                         | 13 |
| Gambar 2. 10 <i>Educational Games</i> .....                           | 14 |
| Gambar 2. 11 <i>German-Style (Euro) Board games</i> .....             | 14 |
| Gambar 2. 12 <i>Memory Games</i> .....                                | 14 |
| Gambar 2. 13 <i>Puzzle Games</i> .....                                | 15 |
| Gambar 2. 14 <i>Racing board games</i> .....                          | 15 |
| Gambar 2. 15 <i>Role-playing game (RPG)</i> .....                     | 16 |
| Gambar 2. 16 <i>Tile placement board games</i> .....                  | 16 |
| Gambar 2. 17 <i>Trading card game (TCG)</i> .....                     | 16 |
| Gambar 2. 18 <i>Travel/Exploration games</i> .....                    | 17 |
| Gambar 2. 19 <i>Trivia Board games</i> .....                          | 17 |
| Gambar 2. 20 <i>Wargames</i> .....                                    | 17 |
| Gambar 2. 21 <i>Komposisi pada board game Pandemic Legacy</i> .....   | 23 |
| Gambar 2. 22 <i>Keseimbangan Simetris pada Papan Catur</i> .....      | 24 |
| Gambar 2. 23 <i>Keseimbangan Asimetris pada board game Root</i> ..... | 24 |
| Gambar 2. 24 <i>Komposisi Irama pada board game Tokaido</i> .....     | 25 |
| Gambar 2. 25 <i>Perbandingan pada board game Ticket to Ride</i> ..... | 25 |
| Gambar 2. 26 <i>Komposisi Kesatuan board game Catan</i> .....         | 26 |
| Gambar 2. 27 <i>Titik pada board game dots &amp; boxes</i> .....      | 27 |
| Gambar 2. 28 <i>Garis pada board game Ticket to Ride</i> .....        | 27 |
| Gambar 2. 29 <i>Bentuk pada board game tetris link</i> .....          | 28 |

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 30 Ruang pada <i>board game twilight imperium</i> .....                      | 28 |
| Gambar 2. 31 Elemen warna pada <i>board game ludo</i> .....                            | 29 |
| Gambar 2. 32 Warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i> .....                        | 30 |
| Gambar 2. 33 Istilah penting dalam konsep warna .....                                  | 30 |
| Gambar 2. 34 Istilah penggambaran warna.....   | 31 |
| Gambar 2. 35 Roda Warna.....   | 31 |
| Gambar 2. 36 Warna Primer .....  | 32 |
| Gambar 2. 37 Warna Sekunder .....  | 32 |
| Gambar 2. 38 Warna Tersier.....  | 32 |
| Gambar 2. 39 Warna Analogous.....  | 33 |
| Gambar 2. 40 Warna Komplementer .....  | 33 |
| Gambar 2. 41 Warna Monokromatik .....  | 34 |
| Gambar 2. 42 Karakter Warna .....  | 34 |
| Gambar 2. 43 Psikologi Warna .....   | 35 |
| Gambar 2. 44 Tekstur.....  | 36 |
| Gambar 2. 45 <i>Victorian Art</i> pada <i>board game Sherlock Holmes</i> .....         | 37 |
| Gambar 2. 46 <i>Art Nouveau</i> pada <i>board game Myaterium</i> .....                 | 37 |
| Gambar 2. 47 <i>Futurisme</i> pada <i>board game Cosmic Encounter</i> .....            | 38 |
| Gambar 2. 48 <i>Dadaisme</i> pada <i>board game Fluxx</i> .....                        | 38 |
| Gambar 2. 49 <i>De Stijl</i> pada <i>board game Azul</i> .....                         | 39 |
| Gambar 2. 50 <i>Art Deco</i> pada <i>board game Splendor</i> .....                     | 39 |
| Gambar 2. 51 <i>Bauhaus</i> pada <i>board game Patchwork</i> .....                     | 40 |
| Gambar 2. 52 <i>The Fused Methaphor</i> pada <i>board game Twilight Struggle</i> ..... | 40 |
| Gambar 2. 53 <i>Digital Imaging</i> pada <i>board game Codenames</i> .....             | 41 |
| Gambar 2. 54 <i>Glitch Art</i> pada <i>board game Tron: Legacy</i> .....               | 41 |
| Gambar 2. 55 <i>Pixel Art</i> pada <i>board game Super Mario Bros</i> .....            | 42 |
| Gambar 2. 56 <i>Flat Design</i> pada <i>board game Sushi Go Party!</i> .....           | 42 |
| Gambar 2. 57 Huruf Serif.....  | 43 |
| Gambar 2. 58 Karakteristik Huruf Serif <i>Old Style</i> .....                          | 43 |
| Gambar 2. 59 Karakteristik Huruf Serif <i>Transitional</i> .....                       | 44 |
| Gambar 2. 60 Karakteristik Huruf <i>Modern</i> .....                                   | 44 |



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 2. 61 Huruf Sans Serif .....                                | 44  |
| Gambar 2. 62 Huruf Script.....                                     | 44  |
| Gambar 2. 63 Huruf <i>Decorative</i> .....                         | 45  |
| Gambar 2. 64 <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i> .....        | 45  |
| Gambar 2. 65 Anatomi grid .....                                    | 48  |
| Gambar 2. 66 Proses <i>Design Thinking</i> .....                   | 53  |
| <br>   |     |
| Gambar 3. 1 Logo Yateri .....                                      | 59  |
| Gambar 3. 2 Struktur Kepengurusan Yateri.....                      | 61  |
| Gambar 3. 3 <i>Board game The Game of Life</i> .....               | 64  |
| Gambar 3. 4 <i>Board game Pandemic</i> .....                       | 64  |
| Gambar 3. 5 <i>Board game Period Game</i> .....                    | 65  |
| Gambar 3. 6 Suasana di <i>Lugua board game</i> .....               | 66  |
| Gambar 3. 7 <i>Board game</i> di <i>e-commerce</i> Shopee.....     | 67  |
| Gambar 3. 8 <i>Board game</i> di <i>e-commerce</i> Tokopedia ..... | 68  |
| Gambar 3. 9 Kegiatan bermain di Yateri .....                       | 69  |
| <br>   |     |
| Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i> .....                                   | 85  |
| Gambar 4. 2 Moodboard visual.....                                  | 88  |
| Gambar 4. 3 Moodboard bentuk .....                                 | 88  |
| Gambar 4. 4 Sketsa Logo .....                                      | 90  |
| Gambar 4. 5 Sketsa playmat.....                                    | 91  |
| Gambar 4. 6 Sketsa kartu .....                                     | 93  |
| Gambar 4. 7 Sketsa <i>packaging</i> .....                          | 94  |
| Gambar 4. 8 Desain Komprehensif Logo 1 .....                       | 96  |
| Gambar 4. 9 Desain Komprehensif Logo 2 .....                       | 96  |
| Gambar 4. 10 Desain Komprehensif Logo 3 .....                      | 97  |
| Gambar 4. 11 Desain Komprehensif Playmat 1 .....                   | 98  |
| Gambar 4. 12 Desain Komprehensif Playmat 2.....                    | 99  |
| Gambar 4. 13 Desain Komprehensif Playmat 3.....                    | 100 |





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4. 14 Desain Komprehensif Kartu 1 .....                | 101 |
| Gambar 4. 15 Desain Komprehensif Kartu 2 .....                | 101 |
| Gambar 4. 16 Desain Komprehensif Kartu 3 .....                | 102 |
| Gambar 4. 17 Desain Komprehensif <i>Packaging</i> 1 .....     | 103 |
| Gambar 4. 18 Desain Komprehensif <i>Packaging</i> 2 .....     | 104 |
| Gambar 4. 19 Desain Komprehensif <i>Packaging</i> 3 .....     | 105 |
| Gambar 4. 20 Desain Logo Terpilih .....                       | 106 |
| Gambar 4. 21 Desain Playmat Terpilih .....                    | 107 |
| Gambar 4. 22 Desain Kartu Terpilih .....                      | 109 |
| Gambar 4. 23 Desain <i>Packaging</i> Terpilih .....           | 111 |
| Gambar 4. 24 Desain <i>Packaging</i> .....                    | 113 |
| Gambar 4. 25 Desain Playmat .....                             | 113 |
| Gambar 4. 26 Desain Kartu .....                               | 114 |
| Gambar 4. 27 Desain Pion Karakter .....                       | 114 |
| Gambar 4. 28 Desain Pop Up 3D .....                           | 114 |
| Gambar 4. 29 Desain Token Bintang .....                       | 115 |
| Gambar 4. 30 Desain Panduan Permainan .....                   | 115 |
| Gambar 4. 31 Font Raleway .....                               | 116 |
| Gambar 4. 32 Font Bubblegum Sans .....                        | 116 |
| Gambar 4. 33 Penggunaan Font Raleway dan Bubblegum Sans ..... | 116 |
| Gambar 4. 34 Warna dalam Boardgame .....                      | 117 |
| Gambar 4. 35 Ilustrasi pada Boardgame .....                   | 119 |
| Gambar 4. 36 Buku Panduan Orang Tua .....                     | 120 |
| Gambar 4. 37 <i>Packaging</i> Kartu (flashcard) .....         | 121 |
| Gambar 4. 38 Infografis .....                                 | 122 |
| Gambar 4. 39 <i>Mock Up Packaging</i> dan Playmat .....       | 125 |
| Gambar 4. 40 <i>Mock Up</i> Kartu .....                       | 124 |
| Gambar 4. 41 <i>Mock Up</i> panduan board game .....          | 127 |
| Gambar 4. 42 <i>Mock Up</i> pion dan <i>playmat</i> .....     | 126 |





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR TABEL**

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3. 1 Analisis Matriks SWOT.....  | 74 |
| Tabel 3. 2 <i>Creative Brief</i> ..... | 77 |
| Tabel 4. 1 <i>Key visual</i> .....     | 86 |





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir
2. Transkrip Wawancara
3. Surat Izin Menggunakan Aset
4. Hasil Cek Plagiarisme





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kekerasan seksual terhadap anak merupakan bentuk kekerasan yang sangat merugikan kesehatan dan hak anak. Kekerasan ini dapat berdampak jangka panjang terhadap kesehatan reproduksi anak, seperti risiko tertular penyakit menular seksual, kehamilan yang tidak diinginkan dan gangguan psikologis yang dapat mempengaruhi kehidupan anak di kemudian hari. Maraknya kekerasan seksual terhadap anak akhir-akhir ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal termasuk kedekatan pelaku dengan korban, peran pelaku, dan posisi korban, sementara faktor eksternal seperti lingkungan, tempat terpencil, atau tempat tertutup (Subrahmaniam Saitya, 2019).

Menurut data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA), kasus kekerasan terhadap anak semakin meningkat dari tahun ke tahun. Pada 2019 jumlah kasus kekerasan terhadap anak tercatat 11.057 kasus. Pada 2020 meningkat 221 kasus menjadi 11.278. Lalu, kenaikan signifikan terjadi pada 2021, yakni mencapai 14.517 kasus. Kenaikan signifikan berikutnya terjadi pada 2022 yang mencapai 16.106 kasus. Jenis kekerasan yang diterima oleh anak-anak didominasi oleh kekerasan seksual yang mencapai 9.588 kasus. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya upaya yang lebih serius dalam memberikan edukasi dan perlindungan terhadap hak-hak anak di Indonesia terkait dengan kekerasan seksual.

Yayasan Terang Anak Indonesia (YATERI) adalah organisasi sosial yang didirikan pada tanggal 15 April 2015 dengan tujuan mengembangkan pribadi anak Indonesia yang berkualitas, khususnya dalam hal pencegahan kekerasan seksual pada anak dengan mengedepankan Hak Partisipasi Anak. YATERI juga memandang pentingnya pendidikan kesehatan reproduksi bagi anak-anak dalam mencegah risiko kekerasan seksual. Anak-anak perlu memahami cara menjaga kesehatan reproduksi mereka dan mengidentifikasi perilaku tidak pantas serta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

melaporkannya pada orang dewasa. Namun, seringkali pendidikan ini tidak diberikan dengan cara yang menyenangkan atau menarik bagi anak-anak.

Desain grafis merupakan pekerjaan di bidang komunikasi visual yang terkait dengan pembuatan grafika (cetakan) dan/atau karya dalam bentuk dua dimensi yang bersifat statis, bukan bergerak atau *time-based image* (Sakinah et al., 2021). Secara khusus, desain grafis melibatkan keahlian menyusun dan merancang elemen visual agar dapat disampaikan dengan jelas dan dimengerti oleh publik atau masyarakat. Penggunaan desain grafis tidak hanya terbatas pada bidang periklanan dan media cetak, tetapi juga semakin penting dalam dunia pendidikan. Dalam era teknologi saat ini, penggunaan media visual dalam pembelajaran semakin umum dan desain grafis menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan daya tarik, keterpahaman, dan interaktivitas dari materi pembelajaran. Desain grafis dapat diaplikasikan dalam pembuatan presentasi, infografis, poster, dan media pembelajaran lainnya yang membantu siswa untuk lebih memahami konsep dan informasi dengan mudah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam konteks desain grafis adalah sebuah *board game*. *Board game* adalah permainan yang dimainkan di atas papan yang biasanya terdiri dari kotak, kartu, dan pion atau token. *Board game* dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman anak-anak tentang materi pembelajaran. Salah satunya ialah materi mengenai kesehatan reproduksi dalam upaya mencegah kekerasan seksual pada anak.

Dalam konteks tersebut, peran media edukatif seperti *board game* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang kesehatan reproduksi. Beberapa penelitian yang dilakukan oleh Lin et al., (2019), Safitri (2019) dan Theana Putri Permananda & Wahyudi (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *board game* sebagai media edukasi pada anak-anak memiliki dampak positif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap positif anak-anak terhadap materi pelajaran.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media edukasi berupa *board game* yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengajarkan anak usia 6-10 tahun tentang

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pentingnya menjaga kesehatan reproduksi. Perancangan *board game* yang menggabungkan edukasi tentang kekerasan seksual pada anak dan kesehatan reproduksi diharapkan dapat memberikan alternatif cara yang lebih menarik dan efektif untuk memberikan pendidikan pada anak usia 6-10 tahun. Dengan menggunakan permainan yang interaktif dan menarik, anak-anak akan lebih mudah memahami konsep pentingnya menjaga kesehatan reproduksi mereka sendiri dan pentingnya menghindari kekerasan seksual. Dengan begitu, diharapkan anak-anak dapat terhindar dari berbagai risiko kekerasan yang mungkin terjadi akibat ketidakpahaman mereka tentang tubuh dan kesehatan mereka sendiri.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang diangkat yaitu bagaimana merancang *board game* sebagai media edukasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan reproduksi bagi anak usia 6-10 tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia?

### 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan berdasarkan latar belakang permasalahan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses perancangan *board game* edukatif, termasuk tahap perencanaan, pengembangan ide, desain *game*, prototyping, dan uji coba dengan tema edukasi kesehatan reproduksi untuk anak usia 6-10 tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia.
2. Penggunaan prinsip desain yang harus diperhatikan dalam perancangan *board game* edukatif, elemen desain grafis yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas *board game* sebagai media edukasi, serta teori yang dipakai pada desain visual *board game* edukasi kesehatan reproduksi untuk anak usia 6-10 tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam proses perancangan laporan tugas akhir ini ialah sebagai berikut:





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

### 1.4.1 Tujuan

1. Memberikan gambaran proses perancangan *board game* edukatif untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang pentingnya menjaga kesehatan reproduksi pada anak usia 6-10 tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia.
2. Mengaplikasikan konsep desain grafis, prinsip-prinsip desain, elemen desain, dan teori yang digunakan dalam perancangan *board game* sehingga menghasilkan *board game* yang menarik, mudah dimengerti, dan menyenangkan untuk dimainkan.

### 1.4.2 Manfaat

1. Manfaat bagi dunia akademis  
 Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media edukasi yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak-anak usia 6-10
2. Manfaat bagi Yayasan Terang Anak Indonesia  
*Board game* yang dihasilkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu Yayasan Terang Anak Indonesia dalam meningkatkan pendidikan dan kesehatan reproduksi anak-anak usia dini.
3. Manfaat bagi anak-anak usia 6-10 tahun  
*Board game* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dan diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya menjaga kesehatan reproduksi.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, terdapat sistematika penulisan yang disusun agar pembahasan dapat terstruktur dengan baik. Sistematika penulisan dibagi menjadi lima bab sesuai dengan ruang lingkup pembahasan, yaitu:





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pembahasan perancangan *board game* sebagai media edukasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan reproduksi untuk anak usia 6-10 tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia. Bab ini juga berisi rumusan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN PERANCANGAN**

Bab ini berisikan teori-teori ilmiah dan hasil kutipan yang berkaitan dan mendukung perancangan *board game* sebagai media edukasi mengenai kesehatan reproduksi. Teori dan kutipan yang digunakan membahas seputar desain grafis dalam perancangan *board game*, prinsip-prinsip desain grafis, teknik-teknik desain grafis, serta elemen desain grafis dalam *board game*.

**BAB III METODE PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang metode riset, teknik pengumpulan data, dan prosedur perancangan *board game* sebagai media edukasi mengenai kesehatan reproduksi. Data yang telah didapat selanjutnya dianalisis dan dijadikan dasar dalam proses perancangan *board game*.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan *board game* sebagai media edukasi mengenai kesehatan reproduksi, mulai dari penentuan konsep visual, sketsa kasar, desain digital, hingga pengujian dan evaluasi prototipe. Bab ini juga mencakup pengembangan instruksi dan aturan main serta pengintegrasian elemen desain grafis yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan *board game* sebagai media edukasi mengenai kesehatan reproduksi untuk anak usia 6-10 tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia. Selain itu, bab ini juga memberikan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dalam perancangan *board game* sebagai media edukasi.



## BAB V PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan secara mendalam dan komprehensif, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Perancangan *board game* edukatif dilakukan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan anak-anak usia 6-10 tahun tentang pentingnya menjaga kesehatan reproduksi. Melalui pendekatan *design thinking* dan penerapan berbagai metode desain, *board game* "*Reproguard: A Journey to Safe Space*" berhasil dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Penggunaan komponen permainan yang lengkap, seperti kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan token bintang, serta mekanisme trivia, edukatif, dan memori, menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan. Selain itu, desain visual *board game* ini menggunakan palet warna retro yang *colorful* dan imajinatif, dengan elemen-elemen prajurit, petualangan, dan *superhero*, menciptakan suasana yang menarik dan menyegarkan bagi pemain. Dengan demikian, *board game* ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan anak-anak tentang topik penting ini.
- 2) Selain itu, proses perancangan ini juga mengaplikasikan konsep desain grafis, prinsip-prinsip desain, elemen desain, dan teori yang relevan dalam perancangan *board game* "*Reproguard*." Penerapan *design thinking* dari tahap *mindmap*, *moodboard*, sketsa, *prototyping*, *testing*, dan evaluasi membantu memastikan *board game* ini sesuai dengan kebutuhan dan keinginan target audiens, yaitu anak-anak usia 6-10 tahun. Selain itu, penggunaan desain visual yang menarik dengan palet warna retro, elemen prajurit, petualangan, dan *superhero*, menciptakan *board game* yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Desain yang retro dan *flat design* memberikan kesan yang kreatif dan memikat bagi pemain. Dengan pendekatan yang interaktif dan

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





menyenangkan, *board game* ini berhasil menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan mendukung tujuan edukatifnya. Dengan demikian, *board game "Reproguard: A Journey to Safe Space"* menjadi bukti bahwa perancangan *board game* dengan pendekatan desain grafis yang tepat dapat menciptakan produk yang menarik, mudah dimengerti, dan menyenangkan untuk dimainkan oleh anak-anak usia 6-10 tahun.

## 5.2. Saran

Meskipun *board game* edukatif "*Reproguard: A Journey to Safe Space*" telah berhasil dikembangkan dan memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak-anak usia 6-10 tahun, terdapat beberapa saran yang dapat meningkatkan kualitas dan dampak positif dari permainan ini:

1. Uji coba dan evaluasi lebih lanjut  
Setelah permainan diuji coba, perlu melakukan evaluasi mendalam terhadap feedback dari anak-anak dan orang tua untuk lebih mengoptimalkan permainan agar lebih sesuai dengan kebutuhan target audiens.
2. Pengembangan materi edukasi lebih lanjut  
Selain menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga kesehatan reproduksi dan menghindari kekerasan seksual, permainan ini dapat diperkaya dengan materi edukasi lainnya, seperti pentingnya komunikasi, persahabatan, dan rasa percaya diri. Dengan demikian, permainan akan menjadi lebih menari dan mendukung pengembangan kemampuan dan daya ingat anak.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## DAFTAR REFERENSI

### Buku

- Andi Prastowo. (2016). Pengembangan bahan ajar tematik / Andi Prastowo. Jakarta  
;; ©2014: Kencana,.
- Anggarini, A. (2019). *Layout : Desain dan Publikasi*. PNJ Press.
- Eva, Y., & Ds, S. (2020). Suatu Pengantar: Metode dan Riset Desain Komunikasi  
Visual DKV. Deepublish.
- Magdalena, I. (2021). Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar. CV Jejak (Jejak  
Publisher).
- Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. Alinea Media  
Dipantara
- Mohamad Syarif Sumantri. (2015.). Strategi pembelajaran : teori dan praktik di  
tingkat pendidikan dasar / Mohamad Syarif Sumantri. Jakarta :: Raja  
Grafindo Persada,.
- Patria, A. S., & Kristiana, N. (2022). Tipografi. Penerbit Lakeisha.
- Rustan, S. (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Widya, Leonardo. (2016). Pengantar Desain Grafis. Direktorat Pembinaan Kursus  
dan Pelatihan Kemendikbud
- Zainudin, A. (2021). Tipografi. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1-131.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Jurnal**

- Amanda, F. (2019). Perancangan *Board game* sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, Universitas Kristen Petra, 1(14).
- Cardinot, A., & Fairfield, J.A. (2019). *Game-Based Learning to Engage Students With Physics and Astronomy Using a Board game*. *Int. J. Game Based Learn.*, 9, 42-57.
- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., & Wahyudi, A. T. (2019). Perancangan *Board game* Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan pada Pelajaran Ppkn. *Jurnal DKVAdiwarna*, 2(15), Article 15.
- Lin, Y.-L., Huang, S. W., & Chang, C.-C. (2019). The Impacts of A Marine Science *Board game* on Motivation, Interest, and Achievement in Marine Science Learning. *Journal of Baltic Science Education*, 18(6), 907–923. <https://doi.org/10.33225/jbse/19.18.907>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media *Board games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mufidal, A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan *Board game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. 2(3).
- Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media *Board game* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD. 7(2).
- Sakinah, S., Sembiring, D. K. S., & Suhairi, S. (2021). Effective Design and Visual Aids. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 20(2), Article 2. <https://doi.org/10.47467/mk.v20i2.434>





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Subrahmaniam Saitya, I. B. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Tindak Pidana Kekerasan Seksual Terhadap Anak. *Vyavahara Duta*, 14(1), 1. <https://doi.org/10.25078/vd.v14i1.1097>

Theana Putri Permananda & Wahyudi. (2020). The Effectiveness of *Board game* to Enhance the Elementary School Students Problem Solving Skill. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 18–24.

Wibowo, I. C. A., & Agustin, S. A. (2023). Perancangan *Board game* dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(4), Article 4. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i4.73078>

Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Website

Astunggoro, R., & Suryarandika, R. (2023, January 28). KemenPPA: Kasus Kekerasan Terhadap Anak Melonjak. *Republika*. Retrieved from <https://www.republika.id/posts/36917/kemenppa-kasus-kekerasan-terhadap-anak-melonjak>

Pebody, D. (n.d.). A GUIDE TO *BOARD GAME* MECHANICS. Retrieved from <https://www.board-game.co.uk/board-game-mechanics/>

Pragota, A. & Kartika, G. (n.d.). Teori Warna. Retrieved from <https://learn.nural.id/course/graphic-design/teori-warna/>

Ristov, I. (n.d.). DIFFERENT TYPES OF *BOARD GAMES*. Retrieved from <https://boardgamesland.com/different-types-of-board-games/>





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 : Lembar Bimbingan Tugas Akhir

#### 1. Lembar Bimbingan Materi (Pembimbing 1)

| LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR  |                   |  |   |
|---|-------------------|--|---|
| PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS   |                   |  |   |
| JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN   |                   |  |   |
| POLITEKNIK NEGERI JAKARTA   |                   |  |   |
| NAMA MAHASISWA  |                   | Mittha Octavia Asri  |   |
| NAMA PEMBIMBING   |                   | Drs. Ade Noor Riyadhi.   |   |
| JUDUL TUGAS AKHIR   |                   | Perancangan Board Game Edukatif Kesehatan Reproduksi untuk Anak Usia 6-10 Tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia   |   |
| KETERANGAN:   |                   |  |   |
| 1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa  |                   |  |   |
| 2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing    |                   |  |   |
| 3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang |                   |  |   |
|   |                   |  |   |
|   |                   |  |   |
|   |                   |  |   |
| BIMBINGAN KE-   | TANGGAL BIMBINGAN | KOMENTAR PEMBIMBING  | RENCANA PROGRESS/REVISI*  |
| 1   | 03/04/2023        | Hasil karya usahakan harus out of the box, dari segi ukuran dan konsep. Kemudian untuk latar belakang alangkah baiknya diawali dengan pengertian desain grafis terlebih dahulu yang selanjutnya dikaitkan dengan isu yang diangkat. Untuk materi segera diskusikan dengan narasumber atau klien atau bisa juga mencari sumber referensi bacaan yang akurat dan terpercaya. | Merevisi latar belakang, mengumpulkan buku/referensi untuk dilanjutkan ke bab 2 |
| 2   | 06/05/2023        | Lanjutkan ke BAB 3, lengkapi BAB 2, Tambahkan argumen yang mendukung di latar belakang   | Melanjutkan ke BAB 3, dan menyelesaikan BAB secara keseluruhan                  |
| 3   | 13/07/2023        | Bahasa yang digunakan dipermudah, tambahkan detail boardgame di packaging, utamakan menggunakan huruf kecil karena anak - anak lebih nyaman menggunakan font huruf kecil   | Melakukan revisi sesuai feedback yang diberikan                                 |
| 4   | 14/07/2023        | Kartu ditambah ilustrasi   | Menambahkan ilustrasi untuk memperjelas kartu                                   |
| 5   | 16/07/2023        | Tambahkan media pendukung untuk panduan orang tua  | Membuat media pendukung buku panduan orang tua                                  |
| 6   |                   |  |   |
| 7   |                   |  |   |
| 8   |                   |  |   |
| *untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya                                      |                   |  |   |



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 2. Lembar Bimbingan Teknis (Pembimbing 2)

| LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR  |  |   |   |
|---|--|---|---|
| PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS   |  |   |   |
| JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN   |  |   |   |
| POLITEKNIK NEGERI JAKARTA   |  |   |   |
| NAMA MAHASISWA  | Mitha Octavia Asri   |   |   |
| NAMA PEMBIMBING   | MRR Tiyas Maheni, S.H., M.H  |   |   |
| JUDUL TUGAS AKHIR   | Perancangan Board Game Edukatif Kesehatan Reproduksi untuk Anak Usia 6-10 Tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia |   |   |
| KETERANGAN:   |  |   |   |
| 1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa  |  |   |   |
| 2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing    |  |   |   |
| 3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang |  |   |   |
|   |  |   |   |
|   |  |   |   |
|   |  |   |   |
| BIMBINGAN KE-   | TANGGAL BIMBINGAN  | KOMENTAR PEMBIMBING   | RENCANA PROGRESS/REVISI*  |
| 1   | 12/05/2023   | Sesuaikan proposal dengan template, tambahkan state of the art yang kuat di latar belakang, penulisan dirapihkan lagi | Menyesuaikan laporan dengan template, merevisi latar belakang, dan merapihkan proposal secara keseluruhan |
| 2   | 20/03/2023   | Daftar isi tambahkan nama, kesimpulan dibuat jadi 2 poin utama sesuai tujuan  | Melakukan revisi sesuai dengan feedback yang diberikan  |
| 3   |  |   |   |
| 4   |  |   |   |
| 5   |  |   |   |
| 6   |  |   |   |
| 7   |  |   |   |
| 8   |  |   |   |
| *untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya                                      |  |   |   |





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Lampiran 2 : Transkrip Wawancara

### 1. Transkrip wawancara dengan pendiri YATERI (Kak Susan)

Narasumber : Kak Susan  
Jabatan : Pendiri YATERI  
Waktu : Kamis, 27 Februari 2023  
Lokasi : Kantor YATERI, Perumahan Depok Regency  
Metode Wawancara : Offline, pencatatan melalui rekam suara

- a. Apa pendapat Kak Susan tentang pentingnya edukasi kesehatan reproduksi untuk anak usia dini?

Pendapat saya sangat mendukung pentingnya edukasi tentang kesehatan reproduksi untuk anak usia 6-10 tahun. Pendidikan tentang kesehatan reproduksi pada usia dini sangat penting untuk memberikan pemahaman awal kepada anak-anak tentang tubuh mereka, perubahan yang terjadi, dan pentingnya menjaga kesehatan reproduksi sejak dini.

- b. Bagaimana menurut Kak Susan peran *board game* sebagai media edukasi dalam memberikan pemahaman tentang kesehatan reproduksi pada anak usia 6-10 tahun?

Saya melihat *board game* sebagai media edukasi yang sangat efektif dalam memberikan pemahaman tentang kesehatan reproduksi pada anak usia 6-10 tahun. *Board game* dapat menyajikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak dapat belajar dengan lebih mudah dan mengembangkan kesadaran tentang pentingnya menjaga kesehatan reproduksi mereka.

- c. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam memberikan edukasi tentang kesehatan reproduksi pada anak usia dini di Yayasan Terang Anak Indonesia?

Tantangan yang kami hadapi dalam memberikan edukasi tentang kesehatan reproduksi pada anak usia dini di Yayasan Terang Anak Indonesia adalah menyesuaikan materi dan pendekatan yang tepat sesuai dengan usia dan tingkat





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pemahaman anak-anak. Kami juga perlu memastikan bahwa informasi yang disampaikan bersifat menyeluruh, tetapi tetap disampaikan dengan bahasa dan metode yang sesuai dengan perkembangan anak-anak.

- d. Apa saja nilai-nilai yang ingin disampaikan melalui *board game* ini kepada anak-anak?

Melalui *board game* ini, kami ingin menyampaikan nilai-nilai penting seperti pentingnya menjaga privasi tubuh, mengenali batasan pribadi, menghormati hak-hak diri dan orang lain, serta menjauhi tindakan kekerasan seksual. Kami ingin anak-anak memahami pentingnya perlindungan diri dan memiliki keterampilan untuk melaporkan kekerasan jika mereka mengalaminya.

- e. Bagaimana Kak Susan melihat potensi *board game* sebagai media edukasi bagi anak-anak?

Saya melihat potensi besar dalam penggunaan *board game* sebagai media edukasi bagi anak-anak. *Board game* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, melibatkan interaksi sosial, serta mendorong pemecahan masalah dan pemikiran kritis pada anak-anak.

- f. Apakah ada preferensi desain *board game* yang cocok untuk anak-anak di Yayasan Terang Anak Indonesia?

Kami ingin desain *board game* yang menggabungkan elemen visual yang menarik, alur permainan yang sederhana namun menantang, serta menggunakan bahasa dan gambar yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak. Desainnya juga harus cerah, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Kami juga ingin memastikan bahwa *board game* ini dapat dimainkan secara bersama-sama, sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama di antara mereka.

- g. Apa harapan Kak Susan dari perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang kesehatan reproduksi untuk anak usia 6-10 tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia?



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Saya sangat berharap bahwa perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang kesehatan reproduksi untuk anak usia 6-10 tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia dapat memberikan pemahaman yang baik dan benar tentang pentingnya menjaga kesehatan reproduksi, terutama dalam mencegah kekerasan seksual. Anak-anak membutuhkan pemahaman yang baik tentang tubuh mereka dan hak-hak mereka terkait dengan kesehatan reproduksi, dan *board game* dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan konsep-konsep tersebut dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Diharapkan anak-anak akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menjaga kesehatan reproduksi mereka, dan dengan demikian, mereka dapat lebih terlindungi dari kekerasan seksual dan masalah-masalah kesehatan reproduksi lainnya di masa depan.

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. **Transkrip wawancara dengan orang tua anak usia 6-10 tahun (Ibu Eva)**

Narasumber : Ibu Eva  
Status/Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga, memiliki anak berusia 6 dan 8 tahun  
Waktu : Rabu, 10 Mei 2023  
Lokasi : Depok  
Metode Wawancara : *Offline*, pencatatan melalui rekam suara

a. Apakah Ibu Eva mengetahui pentingnya edukasi tentang kesehatan reproduksi bagi anak usia dini?

Ya, saya sangat menyadari pentingnya edukasi tentang kesehatan reproduksi bagi anak usia dini. Menjaga kesehatan reproduksi merupakan hal yang penting dalam perkembangan mereka dan dapat membantu mereka memahami tubuh mereka sendiri sejak dini.

b. Apakah Ibu Eva menganggap *board game* sebagai media edukasi yang efektif dalam memberikan pemahaman tentang kesehatan reproduksi pada anak usia 6-10 tahun?

Saya sepenuhnya percaya bahwa *board game* adalah media edukasi yang efektif dalam memberikan pemahaman tentang kesehatan reproduksi pada anak usia 6-10 tahun. Anak-anak pada usia tersebut cenderung belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, dan *board game* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi mereka.

c. Bagaimana pendapat Ibu Eva tentang penggunaan *board game* sebagai media edukasi untuk anak-anak?

Saya sangat mendukung penggunaan *board game* sebagai media edukasi untuk anak-anak. *Board game* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat mengajarkan mereka banyak hal dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

d. Apa yang menjadi harapan Ibu Eva dari perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang kesehatan reproduksi untuk anak usia 6-10 tahun di Yayasan Terang Anak Indonesia?

Harapan saya dari perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang kesehatan reproduksi untuk anak usia 6-10 tahun di Yayasan Terang Anak





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Indonesia adalah agar anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang baik tentang pentingnya menjaga kesehatan reproduksi. Saya berharap *board game* tersebut dapat membangun kesadaran mereka terhadap isu kekerasan seksual dan memberikan mereka keterampilan untuk melindungi diri sendiri.

- e. Apa saja nilai-nilai yang ingin Ibu Eva sampaikan kepada anak-anak melalui *board game*?

Melalui *board game*, saya ingin menyampaikan nilai-nilai seperti pemahaman tentang tubuh, menghormati privasi diri dan orang lain, pentingnya mengajukan pertanyaan, serta mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik.

- f. Apakah Ibu Eva memiliki preferensi desain *board game* yang cocok untuk anak-anak?

Saya lebih memilih desain *board game* yang berwarna-warni dan menarik bagi anak-anak. Selain itu, desain yang mudah dipahami akan lebih cocok untuk usia anak-anak.



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

### 3. Transkrip wawancara dengan anak usia 6-10 tahun

Narasumber : Iki (6 tahun), Aisyah (8 tahun), Eneng (8 tahun), Salma (8 tahun), Ibi (9 tahun), dan Nissa (8 tahun).  
Waktu : Rabu, 10 Mei 2023  
Lokasi : Depok  
Metode Wawancara : *Offline*, pencatatan melalui rekam suara

#### Iki (6 tahun)

- a. Apa jenis permainan yang paling kamu sukai?  
Perang, petualangan, kuis, balapan
- b. Apa saja hal yang menarik dari permainan papan seperti yang ada di sini?  
Bisa bermain bersama teman-teman dan belajar sambil bermain.
- c. *Board game* seperti apa yang kamu sukai??  
Yang berwarna-warni dan penuh dengan gambar-gambar menarik.
- d. Apakah kamu merasa tertarik untuk belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*?  
Ya, aku mau belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*.

#### Aisyah (8 tahun)

- a. Apa jenis permainan yang paling kamu sukai?  
Masak-masakan, mewarnai, bangun-bangun atau bikin rumah
- b. Apa saja hal yang menarik dari permainan papan seperti yang ada di sini?  
Sama kaya Iki, bisa bermain bersama teman-teman terus seru
- c. *Board game* seperti apa yang kamu sukai??  
Yang berwarna-warni dan penuh dengan gambar-gambar lucu
- d. Apakah kamu merasa tertarik untuk belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*?  
Ya, aku juga mau belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*.

#### Eneng (8 tahun)

- a. Apa jenis permainan yang paling kamu sukai?  
Masak-masakan, mewarnai, balapan



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- b. Apa saja hal yang menarik dari permainan papan seperti yang ada di sini?  
Seru, bisa main bersama teman
- c. *Board game* seperti apa yang kamu sukai??  
Yang berwarna-warni dan penuh dengan gambar-gambar lucu
- d. Apakah kamu merasa tertarik untuk belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*?  
Ya, aku juga mau belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*.

### Salma (8 tahun)

- a. Apa jenis permainan yang paling kamu sukai?  
Kuis, tebak-tebakan, sama yang ingat-ingat gambar
- b. Apa saja hal yang menarik dari permainan papan seperti yang ada di sini?  
Seru, bisa main bersama teman
- c. *Board game* seperti apa yang kamu sukai??  
Yang berwarna-warni dan penuh dengan gambar-gambar lucu
- d. Apakah kamu merasa tertarik untuk belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*?  
Ya, aku juga mau belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*.

### Ibi (9 tahun)

- a. Apa jenis permainan yang paling kamu sukai?  
*Game* perang, lawan musuh, tembak-tembakan
- b. Apa saja hal yang menarik dari permainan papan seperti yang ada di sini?  
Seru, bisa atur strategi
- c. *Board game* seperti apa yang kamu sukai??  
Yang ada gambar *hero* dan karakter keren
- d. Apakah kamu merasa tertarik untuk belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*?  
Ya, aku juga mau belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*.





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

### Nissa (8 tahun)

- a. Apa jenis permainan yang paling kamu sukai?  
Tebak-tebakan, hewan, buah-buahan, cerdas cermat
- b. Apa saja hal yang menarik dari permainan papan seperti yang ada di sini?  
Bisa bermain sambil belajar
- c. *Board game* seperti apa yang kamu sukai??  
Yang berwarna-warni dan penuh dengan gambar-gambar lucu
- d. Apakah kamu merasa tertarik untuk belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*?  
Ya, aku juga mau belajar tentang kesehatan reproduksi melalui *board game*.





## Lampiran 3 : Surat Izin Menggunakan Aset

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Mitha Octavia <mithaoctav5@gmail.com>

### Permission Request to Use Die Cut PopUp Castle for Final Project - Board Game on Reproductive Health

2 messages

Mitha Octavia <mithaoctav5@gmail.com>  
To: elod@popupology.co.uk

2 July 2023 at 23:03

Dear Mr. Elod

I hope this email finds you well. My name is Mitha, and I am a student at Polytechnic State of Jakarta in Indonesia. I am reaching out to you today to request permission to use one of your die-cut pop-up castles for my final project.

I have come across your remarkable work at PopUpology and, in particular, I am captivated by the intricate design and craftsmanship of your pop-up castles. I believe that one of your castles would be an excellent addition to the board game I am creating, which focuses on promoting awareness and education about reproductive health.

As a student in Graphic Design, I have conducted extensive research and developed a comprehensive understanding of the importance of reproductive health education. I firmly believe that incorporating your visually stunning pop-up castle into my board game will enhance the overall user experience and effectively communicate the key messages about reproductive health to the players.

I would like to request your permission to utilize one of your pop-up castles as a central component in my board game. The castle will be prominently displayed and serve as a focal point for players to explore and interact with while playing the game. Additionally, I assure you that proper credit will be given to you as the creator of the pop-up castle, both within the game itself and in any accompanying materials or documentation.

Please let me know if you require any further information or if there are any specific conditions or guidelines I should adhere to in order to obtain permission to use your work. I would be more than happy to provide additional details or answer any questions you may have.

Thank you for considering my request. I greatly admire your talent and craftsmanship, and I sincerely hope to have the opportunity to incorporate your pop-up castle into my board game. I eagerly await your favorable response.

Yours sincerely,

Mitha Octavia

 castle\_1A4.pdf  
257K

Elod Beregszaszi <elod@popupology.co.uk>  
To: Mitha Octavia <mithaoctav5@gmail.com>

12 July 2023 at 09:40

Hi Mitha,

Sorry for the late reply.

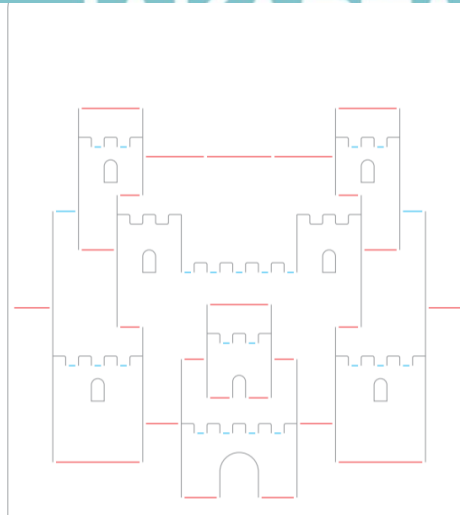
Really interesting concept!

I am very happy for you to incorporate the above template into your project - all I ask is to be credited.

Could you also send me images of the final result?

Many thanks and good luck with your finals!

Best





## Lampiran 4 : Hasil Cek Plagiarisme Turnitin

### PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF KESEHATAN REPRODUKSI UNTUK ANAK USIA 6-10 TAHUN DI YAYASAN TERANG ANAK INDONESIA

#### ORIGINALITY REPORT

|                  |                  |              |                |
|------------------|------------------|--------------|----------------|
| <b>17</b> %      | <b>17</b> %      | <b>3</b> %   | <b>6</b> %     |
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

#### PRIMARY SOURCES

|          |  |                |
|----------|--|----------------|
| <b>1</b> | <b>123dok.com</b><br>Internet Source           | <b>1</b> %     |
| <b>2</b> | <b>grafika.pnj.ac.id</b><br>Internet Source    | <b>1</b> %     |
| <b>3</b> | <b>ejournal.unesa.ac.id</b><br>Internet Source | <b>1</b> %     |
| <b>4</b> | <b>file.umj.ac.id</b><br>Internet Source       | <b>1</b> %     |
| <b>5</b> | <b>boardgamesland.com</b><br>Internet Source   | <b>1</b> %     |
| <b>6</b> | <b>press.pnj.ac.id</b><br>Internet Source      | <b>1</b> %     |
| <b>7</b> | <b>news.palcomtech.com</b><br>Internet Source  | <b>1</b> %     |
| <b>8</b> | <b>repository.pnj.ac.id</b><br>Internet Source | <b>&lt;1</b> % |

[www.rumahcemara.or.id](http://www.rumahcemara.or.id)

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

