

# Perancangan Board Game Edukatif Cara Merawat Penyakit Kulit Pada Wajah Saat Memasuki Usia 9-12 Tahun

Stevanus Elixer Langelo<sup>1</sup>, Elisabeth Christine Yuwono<sup>2</sup>, Adi Satria Kurniawan<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra, Surabaya

Email: xer9991@yahoo.com

## Abstrak

Kepercayaan diri mempunyai peranan penting pada setiap remaja dalam belajar dan berinteraksi. Hal ini dapat diperoleh salah satunya dengan menjaga kesehatan kulit dan wajah. Penyakit kulit pada daerah wajah menjadi salah satu faktor pengaruh, yang kebanyakan masih belum diketahui oleh para remaja. Penyakit tersebut umumnya timbul seiring dengan berkembangnya hormon dan saat masa pubertas. Biasanya berupa jerawat dan komedo yang terletak pada daerah wajah, leher, telinga dan punggung. Maka dari itu, diperlukan suatu media edukatif yang memberikan tips untuk merawat penyakit kulit saat remaja. Perancangan ini ditujukan kepada setiap remaja, masyarakat dan para penderita penyakit kulit pada wajah untuk menambah wawasan dan pengetahuan.

**Kata kunci:** Perancangan, *Board Game*, Edukatif, Penyakit Kulit Pada Wajah, Pra-remaja

## Abstract

*Title: Educative Board Game Design Of The Way Of Treating Face Skin Disease When Entering Age 9-12*

*Confidence holds a substantial role in every youth's learning and interaction activity. It can be obtained, one of them by maintaining healthy skin and face. Skin diseases on facial area might be one of the most influencing factor, that is still barely known to some teenagers. The disease usually shows up along with the development of hormones and puberty, usually in the form of pimples and blackheads on the face, neck, ears and back. Therefore, we need an educational media that gives tips about treating skin diseases as a teenager. This design is addressed to every teenager, community and people with skin disease on facial area to increase their insight and knowledge.*

**Keywords:** Design, Board Game, Educative, Face Skin Disease, Pre-teen

## Pendahuluan

Belajar merupakan kegiatan yang tidak pernah terlepas dari kehidupan manusia. Mulai dari hal terkecil sampai terbesar. Semua dipelajari oleh manusia untuk menghasilkan sesuatu yang baik. Dalam hal belajar banyak sekali yang didapat baik itu ilmu pengetahuan dan ketrampilan. Ilmu pengetahuan sendiri khususnya pada anak-anak seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu sosial, ilmu berhitung dan ilmu bahasa. Pengenalan ilmu pengetahuan tentang kesehatan masih belum dikenali dengan baik oleh anak-anak pada umumnya.

Kesehatan sangat berpengaruh pada setiap orang dalam beraktivitas. Kesehatan sendiri banyak sekali jenisnya mulai dari kesehatan kulit, kesehatan organ dalam serta kesehatan tentang anatomi. Kesehatan kulit tentang penyakit pada wajah seperti jerawat dan

komedo banyak yang belum mengetahui. Saat masa remaja, 10 masalah pada kulit wajah biasanya mulai timbul, seperti kulit berminyak, jerawat, kusam, komedo hitam, komedo putih, pori-pori besar, noda bekas jerawat (bintik hitam), kulit kasar, warna kulit tidak rata (akibat sel kulit mati), hingga kulit kemerahan akibat radang yang disebabkan oleh jerawat. Menurut dr Eddy Karta SpKK ("Berita Satu" par.3). Pada umur 16-17 tahun, dimana pada wanita berkisar 83-85% dan pada pria berkisar 95-100% (Goodman, 1999). Dari survei di kawasan Asia Tenggara, terdapat 40-80% kasus jerawat, sedangkan di Indonesia, catatan kelompok studi dermatologi kosmetika Indonesia, menunjukkan terdapat 60% penderita jerawat pada tahun 2006 dan 80% pada tahun 2007. Faktor penyebabnya salah satunya berasal dari makanan seperti coklat, kacang dan mie. Faktor yang lain seperti pengaruh hormon pada anak-anak akan menginjak usia pra remaja baik itu laki-laki maupun perempuan. Faktor yang lain juga yang

mempengaruhi adalah stress, gaya hidup yang tidak teratur dan faktor genetik serta tangan yang usil memegang penyakit kulit tersebut. Sehingga biasanya dapat memicu timbulnya jerawat. Cara mengatasi ada berbagai cara mulai dengan menggunakan bahan alami sampai kepada tindakan medis tetapi ada juga yang menggunakan cara yang instan, dengan cara menggunakan produk dengan harga yang murah, kualitas yang belum terbukti. Pengobatan alami seperti menggunakan bahan sari lidah buaya, menggunakan jeruk nipis sampai pada istirahat cukup dan teratur, dan terakhir pengobatan camedis dengan menggunakan laser ("Forum" par.2). Sebenarnya yang terpenting yaitu dengan mempunyai pengetahuan yang cukup tentang jenis penyakit kulit yang dimiliki dan pengetahuan bagaimana merawat untuk memperlakukan penyakit tersebut. Jenis penyakit kulit apapun, yang terdapat pada wajah harus diperlakukan secara berbeda karena setiap orang memiliki struktur jaringan dan kepekaan kulit yang berbeda. Apabila salah sedikit dalam memperlakukannya bisa memperburuk kulit pada wajah.

Perawatan pada penyakit yang terdapat di wajah tidak ada yang instan tetapi perlu ketekunan dalam merawat kulit. Adapun dampak psikologi bisa dialami bagi penderita, biasanya dalam jangka panjang apabila penyakit tidak segera diobati akan tampak luka bahkan menyebar pada bagian lain, tekstur kulit bisa rusak sehingga membekas dan dapat menjadi gangguan mental bagi penderita seperti minder atau malu ("PT. Danes Indah" par.3), menutup diri dari lingkungan sosial karena beranggapan memiliki wajah yang buruk akibat penyakit kulit tersebut dan tidak bisa berkembang secara karakter dan mental karena itu disebabkan penderita mengasingkan diri. Kesimpulannya dampak psikologis emosional dapat diatasi secara psikologi dengan upaya-upaya kognitif dan behavioral ("Dampak Psikologis Jerawat" par.4). Sehingga perlu pengenalan terlebih dahulu pada anak-anak yang akan menginjak fase pra remaja dengan cara yang berbeda dan memberikan pengetahuan terhadap mereka.

Penyakit kulit pada pra-remaja biasanya yang dialami adalah jerawat. Jerawat merupakan jenis penyakit kulit yang biasa ditemukan pada berbagai usia di berbagai kalangan, terutama saat remaja. Akan tetapi, umumnya bukan hanya muncul pada saat usia remaja saja tetapi dapat juga dialami oleh orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Banyak pihak menyakini bahwa salah satu pemicu jerawat adalah dengan mengkonsumsi makanan berlemak, tetapi hingga saat ini belum ada hasil penelitian yang menyatakan bahwa dugaan tersebut benar adanya. Akne yang sering menyerang remaja adalah akne vulgaris. Akne vulgaris adalah peradangan kronik folikel pilosebacea yang ditandai dengan adanya komedo, popula, pustula, dan kistapada daerah-daerah

predileksi seperti muka, bahu, bagian atas dari ekstremitas superior, dada dan punggung.

Akne vulgaris menjadi masalah pada hampir semua remaja. *Acne minor* adalah suatu bentuk akne yang ringan, dan dialami oleh 85% para remaja. Gangguan yang terjadi masih dianggap sebagai proses fisiologik. Lima belas persen remaja yang mengalami *acne major* yang cukup hebat, sehingga mendorong remaja untuk berobat ke dokter. Biasanya akne vulgaris mulai timbul pada masa pubertas. Pada wanita, umumnya terjadi pada usia 14-17 tahun, sedangkan pada laki-laki pada 16-19 tahun. Pada waktu pubertas terdapat kenaikan dari hormon androgen yang beredar dalam darah yang dapat menyebabkan hiperplasia dan hipertrofi dari *glandula sebacea* (Harahap, 35).

Pengenalan itu perlu untuk dilakukan pada anak-anak agar dapat menyerap pengetahuan begitu penting karena merupakan bekal untuk mengantisipasi sejak dini. Pengenalan yang dilakukan yang bersifat menyenangkan dan dapat berinteraksi karena penting untuk perkembangan fisik, emosi, intelektualitas, maupun jiwa sosial anak. Cara pengenalannya dengan cara bermain. Bermain dapat menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan anak (Martuti 24). Aktivitas bermain perlu dilakukan karena anak membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial yang nantinya mendasar modal dasar dalam bersosialisasi (Musfiroh 18).

Di era moderen ini, permainan yang berkembang yaitu permainan yang berteknologi tinggi yang inovatif dan penuh imajinasi yang tidak dapat ditemui di dunia nyata. Apalagi saat ini berkembangnya permainan yang memakai teknologi seperti permainan yang ada di *gadget* maupun komputer yang dirancang tanpa harus bertemu dengan lawannya sehingga dapat membuat anak-anak kurang adanya interaksi. Perbedaan dengan jaman moderen sebelum ini yang teknologinya masih sedang berkembang. Bahaya yang akan mengancam pada permainan yang berteknologi, dapat membuat anak-anak atau orang yang memainkan menjadi candu, sehingga minat untuk bersosialisasi menjadi menurun. Sehingga diperlukan suatu permainan yang dapat mendidik dan menarik minat anak-anak untuk bermain dengancara berinteraksi langsung dengan lawannya. Permainan ini dirancang dengan tujuan agar dapat membuat anak-anak berinteraksi dengan lawannya secara langsung, melatih keberanian dalam anak untuk mengambil keputusan, mengatur strategi, dan menyelesaikan masalah dan melatih minat anak-anak supaya tidak salah dalam menyikapi penyakit kulit yang akan dihadapi saat memasuki usia praremaja.

Permainan ini dirancang sesuai untuk anak-anak dengan umur 9-12 tahun yang mana akan memasuki usia pra remaja. Pembuatan permainan ini dengan tujuan agar anak mendapatkan pengetahuan baru

dengan *fun* dan adanya interaksi dengan lawan sehingga dapat membentuk interaksi sosial yang baik dan menjadi pribadi dengan mental yang siap saat mendapatkan penyakit kulit pada wajah.

## Metode Penelitian

Untuk memperoleh informasi mengenai jenis penyakit kulit pada wajah saat berusia pra-remaja dan bagaimana cara mengatasinya menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data.

### Primer

- Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap dokter estetika yang mengetahui secara pasti bagaimana cara merawat kulit dari penyakit kulit yang terdapat di wajah saat menginjak usia pra remaja, kemudian terhadap guru untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak-anak terhadap penyakit kulit yang terdapat pada wajah.

- Kuesioner

Pembagian kuesioner pada anak-anak sekolah dasar kelas 5-6. Hal ini untuk mengetahui sejauh mana pengenalan anak-anak terhadap penyakit kulit saat usia pra remaja. Dari situ juga mencari *insight* dari anak-anak mengenai bentuk visual, *typografi* dan warna yang akan diterapkan pada *board game* sehingga menjadi berguna.

- Observasi

Mengamati jenis board game yang sudah ada di pasaran untuk dijadikan referensi dalam perancangan ini.

### Sekunder

#### Literatur

Datadiperoleh dari studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah lainnya yang sangat berhubungan dengan obyek yang akan dirancang

## Analisa Data

Metode analisa data yang dilakukan,dengan metode analisis yang akan digunakan adalah deskriptif kualitatif. Tujuannya menggunakan penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk melakukan penelitian yang obyektif dari literatur maupun dari observasi (data visual dan data verbal) kemudian diolah, dianalisis dan dikembangkan untuk menjadi permainan edukatif tentang merawat penyakit kulit saat menginjak usia pra remaja.Metode kedua yang digunakan adalah metode 5W1H(*what, when, who, where, why, how*), metode ini untuk mengidentifikasi

akar permasalahan yang terjadi sehingga latar belakang masalah yang diangkat lebih kuat dan dapat menjadi solusi.

Obyek yang diteliti dalam perancangan ini adalah informasi mengenai penyakit kulit yang terdapat pada wajah saat menginjak usia pra remaja, kemudian perancangan komunikasi visual ini difokuskan pada *board game* tentang strategi perawatan yang akan dilakukan saat menginjak pra remaja. Perancangan board game edukatif memiliki target audience :

- Demografis
  - Target audience umumnya di kalangan menengah dan menengah atas.
  - Jenis kelamin perempuan dan laki-laki.
  - Usia target audience 9-12 tahun.
- Geografis
  - Surabaya, Jawa Timur
- Psikografis
  - Menyukai makanan yang pedas, berminyak dan mengandung banyak lemak
  - Kurang peduli pada kesehatan kulit.
  - Suka bermain baik berinteraksi langsung maupun dengan menggunakan media.
- Behavioral
  - Suka dengan sesuatu yang baru didapat.
  - Sedikitnya pengetahuan mengenai penyakit kulit yang akan dihadapi saat menginjak usia pra remaja.

Permainan yang dirancang bersifat edukatif ini untuk memberikan pengetahuan dan informasi sebanyak mungkin tanpa menghalangi kesenangan anak-anak dalam bermain sambil belajar.Permainan ini tidak menggunakan alat digital seperti *handphone* dan mp3 melainkan dalam bentuk permainan papan yang dimainkan dengan kelompok (lebih dari satu pemain) agar dapat berinteraksi. Board game ini memiliki beberapa komponen yaitu: kartu, papan permainan, dan bidak untuk menjalankan visi sampai pada akhir permainan. Dalam permainan ini anak-anak akan mengatur strategi bagaimana merawat kulit serta melindungi kulitnya masing-masing. Strategi melindungi diri dengan menggunakan kartu yang didapat.Gaya desain yang digunakan adalah *digital illustration*.Diharapkan menambah antusias dan keingintahuan anak-anak faktor yang menjadi penyebab dan cara menanggulangnya agar apabila mendapatkan penyakit kulit tersebut dapat diantisipasi dengan baik.

## Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah bearti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media.Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Tecnology/AECT*) di

Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. (Gagne,1970) menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsanya untuk belajar. Sementara itu, (Briggs,1970) media merupakan sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, film bingkai dan lain-lain. Edgar Dale berpendapat bahwa nilai media dalam pengajaran diklasifikasi berdasarkan nilai pengalaman. Pengalaman tersebut mempunyai dua belas tingkatan, tingkatan yang paling tinggi menunjukkan pengalaman yang konkret sedangkan tingkatan paling rendah merupakan pengalaman yang abstrak.

Pembelajaran menurut (Sardiman, 2005) dalam bukunya yang berjudul "Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar" menyebut istilah pembelajaran dengan interaksi edukatif. Yang dianggap sebagai interaktif edukatif adalah interaksi yang dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan untuk mendidik, dalam rangka mengarahkan siswa kearah kedewasaannya. Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para siswa didalam kehidupannya dengan membimbing mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. Proses edukatif mempunyai ciri yaitu: adanya tujuan yang dicapai, adanya pesan yang akan ditransfer, adanya pelajar, adanya guru, adanya metode serta adanya situasi yang dinilai.

### Permainan Edukatif

*Education games* (permainan edukatif) menurut Andang Ismail dalam bukunya (*Education Games*, 3) yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *education games* (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik dan nilai-nilai pendidikan. Selain itu, untuk pemilihan permainan, diusahakan agar seluruh aspek yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik, baik dari segi kognitif, afektif dan juga psikomotorik. Oleh karena itu perlu ditunjang alat bantu yang tepat saat bermain.

### Board Game

*Board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai seseorang ("Scorviano" part.1).

### Tumbuh Kembang Remaja

Masa kanak-kanak dimulai saat berumur 6 tahun sampai menjadi seorang individu yang matang secara seksual. Permulaan masa anak-anak saat masuk di sekolah dasar untuk pertama kalinya dan berakhir saat akan beralih ke masa dewasa. Masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa disebut masa remaja. Pada masa-masa seperti ini disebut sebagai masa pubertas. Istilah pubertas digunakan untuk menyatakan perubahan biologis baik bentuk maupun fisiologis yang terjadi dengan cepat dari masa anak-anak ke masa dewasa, terutama perubahan pada alat reproduksi. Istilah *adolesens* lebih ditekankan pada perubahan psikosocial atau kematangan yang menyertai masa pubertas (soetjningsih, 2004).

Menurut WHO (1995) yang dikatakan saat remaja adalah antara usia 10-18 tahun. Tetapi berdasarkan pada penggolongan umur, masa remaja terbagi atas :

- Masa remaja awal (10-13 tahun)
- Masa remaja tengah (14-16 tahun)
- Masa remaja akhir (17-19 tahun)

### Kulit dan Jerawat

Kulit merupakan pembungkus elastis yang melindungi tubuh dari lingkungan. Kulit juga merupakan alat tubuh yang terberat dan terluas ukurannya, yaitu 15% dari berat tubuh dan luasnya 1,50-1,70 m<sup>2</sup>(persegi). Rata-rata tebal kulit 1-2mm. Paling tebal (6 mm) yang terdapat pada telapak tangan dan kaki sedangkan yang paling tipis (0,5 mm) terdapat di penis.

Akne vulgaris adalah peradangan kronik folikel pilosebacea yang ditandai dengan adanya komedo, pustula, dan kistapada daerah-daerah predileksi seperti muka, bahu, bagian atas dari ekstremitas superior, dada dan punggung.

### Konsep Board Game

#### Konsep Kreatif

##### Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif yang dilakukan pada pembuatan *board game* edukatif untuk mengenalkan jenis-jenis penyakit kulit dan cara mengatasi maupun merawat kulit saat akan menginjak usia pra remaja khususnya untuk anak umur 9-12 tahun. Didalam *board game* terdapat unsur cerita dan waktu untuk memicu terjadinya penyakit sehingga mengajak anak-anak berimajinasi serta mempunyai strategi khusus dalam bermain. Pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan karena adanya interaksi dengan lawan dapat menumbuhkan minat anak untuk terus mengikuti *board game* edukatif, sehingga diharapkan *board game* ini mempercepat penyampaian informasi tentang kesehatan kepada anak-anak. Jika materi kesehatan pada pelajaran olahraga yang membahas tentang kesehatan fisik saja, sehingga perlu juga penjelasan informasi mengenai kesehatan kulit karena

hal ini akan berdampak pada psikologi seseorang dengan lingkungan ketika dewasa.

### Strategi Visual

Mengenai teknik pembuatan *board game* ini dengan cara penggabungan teknik manual pada pembuatan ilustrasi yang menggambarkan penyakit kulit dan bahan-bahan alami yang akan digunakan, kemudian akan diolah dengan menggunakan teknik komputer. Media dalam *board game* edukatif ini lebih banyak menggunakan kertas, kemudian dilapisi bahan lain untuk mempertebal papan maupun kartu agar tidak cepat rusak dan masa berlakunya kertas cukup panjang.

Bentuk visual dalam *board game* edukatif berhubungan dengan kesehatan kulit dan disesuaikan dengan gaya pada anak-anak yang akan menginjak usia pra-remaja, sedangkan untuk elemen visual digunakan untuk mendeskripsikan bahan-bahan alami untuk obat perawatan dan juga faktor yang menjadi penyebab atas timbulnya penyakit tersebut pada wajah. Untuk penggunaan warna menggunakan warna-warna solid, cerah dan primer, untuk meningkatkan stimulus anak dalam mengingat sesuatu berdasarkan warna yang digunakan.

#### How to say

##### a. Konsep Visual

Konsep visual yang dimaksud adalah elemen-elemen visual yang akan digunakan didalam *board game* edukatif ini. Elemen-elemen visual ini untuk mendukung visualisasi dari sebuah tema maupun cerita yang terkandung didalamnya *board game*.

##### b. Konsep Gaya Visual Ilustrasi

Konsep gaya desain yang digunakan untuk memvisualisasikan bentuk kartu barang dan kartu Pubertas adalah gaya kartun. Mengingat anak-anak lebih mudah mempelajari yang berbentuk lebih sederhana karena untuk mudah diingat juga. Sedangkan untuk visual pendukung seperti *board game* primer menggunakan gaya desain kartun. Gaya kartun dapat mudah digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada anak-anak dibandingkan dengan penggambaran yang realis, bukan hanya itu saja gaya kartun dapat diterima oleh semua kalangan dari berbagai umur.

##### c. Konsep Font

Selain elemen visual, bentuk verbal juga mempunyai peranan yang penting. Sebab bentuk verbal berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada pemain maupun mendeskripsikan gambar yang terdapat pada kartu. Untuk jenis font yang digunakan adalah jenis font serif dan dekoratif yang memberi kesan sederhana, santai, menyenangkan dan sesuai dengan karakter anak-anak. Sehingga anak-anak saat

membaca pesan verbal tersebut tidak merasa membosankan bagi dirinya.

##### d. Konsep Warna

Konsep warna yang dipakai adalah warna-warna yang cerah dan ceria. Sebab anak-anak lebih suka dengan warna-warna yang menonjol. Secara keseluruhan warna yang digunakan pada *board game* adalah warna orange, pink, hijau dan biru.

### Konsep Board Game

Permainan board game memerlukan tema dari cerita permainan dan bagaimana mekanisme permainan yang digunakan. Tema yang dipilih dalam permainan ini adalah membersihkan wajah yang ditunjukkan pada board game sekunder yang di miliki oleh masing-masing pemain, di mana penyakit kulit wajah akan muncul pada wajah saat menginjak usia remaja. Penyakit kulit wajah ini muncul di masa pubertas karena hormon bersangkutan pasti akan aktif. Namun, pengetahuan yang minim tentang penyakit kulit dan penyebabnya ini menyebabkan kulit remaja rusak di saat mereka memiliki banyak aktifitas. Karena itu, tema ini diangkat dalam bentuk permainan dengan harapan remaja yang sedang mengalami masa pubertas untuk mengetahui jenis penyakit kulit wajah apa yang dideritanya dan bagaimana mengatasinya. Permainan ini berorientasi agar para pemain berusaha memiliki wajah sehat dan bersih yang ditunjukkan pada board game sekunder. Jika kartu telah habis dan melakukan penghitungan skor. Pemain yang memiliki skor yang tertinggi adalah pemenangnya.

#### Judul Board game

Judul dari permainan *board game* ini adalah "P3J (Pertolongan Pertama Pada Jerawat)". Judul dipilih karena dianggap paling cocok untuk merepresentasikan keseluruhan tema permainan dalam singkatan yang mudah untuk diingat. Kata Pertolongan Pertama Pada Jerawat dimana bagi penderita jerawat yang akan mengalami, nantinya dapat langsung mempraktekkan contoh bahan yang akan dipakai dan sesuai dengan karakter jenis kulit pada *board game* ini. Kata-kata yang dipilih menggunakan bahasa Indonesia supaya mudah di mengerti dan sesuai dengan kepribadian target audiens.

#### Komponen

- 1 Papan Permainan Utama Utama
- 4 Papan Wajah Karakter Pemain
- 4 Kartu Karakter Pemain
- 1 Dadu merah
- 1 Dadu biru
- 4 Pion Pemain
- 80 Token Minus Poin
- 1 Kantong hitam gliter
- 39 Kartu Barang yang terbagi dalam 4 kategori kartu :

- Kartu Buah terdiri dari :
- 6 Kartu Lemon
- 3 Kartu Mentimun
- 3 Kartu Pepaya
- 2 Kartu Nanas
- Kartu Makanan terdiri dari :
- 2 Kartu *Yoghurt*
- 3 Kartu *Oatmeal*
- 2 Kartu Putih Telur
- Kartu Minuman terdiri dari :
- 3 Kartu Susu Murni
- 5 Kartu Madu
- 3 Kartu Air
- Kartu Bumbu Dapur terdiri dari :
- 4 Kartu Kunyit
- 3 Kartu Jeruk Nipis
- 55 sel aksi yang terbagi dalam:
- 28 Kartu Resep
- 12 Kartu Puber
- 14 Kartu P3Ku (Pertolongan Pertama Pada Kulit)

## Detail Komponen *Board Game*

### a. Papan Utama

Papan Utama atau disebut Papan Area Pendidikan, berfungsi sebagai area untuk menaruh sebagian besar komponen permainan, seperti: area Kartu Barang, area Kartu Sel Aksi, pion pemain, dan juga dadu permainan.

Area untuk menaruh pion pemain berupa lingkaran-lingkaran yang terdapat icon di dalamnya. Di sekeliling papan utama akan diberi sebuah visualisasi untuk menggambarkan area lingkaran itu berada.

Papan utama ini menggunakan bahan karton merang, yang dapat dilipat menjadi 4 bagian untuk menghemat area.

### b. Papan Pemain

Papan Pemain dapat disebut Papan Wajah. Di Papan ini terdapat 4 buah dan tiap papan menandakan wajah masing-masing pemain. Tiap papan didesain sedikit berbeda dengan papan lainnya untuk membedakan wajah tiap-tiap karakter, berdasarkan pada jenis-jenis kulit yang ada. Papan terdapat *puzzle* yang berupa visualisasi wajah karakter pemain yang terkena jerawat, ketika *puzzle* tersebut diangkat maka akan terdapat visualisasi karakter wajah pemain yang bersih dari jerawat. Terdapat 14 potongan *puzzle* yang terdiri masing-masing 40 poin. Di dalam Papan Wajah juga terdapat area untuk menaruh Kartu Resep yang sedang aktif, area Kartu Barang, dan area untuk menaruh Kartu Resep yang sudah terlengkapi sekaligus area penghitungan poin. Untuk penghitungan poin merupakan *puzzle* yang sudah diangkat, sedangkan untuk *puzzle* yang belum diangkat pada Papan Wajah tidak termasuk dalam penghitungan poin.

### c. Kartu Karakter Pemain

Kartu Karakter Pemain merupakan kartu yang menggambarkan jenis kulit masing-masing pemain. Kartu ini berbentuk seperti *ID card*, dan setiap pemain akan mendapatkan Papan Wajah yang sesuai dengan Kartu Karakter Pemain yang diterima. Terdapat 4 karakter dalam permainan ini:

- Mikya (mewakili karakter kulit berminyak)
- Kombi (mewakili karakter kulit kombinasi)
- Erin (mewakili karakter kulit kering)
- Finsi (mewakili karakter kulit sensitif)

Di dalam Kartu Karakter terdapat visualisasi karakter, nama karakter, aktivitas karakter, warna yang mewakili karakter, dan penjelasan kelebihan karakter saat berhenti di area bermainnya.

Berikut adalah keuntungan dari setiap pemain yang menggunakan karakter jika pion pemain berhenti pada area bermainnya sendiri:

Area Bermain Mikya

Jika pion pemain karakter Mikya berhenti di area bermain Mikya maka Mikya berhak memajukan 2 langkah semua pion pemain ke kanan.

Area Bermain Kombi

Jika pion pemain karakter Kombi berhenti di area bermain Kombi maka semua pemain harus menukar salah satu jenis Kartu Barang yang sedang diaktifkan kepada pemain lain, dengan sistem tukar di berikan ke arah kiri pemain lain.

Area Bermain Finsi

Jika pion pemain karakter Finsi berhenti di area bermain Finsi maka Finsi berhak memindahkan mundur 2 langkah semua pion pemain ke belakang.

Area Bermain Erin

Jika pion pemain karakter Erin berhenti di area bermain Erin maka Erin berhak mengembalikan setiap resep semua pemain yang ada di Papan Wajah ke dalam Papan Area Pendidikan, kemudian Kartu Sel Aksi dikocok kembali.

### d. Kartu Sel Aksi

Terdapat 55 Kartu Sel Aksi yang terdiri dari:

28 Kartu Resep

12 Kartu Puber

14 Kartu P3Ku

Di dalam setiap Kartu Resep terdapat visualisasi bahan perawatan kulit, angka *puzzle* yang akan diangkat jika misi kartu terpenuhi serta informasi dan pengetahuan tentang bahan pembuatan merawat kulit pada wajah. Kartu ini berfungsi juga untuk memperoleh poin jika misi untuk mengumpulkan Kartu Barang dapat tercapai sesuai resep, didalam kartu ini pemain dapat memilih dan mengambil 1 *puzzle* pada Papan Wajah sesuai keinginannya.

Untuk Kartu Puber terdiri dari beberapa kartu yang dapat menyebabkan jerawat, dan beberapa kartu yang dapat menyebabkan pengurangan poin. Untuk Kartu P3Ku tidak terdapat poin karena merupakan kartu bonus yang berupa tambahan giliran dan sebagainya.

e. Kartu Barang

Di dalam Kartu Barang terdapat visualisasi buah, makanan, minuman dan bumbu dapur, yang akan diambil oleh pemain ketika pion pemain berhenti di area yang terdapat icon buah, makanan, minuman, dan bumbu dapur. Pemain baru boleh mengambil Kartu Barang jika pion pemain berhenti pada area tersebut dan sesuai dengan permintaan resep yang sedang diaktifkan.

f. Token Minus Poin

Token Minus Poin berguna mengurangi poin pemain, diambil ketika pion pemain berhenti di icon pemain lawan, atau yang disebut area bermain pemain. Pengambilan token minus dilakukan dengan cara mengambil token pada sebuah kantong. Token Minus Poin berbentuk lingkaran dan terbuat dari *akrilik*, token ini mempunyai warna dan poin berbeda-beda untuk mengurangi poin pemain.

g. Kantong Hitam Gliter

Kantong ini berfungsi untuk menempatkan semua Token Minus Poin. Pemain harus mengambil token tersebut secara acak di dalam kantong.

h. Dadu

Dalam permainan, terdapat 2 buah dadu yang mempunyai warna yang berbeda. Kedua dadu memiliki fungsi yang sama yaitu untuk menjalankan pion pemain. Berikut dadu yang akan digunakan dalam permainan:

- Dadu Merah, berfungsi untuk menentukan jumlah langkah pion pemain pada area pendidikan. Terdiri dari 6 sisi, mempunyai angka 1 sampai 6.
- Dadu Biru, untuk menentukan jumlah puzzle yang dikembalikan atau diambil pada Papan Wajah masing-masing pemain. Digunakan saat pion pemain berada di area lapangan atau icon minus dan pengobatan atau icon plus. Terdiri dari 6 sisi tetapi hanya terdapat 3 angka, yaitu 2 sisi angka 1, 2 sisi angka 2, dan 2 sisi angka 3

i. Pion Pemain

Pion pemain mewakili 4 karakter di Papan Area Pendidikan. Diletakkan sesuai pada icon area bermain masing-masing karakter. Terdiri dari 4 buah, pion karakter Mikya, pion karakter Kombi, pion karakter Finsi, dan pion karakter Erin. Pion terbuat dari *clay* berwarna sesuai warna baju karakter.

j. Buku Peraturan

Buku ini berisikan peraturan yang berlaku dan juga cara bermain. Buku akan didesain dengan visual yang sederhana namun memiliki urutan baca yang mudah dipahami. Infografis sederhana juga akan ditambahkan untuk memudahkan pemain memahami

peraturan bermain. Buku ini akan dibuat dengan bahan kertas *artpaper* 150 gram.

## Peraturan dan Fase Permainan

### 1. Fase Persiapan Permainan

Dalam fase ini, proses persiapan dilakukan bersama-sama oleh semua pemain. Persiapan permainan meliputi:

- a. Menyiapkan 1 Papan Permainan Utama atau Papan Area Pendidikan.
- b. Pion pemain diletakkan pada masing-masing area bermain pemain.
- c. Menyiapkan 40 Token Minus dalam Kantong Hitam.
- d. Menyiapkan Dadu merah dan Dadu biru.
- e. Menyiapkan 29 Kartu Barang pada area barang di Papan Area Pendidikan.
- f. Seluruh Kartu Sel Aksi dikocok terlebih dahulu, kemudian diletakkan dalam posisi tertutup pada Papan Area Pendidikan. Jumlah Kartu yang digunakan dalam permainan disesuaikan dengan jumlah pemain, dengan ketentuan sebagai berikut :
  - 4 orang pemain : 28 Kartu Resep, 12 Kartu Puber dan 14 Kartu P3Ku
  - 3 orang pemain : 21 Kartu Resep, 8 Kartu Puber dan 10 Kartu P3Ku.
  - 2 orang pemain : 14 Kartu Resep, 4 Kartu Puber dan 8 Kartu P3Ku.

Sebelum memulai permainan, tiap pemain mendapatkan komponen permainan sebagai berikut :

- 1 Kartu Karakter Pemain
- 1 Papan Wajah sesuai dengan Kartu Karakter Pemain
- Melepaskan 10 puzzle secara acak pada Papan Wajah karakter yang digunakan oleh masing-masing pemain.

Kemudian para pemain menentukan giliran bermain dengan cara melemparkan dadu merah, siapa yang mendapat angka paling besar maka pemain tersebut yang mendapatkan giliran pertama. Giliran berikutnya diberikan kepada pemain di sebelahnya mengikuti arah putaran jarum jam.

### 2. Fase Bermain

Cara bermain ini terdapat 3 hal yang dilakukan tiap pemain saat mendapatkan giliran:

#### 1) Lempar Dadu

Permainan ini menggunakan dua buah dadu, dadu Merah dan dadu Biru.

Fungsi dadu Merah adalah sebagai berikut:

- Untuk menentukan pemain yang mendapat giliran pertama. Setiap pemain mendapat kesempatan melempar dadu, yang mendapatkan angka tertinggi maka pemain tersebut mendapat

giliran pertama. Untuk giliran berikutnya ditentukan sesuai putaran arah jarum jam. Setelah menentukan giliran, pemain yang mendapat giliran pertama harus melempar dadu merah kembali untuk memulai permainan.

- Untuk menentukan jumlah langkah. Angka yang dikeluarkan oleh dadu merah adalah jumlah langkah yang diperoleh pemain. Pion pemain di pindahkan ke area yang dituju sesuai dengan jumlah angka dadu yang keluar.
- Untuk menentukan apa yang harus dilakukan apabila ada pion pemain yang berhenti pada area yang sama. Jika pemain melempar dadu yang menunjukkan angka dimana pion akan berhenti di area plus, area minus, dan area putar balik sedangkan area tersebut di tempati oleh pion pemain lain, maka pemain tersebut harus mengulangi melempar dadu kembali. Apabila sampai 3 kali lemparan dadu tetap menghasilkan angka yang sama, maka pemain tersebut kehilangan kesempatan bermain putaran itu, dan dilanjutkan giliran pemain selanjutnya.

Sedangkan dadu Biru berfungsi untuk menentukan jumlah *puzzle* yang harus diambil dan diletakkan kembali ke papan wajah saat pion pemain berhenti pada area plus atau area minus.

Jika pion pemain berhenti di area plus, maka pemain harus melemparkan dadu biru. Berikut angka dadu yang keluar dan bonus yang didapatkan oleh pemain tersebut:

- Angka 1 maka 1 buah *puzzle* dikurangi dari Papan Wajah
- Angka 2 maka 2 buah *puzzle* dikurangi dari Papan Wajah.
- Angka 3 maka 3 buah *puzzle* dikurangi dari Papan Wajah.

Jika pion pemain berhenti di area minus, maka pemain harus melemparkan dadu biru. Berikut angka dadu yang keluar dan hukuman yang harus dilakukan oleh pemain tersebut:

- Angka 1 maka 1 buah *puzzle* harus ditambahkan kembali ke Papan Wajah
- Angka 2 maka 2 buah *puzzle* harus ditambahkan kembali ke Papan Wajah.
- Angka 3 maka 3 buah *puzzle* harus ditambahkan kembali ke Papan Wajah.

## 2) Ambil Kartu

Setelah lempar dadu dan menjalankan pion, pemain mengambil Kartu Sel Aksi pada *deck* Kartu Aksi.

- Jika pemain mendapatkan Kartu P3Ku dalam area sel aksi. Simpan kartu tersebut, kemudian mengambil Kartu Sel Aksi kembali sampai

pemain mendapatkan Kartu Resep atau Kartu Puber.

- Jika pemain mendapatkan Kartu Puber. Lakukan perintah yang diminta oleh Kartu tersebut.
- Jika pemain mendapatkan Kartu Resep dalam Kartu Sel Aksi maka Kartu tersebut diareakan pada area yang tersedia pada Papan Wajah pemain.

Kemudian giliran lempar dadu diberikan kepada pemain berikutnya.

Berikut adalah fungsi yang dimiliki oleh setiap Kartu:

### a. Kartu Resep

Berikut ini adalah kelebihan dari setiap Kartu Resep yang produknya sesuai dengan jenis kulit setiap karakter pemain:

- Jika karakter kulit pemain menggunakan karakter Mikya (kulit berminyak) maka pemain dapat mengumpulkan 2 jenis resep sabun cuci muka, sehingga pemain dapat mengambil 3 *puzzle* pada Papan Wajah.
- Jika karakter kulit pemain menggunakan karakter Kombi (kombinasi antara kulit normal, berminyak dan kering) maka pemain dapat mengumpulkan 2 jenis resep yaitu resep *scrub* madu lemon dan resep *scrub* madu gula, sehingga pemain dapat mengambil 3 *puzzle* pada Papan Wajah.
- Jika karakter kulit pemain menggunakan karakter Erin (kulit kering) maka pemain dapat mengumpulkan 2 jenis resep yaitu resep *milk cleanser* dan *toner* lemon serta resep *milk cleanser* dan *toner* bengkuang, sehingga pemain dapat mengambil 3 *puzzle* pada Papan Wajah.
- Jika karakter kulit pemain menggunakan karakter Finsi (kulit sensitif) maka pemain dapat mengumpulkan 1 jenis resep yaitu resep masker yang mengandung bahan lemon. Pemain dapat mengambil 3 *puzzle* pada Papan Wajah saat resep masker dapat di penuhi misinya.
- Untuk pemain yang menggunakan karakter Mikya, karakter Kombi, dan karakter Erin, dapat di hitung 2 resep sesuai masing-masing karakter walaupun salah satu resep sudah terpenuhi misinya dan masuk ke dalam *deck* pion.
- Jika pemain hanya mendapatkan satu jenis resep scrub, satu jenis resep sabun cuci muka, satu jenis resep *milk cleanser* dan *toner* serta resep masker, maka pemain hanya dapat mengambil satu *puzzle* sesuai dengan permintaan resep.

### b. Kartu Puber

Ada 12 jenis Kartu Puber yang terdiri dari 8 kartu penyebab jerawat dan 4 kartu untuk pengurangan pion.

Kartu Puber ini akan berlaku sesuai dengan jenis kulit setiap pemain:

- 2 Kartu Puber Mikya artinya jika pemain menggunakan Kartu Karakter Mikya dan mempunyai 1 Kartu Puber Mikya maka pemain harus meletakkan 2 *puzzle* pada Papan Wajah Mikya, sedangkan jika mendapatkan 2 Kartu



Puber Mikya maka pemain harus meletakkan 4 *puzzle* pada Papan Wajah.

- 2 Kartu Puber Kombi artinya jika pemain menggunakan Kartu Karakter Kombi dan mempunyai 1 Kartu Puber Kombi maka pemain harus meletakkan 2 *puzzle* pada Papan Wajah Kombi sedangkan jika mendapatkan 2 Kartu Puber Kombi maka pemain harus meletakkan 4 *puzzle* pada Papan Wajah.
- 2 Kartu Puber Erin artinya jika pemain menggunakan Kartu Karakter Erin dan mempunyai 1 Kartu Puber Erin maka pemain harus meletakkan 2 *puzzle* pada Papan Wajah Erin sedangkan jika mendapatkan 2 Kartu Puber Erin maka pemain harus meletakkan 4 *puzzle* pada Papan Wajah.
- 2 Kartu Puber Finsi artinya jika pemain menggunakan Kartu Karakter Finsi dan mempunyai 1 Kartu Puber Finsi maka pemain harus meletakkan 2 *puzzle* pada Papan Wajah Finsi sedangkan jika mendapatkan 2 Kartu Puber Finsi maka pemain harus meletakkan 4 *puzzle* pada Papan Wajah.
- Jika pemain mendapatkan Kartu Puber yang bukan puber miliknya maka pemain tersebut hanya meletakkan 1 *puzzle* wajah pada papan
- Jika pemain mendapatkan 2 Kartu Puber dengan karakter salah satu pemain, maka Kartu Puber tersebut dapat diberikan kepada pemain tersebut. Sehingga pemain tersebut harus meletakkan 4 *puzzle* pada Papan Wajahnya.

Jika pemain mendapatkan Kartu pengurangan poin maka:

- 1 Token Minus artinya ambil 1 token didalam kantong secara acak.
- 2 Token Minus artinya ambil 2 token didalam kantong secara acak.
- 3 Token Minus artinya ambil 3 token didalam kantong secara acak.
- 5 Token Minus artinya ambil 5 token didalam kantong secara acak.

c. Kartu P3Ku (Pertolongan Pertama Pada Kulit)

Ada 14 Kartu P3Ku yang digunakan oleh pemain jika saatnya diperlukan yaitu:

- Maju 2 langkah: Saat kartu ini diaktifkan, pemain yang memiliki kartu ini dapat menjalankan pionnya 2 langkah kedepan.
- Mundur 2 langkah: Saat kartu ini diaktifkan, pemain yang memiliki kartu ini dapat memundurkan pionnya 2 langkah kebelakang.
- Putar Arah: Saat kartu ini diaktifkan, pemain yang memiliki kartu ini akan bergerak kebalikan dari arah yang seharusnya. Kartu ini dapat dilakukan untuk putaran selanjutnya.
- Kejutan Puber: Saat kartu ini diaktifkan, pemain yang memiliki kartu ini dapat memilih salah satu

pemain, untuk harus meletakkan 1 *puzzle* pada Papan Wajah miliknya.

- Teleport: Saat kartu ini diaktifkan, pemain yang memiliki kartu ini dapat memindahkan pionnya pada area yang diinginkan.
- Lempar Ulang: Saat kartu ini diaktifkan, pemain yang memiliki kartu ini mendapat 1 kali kesempatan melempar ulang dadu jika tidak sesuai keinginannya.
- Periksa Dokter: Saat kartu ini diaktifkan, pemain yang memiliki kartu ini dapat melihat *puzzle* yang terletak pada Papan Wajah. Jika ada 4 *puzzle* yang masih menempel pada Papan Wajah, maka pemain tersebut hanya boleh mengambil 2 *puzzle* pada Papan Wajah sesuai keinginannya. Mengenai *puzzle* yang akan diambil pemain bebas.
- Bebas Parkir: Saat kartu ini diaktifkan, pemain yang memiliki kartu ini mendapatkan hak untuk mengatur letak pion semua pemain pada area yang diinginkannya.
- Kurang Istirahat: Saat kartu ini diaktifkan, pemain yang memiliki kartu ini mempunyai hak untuk memilih dan menunda giliran bermain pada salah satu pemain lain yang diinginkan. Pemain yang telah di pilih tersebut tidak boleh mendapatkan giliran dalam putaran tersebut.
- Semua kartu P3Ku hanya berlaku satu kali putaran saja sejak kartu P3Ku diaktifkan oleh pemain yang memiliki kartu tersebut.

d. Kartu Barang

Jumlah Kartu Barang ada 39 Kartu yang terdiri dari Kartu Buah, Kartu Makanan, Kartu Minuman dan Kartu Bumbu Dapur. Kartu ini digunakan untuk memenuhi misi resep yang akan dicapai oleh pemain sehingga dapat mengambil *puzzle* pada Papan Wajah pemain.

Semua Kartu Resep dan Kartu Barang akan aktif jika kartu tersebut diletakkan pada Papan Wajah pemain.

3) Aktifasi

Dalam aktifasi area, setiap pemain harus mengerti dan memahami fungsi dari setiap area yang terdapat pada Papan Area Pendidikan. Karena fungsi-fungsi tersebut akan aktif jika pion pemain berhenti pada salah satu area pada Papan Area Pendidikan. Berikut adalah fungsi dari setiap area:

a. Area Bermain Pemain

Berfungsi: Jika pion pemain berhenti di area bermain sesuai karakternya maka akan mendapatkan keuntungan bagi pemain tersebut, tetapi apabila pion pemain berhenti di area bermain lain maka pemain mendapatkan pengurangan poin dengan mengambil token minus poin

b. Area Plus (+)

- Berfungsi: Area plus akan aktif jika pion pemain berhenti di area plus berdasarkan angka lemparan dadu warna merah, kemudian pemain tersebut mengambil dan melemparkan dadu biru. Lakukan perintah tersebut sesuai dengan angka dadu yang keluar.  
Area plus berfungsi untuk mengambil kulit yang rusak pada Papan Wajah dengan maksud menyembuhkan jerawat pada wajah sehingga kulit tampak lebih bersih dan sehat.
- c. Area Minus (-)  
Berfungsi: Area minus akan aktif jika pion pemain berhenti di area minus berdasarkan angka lemparan dadu warna merah, kemudian pemain tersebut mengambil dan melemparkan dadu biru. Lakukan perintah tersebut sesuai dengan angka dadu yang keluar.  
Area minus berfungsi untuk merusak kulit pada Papan Wajah dengan maksud membuat kulit wajah tampak jelek.
- d. Area Buah  
Berfungsi: Area buah akan aktif jika pion pemain berhenti di area buah berdasarkan angka lemparan dadu warna merah. Kemudian pion pemain yang berhenti pada area buah boleh mengambil salah satu jenis Kartu Barang buah sesuai dengan permintaan resep. Apabila pemain tidak memiliki Kartu Resep atau permintaan Kartu Resep yang mengandung buah, maka pemain tidak diperbolehkan mengambil Kartu Barang buah.
- e. Area Makanan  
Berfungsi: Area makanan akan aktif jika pion pemain berhenti di area makanan berdasarkan angka lemparan dadu warna merah. Kemudian pion pemain yang berhenti pada area makanan boleh mengambil salah satu jenis Kartu Barang makanan sesuai dengan permintaan resep. Apabila pemain tidak memiliki Kartu Resep atau permintaan Kartu Resep yang mengandung makanan, maka pemain tidak diperbolehkan mengambil Kartu Barang makanan.
- f. Area Minuman  
Berfungsi: Area minuman akan aktif jika pion pemain berhenti di area minuman berdasarkan angka lemparan dadu warna merah. Kemudian pion pemain yang berhenti pada area minuman boleh mengambil salah satu jenis Kartu Barang minuman sesuai dengan permintaan resep. Apabila pemain tidak memiliki Kartu Resep atau permintaan Kartu Resep yang mengandung minuman, maka pemain tidak diperbolehkan mengambil Kartu Barang minuman.
- g. Area Bumbu Dapur  
Berfungsi: Area bumbu dapur akan aktif jika pion pemain berhenti di area bumbu dapur berdasarkan angka lemparan dadu warna

merah. Kemudian pion pemain yang berhenti pada area bumbu dapur boleh mengambil salah satu jenis Kartu Barang bumbu dapur sesuai dengan permintaan resep. Apabila pemain tidak memiliki Kartu Resep atau permintaan Kartu Resep yang mengandung bumbu dapur, maka pemain tidak diperbolehkan mengambil Kartu Barang bumbu dapur.

h. Area putar balik

Berfungsi: Area putar balik akan aktif jika pion pemain berhenti di putar balik berdasarkan angka lemparan dadu warna merah. Jika salah satu pion pemain berhenti pada area putar balik, maka arah melangkah semua pion pemain menjadi berlawanan arah, begitu sebaliknya saat salah satu pion berhenti kembali pada Papan Area Pendidikan.

### 3. Fase Penghitungan Skor

Ketika seluruh pemain sudah menjalankan apa yang diminta berdasarkan permintaan Kartu Resep, dan menaikkan dan mengurangi poin mereka masing-masing, maka fase akan diulang kembali dari fase awal. Fase- fase ini akan terus berulang sampai permainan berakhir. Berakhirnya permainan dilihat dari:

- Tumpukan Kartu Sel Aksi habis
- Tumpukan Kartu Barang habis

Setelah tumpukan Kartu Sel Aksi atau Kartu Barang habis pada Papan Area Pendidikan, selanjutnya semua pemain memulai untuk penghitungan skor pada Papan Wajah. Penghitungan skor dapat dilihat dari Kartu Resep yang sudah terpenuhi misinya pada Papan Wajah yang tersedia. Setelah itu proses penghitungan *puzzle* pada Papan Wajah yang sudah terangkat. Jumlah tersebut dijumlahkan setiap poinnya, setelah itu dikurangi dengan jumlah Token Minus Poin yang didapatkan setiap pemain, sehingga dapat diketahui jumlah poin pada setiap pemain. Pemain yang memiliki poin tertinggi adalah pemenang dari permainan ini.

### Penyajian Hasil Visual Board Game

#### Logo



Gambar 1. Logo Board Game

**Karakter Dan Pion**



**Gambar 2. Karakter Mikya**



**Gambar 3. Karakter Kombi**



**Gambar 4. Karakter Finsi**



**Gambar 5. Karakter Erin**

**Board Game Primer/ Papan Area Pendidikan**  
uk.80X60 cm



**Gambar 6. Papan Area Pendidikan**  
**Board Game Sekunder** Dalam Bentuk Puzzle  
uk.18X28 cm



**Gambar 7. Board Game Sekunder Erin**



**Gambar 8. Board Game Sekunder Finsi**



**Gambar 9. Board Game Sekunder Kombi**



**Gambar 10. Board Game Sekunder Mikya**



Kartu Karakter uk.5,5X8 cm



Gambar 11. Kartu Karakter



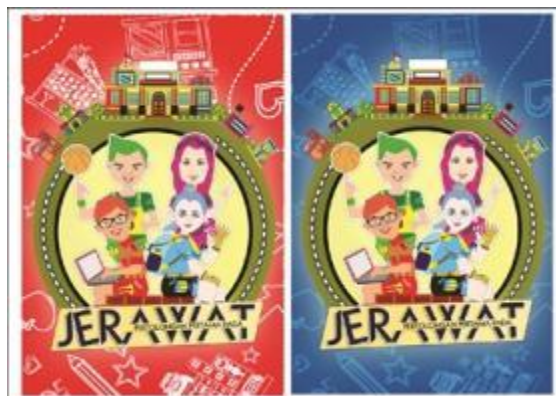
Gambar 12. Kartu Karakter

Token Minus Poin d=3cm



Gambar 13. Token Minus Poin

Kartu Sel Aksi dan Kartu Barang uk.5,5X8 cm



Gambar 14. Kartu Sel Aksi dan Kartu Barang Tampak Belakang

Kartu Sel Aksi P3Ku(Pertolongan Pertama Pada Kulit) uk.5,5X8 cm



Gambar 15. Kartu P3Ku



Gambar 16. Kartu P3Ku

Kartu Sel Aksi Puber uk.5,5X8 cm



Gambar 17. Kartu Puber



Gambar 18. Kartu Puber



Gambar 19. Kartu Puber

Kartu Sel Aksi Resep uk.5,5X8 cm



Gambar 20. Kartu Resep



Gambar 21. Kartu Resep



Gambar 22. Kartu Resep



Gambar 23. Kartu Resep

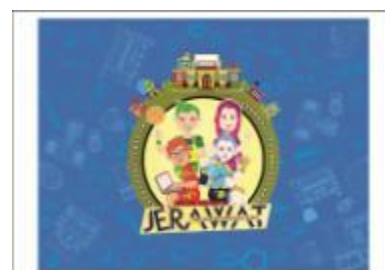


Gambar 24. Kartu Resep



Gambar 25. Kartu Resep

Kemasan Board Game uk.43X33X8 cm



Gambar 26. Desain Kemasan Board Game



**Buku Peraturan Board Game uk.20X20 cm, Artpaper 150gr**



**Gambar 27. Cover Buku Peraturan**

### Materi Media Promosi

Penyajian promosi diaplikasikan ke dalam beberapa media yang dapat memberikan informasi tentang *board game* yang menawarkan pembelajaran yang seru sekaligus menyenangkan. Media pendukung antara lain adalah kaos, mug, jacket, stiker, pin dan packaging.

Kaos dan jacket

Media pendukung promosi kaos untuk menampilkan logo *board game*. Dengan menggunakan warna merah sebagai dasarnya dan jacket warna biru sebagai dasarnya.



**Gambar 28. Kaos Promosi**

Mug dan Masker

Media pendukung promosi dengan media mug yang menampilkan logo *board game* sedangkan untuk masker menggunakan karakter *board game* yang ada. Dengan menggunakan background warna biru sebagai latar belakang.



**Gambar 29. Masker**



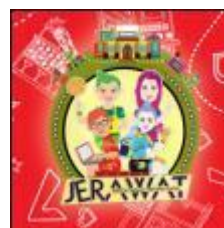
**Gambar 30. Mug**

Pin dan Stiker

Stiker dan pin sebagai media pendukung promosi lainnya yang berisi logo *board game* dengan latar merah dan biru untuk pin dan stiker merupakan visual dari kartu, karakter dan rumah-rumah dalam *board game* primer.



**Gambar 31. Pin Biru**



**Gambar 32. Pin Merah**

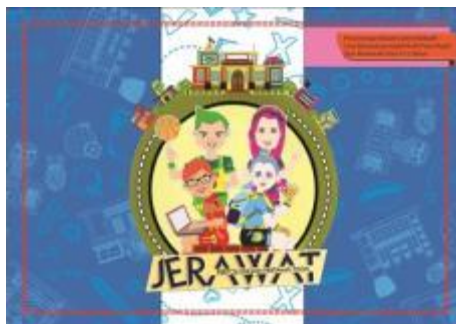


**Gambar 33. Stiker**

Katalog

Media katalog fungsinya untuk mempromosikan *board game* secara keseluruhan mulai dari masalah

yang diangkat sampai dengan solusi yang diberikan dalam bentuk *board game*. Ukuran katalog adalah a4.



Gambar 34. Katalog Tampak Luar



Gambar 35. Katalog Tampak Dalam

## Kesimpulan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada target yang dituju. Dengan adanya *board game* ini banyak anak-anak mulai peduli dengan setiap penyakit pada wajah mereka saat menginjak usia pra remaja seperti jerawat dan komedo agar sesegera mungkin dapat mengambil tindakan untuk merawat kulit.

Perancangan board game cara merawat kulit ini berhasil untuk membuat sebagian pemainnya mendapat pengetahuan tentang penyakit kulit saat menginjak remaja dan dapat mengatasinya sebelum keadaan kulit semakin rusak secara permanen. Pemain juga bisa belajar untuk membuat masker alami dengan bahan-bahan yang mudah didapatkan serta mengetahui setiap fungsi yang dimiliki oleh setiap masker maupun bahan-bahan pendukung lainnya.

Selain itu *board game* ini juga sebagai bukti bahwa anak muda Indonesia bisa menghasilkan karya *board game* yang dapat diminati oleh masyarakat dan menjawab masalah yang ada.

## Saran

Dalam pembuatan *board game* harus melakukan riset yang menyeluruh baik dari segi tema, hingga cara bermain yang baik jauh sebelum pembuatan *board game*. Perlu dilakukan manajemen waktu yang baik karena proses pembuatan desain board game dan perakitan komponen memakan waktu yang banyak apabila dikerjakan sendiri.

Disini pembelajaran yang di dapat mengenai manajemen waktu yang tepat. Memanfaatkan setiap waktu dengan baik untuk perbaikan *board game* ini. Pemanfaatan waktu dengan baik dengan cara mencari data hingga proses pembuatan dapat diatur dengan bijaksana agar dapat selesai tepat waktu.

Adanya relasi sangat membantu dalam proses pembuatan *board game*. Para relasi dapat membantu dalam hal untuk menemukan material yang tepat dan juga tempat-tempat mencetak yang tidak di ketahui.

Lakukan test play secepat mungkin untuk dapat menemukan masalah yang terjadi saat bermain. Mencatat semua masalah yang ditemukan saat melakukan test play untuk menciptakan cara bermain yang adil dan juga menyenangkan.

Visual yang menarik dan sesuai dengan target memang dapat membuat pemain tertarik untuk memainkan sebuah board game, perlunya cara bermain yang menyenangkan dan tidak monoton akan membuat sebuah *board game* tidak membosankan untuk dimainkan berkali-kali oleh pemain. O

## Daftar Pustaka

- Badarrahma. "Pengertian permainan." *Khalayaksasaran* 2.10 (Januari 2007): 24. 27 Februari 2014. Dari [http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/460/jbptuniko\\_mpp-gdl-badarrahma-22962-7-unikom\\_b-i.pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/460/jbptuniko_mpp-gdl-badarrahma-22962-7-unikom_b-i.pdf).
- "BeritaSatu." *BeritaSatu*. N.p., n.d. Web. 27 Feb. 2014. Dari <http://www.beritasatu.com/riset/132879-kenali-penyebab-utama-timbulnya-jerawat-pada-remaja.html>.
- "Dampak Psikologis Jerawat." *Kumpulan Artikel*. N.p., n.d. Web. 27 Feb. 2014. Dari <http://artikel2.com/kumpulan-bermacam2artikel/05/dampak-psikologis-jerawat>.
- Martuti, A. *Mendirikan dan Mengelolah PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo, 2008
- "PT. Danes Indah." *PT. Danes Indah*. N.p., n.d. Web. 27 Feb. 2014. Dari <http://www.danes.co.id/artikel5b.html>.
- "Pengertian Education Games (Permainan Edukatif)." *Shvoong*. N.p., n.d. Web. 11 Mar. 2014. Dari <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2134123-pengertian-education-games-permainan-edukatif/>.