

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENCEGAHAN PENYAKIT  
CACINGAN PADA ANAK USIA 7-11 TAHUN DI JAKARTA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Jessica Wahab Sandra**

**00000043397**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENCEGAHAN PENYAKIT  
CACINGAN PADA ANAK USIA 7-11 TAHUN DI JAKARTA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Jessica Wahab Sandra**

**00000043397**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jessica Wahab Sandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043397

Program studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN *BOARD GAME* PENCEGAHAN PENYAKIT CACINGAN PADA ANAK USIA 7-11 TAHUN DI JAKARTA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Jessica Wahab Sandra)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN *BOARD GAME* PENCEGAHAN PENYAKIT CACINGAN PADA ANAK USIA 7-11 TAHUN DI JAKARTA

Oleh

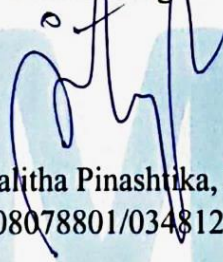
Nama : Jessica Wahab Sandra  
NIM : 00000043397  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinashtika, M.Ds.  
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487



## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN *BOARD GAME* PENCEGAHAN PENYAKIT CACINGAN PADA ANAK USIA 7-11 TAHUN DI JAKARTA

Oleh

Nama : Jessica Wahab Sandra  
NIM : 00000043397  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

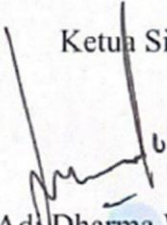
Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024

Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

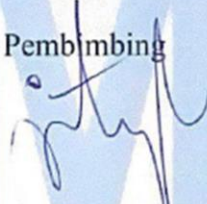
Ketua Sidang

  
Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds.  
0305117401/L00146

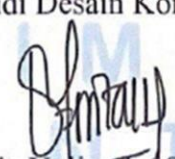
Penguji

  
Nadia Mahatmi, M.Ds.  
0416038705/039375

Pembimbing

  
Lalitya Talitha Pinashtika, M.Ds.  
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

iv

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jessica Wahab Sandra  
NIM : 00000043397  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Board Game* Pencegahan  
Penyakit Cacangan Pada Anak Usia 7-11  
Tahun di Jakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*\*\*.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Jessica Wahab Sandra)

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan berkat-Nya, tugas akhir berjudul “Perancangan *Board Game* Pencegahan Penyakit Cacingan Pada Anak Usia 7-11 Tahun di Jakarta” ini dapat diselesaikan dengan lancar. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Tugas akhir ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan tentang penyakit cacingan dan mengajarkan anak-anak langkah-langkah yang dapat mereka ambil untuk melindungi diri mereka dari infeksi cacing. Dalam mencapai tujuan tersebut, penulis merancang sebuah media informasi interaktif dalam bentuk *board game* yang menarik, dengan harapan dapat menjadi sebuah media edukasi yang efektif bagi anak-anak.

Selama pengerjaan tugas akhir ini, penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Lalitya Talitha Pinashtika, M.Ds., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku penguji pra-sidang yang memberikan masukan untuk pengembangan topik tugas akhir yang dipilih.



7. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku ketua pra-sidang yang telah menuntun berjalannya proses sidang, dan memberikan masukan atas topik tugas akhir.
8. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku pembimbing spesialis dan penguji sidang akhir yang telah memberikan masukan dan saran untuk memaksimalkan hasil tugas akhir ini.
9. Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds., selaku ketua sidang akhir yang telah memimpin berjalannya sidang serta memberikan masukan untuk tugas akhir.
10. Seluruh dosen dan keluarga besar Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan ilmu, dedikasi, serta bantuan bagi penulis untuk menyelesaikan studi akademis.
11. dr. Ian Suryadi Suteja, sebagai dokter spesialis anak yang telah meluangkan waktu dan menjadi narasumber dalam wawancara mengenai topik cacangan anak.
12. Ryan Sucipto, S.Ds., sebagai narasumber ahli *board game* yang telah memberi masukan dalam perancangan media yang baik.
13. SD Kasih Anugerah, sebagai sekolah yang memberi kesempatan penulis dalam melakukan observasi anak dalam bermain *board game*.
14. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
15. Teman-teman dan rekan lain yang telah memberikan semangat, dukungan, dan menemani penulis selama menjalankan tugas akhir.

Penulis berharap agar karya ilmiah ini dapat membantu sebagai sumber pengetahuan, informasi, dan menjadi motivasi bagi para pembaca.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tangerang, 20 Mei 2024



(Jessica Wahab Sandra)



# PERANCANGAN *BOARD GAME* PENCEGAHAN PENYAKIT CACINGAN PADA ANAK USIA 7-11 TAHUN DI JAKARTA

(Jessica Wahab Sandra)

## ABSTRAK

Cacingan merupakan masalah endemik di daerah tropis, termasuk di Indonesia, dengan prevalensi yang cukup tinggi terutama pada anak usia sekolah. Infeksi cacing dapat masuk ke dalam tubuh manusia melalui berbagai cara, seperti makanan, air, serangga, atau tanah yang terkontaminasi telur cacing. Faktor-faktor seperti rendahnya pengetahuan pencegahan cacingan seperti menjaga kebersihan berperan dalam penularannya. Maka dari itu, untuk memperkenalkan konsep kebersihan untuk pencegahan cacingan, dirancang sarana edukasi interaktif yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu *board game*. Pengumpulan data dilakukan dengan kualitatif dan kuantitatif, dengan wawancara, observasi, studi eksisting, studi referensi, dan kuesioner. Dalam merancang *board game*, penulis menggunakan metode perancangan *game* oleh Tracy Fullerton, yaitu *conceptualization*, *prototyping*, *playtesting*, dan *evaluation*. Penulis berharap dengan *board game* ini, anak-anak teredukasi mengenai cara mencegah cacingan, dan menerapkan cara pencegahan tersebut ke kehidupan sehari-harinya.

**Kata kunci:** *board game*, cacingan, edukasi, anak

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **DESIGNING BOARD GAME TO PREVENT WORM DISEASES**

## **FOR CHILDREN AGED 7-11 IN JAKARTA**

(Jessica Wahab Sandra)

### **ABSTRACT (English)**

*Worms are an endemic problem in tropical areas, including Indonesia, with a fairly high prevalence, especially in school-aged children. Worm infections can enter the human body in various ways, such as food, water, insect, or soil contaminated with worm eggs. Factors such as low knowledge, prevention of worms, such as maintaining hygiene play a role in transmission. Therefore, to introduce the concept of hygiene to prevent worms, a fun interactive educational facility for children was designed, namely a board game. Data collection was carried out qualitatively and quantitatively, using interviews, observations, existing research, reference studies, and questionnaires. In designing board games, the author uses game design methods by Tracy Fullerton, namely conceptualization, prototyping, playtesting, and evaluation. The author hopes that with this design, children will be educated about how to prevent worms, and apply this prevention method to their daily lives.*

**Keywords:** board games, worms, education, children

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	6
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Informasi .....	7
2.1.1 Jenis Media Informasi.....	7
2.1.2 Elemen Desain pada Media Informasi.....	8
2.1.3 Prinsip Desain pada Media Informasi .....	15
2.2 <i>Board Game</i> .....	18
2.2.1 Bermain .....	18
2.2.2 Sejarah <i>Board Game</i> .....	19
2.2.3 Elemen <i>Board Game</i> .....	19
2.2.4 Jenis <i>Board Game</i> .....	20
2.2.5 Mekanisme <i>Board Game</i> .....	27
2.2.6 Manfaat <i>Board Game</i> .....	29
2.2.7 Tipografi.....	30
2.2.8 <i>Layout dan Grid</i> .....	32

2.2.9	Ilustrasi .....	34
2.3	Cacingan.....	35
2.3.1	Sejarah Cacing Parasit.....	36
2.3.2	Jenis Cacing Parasit dan Penularannya.....	36
2.3.3	Gejala Cacingan.....	46
2.3.4	Dampak Cacingan .....	46
2.3.5	Pencegahan Cacingan.....	47
2.3.6	Pengobatan Cacingan.....	47
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>48</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	48
3.1.1	Metode Kualitatif.....	48
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	71
3.2	Metodologi Perancangan .....	75
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>78</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	78
4.1.1	<i>Conceptualization</i> .....	78
4.1.2	<i>Prototyping</i> .....	94
4.1.3	<i>Playtesting</i> .....	127
4.2	Analisis Perancangan .....	134
4.2.1	<i>Analisis Beta Test</i> .....	134
4.2.2	Analisis Identitas Visual.....	140
4.2.3	Analisis <i>Board Game</i> .....	142
4.2.4	Analisis Poster.....	178
4.2.5	Analisis <i>Backdrop</i> .....	181
4.2.6	Analisis Sosial Media.....	183
4.2.7	Analisis <i>Merchandise</i> .....	190
4.3	<i>Budgeting</i> .....	194
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>196</b>
5.1	Simpulan.....	196
5.2	Saran.....	197
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>xviii</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT <i>Board Game</i> a Clean Escape .....	59
Tabel 3.2 SWOT <i>Board Game</i> Chabyrinthe .....	61
Tabel 3.3 SWOT <i>Board Game</i> Wilah .....	64
Tabel 3.4 SWOT <i>Board Game</i> Emo dan Sisi .....	68
Tabel 3.5 Hasil Kuesioner Pertanyaan <i>Linear Scale</i> .....	72
Tabel 3.6 Hasil Kuesioner Pertanyaan <i>Multiple Choice</i> .....	73
Tabel 3.7 Hasil Kuesioner Pertanyaan <i>Open Answer</i> .....	74
Tabel 4.1 Hasil <i>Alpha Test</i> Visual Cacling .....	129
Tabel 4.2 Hasil <i>Alpha Test</i> Konten Cacling .....	132
Tabel 4.3 Hasil <i>Alpha Test</i> Interaktivitas Cacling .....	133
Tabel 4.4 Analisis <i>Beta Test</i> .....	137
Tabel 4.5 <i>Budgeting</i> .....	195

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

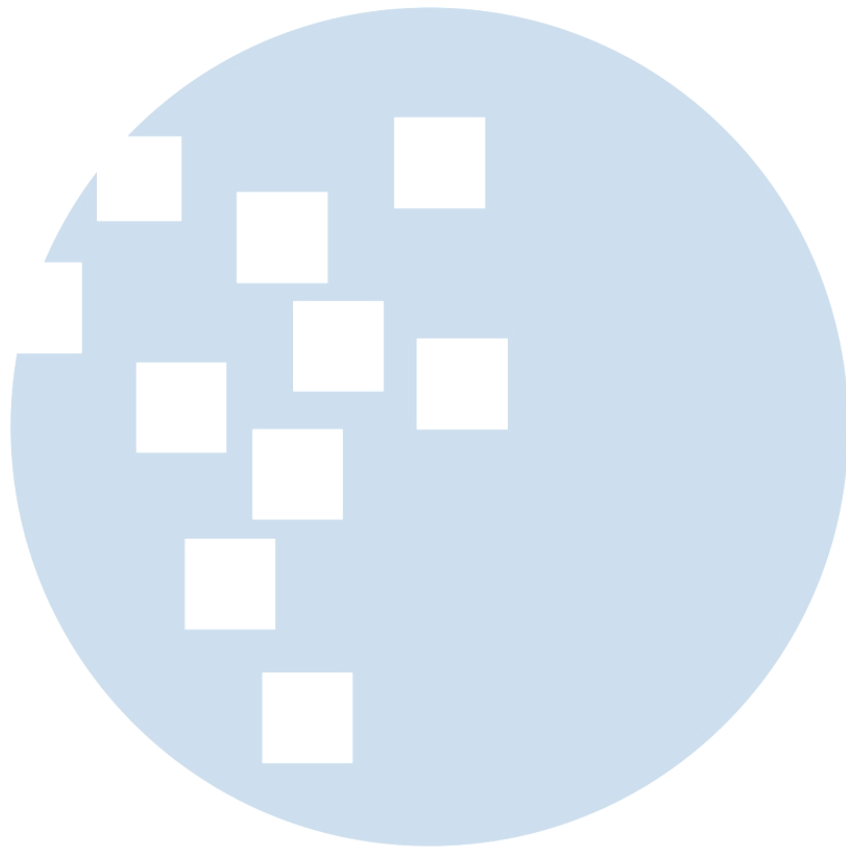
Gambar 2.1 Contoh Garis pada <i>Board Game</i> Ludo .....	8
Gambar 2.2 Contoh Bentuk pada <i>Board Game</i> Halli Galli .....	9
Gambar 2.3 Contoh Warna pada <i>Board Game</i> Panic on Wall Street .....	10
Gambar 2.4 Hubungan Antara Warna.....	13
Gambar 2.5 Contoh Tekstur pada <i>Board Game</i> Catur.....	15
Gambar 2.6 <i>Board Game</i> Tertua Senet .....	19
Gambar 2.7 <i>Board Game</i> Strategi Catur .....	21
Gambar 2.8 <i>Board Game</i> Wilah.....	21
Gambar 2.9 <i>Board Game</i> Kooperatif Pandemic .....	22
Gambar 2.10 <i>Board Game</i> German Style Pictionary .....	23
Gambar 2.11 <i>Board Game</i> Work Placement Fallout Shelter .....	23
Gambar 2.12 <i>Board Game</i> RPGs Dungeon & Dragons.....	24
Gambar 2.13 <i>Board Game</i> Hidden Traitor Saboteur.....	25
Gambar 2.14 <i>Legacy Board Game</i> Incan Gold.....	25
Gambar 2.15 <i>Board Game</i> War Games King Maker.....	26
Gambar 2.16 <i>Board Game</i> Technology-Enhanced Projected Chess .....	27
Gambar 2.17 Penerapan <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i> .....	30
Gambar 2.18 Penerapan <i>Tracking</i> dan <i>Leading</i> .....	31
Gambar 2.19 Cacing Gelang .....	37
Gambar 2.20 Cacing Cambuk .....	38
Gambar 2.21 Cacing <i>Ancylostoma duodenale</i> .....	39
Gambar 2.22 Cacing <i>Necator americanus</i> .....	39
Gambar 2.23 Cacing Benang .....	40
Gambar 2.24 Cacing Filaria .....	40
Gambar 2.25 Cacing Hati.....	41
Gambar 2.26 Cacing <i>Taenia saginata</i> .....	42
Gambar 2.27 Cacing <i>Taenia solium</i> .....	43
Gambar 2.28 Cacing <i>Hymenolepis nana</i> .....	44
Gambar 2.29 Cacing <i>Oxyuris vermicularis</i> .....	45
Gambar 2.30 Cacing Pipih .....	46
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara Ahli <i>Board Game</i> Ryan Sucipto .....	49
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Dokter Ian Suryadi Suteja .....	51
Gambar 3.3 Antusiasme Murid Dalam Bermain <i>Board Game</i> .....	54
Gambar 3.4 Interaksi Murid Kelas 2 dan Murid Kelas 4 Dalam Bermain .....	55
Gambar 3.5 <i>Board Game</i> Chabyrinthe.....	56
Gambar 3.6 Observasi Murid Kelas 2 dan Kelas 4 dalam Bermain <i>Board Game</i> .....	57
Gambar 3.7 6 <i>Health &amp; Wellbeing Games</i> .....	58
Gambar 3.8 A Clean Escape .....	59
Gambar 3.9 Chabyrinthe .....	61
Gambar 3.10 Komponen <i>Board Game</i> Chabyrinthe.....	62

Gambar 3.11 Wilah .....	64
Gambar 3.12 Komponen <i>Board Game</i> Wilah.....	65
Gambar 3.13 Emo dan Sisi Mengenal Emosi .....	68
Gambar 3.14 Komponen <i>Board Game</i> Emo dan Sisi Mengenal Emosi .....	69
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> Perancangan Konsep .....	79
Gambar 4.2 Bagan <i>Big Idea</i> .....	80
Gambar 4.3 <i>Mood Board</i> .....	81
Gambar 4.4 <i>Reference Board</i> .....	82
Gambar 4.5 Alternatif <i>Typeface</i> .....	83
Gambar 4.6 <i>Typeface Milk Kids</i> .....	83
Gambar 4.7 Alternatif <i>Typeface Body Text</i> .....	84
Gambar 4.8 <i>Information Architecture</i> .....	85
Gambar 4.9 <i>Flowchart</i> .....	86
Gambar 4.10 <i>User Persona 1</i> .....	87
Gambar 4.11 <i>User Persona 2</i> .....	88
Gambar 4.12 <i>User Journey Map</i> .....	89
Gambar 4.13 Sketsa Mekanisme Permainan.....	91
Gambar 4.14 Mekanisme <i>Board Game</i> .....	92
Gambar 4.15 Kementerian Kesehatan.....	93
Gambar 4.16 <i>Paper Prototype</i> .....	95
Gambar 4.17 Alternatif Logo.....	96
Gambar 4.18 Sketsa Logo .....	96
Gambar 4.19 Digitalisasi Logo .....	97
Gambar 4.20 Sketsa <i>Supergraphic</i> .....	97
Gambar 4.21 Digitalisasi <i>Supergraphic</i> .....	98
Gambar 4.22 Referensi Ilustrasi Papan Permainan.....	98
Gambar 4.23 Sketsa Papan Permainan.....	99
Gambar 4.24 Alternatif Papan Permainan .....	99
Gambar 4.28 Elemen Cara Penularan .....	100
Gambar 4.29 Referensi Kartu Cegah .....	101
Gambar 4.30 Sketsa <i>Layout</i> Kartu Cegah .....	101
Gambar 4.31 Sketsa Cara Pencegahan.....	102
Gambar 4.32 Digitalisasi Kartu Cegah .....	103
Gambar 4.33 Sketsa Kartu Permainan .....	104
Gambar 4.34 Referensi Karakter Cacing .....	105
Gambar 4.35 Sketsa Cacing Parasit .....	105
Gambar 4.36 Digitalisasi Karakter Cacing Parasit .....	106
Gambar 4.37 Alternatif Kartu Cacing.....	106
Gambar 4.39 Sketsa Kartu Jalan .....	107
Gambar 4.40 Alternatif Kartu Jalan .....	108
Gambar 4.41 Alternatif Tampilan Belakang Kartu Jalan.....	108
Gambar 4.42 Digitalisasi Kartu Jalan .....	109
Gambar 4.43 Referensi Panduan Bermain Cacing.....	109

Gambar 4.44 Sketsa Panduan Bermain.....	110
Gambar 4.45 Digitalisasi Panduan Bermain Depan.....	110
Gambar 4.46 Digitalisasi Panduan Bermain Belakang.....	111
Gambar 4.49 Referensi Kemasan <i>Board Game</i> .....	111
Gambar 4.50 Sketsa Kemasan Cacling.....	112
Gambar 4.51 Sketsa Bagian Dalam Kemasan.....	113
Gambar 4.52 Digitalisasi Desain Kemasan.....	113
Gambar 4.53 Digitalisasi Isi Sekat <i>Box</i> .....	114
Gambar 4.54 Sketsa Poster.....	115
Gambar 4.55 Digitalisasi Poster.....	116
Gambar 4.56 Sketsa <i>Backdrop</i> .....	117
Gambar 4.57 Digitalisasi <i>Backdrop</i> .....	117
Gambar 4.58 Sketsa Instagram Feeds.....	118
Gambar 4.59 Digitalisasi <i>Cover Instagram Feeds</i> .....	119
Gambar 4.60 Digitalisasi <i>Carousel</i> Instagram.....	120
Gambar 4.61 Referensi <i>Twibbon</i> .....	121
Gambar 4.62 Sketsa <i>Twibbon</i> .....	122
Gambar 4.63 Digitalisasi <i>Twibbon</i> .....	122
Gambar 4.64 Sketsa <i>Merchandise</i> Baju dan Sandal.....	123
Gambar 4.65 Digitalisasi <i>Merchandise</i> .....	124
Gambar 4.66 Sketsa <i>Pouch</i> .....	124
Gambar 4.67 Sketsa Gantungan Kunci dan <i>Sticker</i> .....	125
Gambar 4.68 Digitalisasi <i>Merchandise</i> .....	125
Gambar 4.69 <i>High Fidelity Prototype</i> .....	126
Gambar 4.25 Hasil Revisi <i>Prototype</i> Papan Permainan.....	127
Gambar 4.70 <i>Alpha Test</i> .....	128
Gambar 4.26 Hasil Revisi <i>Alpha Test</i> Papan Permainan.....	130
Gambar 4.38 Hasil Revisi <i>Alpha Test</i> Kartu Cacing.....	130
Gambar 4.47 Hasil Revisi Panduan Bermain Bagian Depan.....	131
Gambar 4.48 Hasil Revisi Panduan Bermain Belakang.....	131
Gambar 4.71 <i>Beta Test</i> .....	135
Gambar 4.72 Perubahan Setelah <i>Beta Test</i> .....	138
Gambar 4.73 Logo Cacling.....	141
Gambar 4.74 <i>Supergraphic</i> .....	142
Gambar 4.75 Papan Bermain Cacling.....	143
Gambar 4.76 Rumah.....	144
Gambar 4.77 Sekolah.....	145
Gambar 4.78 Taman.....	145
Gambar 4.79 Warung.....	146
Gambar 4.80 Kartu Jalan.....	147
Gambar 4.81 Elemen Penularan.....	149
Gambar 4.82 Kartu Cegah Penularan dari Tanah.....	149
Gambar 4.83 Kartu Cegah Penularan dari Makanan.....	150



Gambar 4.84 Kartu Cegah Penularan dari Air.....	151
Gambar 4.85 Kartu Cegah Penularan dari Serangga .....	152
Gambar 4.86 Kartu Cegah Obat Cacing .....	153
Gambar 4.87 Referensi Cacing Gelang.....	155
Gambar 4.88 Cacing Gelang .....	155
Gambar 4.89 Referensi Cacing Cambuk.....	156
Gambar 4.90 Cacing Cambuk .....	157
Gambar 4.91 Referensi Cacing Tambang .....	158
Gambar 4.92 Cacing Tambang .....	158
Gambar 4.93 Referensi Cacing Benang .....	159
Gambar 4.94 Cacing Benang .....	159
Gambar 4.95 Referensi Cacing Kremi .....	160
Gambar 4.96 Cacing Kremi .....	161
Gambar 4.97 Referensi Cacing Hati .....	162
Gambar 4.98 Cacing Hati.....	162
Gambar 4.99 Referensi Cacing Pita .....	163
Gambar 4.100 Cacing Pita .....	163
Gambar 4.101 Referensi Cacing Pipih.....	164
Gambar 4.102 Cacing Pipih .....	165
Gambar 4.103 Referensi Cacing Filaria.....	166
Gambar 4.104 Cacing Filaria .....	166
Gambar 4.105 Kartu Cacing Parasit.....	167
Gambar 4.106 Tampilan Depan Panduan Bermain.....	169
Gambar 4.107 Halaman Cara Bermain 1 .....	171
Gambar 4.108 Halaman Cara Bermain 2 .....	172
Gambar 4.109 Halaman Cara Bermain 3 .....	173
Gambar 4.110 Bagian Atas Kemasan .....	174
Gambar 4.111 Bagian Bawah Kemasan.....	176
Gambar 4.112 Bagian Dalam Kemasan.....	177
Gambar 4.113 <i>Mockup</i> Kemasan .....	178
Gambar 4.114 Finalisasi Poster.....	179
Gambar 4.115 <i>Mockup</i> Poster .....	180
Gambar 4.116 Finalisasi <i>Backdrop</i> .....	181
Gambar 4.117 <i>Mockup Backdrop</i> .....	182
Gambar 4.118 Finalisasi <i>Cover Instagram Feeds</i> .....	184
Gambar 4.119 Finalisasi Konten Instagram <i>Carousel</i> .....	186
Gambar 4.120 <i>Mockup</i> Sosial Media Instagram .....	187
Gambar 4.121 Finalisasi <i>Twibbon</i> .....	188
Gambar 4.122 <i>Mockup Twibbon</i> .....	189
Gambar 4.123 <i>Merchandise Baju</i> .....	190
Gambar 4.124 <i>Merchandise Sandal</i> .....	191
Gambar 4.125 <i>Merchandise Pouch</i> .....	192
Gambar 4.126 <i>Merchandise Gantungan Kunci</i> .....	193



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	xviii
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xx
Lampiran C Hasil <i>Alpha Test</i> .....	xxxii
Lampiran D Hasil <i>Beta Test</i> .....	xxxviii
Lampiran E Hasil <i>Turnitin</i> .....	xlvi
Lampiran F Transkrip Wawancara Dokter Anak Ian Suryadi Suteja.....	li
Lampiran G Transkrip Wawancara Ahli <i>Board Game</i> Ryan Sucipto.....	lvii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA