

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Menurut Babwahsingh (2024, h. 16), media informasi adalah perancangan yang dapat membantu seseorang dalam memahami informasi kompleks agar mereka bisa mencapai tujuannya. Menurut Coates (2014, h. 10) media informasi adalah bentuk visual dari kumpulan data dan informasi yang dipaparkan secara menarik dan mudah dipahami, dan elemen visual yang digunakan dapat berupa foto, ilustrasi, tipografi, warna atau pun elemen lainnya yang dapat memberikan pesan dan makna tersendiri. Perancangan media informasi terbagi menjadi 3 tahapan yaitu memahami informasi, menyusun informasi, dan merancang informasi sesuai target yang dituju.

2.1.1 Manfaat Media Informasi

Menurut Bear (2021, h. 12-13), dalam bukunya yang berjudul *Information Design Workbook, Revised and Updated: Graphic approaches, solutions, and inspiration*, media informasi memberikan berbagai manfaat bagi manusia dan salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas komunikasi, media informasi yang dirancang dengan bagus dapat membuat informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dimengerti dan dijangkau. Menurut Babwahsingh (2024, h. 16) media informasi juga berguna sebagai media edukasi dikarenakan media informasi dapat memaparkan informasi secara terfokus dan menjelaskan pengertian dari informasi yang kompleks menggunakan visual dan bahasa yang mudah dimengerti oleh target penyampaian informasi.

2.1.2 Jenis Media Informasi

Menurut Coates (2014, h. 21-25), media informasi terbagi menjadi 3 jenis, yaitu media informasi cetak, media informasi interaktif, dan media informasi *environmental*.

1. Media Informasi Interaktif

Menurut O'Neill (2018, h. 10-11), media informasi interaktif adalah media informasi yang melibatkan penggunanya secara langsung dalam mencari informasi yang mereka butuhkan. Menurut Malewicz (2020, h. 18), interaktivitas adalah tingkat keterlibatan antara pengguna dengan media dalam berinteraksi. Interaktivitas yang ada pada media ini juga berfungsi untuk memberikan pengalaman yang lebih imersif bagi para penggunanya dalam mencari informasi sehingga informasi yang didapatkan akan lebih mudah diingat oleh para penggunanya.

2.2 Card Game

Menurut Fullerton (2024, h. 33) *card game* atau permainan kartu adalah permainan yang memanfaatkan kartu sebagai elemen utama dalam permainannya. Kartu dalam permainan terdiri dari dua sisi, sisi depan yang menampilkan nilai atau informasi yang dimiliki oleh kartu dan sisi belakang yang memiliki tampilan yang sama dengan semua kartu yang ada dalam permainan sehingga tidak bisa dibedakan dan diketahui oleh pemain lain (Parlett, 2024). Menurut Parlett (2024), karena karakteristik dari kartu tersebut, kartu permainan termasuk kedalam kategori permainan *imperfect information*, yaitu permainan yang tidak semua informasinya diketahui secara lengkap oleh pemainnya. Akan tetapi adapun juga permainan kartu yang termasuk kedalam permainan *perfect information* yaitu permainan yang semua informasinya diketahui oleh pemainnya. Contoh dari permainan tersebut adalah catur dan *solitaire*. Menurut Bear (2021, h. 1), alur dan proses dalam permainan seperti cardgame dan boardgame dapat memberikan fungsi edukatif bagi para pemainnya secara tidak langsung, hal ini dikarenakan informasi yang diberikan dalam permainan dibatasi antar pemain sehingga mendorong pemain untuk tetap fokus pada permainan dan informasi yang dimiliki.

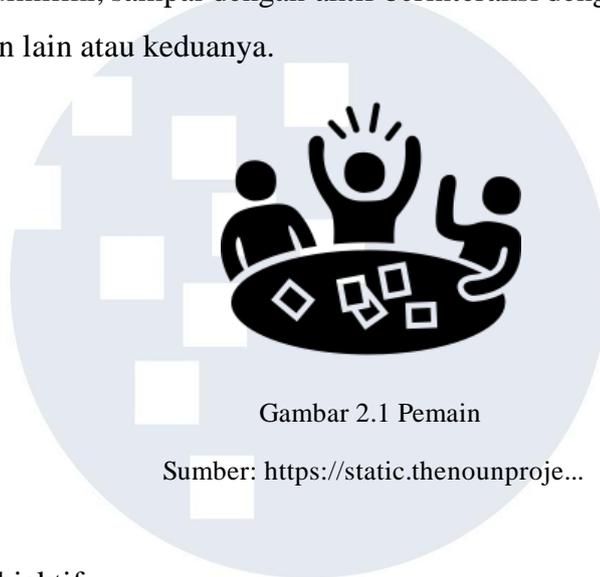
2.2.1 Elemen Card Game

Menurut Fullerton (2024, h. 60-96), ada beberapa elemen dasar yang harus diperhatikan dalam merancang suatu permainan. Elemen tersebut adalah

pemain, objektif, prosedur, aturan, sumber daya, konflik, batasan, dan hasil akhir.

1. Pemain

Pemain harus berperan aktif dalam permainan, dimulai dari mengikuti aturan yang sudah ditetapkan permainan, memainkan peran yang dimiliki, sampai dengan aktif berinteraksi dengan permainan atau pemain lain atau keduanya.



Gambar 2.1 Pemain

Sumber: <https://static.thenounproje...>

2. Objektif

Objektif dalam permainan berfungsi sebagai tujuan yang harus dicapai oleh pemain. Objektif dalam suatu permainan dirancang agar menantang tetapi juga bisa dicapai oleh pemain. Objektif yang menantang bagi para pemain akan memberikan kepuasan bagi pemain ketika mereka berhasil menyelesaikannya.



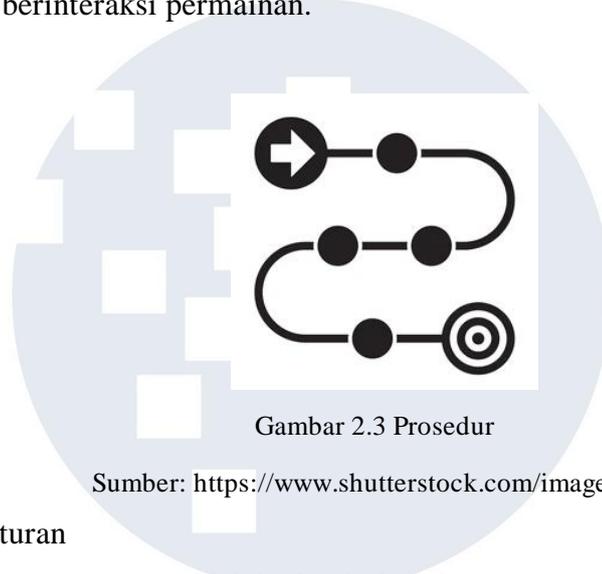
Gambar 2.2 Objektif

Sumber: <https://icon-library.com/image...>

3. Prosedur

Prosedur adalah panduan yang menentukan langkah dan jenis aksi apa saja yang bisa dilakukan oleh pemain untuk mencapai

objektif mereka. Prosedur juga dipengaruhi oleh jenis media permainan, apabila permainan berbentuk fisik maka jenis prosedur yang dimiliki harus sesederhana mungkin agar mudah diingat oleh pemain. Apabila permainan berbentuk digital maka prosedur yang ditetapkan harus mempertimbangkan jenis perangkat apa yang digunakan oleh pemain untuk berinteraksi permainan.

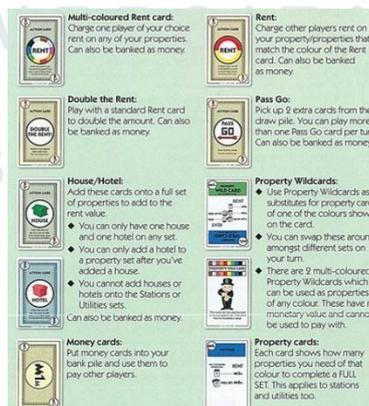


Gambar 2.3 Prosedur

Sumber: <https://www.shutterstock.com/image-vec...>

4. Aturan

Aturan adalah fondasi dalam suatu permainan. Aturan berisikan tindakan apa saja yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan oleh pemain. Selain itu peraturan juga bisa menjadi elemen yang berfungsi untuk mengubah alur permainan. Misalnya pada permainan Monopoly pemain tidak diperbolehkan untuk berinteraksi dan dipenjara ketika melempar dua dadu dengan nilai sama sebanyak tiga kali.



Gambar 2.4 Peraturan *Game Monopoly*

Sumber: <https://jdraymundo.wordpress.com/wp-cont...>

5. Sumber Daya

Sumber daya merupakan komponen dalam permainan yang memiliki nilai yang bisa diukur dan bersifat terbatas. Contoh sumber daya dalam permainan adalah nyawa, uang, emas, waktu, kekuatan, dan lainnya.



Gambar 2.5 Sumber Daya

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/conte...>

6. Konflik

Konflik dalam permainan berfungsi sebagai tantangan untuk menghambat dan mencegah pemain agar tidak dapat mencapai objektifnya secara langsung, dengan adanya konflik, pemain harus mengeluarkan usaha lebih untuk mencapai suatu objektif. Konflik juga dapat menaikkan rasa kompetitif pada pemain, yang secara tidak langsung akan meningkatkan kepuasan pemain ketika mereka berhasil mencapai objektif yang dituju.



Gambar 2.6 Konflik

Sumber: <https://cdn-icons-png.flaticon.c...>

7. Batasan

Batasan dalam permainan menentukan hal apa saja yang termasuk kedalam permainan dan apa yang tidak. Contoh dari batasan

adalah garis lapangan pada permainan sepak bola yang dimana pemain akan bermain didalam lapangan dan orang yang berada di luar lapangan dinyatakan tidak mengikuti permainan.

8. Hasil Akhir

Hasil Akhir adalah akhir dari suatu permainan yang menentukan pemain mana yang memenangkan permainan dan pemain mana yang kalah. Hasil akhir dinilai berdasarkan poin atau jumlah objektif yang sudah dicapai oleh tiap pemain dalam permainan.

2.2.2 Jenis Card Game

Menurut Taparia (2024), kartu permainan dapat dibedakan menjadi 8 berdasarkan objektif permainannya yaitu *trick tacking games, shedding games, matching games, solitaire and patience games, vying games, catch and collect games, collectible card games, dan party games.*

1. Matching Games

Permainan ini memiliki objektif bagi para pemainnya untuk menghabiskan kartu ditangan dengan cara mengumpulkan dan mencocokkan beberapa kartu dalam pengelompokkan yang sudah ditentukan dalam aturan permainan. Kartu yang tidak dikelompokkan tidak akan bisa dimainkan sehingga pemain diharuskan untuk mengambil kartu tambahan ke tangan mereka. Contoh permainan ini adalah *Go Fish.*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.7 *Go Fish*

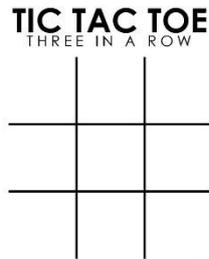
Sumber: <https://www.ubuy.qa/en/product/16U6CTI-peac...>

2.2.3 Mekanisme *Card Game*

Menurut Schell (2022, h. 41), mekanik dalam permainan adalah batasan dan peraturan yang terdapat dalam suatu permainan. Mekanisme permainan mencakup tentang hal apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pemain dan apa yang akan terjadi bila mereka melewati batasan yang telah ditentukan. Schell (2022, h. 129-153) menyatakan bahwa, mekanisme dalam permainan adalah elemen dasar yang mengatur hubungan dan interaksi yang terjadi antar pemain dan permainan. Adapun beberapa mekanisme dasar yang terdapat dalam permainan kartu, yaitu:

1. *Space*

Space dalam permainan adalah batasan yang mengatur ruang lingkup apa saja yang termasuk kedalam permainan. Serta bagaimana mereka dibatasi dan terhubung satu sama lain. Contoh dari *space* adalah kotak permainan dalam permainan *tic tac toe*.



Gambar 2.8 *Space Tic Tac Toe*

Sumber: <https://mathequalslove.net/wp-co...>

2. *Object, Attribute, States*

Objects dalam permainan dapat berupa karakter, properti, token, atau hal yang yang bisa diubah dan dimanipulasi dalam proses permainan. *Attribute* adalah informasi yang dimiliki oleh suatu *object*, contohnya adalah kemampuan yang dimiliki oleh suatu karakter dalam permainan. Sedangkan *states* adalah posisi atau keadaan dari *object* ketika suatu permainan dimainkan.



Gambar 2.9 *Object* dalam *Monopoly Deal*

Sumber: <https://m.media-amazon.com/im...>

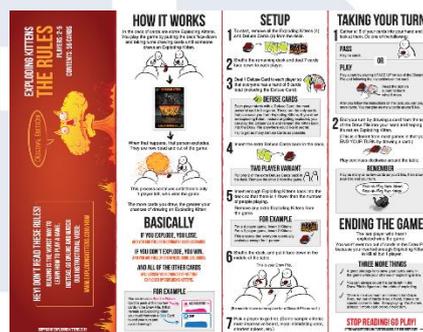
3. *Actions*

Actions, secara sederhana adalah aksi apa saja yang bisa dilakukan oleh pemain dalam suatu permainan. Secara umum ada dua jenis aksi dalam permainan, yaitu *operative actions* dan *resultive actions*. *Operative actions* adalah aksi dasar yang bisa dilakukan oleh pemain, sedangkan *resultive actions* adalah serangkaian aksi yang hanya bermakna dalam gambaran yang lebih luas, *resultive actions*

dilakukan pemain dalam permainan untuk mencapai objektif dan memenangkan permainan.

4. Rules

Rules dalam mekanisme paling dasar dalam permainan yang berfungsi untuk mengatur alur dan batasan dalam permainan, tanpa adanya mekanisme ini ketiga mekanisme sebelumnya tidak akan berguna.



Gambar 2.10 Rules Exploding Kitten

Sumber: <https://website-assets.studocu.com/im...>

5. Skill

Skill bukan tentang kekuatan dan kemampuan didalam permainan. *Skill* yang dimaksud dalam permainan adalah kemampuan nyata yang dimiliki oleh pemain. Hal ini membuat fokus dalam permainan tidak hanya berada pada permainan tetapi juga pada para pemainnya. Permainan kartu mengharuskan para pemainnya menggunakan kemampuan mental seperti daya ingat, observasi, dan penyelesaian masalah, serta kemampuan sosial seperti berinteraksi dan berkoordinasi dengan pemain lain, dan juga memperdaya pemain lain.

6. Chance

Chance adalah mekanisme terakhir yang menjadi pelengkap dari kelima mekanisme sebelumnya. *Chance* atau peluang adalah faktor yang menjadi suatu permainan asik untuk dimainkan. Hal ini karena peluang adalah hal yang bersifat tidak pasti dan dapat memberikan kejutan dalam permainan, sehingga dapat meningkatkan kepuasan para pemainnya.

2.2.4 Manfaat *Card Game*

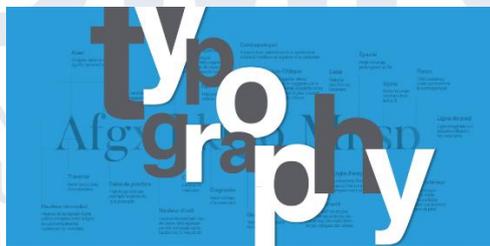
Menurut Calleja (2022, h. 20-22), permainan kartu secara tidak langsung mempengaruhi para pemainnya secara tidak langsung dalam berkegiatan sehari-hari. Hal ini dikarenakan dalam memainkan permainan tersebut para pemain perlu mengasah kemampuan sosial dan kognitif yang mereka miliki. Menurut Hoon (2021) dalam penelitian yang dilakukan dalam jurnal *Card game as a pedagogical tool for numeracy skills development*, permainan kartu sebagai media pembelajaran dapat berfungsi efektif. Hal ini dikarenakan permainan dapat menaikkan minat pemain terhadap informasi yang terkandung didalamnya. Elemen *fun* dalam permainan juga membuat para pemain secara sukarela untuk menghabiskan waktu yang lebih banyak pada permainan sehingga informasi yang mereka terima juga akan bertambah.

2.3 Prinsip dan Elemen Desain pada *Card Game*

Prinsip dan elemen desain dalam permainan kartu dapat mempengaruhi efektivitas permainan kartu dalam menyampaikan informasi serta fungsi dari mekanisme dalam permainan. Elemen dan prinsip desain yang digunakan dalam merancang permainan kartu adalah sebagai berikut:

2.3.1 Tipografi

Menurut Dabner (2014, h. 62-84), tipografi adalah proses menyusun huruf, kata, atau kalimat agar informasi yang ingin disampaikan melalui visual dapat tersampaikan secara efektif.



Gambar 2.11 Tipografi

Sumber: <https://ansrsource.com/wp-content...>

Adapun juga prinsip dasar yang harus diperhatikan dalam merancang tipografi:

1. *Readability*

Readability adalah tingkat kemudahan suatu teks dapat dibaca oleh pembacanya. *Readability* dipengaruhi oleh penyusunan dan jarak antar kata atau kalimat.

2. *Legibility*

Legibility adalah tingkat kemudahan bagi pembaca untuk mengenali suatu huruf dan dapat membedakannya dengan huruf yang lain. *Legibility* dipengaruhi oleh jenis *typeface* dan bentuk dari huruf itu sendiri.

3. *Clarity*

Clarity, yaitu suatu teks harus bisa menyampaikan informasi yang ingin disampaikan secara jelas tanpa membingungkan pembacanya. *Clarity* dipengaruhi oleh hierarki dan bentuk huruf.

4. *Visibility*

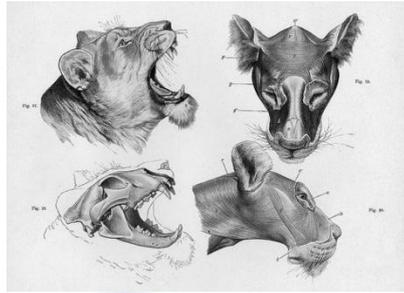
Visibility, yaitu seberapa baik suatu teks dapat dilihat oleh pembacanya dari jarak atau kondisi lingkungan tertentu. Hal yang mempengaruhi *visibility* adalah ukuran teks dan warna.

2.3.2 Ilustrasi

Menurut Male (2017, h. 8), ilustrasi adalah elemen desain yang dapat mengkomunikasikan pesan kepada targetnya melalui representasi visual. Ilustrasi tidak selalu harus realistis dan kontekstual dikarenakan tujuan dari ilustrasi adalah untuk menyampaikan informasi yang ingin dikomunikasikan melalui visual. Tetapi juga perlu dipertimbangkan sesuai dengan tempat penggunaannya, apabila ilustrasi digunakan sebagai media dalam pembelajaran maka ilustrasi yang diberikan harus bersifat realistis dan kontekstual. Menurut Male (2017, h. 181-338), ilustrasi memiliki beberapa peran dalam menyampaikan informasi, yaitu:

1. *Documentation, Reference, and Instruction*

Ilustrasi sebagai media dokumentasi, referensi, atau instruksi dalam media pembelajaran harus bersifat kontekstual sesuai dengan detail dan informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.12 *Documentation Illustration*

Sumber: <https://images.saymedia-content.com...>

2. *Commentary*

Ilustrasi sebagai media untuk menyampaikan pendapat dan berkritik atas suatu ide atau kejadian. Penggunaan ilustrasi ini banyak digunakan dalam bidang politik karena dapat mengungkapkan pendapat lebih efektif daripada penggunaan kata.



Gambar 2.13 *Commentary Illustration*

Sumber: <https://st2.depositphotos.com/34839...>

3. *Storytelling*

Ilustrasi sebagai media untuk menyampaikan cerita, dengan menggabungkan teks dengan visual yang menarik. Peran ilustrasi ini banyak ditemukan dalam buku cerita terutama buku cerita anak dan fiksi yang dimana penggunaan visual akan sangat membantu memicu pemahaman dan imajinasi para pembaca terhadap informasi yang diberikan ke mereka.



Gambar 2.14 *Storytelling Illustration*

Sumber: <https://blog.tubikstudio.com/wp-cont...>

4. *Persuasion*

Ilustrasi juga bisa menjadi media untuk mempersuasi dan mengubah perilaku para pembacanya, dengan menggunakan visual yang menarik, pesan yang disampaikan oleh ilustrasi dapat menimbulkan emosi dalam benak para targetnya. Biasanya ilustrasi ini banyak digunakan dalam kampanye dan periklanan.

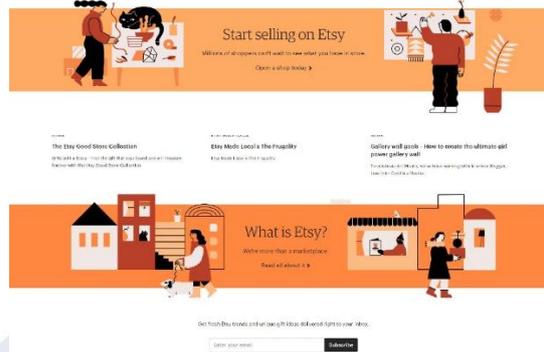


Gambar 2.15 *Persuasion Illustration*

Sumber: <https://wow-how.com/wp-content...>

5. *Identity*

Ilustrasi sebagai identitas, dengan menggunakan gaya visual yang unik dan signifikan ilustrasi dapat menjadi pembeda bagi suatu *brand* dengan kompetitornya. Gaya ilustrasi yang tepat juga dapat mempengaruhi persona *brand* dan persepsi target akan *brand* tersebut.

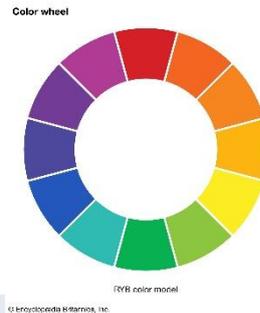


Gambar 2.16 *Etsy Identity Illustration*

Sumber: <https://econsultancy.imgix.net/cont...>

2.3.3 Warna

Menurut Lupton (2015, h. 80), warna adalah elemen visual yang hadir melalui cahaya dan dapat mempengaruhi *mood*, emosi, dan informasi yang terkait pada warna. Informasi yang terkandung pada warna dapat dimaknai secara berbeda dan bahkan bertolak belakang tergantung dengan kultur dan budaya dari target. Tiap warna yang ada memiliki informasi dan makna yang tersendiri. Hal ini disebut dengan psikologi warna. Menurut Morioka (2006, h. 25) ada beberapa psikologi yang terkandung dalam warna. Warna hijau mengandung makna segar, tenang, dan arti positif. Sedangkan warna merah mengandung makna marah, kuat, pemberani, atau juga peringatan, negatif, dan berbahaya. Lupton (2015, h. 80) menyatakan bahwa warna juga mempunyai kesan dan persepsi yang berbeda bagi tiap individu. Menurut Ramot (2023), anak-anak cenderung lebih menyukai warna yang cerah. Hal ini dikarenakan penglihatan yang dimiliki oleh anak sedang dalam tahap perkembangan, sehingga warna dengan warna yang cerah akan terlihat kontras dan mudah dibedakan bagi anak.



Gambar 2.17 Warna

Sumber: <https://cdn.britannica.com/62/2...>

2.3.4 Komposisi dan *Layout*

Menurut Dabner (2014, h. 32), komposisi adalah prinsip desain yang mengatur tentang struktur dan penempatan elemen-elemen visual yang ada. Penerapan komposisi akan membuat elemen-elemen visual yang berbeda menjadi satu kesatuan. Sedangkan *layout* adalah penempatan elemen-elemen visual berupa teks, gambar, dan *white space* guna mendapatkan keseimbangan visual, hierarki informasi, dan penyampaian informasi yang efektif (Dabner, 2014, h. 40).

2.4 *Lazy Eye*

Menurut *National Eye Institute* (2022) *lazy eye* merupakan kondisi dimana tajam penglihatan salah satu mata lebih lemah daripada mata lainnya. Hal ini diakibatkan karena sinyal penglihatan dari salah satu tidak ditangkap oleh otak. Seiring berjalannya waktu, mata yang lemah akan semakin lemah karena tidak dipakai. *Lazy eye* terjadi pada anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan menjadi penyebab paling umum kebutaan bagi anak-anak.

2.4.1 Penyebab *Lazy Eye*

Secara umum *lazy eye* disebabkan oleh adanya gangguan penglihatan yang dialami ketika anak sedang dalam masa pertumbuhan. Gangguan penglihatan yang dialami menyebabkan rangsangan retina dan syaraf mata ke otak menjadi lemah (Mayo Clinic, 2021). Berdasarkan fenomena tersebut, penyebab *lazy eye* dapat dibagi menjadi tiga:

1. *Strabismus Amblyopia*

Merupakan kelainan pada otot yang mengatur pergerakan mata. Kelainan otot ini menyebabkan kedua mata menatap ke arah berbeda yang mengakibatkan kedua mata susah untuk berkerja sama dalam melihat.

2. *Refractive Amblyopia*

Merupakan jenis *lazy eye* yang disebabkan oleh perbedaan signifikan refraksi antara kedua belah mata. Perbedaan ini yang menyebabkan mata dengan penglihatan yang lebih lemah diabaikan oleh otak.

3. *Deprivation Amblyopia*

Merupakan keadaan dimana adanya penghalang di lensa mata yang menghaburkan penglihatan dari mata. *Lazy eye* jenis ini merupakan jenis yang paling fatal dan membutuhkan penanganan secepat mungkin untuk menghindari kehilangan penglihatan total.

2.4.2 Dampak *Lazy Eye*

Menurut National Institute of Health (2024), *lazy eye* yang tidak ditangani secepat mungkin dan dibiarkan akan berakibat kepada kehilangan penglihatan permanen pada sebelah mata. Mata yang kehilangan penglihatan dapat mengalami perbedaan otot mata yang mengakibatkan mata terlihat tidak normal atau juling. Selain itu, penderita juga akan menjadi susah mempersepsikan jarak dan dimensi dari objek di sekitarnya.

2.4.3 Gejala *Lazy Eye*

Menurut Pittara (2023), ada beberapa gejala yang merupakan ciri dari anak yang mengalami *lazy eye*, yaitu:

1. Mata terlihat tidak bergerak secara bersamaan
2. Salah satu mata cenderung bergerak kearah dalam atau luar
3. Sulit dalam memperkirakan jarak
4. Sering memeringkan kepala saat melihat suatu objek

5. Memicingkan atau menutup salah satu mata untuk melihat suatu objek

2.4.4 Metode Pengobatan *Lazy Eye*

Menurut National Eye Institute (2022b) berdasarkan penyebab dan kondisinya, ada tiga cara pengobatan untuk *lazy eye*. Berikut adalah cara pengobatan yang tersedia:

1. Operasi

Tindakan operasi dilakukan apabila penyebab dari *lazy eye* berasal dari adanya katarak pada lensa mata anak ketika lahir. Operasi ini harus segera dilakukan untuk mencegah timbulnya *lazy eye* pada bayi. Setelah prosedur operasi, anak juga harus melakukan kontrol teratur untuk mengecek kondisi matanya.

2. Pemakaian *Eye Patch*

Pemakaian *eye patch* merupakan terapi dengan cara memakai penutup mata untuk menutupi bagian mata dengan penglihatan yang lebih kuat. Hal ini dilakukan untuk merangsang otak agar mau melihat menggunakan sisi mata yang lemah.

3. Pemakaian Obat Tetes Mata

Sama dengan penggunaan *eye patch*, penggunaan obat tetes *atropine* bertujuan untuk mengaburkan daya penglihatan sisi mata yang kuat dan merangsang agar otak menerima dan menggunakan sisi mata yang lemah untuk melihat.

2.5 Penelitian yang Relevan

Berikut adalah penelitian relevan yang ditemukan dan dianalisa oleh penulis. Penelitian ini dipilih dikarenakan memiliki topik penelitian yang sesuai dengan penelitian ini sehingga dapat menjadi referensi dan penambahan informasi bagi perancangan ini.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Panduan Interaktif Cara Menjaga Kesehatan Mata Melalui Olahraga Senam Mata Untuk Anak Usia 6-12 Tahun	Natalia Devara, Cokorda Alit Artawan, Anang Tri Wahyudi	Media edukasi akan lebih efektif ketika menggunakan media interaktif dikarenakan penyampaian informasi dan konten yang melibatkan pengguna secara langsung, pengguna pun juga akan merasa lebih relevan terhadap konten yang disajikan kepada mereka. Melalui media buku interaktif ini, para pengguna akan lebih tertarik untuk menjaga kesehatan mata mereka.	a. Target usia dan pendidikan: Penelitian ini khusus dalam menargetkan anak usia 6-12 tahun dan berpendidikan 1-6 SD. Hal ini dikarenakan anak dengan umur 6-12 tahun sedang berada pada masa aktif belajar dan penting untuk mendapatkan pengetahuan dasar tentang persiapan untuk beranjak ke masa remaja dan dewasa. b. Gamifikasi: Buku ini memanfaatkan gamifikasi seperti <i>puzzle</i> kata yang

				mengajak anak mencari makanan yang sehat untuk mata yang berfungsi untuk mengingatkan dan menguji informasi yang sudah berikan kepada anak
2	Perancangan Buku Interaktif Tentang Gangguan Mata Sebagai Sarana Edukasi Kepada Anak Usia 5-12 Tahun	Andi Setyawinata	Media edukasi yang secara aktif mendorong penggunanya untuk mencari informasi yang ada dalam buku. Penyampaian informasi dengan menggunakan visual juga membantu untuk menyampaikan informasi dengan efektif dibanding dengan hanya menggunakan teks.	a. Interaktivitas: buku yang dirancang memiliki fitur interaktif yang mengajarkan anak secara langsung dengan mengajak anak aktif mencari informasi tentang gangguan mata yang ada didalam bukunya.
3	Perancangan <i>Board Game</i> Pencegahan	Gracia Emmanuelle	<i>Board game</i> Panda&Mata yang dirancang efektif	a. Fitur <i>reward</i> : dalam perancangan

<p>Miopia Sebagai Media Edukasi Kepada Anak 6-12 Tahun</p>	<p>dalam mengajari anak informasi tentang miopia, dengan menggunakan mekanisme permainan <i>board game</i> ini mendorong pemain untuk memiliki motivasi lebih dalam mempelajari informasi tentang miopia.</p>	<p>boardgame ini terdapat fitur <i>reward</i> dengan menggunakan koin dalam permainan, dalam <i>game</i> ini pemain harus bisa menjawab kuis dari kartu secara benar untuk mendapatkan koin sebagai aset bermain. Semakin banyak koin yang didapatkan akan semakin menguntungkan bagi pemain.</p>
--	---	---

Dalam perancangan ini, peneliti akan menambah kebaruan berupa perancangan media informasi interaktif berupa permainan kartu untuk memberikan informasi terkait *lazy eye* kepada orang tua. Permainan kartu ini akan mencakup informasi tentang apa itu *lazy eye*, gejala dari *lazy eye* serta cara mendeteksinya, dan juga informasi terkait layanan kesehatan yang dapat dihubungi apabila anak memiliki gejala *lazy eye*. Kebaruan dalam perancangan adalah pemanfaatan kartu permainan anak sebagai media informasi bagi orang tua dan media untuk mendeteksi gejala *lazy eye* pada anak.