

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCEGAHAN
PENYAKIT RADANG PANGGUL PADA REMAJA
PEREMPUAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Azzahra Maryam Rezkiana
00000061054**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCEGAHAN
PENYAKIT RADANG PANGGUL PADA REMAJA
PEREMPUAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Azzahra Maryam Rezkiana

00000061054

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Azzahra Maryam Rezkiana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000061054

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI PENCEGAHAN
PENYAKIT RADANG PANGGUL PADA REMAJA PEREMPUAN**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Azzahra Maryam R)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCEGAHAN PENYAKIT RADANG PANGGUL PADA REMAJA PEREMPUAN

Oleh

Nama Lengkap : Azzahra Maryam Rezkiana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061054
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

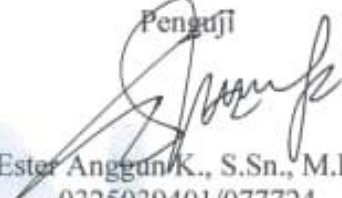
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Penguji



Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Pembimbing



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn
0416066807/069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Azzahra Maryam Rezkiana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061054
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BOARD GAME
MENGENAI PENCEGAHAN PENYAKIT
RADANG PANGGUL PADA REMAJA
PEREMPUAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 6 Januari 2025

(Azzahra Maryam R)

KATA PENGANTAR

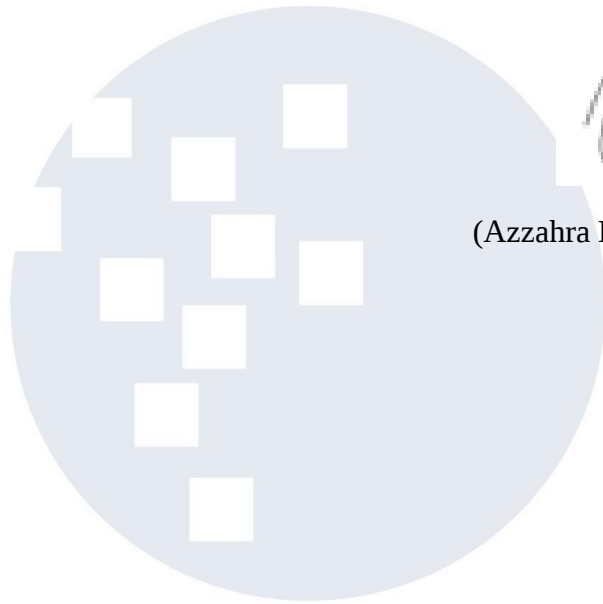
Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat atas semua karunia-Nya sehingga dapat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Board Game* Mengenai Pencegahan Penyakit Radang Panggul Pada Remaja Perempuan” tepat pada waktunya sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Selama penyusunan tugas akhir ini, penulis mengucapkan rasa terima kasih atas bantuan, ilmu, dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan demikian, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. dr. Dewi Ratih Hendarto Putri, Sp.OG, MSi.Med selaku narasumber yang telah membantu saya dalam memberikan informasi seputar penyakit radang panggul sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat lulu dan mendapatkan gelar S.Ds
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat memberikan kontribusi baik secara praktis dan teoritis khususnya dalam ilmu Desain Komunikasi Visual. Semoga penelitian ini mampu menjadi sumber ilmu yang bermanfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi penelitian selanjutnya.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Azzahra Maryam Rezki)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCEGAHAN PENYAKIT RADANG PANGGUL PADA REMAJA PEREMPUAN

(Azzahra Maryam Rezkiana)

ABSTRAK

Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan bentuk wujud dari manifestasi kesehatan masyarakat sehingga dapat membentuk karakter pada individu dan masyarakat. Salah satu bentuk perwujudan dari praktik PHBS yaitu dengan menjaga organ reproduksi. Penyakit radang panggul merupakan penyakit yang rawan terjadi organ reproduksi perempuan produktif di usia 15-25 tahun. Penyakit radang panggul yang tidak ditangani dengan cepat dapat berakibat fatal, salah satunya yaitu kemandulan pada wanita. Perancangan bertujuan sebagai media pembelajaran para remaja perempuan, sehingga dapat menerapkan ilmu dalam perancangan agar dapat mencegah penyakit radang panggul. Perancangan ini menggunakan metode *hybrid* yakni metode kualitatif dan kuantitatif serta menggunakan tahapan perancangan *board game* milik Fullertone (2018) yang terdiri dari konseptualisasi, protipe digital, prototipe, dan uji coba permainan. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi informasi tentang penyakit radang panggul dan menjadi upaya pencegahan bagi remaja perempuan agar terhindar dari penyakit radang panggul.

Kata kunci: Penyakit Radang Panggul, Organ Reproduksi, *Board Game*, Remaja Perempuan



DESIGNING A BOARD GAME ON THE PREVENTION OF PELVIC INFLAMMATORY DISEASE IN ADOLESCENT GIRLS

(Azzahra Maryam Rezkiana)

ABSTRACT (English)

Clean and healthy living behavior is a form of manifestation of public health so that it can shape the character of individuals and society. One form of manifestation of PHBS practices is by maintaining reproductive organs. Pelvic inflammatory disease is a disease that is prone to occur in the reproductive organs of productive women aged 15-25 years. Pelvic inflammatory disease that is not treated quickly can have fatal consequences, one of which is infertility in women. The design aims to be a learning medium for adolescent girls, so that they can apply knowledge in design in order to prevent pelvic inflammatory disease. This design uses a hybrid method, namely qualitative and quantitative methods and uses the stages of designing a board game owned by Fullertone (2018) which consists of conceptualization, digital prototypes, prototypes, and game trials. With this research, it is hoped that it can provide information about pelvic inflammatory disease and become a preventive effort for adolescent girls to avoid pelvic inflammatory disease.

Keywords: Pelvic Inflammantory Diseases, Reproductive System, Board Game, Adolescent Girls



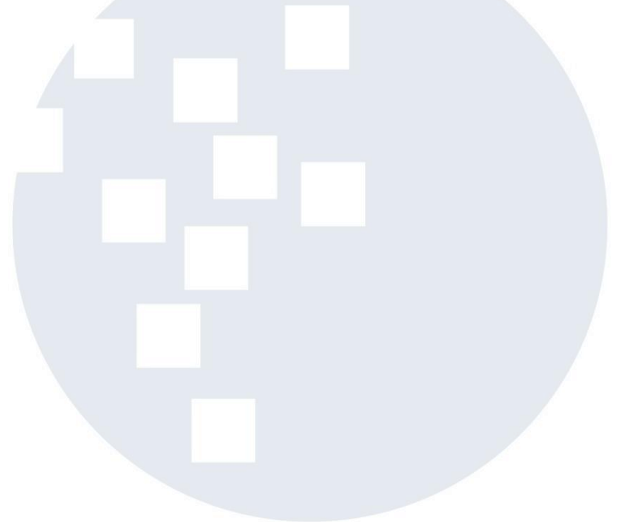
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (<i>English</i>).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Perilaku Hidup Bersih dan Sehat	5
2.1.1 Kebersihan dan Kesehatan Reproduksi	5
2.1.2 Kesehatan Reproduksi Remaja Perempuan.....	5
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Kesehatan Reproduksi	5
2.1.4 Indikator Kesehatan Reproduksi Wanita.....	6
2.2 Penyakit Radang Panggul (<i>Pelvic Inflammatory Disease</i>)	7
2.2.1 Faktor Penyebab Penyakit Radang Panggul.....	8
2.2.2 Pencegahan Penyakit Radang Panggul.....	8
2.3 Penyuluhan	8
2.4 Desain Grafis	9
2.4.1 Pengertian Desain Grafis.....	9
2.4.2 Elemen Desain Grafis	9
2.4.3 Tipografi (<i>Typography</i>)	12
2.4.4 Klasifikasi Type.....	12

2.4.5 Prinsip Desain.....	13
2.5 Media Interaktif	16
2.5.1 Gamifikasi.....	16
2.5.2 Permainan (<i>Game</i>)	17
2.5.3 <i>Board Game</i>	18
2.5.4 <i>Dramatic Element</i> dalam <i>Game</i>	22
2.5.5 Perancangan <i>Board Game</i>	25
2.6 Penelitian yang Relevan.....	26
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	29
3.1 Subjek Perancangan	29
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	31
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	32
3.3.1 Wawancara Narasumber Ahli	33
3.3.2 Wawancara Narasumber Pengidap Penyakit Radang Panggul	36
3.3.3 Studi Eksisting.....	36
3.3.4 <i>Focus Group Discussion</i>	37
3.3.5 Kuesioner	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	41
4.1 Hasil Perancangan	41
4.1.1 Konsep (<i>Conceptualization</i>)	41
4.1.2 Prototipe Digital (<i>Digital Prototyping</i>).....	67
4.1.3 Pengujian Permainan (<i>Playtesting</i>).....	72
4.2 Pembahasan Perancangan.....	96
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	96
4.2.2 Analisis Desain Media Primer.....	99
4.2.4 Anggaran.....	110
BAB V PENUTUP	112
5.1 Simpulan	112
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	27
Tabel 4. 1 Analisis SWOT <i>Card Games Let's Talk!</i>	48
Tabel 4. 2 Analisis SWOT <i>The Period Game</i>	49
Tabel 4. 3 Analisis SWOT Si Muka Kasep	51
Tabel 4. 4 Analisis Jenis-Jenis Kartu Edukasi <i>Ova and Out</i>	85
Tabel 4. 5 Rincian Pengeluaran Produksi <i>Board Game</i>	110
Tabel 4. 4 Rincian Pengeluaran Produksi Media Sekunder	111



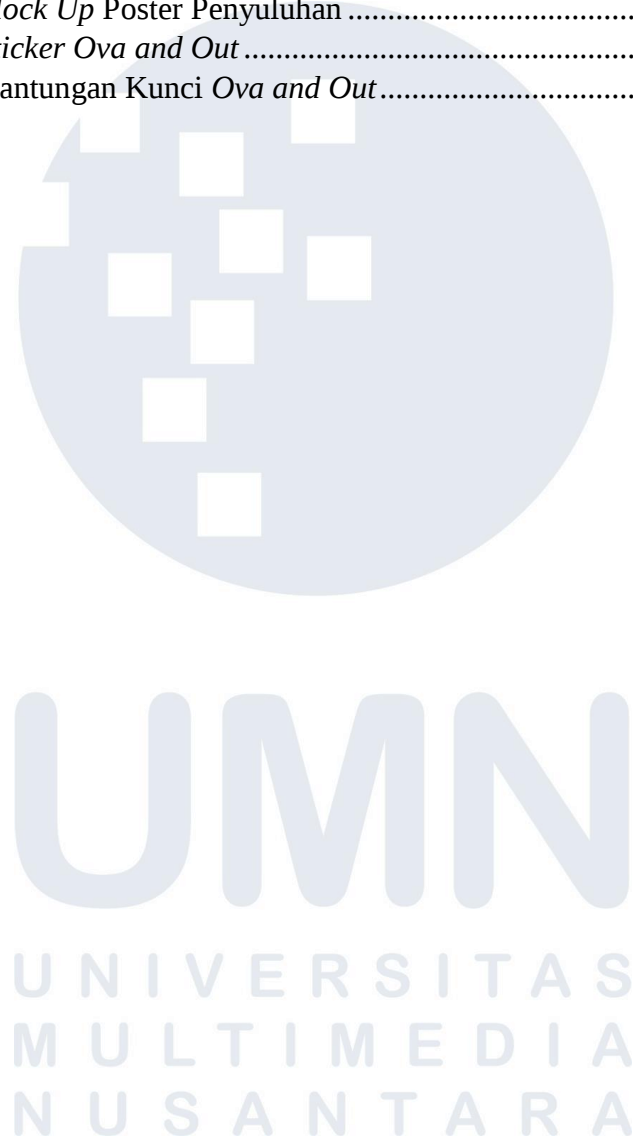
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Garis pada <i>Board Game</i>	9
Gambar 2 2 Bentuk pada <i>Board Game</i>	10
Gambar 2.3 Garis pada <i>Board Game</i>	11
Gambar 2.4 Klasifikasi <i>Typeface</i>	13
Gambar 2.5 Kesatuan dalam <i>Board Game</i>	14
Gambar 2.6 Hierarki Visual pada <i>Board Game</i>	15
Gambar 2.7 Penekanan pada <i>Board Game</i>	15
Gambar 2.8 Penekanan pada <i>Board Game</i>	16
Gambar 2.9 <i>Board Game</i> Kesehatan Reproduksi	17
Gambar 2.10 <i>Players</i> dalam <i>Board game</i>	18
Gambar 2.11 <i>Objective</i> dalam <i>Board game</i>	19
Gambar 2.12 <i>Procedure</i> dalam <i>Board Game</i>	20
Gambar 2.13 <i>Rules</i> dalam <i>Board game</i>	20
Gambar 2.14 <i>Resources</i> dalam <i>Board game</i>	21
Gambar 2.15 <i>Conflict</i> dalam <i>Board game</i>	21
Gambar 2.16 <i>Outcome</i> dalam <i>Board game</i>	22
Gambar 2.11 <i>Character</i>	23
Gambar 2.18 <i>World Building</i>	24
Gambar 2.19 <i>The Dramatic Arc</i>	25
Gambar 4. 1 Wawancara Narasumber Ahli	42
Gambar 4. 2 Wawancara Narasumber Pengidap Penyakit Radang Panggul	47
Gambar 4. 3 <i>Pie Chart</i> Usia Responden	54
Gambar 4. 4 <i>Pie Chart</i> Domisili Responden	54
Gambar 4. 5 <i>Pie Chart</i> Penghasilan Responden	54
Gambar 4. 6 <i>Pie Chart</i> Pengetahuan Responden	55
Gambar 4. 7 <i>Pie Chart</i> Pengetahuan Responden Tentang Infeksi.....	55
Gambar 4. 8 <i>Pie Chart</i> PHBS Responden	56
Gambar 4. 9 <i>Pie Chart</i> Pentingnya Kebersihan diri	56
Gambar 4. 10 <i>Pie Chart</i> Membersihkan Area Organ Reproduksi.....	57
Gambar 4. 11 <i>Pie Chart</i> Penggunaan Alat Pembersih.....	57
Gambar 4. 12 <i>Pie Chart</i> PHBS Responden	57
Gambar 4. 13 <i>Pie Chart</i> Pengetahuan.....	58
Gambar 4. 14 <i>Pie Chart</i> Pengalaman Responden.....	58
Gambar 4. 15 <i>Pie Chart</i> Pengalaman Terkena Penyakit Radang Panggul	58
Gambar 4. 16 <i>Pie Chart</i> Pengalaman Pengetahuan Gejala Responden	59
Gambar 4. 17 <i>Pie Chart</i> Cara Penanganan Infeksi	59
Gambar 4. 18 <i>Pie Chart</i> Sumber Informasi dan Edukasi Responden.....	60
Gambar 4. 19 <i>Pie Chart</i> Sumber Informasi dan Edukasi Responden.....	60
Gambar 4. 20 <i>Pie Chart</i> Efektivitas Media Informasi Eksisting Responden	61

Gambar 4. 21 <i>Pie chart</i> Penilaian Media Informasi Eksisting Responden.....	61
Gambar 4. 22 <i>Mind Mapping</i>	62
Gambar 4. 23 Referensi Gaya Visual.....	64
Gambar 4. 24 Referensi Tipografi	65
Gambar 4. 25 Referensi Warna	66
Gambar 4. 26 Referensi Mekanisme Permainan.....	67
Gambar 4. 27 Referensi Logo	68
Gambar 4. 28 Sketsa Logo <i>Ova and Out</i>	69
Gambar 4. 29 Warna Logo <i>Ova and Out</i>	69
Gambar 4. 30 Proses Logo <i>Ova and Out</i>	70
Gambar 4. 31 Logo <i>Ova and Out</i>	70
Gambar 4. 32 Papan <i>Ova and Out</i>	71
Gambar 4. 33 Kartu <i>Ova and Out</i>	72
Gambar 4. 34 Bidak <i>Ova and Out</i>	72
Gambar 4. 35 <i>Alpha Test</i>	73
Gambar 4. 36 Usia Responden <i>Alpha Test</i>	73
Gambar 4. 37 Opini Visual <i>Alpha Test</i>	74
Gambar 4. 38 Hasil <i>Alpha Test</i> Gaya Visual	75
Gambar 4. 39 Hasil <i>Alpha Test</i> Pemilihan Warna	75
Gambar 4. 40 Hasil <i>Alpha Test</i> Pemilihan Ilustrasi dan Ikon	76
Gambar 4. 41 Hasil <i>Alpha Test</i> Konten	77
Gambar 4. 42 Hasil <i>Alpha Test</i> Kesesuaian Konten	77
Gambar 4. 43 Hasil <i>Alpha Test</i> Interaktivitas	77
Gambar 4. 44 Hasil <i>Alpha Test</i> Tingkat Kesulitan Bermain.....	78
Gambar 4. 45 Hasil <i>Alpha Test</i> Keterlibatan Pemain	78
Gambar 4. 46 Hasil <i>Alpha Test</i> Interaksi Pemain	79
Gambar 4. 47 <i>Flowchart</i> Mekanisme Permainan Baru.....	81
Gambar 4. 48 <i>Prototyping</i> Mekanisme Permainan Baru	81
Gambar 4. 49 Perubahan Gaya Visual	83
Gambar 4. 50 Penambahan Tipografi	83
Gambar 4. 51 Perubahan Logo <i>Ova and Out</i>	84
Gambar 4. 52 Draft Desain <i>Tiles Ova and Out</i>	84
Gambar 4. 53 Desain Final <i>Tiles Ova and Out</i>	85
Gambar 4. 54 Kartu Edukasi <i>Ova and Out</i> Tampak Depan.....	88
Gambar 4. 55 Sketsa Ilustrasi Kartu Edukasi <i>Ova and Out</i>	89
Gambar 4. 56 Kartu Edukasi <i>Ova and Out</i> Tampak Belakang.....	90
Gambar 4. 57 Bidak <i>Ova and Out</i>	90
Gambar 4. 58 Token <i>Ova and Out</i>	91
Gambar 4. 59 Lembar Peraturan <i>Ova and Out</i>	92
Gambar 4. 60 Sketsa Kasar Kemasan <i>Ova and Out</i>	93
Gambar 4. 61 Kemasan <i>Ova and Out</i>	94
Gambar 4. 62 Poster Penyuluhan <i>Ova and Out</i>	95
Gambar 4. 63 <i>Merchandise Ova and Out</i>	96

Gambar 4. 64 <i>Beta Test</i>	99
Gambar 4. 65 <i>Tiles</i> dan Papan	100
Gambar 4. 66 Bidak <i>Ova and Out</i>	101
Gambar 4. 67 Kartu Edukasi.....	103
Gambar 4. 68 Lembar Peraturan	105
Gambar 4. 69 Kemasan Bagian Depan <i>Ova and Out</i>	106
Gambar 4. 70 Kemasan Bagian Belakang <i>Ova and Out</i>	107
Gambar 4. 71 <i>Mock Up</i> Poster Penyuluhan	108
Gambar 4. 72 <i>Sticker Ova and Out</i>	108
Gambar 4. 73 Gantungan Kunci <i>Ova and Out</i>	109



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Turnitin.....	117
Lampiran 2 Lembar Bimbingan	118
Lampiran 3 Lembar Bimbingan	119
Lampiran 4 NDA Narasumber 1	120
Lampiran 5 NDS Penulis	121
Lampiran 6 NDA Narasumber 2	122
Lampiran 7 NDA Narasumber 1	122
Lampiran 8 NDA Narasumber 1	122
Lampiran 9 NDS Penulis	123
Lampiran 10 NDS Penulis	124
Lampiran 11 Kuesioner Penelitian.....	125
Lampiran 12 Kuesioner <i>Alpha Test</i>	131
Lampiran 13 Bukti Wawancara Narasumber 1	139
Lampiran 14 Bukti Wawancara Narasumber 2	140
Lampiran 15 Bukti FGD	141
Lampiran 16 Transkrip Wawancara Narasumber Pengidap Penyakit	142
Lampiran 17 Transkrip Wawancara Narasumber Ahli	148

