

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Perilaku Hidup Bersih dan Sehat**

Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) merupakan perilaku kesehatan yang dilakukan oleh masyarakat penyebab sebagai upaya peningkatan kesadaran diri sehingga mampu menolong masyarakat dan mampu berperan aktif dalam di bidang kesehatan (Kementerian Kesehatan, 2016). Dengan menerapkan gerakan PHBS maka mampu meningkatkan kualitas kesehatan dan dapat menjalani perilaku kehidupan yang bersih dan sehat melalui kesadaran dari diri sendiri.

##### **2.1.1 Kebersihan dan Kesehatan Reproduksi**

Kesehatan reproduksi tidak hanya terbebas dari penyakit, namun mencakup segala hal yang berhubungan dengan fungsi dan proses dalam sistem reproduksi (Yuhanah, Y. 2022). Menjaga kesehatan dan kebersihan organ reproduksi menjadi sangat penting bagi remaja terutama Wanita, hal ini disebabkan karena sistem reproduksi wanita dinilai lebih rentan terhadap penyakit yang menyerang organ reproduksi (Nurhayati, E., et al. 2023).

##### **2.1.2 Kesehatan Reproduksi Remaja Perempuan**

Menurut WHO, seseorang dapat dikatakan remaja jika berada dalam rentan usia 12 – 24 tahun. Sedangkan, menurut BKKBN remaja berada dalam usia 15 – 24 tahun. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) kesehatan reproduksi remaja merupakan kondisi yang mencakup sistem, fungsi, dan proses reproduksi sehingga dapat sehat secara mental dan sosial-budaya.

##### **2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Kesehatan Reproduksi**

Terdapat faktor yang mempengaruhi kesehatan sistem reproduksi seseorang sehingga jika tidak diperhatikan dapat berakibat buruk bagi kesehatan sistem reproduksi (Akbar, H., et al. 2021).

## **1. Faktor Demografis**

Kemudahan dalam menjangkau sebuah pelayanan kesehatan dapat menjadi salah satu faktor masyarakat untuk mendapatkan pelayanan kesehatan organ reproduksi yang memadai. Selain itu akses terhadap pendidikan juga mempengaruhi suatu individu dalam mendapatkan informasi mengenai kesehatan reproduksi (Akbar, H., et al. 2021).

## **2. Faktor Budaya dan Lingkungan**

Faktor budaya dan lingkungan mengenai kesehatan reproduksi berdampak pada penyampaian informasi organ reproduksi yang seringkali salah dan menimbulkan kesalahpahaman. Adanya pandangan agama, kesetaraan gender, dan persepsi masyarakat juga memberikan dampak kepada penyebaran informasi tentang fungsi serta kesehatan organ reproduksi (Akbar, H., et al. 2021).

## **3. Faktor Psikografis**

Adanya tekanan dari orang sekitar seperti keluarga dan teman sebaya yang dapat menimbulkan ketidakseimbangan hormone sehingga dapat berdampak buruk bagi kesehatan reproduksi seseorang (Akbar, H., et al. 2021).

## **4. Faktor Biologis**

Ketidaksempurnaan atau cacat pada organ reproduksi seseorang juga dapat mempengaruhi kesehatan sistem reproduksi individu seperti cacat sejak lahir, cacat pada saluran reproduksi, dan infeksi menular seksual (IMS) (Akbar, H., et al. 2021).

### **2.1.4 Indikator Kesehatan Reproduksi Wanita**

Indikator kesehatan reproduksi seorang wanita dapat ditinjau dari pendidikan, penghasilan, angka harapan hidup, angka, dan tingkat kesuburan (Akbar, H., et al. 2021).

### **1. Indikator Pendidikan**

Kesempatan untuk mendapatkan pendidikan mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang mengenai kesehatan. Pendidikan yang tinggi dapat membantu individu untuk mampu merawat diri dan menjaga kesehatan diri dan masyarakat. Pendidikan yang memadai memiliki peran yang besar bagi kemajuan suatu bangsa (Akbar, H., et al. 2021).

### **2. Indikator Penghasilan**

Peningkatan penghasilan wanita dapat membantu mereka untuk memenuhi kebutuhan sekunder dan bukan hanya kebutuhan primer saja. Penghasilan yang rendah menjadi salah satu faktor terjadinya masalah kesehatan pada wanita (Akbar, H., et al. 2021).

### **3. Indikator Angka Harapan Hidup**

Pemenuhan kebutuhan yang dapat meningkatkan angka harapan hidup wanita di Indonesia seperti asupan gizi manakan, tidak memiliki penyakit bawaan lahir, lingkungan tempat tinggal, kondisi mental (Akbar, H., et al. 2021).

### **4. Indikator Kesuburan**

Masa subur merupakan siklus pada wanita dimana sel telur sudah siap untuk melakukan pembuahan sehingga dapat terjadi kehamilan. Mengetahui masa subur akan bermanfaat bagi wanita yang memiliki keturunan (Akbar, H., et al. 2021).

## **2.2 Penyakit Radang Panggul (*Pelvic Inflammantory Disease*)**

Penyakit radang panggul merupakan infeksi polimikroba pada saluran genital bagian atas yang terutama menyerang wanita dengan usia kurang dari 25 tahun dan aktif secara seksual tanpa penggunaan alat kontrasepsi (Gradison, M. 2012). Perempuan dengan penyakit radang panggul memiliki resiko sebesar 20% untuk mengalami infertilitas akibat jaringan parut tuba, 9% resiko mengalami kehamilan ektopik, dan 18% resiko terjadinya nyeri panggul kronis (Gradison, M. 2012 hlm 791).

### **2.2.1 Faktor Penyebab Penyakit Radang Panggul**

Penyakit radang panggul disebabkan oleh infeksi bakteri seperti *Chlamydia Trachomatis*, *Neisseria Gonorrhoeae*, dan *Flora Vagina Aerobik* dan *Anaerobik* yang termasuk kedalam organisme yang terlibat dalam *Vaginosis Bacterial* penyebab keputihan (Crossman, S. H. 2006, h.859). Selain karena faktor bakteri, penyakit radang panggul dapat disebabkan oleh infeksi menular seksual di usia dini, sering berganti pasangan seksual, melakukan hubungan seksual dengan pasangan yang lebih tua sehingga terdapat kemungkinan lebih besar dalam menyebarkan infeksi menular seksual, mengkonsumsi alkohol, bahkan akibat pelecehan atau pemerkosaan (Crossman, S. H. 2006, h.859).

### **2.2.2 Pencegahan Penyakit Radang Panggul**

Untuk mencegah terjadinya resiko penyakit radang panggul dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu pencegahan episode atau tahap awal dan pencegahan penyakit berulang. Perempuan yang baru mengalami penyakit radang panggul perlu mencegah infeksi menular seksual (IMS). Pada pencegahan tahap pertama diperlukan diagnosis dini terhadap infeksi menular seksual (IMS) seperti pemeriksaan akibat dari *Chlamydia Trachomatis* dan *Neisseria Gonorrhoeae* pada semua wanita muda (dibawah 25 tahun) yang sudah aktif secara seksual. Selain itu, diperlukannya pemeriksaan secara rutin kepada wanita muda yang memiliki *Trichomonas Vaginalis*. Pada penderita penyakit radang panggul berulang, pencegahan yang dapat dilakukan yaitu dengan intervensi klinis yang ditujukan untuk pengobatan dan pencegahan penyakit berulang (Das, B. B., et al. 2016 h.192-193).

### **2.3 Penyuluhan**

Penyuluhan merupakan suatu kegiatan dengan tujuan untuk pemberian edukasi atau informasi secara individu hingga kelompok, sehingga mampu menciptakan keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat (Pertannian.go.id) berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar mengatakan bahwa presentase remaja yang mendapatkan penyuluhan tentang kesehatan organ reproduksi di Indonesia

sebanyak 25.1% sedangkan pemerintah Indonesia sendiri memiliki target untuk melaksanakan penyuluhan pada remaja sebesar 65%. Berdasarkan pernyataan tersebut maka, ditemukan bahwa angka terealisasinya penyuluhan tentang kesehatan reproduksi pada remaja masih sangat minim.

## 2.4 Desain Grafis

### 2.4.1 Pengertian Desain Grafis

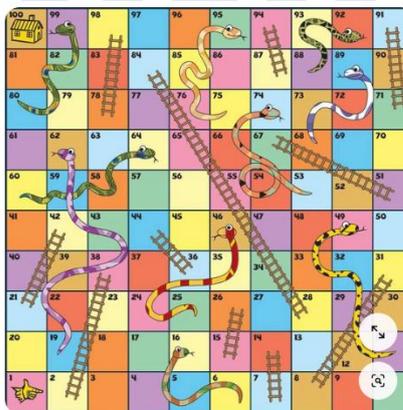
Menurut Robin Landa (2018) desain grafis adalah bentuk komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang dapat diakses sehingga mampu mempengaruhi orang dengan bentuk visual. Robin Landa juga menyatakan bahwa solusi dalam desain grafis dapat secara efektif menginformasikan, memotivasi, dan menyampaikan makna untuk mendorong sebuah tindakan.

### 2.4.2 Elemen Desain Grafis

Menurut Landa (2018), desain grafis terdapat elemen formal dalam desain grafis, yaitu berupa garis, bentuk, dan warna.

#### 1. Garis (*Line*)

Garis terbentuk dari kumpulan titik atau dot yang membentuk memanjang. Garis dapat berfungsi sebagai penentuan komposisi pada sebuah bentuk, tepi dan batas (landa, 2018, h.19).



Gambar 2 1 Garis pada *Board Game*

Sumber Pinterest

## 2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan area tertutup yang memiliki panjang dan lebar serta terdiri dari garis atau dapat diisi dengan warna, pola, atau tekstur. Bentuk pada dasarnya bersifat datar dan berasal dari tiga penggambaran dasar seperti persegi, segitiga, dan lingkaran (Landa, 2018 h.20). Landa (2018) mengatakan bahwa terdapat bentuk abstrak dan bentuk *representative*. Bentuk abstrak merupakan representasi visual yang tidak merujuk langsung pada objek atau *figure* yang ada di dunia nyata, bentuk abstrak menciptakan kesan dinamis dan artistic. Sedangkan, bentuk representasi pada bentuk atau figur yang ada di dunia nyata. Bentuk *representative* mempermudah desainer untuk menyampaikan informasi dengan jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh audiens (h.18)



Gambar 2 2 Bentuk pada *Board Game*

Sumber Pinterest

## 3. Warna (*Colour*)

Warna merupakan deskripsi dari sebuah cahaya dan hanya dapat dilihat melalui cahaya. Warna yang timbul pada permukaan benda dikenal sebagai pantulan cahaya atau merupakan warna yang dipantulkan (Landa, 2014 h.19). Warna dapat diasosiasikan dengan kultur atau budaya dan perasaan (Landa, 2014, h.23). Misalnya seperti warna hangat

yang memberikan kesan hangat dan semangat, biru memberikan kesan tenang, dan hijau diasosiasikan dengan kesehatan.

Dalam warna terdapat *value* dan saturasi. *Value* mengacu pada tingkat gelap atau terang dari suatu warna, untuk menyesuaikan *value* sebuah warna dapat menggunakan dua warna netral yaitu hitam dan putih. Hubungan antara *value* warna menghasilkan efek yang berbeda secara visual dan emosional. *Value* yang rendah atau sering disebut kontras rendah digunakan untuk menimbulkan emosional yang berbeda jika dibandingkan dengan *value* warna tingkat tinggi. Saturasi dalam warna mengacu pada tingkat kecerahan dan kekusuman pada warna. Warna yang memiliki saturasi tinggi dapat menarik perhatian jika disandingkan dengan saturasi warna rendah (kusam) (Landa, 2014, h. 22-23).



Gambar 2.3 Garis pada *Board Game*

Sumber: Etsy.com

### 2.4.3 Tipografi (*Typography*)

Menurut Landa (2014), tipografi mencakup desain bentuk huruf dan bagaimana penataa dalam ruang dua dimensi (media cetak) dan dalam ruang waktu (interaktif) (h.44). Tipografi mencakup bentuk huruf (*letterform*), jenis huruf (*typeface*), huruf (*type font*), dan keluarga jenis huruf (*type family*).

### 2.4.4 Klasifikasi Type

Menurut Landa (2014), terdapat beberapa klasifikasi *typeface*. Hal tersebut sebagai berikut:

#### 1. *Old Style*

*Type* jenis *old style* merupakan jenis huruf romawi yang diperkirakan muncul pada abad ke-15. *Type old style* ditandai dengan serif bersudut dan berkurung serta tekanan bias, seperti Caslon, Garamond, dan Times New Roman (h.47).

#### 2. *Transitional*

*Transitional* merupakan transisi dari *old style* ke *modern*. *Type transitional* ditandai dengan bentuk serif *typeface* seperti Baskerville, Century, dan ITC Zapf International (h.47).

#### 3. *Modern*

*Modern type* ditandai dengan bentuk yang geometris dalam bentuknya, berbeda dengan klasifikasi *old type style*. *Modern type* ditandai juga dengan kontras gores tebal-tipis, tekanan vertical, dan simetris, seperti Didot, Bodoni, dan Walbaum (h.47).

<b>Old Style</b> / <i>Garamond, Palatino</i>	<b>San Serif</b> / <i>Futura, Helvetica</i>
BAMO hamburgers BAMO hamburgers	BAMO hamburgers BAMO hamburgers
<b>Transitional</b> / <i>New Baskerville</i>	<b>Italic</b> / <i>Bodoni, Futura</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i> BAMO hamburgers
<b>Modern</b> / <i>Bodoni</i>	<b>Script</b> / <i>Palace Script</i>
BAMO hamburgers	<i>B.A.M.O hamburgers</i>
<b>Egyptian</b> / <i>Carendon, Egyptian</i>	
<b>BAMO hamburgers</b> <b>BAMO hamburgers</b>	

Gambar 2.4 Klasifikasi *Typeface*

Sumber: Etsy.com

### 2.4.5 Prinsip Desain

Pada buku *Graphic Design Solution:4th Edition* elemen pada desain grafis disusun menggunakan prinsip desain (h.24). Berikut merupakan *variable* dari prinsip desain menurut Landa:

#### 1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menyangkut seluruh elemen dalam desain yang menciptakan keseluruhan yang harmonis dan padu. Kesatuan membuat semua elemen dalam desain memiliki kaitan antar satu sama lain sehingga informasi dalam desain dapat tersampaikan (h.31-33)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.5 Kesatuan dalam *Board Game*

Sumber: Ubuy Indonesia

## 2. Keseimbangan (*Balance*)

Ketika desain memiliki keseimbangan, desain hal tersebut akan mempunyai harmoni dengan persepsi emosi audiens. Keseimbangan menciptakan stabilitas dan harmoni pada desain sehingga tidak terlihat buruk (h.24-25).

## 3. Hierarki Visual (*Visual Hierarchy*)

Untuk memberikan arahan untuk audiens, maka desainer menggunakan hierarki visual yang mengatur pengaturan elemen visual berdasarkan penekanan. Hierarki visual membantu desainer untuk menuntun audiens mereka pada fokus tertentu, sehingga informasi dapat dicerna dengan logis dan runtun (h.28).



Gambar 2.6 Hierarki Visual pada *Board Game*

Sumber: Etsy.com

#### 4. Penekanan (*Emphasis*)

Untuk menciptakan sebuah hierarki dalam visual, maka diperlukannya penekanan. Penekanan dapat diciptakan desainer harus menyajikan konten dengan runtun dan memperhatikan bagaimana suatu informasi ingin disampaikan (h.30).



Gambar 2.7 Penekanan pada *Board Game*

Sumber: Behance

## 5. Skala (*Scale*)

Skala berkaitan dengan ukuran pada elemen atau bentuk. Skala dapat memberikan visual yang variatif pada suatu komposisi dalam desain, dengan begitu skala dapat memberikan kontras dan dinamis antara bentuk dan rupa (h.34).



Gambar 2.8 Skala pada *Board Game*

Sumber: *Cartamundi*

## 2.5 Media Interaktif

Menurut Phillips (1997) dikutip dari buku desain media interaktif menyatakan bahwa media atau multimedia merupakan gabungan dari teks, gambar, suara, animasi, dan video melalui komputer dengan tujuan tertentu. Multimedia dibagi menjadi dua bagian, yaitu multimedia linear dan multimedia non-linear. Multimedia linear menyajikan materi secara urut dan memiliki alat kontrol yang dapat digunakan oleh pengguna seperti TV dan radio. Multimedia non-linear menyajikan materi yang dapat dikontrol langsung oleh pengguna tanpa harus menunggu urutan, sehingga lebih interaktif, salah satu contohnya yaitu *game*, *website*, dll.

### 2.5.1 Gamifikasi

Gamifikasi merupakan model pembelajaran yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika, dan pemikiran permainan sehingga melibatkan orang didalamnya dan dapat memotivasi mereka untuk dapat memecahkan sebuah masalah (KM Kapp, 2012). Gamifikasi dalam mempelajari sebuah ilmu terutama sains membantu untuk meningkatkan

motivasi dan pencapaian kognitif serta metakognitif (Kalogiannakis M., et al, 2021).

### 2.5.2 Permainan (*Game*)

*Game* merupakan bagian dari kehidupan sosial-budaya manusia yang sudah hadir sejak lama. Permainan digital merupakan salah bentuk perubahan yang hadir akibat dari kemajuan teknologi, sehingga mempermudah manusia untuk berinteraksi dan bersenang-senang (Fullertone T, 2014). Fullertone (2014) juga mengatakan bahwa sebuah game atau permainan memiliki struktur formal yang diatur oleh sebuah peraturan sehingga melibatkan elemen dramatis dan menciptakan pengalaman yang emosional. Berdasarkan buku *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (Fullertone, 2014) maka sesuatu dapat dikatakan sebuah game jika memiliki sistem formal yang tertutup sehingga melibatkan pemain dalam konflik terstruktur dan menyelesaikan ketidakpastiannya dengan hasil yang tidak setara (h.1).



Gambar 2.9 *Board Game* Kesehatan Reproduksi

*Sumber: Health Education Resources Unesco*

### 2.5.3 Board Game

*Board game* merupakan permainan papan yang memiliki sifat terstruktur dan memiliki batasan. Hal ini mencakup jumlah bidak, area gerak, dan jenis gerakan yang tersedia, sehingga permainan berlangsung dengan teratur dan mengikuti aturan yang telah ditentukan sebelumnya (Gobet F et al, 2004). Selain memiliki fungsi sebagai alat hiburan, *board game* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan di bidang yang ditargetkan (Noda S et al, 2019). Menurut Tracey Fullertone (2014) terdapat elemen formal yang membentuk struktur sebuah *board game*. Elemen berikut merupakan fondasi inti dari sebuah permainan (h.55):

#### 1. Pemain (*Players*)

Jumlah pemain pada sebuah board game berbeda-beda, untuk monopoly pemain berjumlah 4 orang. Pada board game seperti catur dan monopoly hanya terdapat satu peran (*role*) untuk setiap pemainnya. Beberapa board game bisa memiliki beberapa peran. Peran pada setiap game harus dipenuhi untuk dapat menjalankan game dengan baik (h.55-56).



Gambar 2.10 *Players* dalam *board game*

*Sumber: Civic Educator*

## 2. Objektif (*Objectives*)

Pemain mempunyai suatu tujuan yang harus diperjuangkan selama melakukan permainan. Pada setiap *board game* memiliki tujuan yang berbeda-beda, tetapi beberapa games memberikan kesempatan kepada pemain untuk memilih dari beberapa kemungkinan tujuan dari sebuah permainan dan mendapatkan tujuan masing-masing dari para pemain (h.66).



Gambar 2.11 *Objective* dalam *board game*

Sumber: *Top Teacher*

## 3. Prosedur (*Procedure*)

Prosedur dalam *board games* dijelaskan dalam lembar atau kertas yang berisikan aturan dan harus diterapkan oleh para pemainnya. Perbedaan antara prosedur dengan aturan yaitu biasanya aturan bersifat tersembunyi dari pemain. Penentuan prosedur dalam game dipengaruhi oleh batasan fisik. Khususnya pada *game digital*, prosedur harus dibuat dengan mudah sehingga dapat memudahkan pemain untuk mengingatnya (h.74).



Gambar 2.12 Procedure dalam Board Game

Sumber: Qin Printing

#### 4. Peraturan (Rules)

Peraturan (*rules*) merupakan hal yang menjelaskan tindakan apa yang dapat dilakukan oleh pemain selama bermain *game*. Sama dengan prosedur, aturan harus bersifat jelas bagi pemain sehingga pemain memiliki kemudahan dalam memegang kendali terhadap permainan (h.77).



Gambar 2.13 Rules dalam board game

Sumber: The City of King

## 5. Sumber daya (*resources*)

Sumber daya (*resources*) merupakan elemen dalam permainan yang memiliki nilai dan digunakan oleh pemain untuk mendapatkan keuntungan, pertahanan, dan kemenangan dalam sebuah *game*. *Resources* dalam game mencakup uang, bahan baku, emas, dan waktu. *Resources* dapat mempengaruhi interaksi para pemain selama bermain. Selain itu, *resources* dapat meningkatkan nilai kompetisi pada pemain sehingga menambahkan nilai seru didalamnya (h.78-82).



Gambar 2.14 *Resources* dalam board game

Sumber: Compound

## 6. Konflik (*Conflict*)

Konflik dalam sebuah game yaitu berbentuk tantangan atau rintangan yang harus dilewati oleh para pemain untuk mampu mencapai tujuan tertentu. Konflik pada sebuah game mendorong interaksi para pemain sehingga melibatkan rasa emosional dari para pemain (h.83-84).



Gambar 2.15 *Conflict* dalam board game

Sumber: Therapy Supply

## 7. Batasan (*Boudaries*)

Batasan merupakan pemisah antara apa yang berada dalam sebuah game dan bukan. Batasan membantu para pemain untuk mendapatkan arah atau cara bermain yang jelas dan memastikan bahwa peraturan (*rules*) dalam *game* dijalankan dengan baik. Hal tersebut membuat para pemain memiliki strategi dalam bermain (h.84-89).

## 8. Hasil (*Outcome*)

Hasil merupakan hasil akhir yang telah dicapai oleh para pemain, hasil akhir dapat berupa kemenangan atau kekalahan. Hasil yang jelas mampu memberikan rasa puas kepada pemain dan memberikan pengalaman yang bernilai kepada pemain (h.89).



Gambar 2.16 *Outcome* dalam *board game*

*Sumber: Compound*

### 2.5.4 *Dramatic Element* dalam *Game*

Menurut Tracey Fullertone (2014) terdapat elemen yang membentuk elemen formal pada sebuah *game* dapat memunculkan reaksi emosional dan menciptakan pengalaman selama bermain. Elemen dramatis dalam sebuah *game* adalah sebagai berikut (h.97):

#### 1. *Challenge*

*Challenge* adalah elemen fundamental dalam *game* yang membantu mempertahankan keterlibatan pemain (h.97).

## 2. *Play*

Potensi untuk bermain merupakan elemen dramatis penting lainnya yang melibatkan pemain secara emosional dalam permainan (h.102).

## 3. *Premise*

Premis menyatukan elemen formal dan dramatis pada *game* untuk meningkatkan pengalaman pemain. Tanpa premis yang dramatis, permainan akan tidak terarah bagi pemain sehingga tidak mencapai sebuah *outcome* (h.105).

## 4. Karakter (*Character*)

Karakter membantu pemain untuk ikut serta dalam permainan karena merasa terlibat dalam permainan tersebut lewat dari sebuah karakter. *Game* memiliki latar belakang dan sifat yang mendalam sehingga mempengaruhi cerita dan pengalaman selama bermain. Karakter dalam *game* terus berubah menjadi lebih utuh dan dinamis dan memiliki peran yang semakin penting dalam *game* sehingga mempengaruhi elemen dramatis lainnya (h.108-112).



Gambar 2.17 *Character*

Sumber: *Compound*

## 5. *Story*

Narasi (*story*) dalam sebuah *game* membantu pemain untuk mengambil keputusan dan berperan aktif selama permainan. Peran aktif

pada pemain selama bermain menciptakan pengalaman yang menarik (h.115).

## **6. *World Building***

*World Building* dalam *game* mendukung narasi dalam sebuah permainan. *World Building* memiliki sejarah, budaya, mitologi, pemerintahan, politik, ekonomi, dan elemen lainnya yang harus selaras antar satu sama lain. *World Building* membangkitkan interaksi dan membuat sebuah permainan menjadi hidup sehingga pemain mendapatkan pengalaman baru selama bermain (h.115).



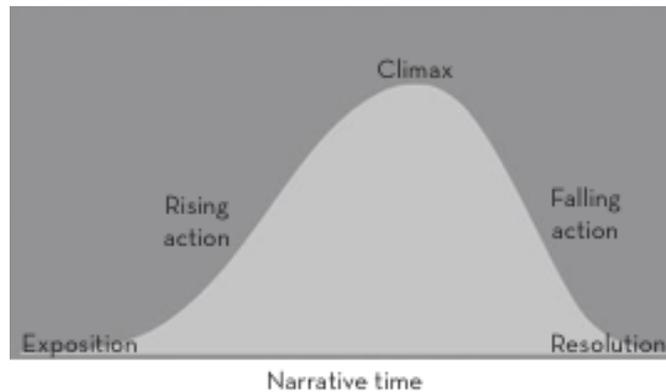
© 2021 Blizzard Entertainment, Inc.

Gambar 2.18 *World Building*

Sumber: *PS Enterprise*

## **7. *The Dramatic Arc***

Kunci dalam elemen dramatis sebuah *game* sehingga mampu menciptakan keterlibatan pemain dengan sebuah permainan yaitu konflik. Menurut Fullertone (2014) konflik mampu menciptakan keterlibatan para pemain sehingga timbulnya emosional dan ketegangan dalam permainan. Konflik menciptakan ketegangan dalam cerita dari sebuah permainan sehingga menghasilkan *The Dramatic Arc* (h.116).



Gambar 2.19 *The Dramatic Arc*

Sumber: *A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*

### 2.5.5 Perancangan *Board Game*

Berdasarkan pada buku *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (Fullertone T, 2014) terdapat berbagai tahapan dalam membuat sebuah permainan yaitu konsep, prototipe, prototipe digital, dan pengujian permainan. Berdasarkan proses tersebut memiliki kemiripan dengan lima fase proses desain grafis menurut Robin Landa.

#### 1. Konsep (*Conceptualization*)

Tahapan awal dalam proses perancangan sebuah game yaitu dimulai dengan pengembangan ide dasar. Tahapan pengembangan ide dasar dapat dilakukan dengan *brainstorming*, *mind mapping*, *list creation*, *idea cards*, *research*, dan *focus group discussion*. Hal tersebut membantu desainer untuk mendapatkan inspirasi yang inovatif dan mampu menghasilkan sebuah board game yang konseptual (h.189-196).

#### 2. Prototipe (*Prototype*)

Proses prototipe membantu desainer untuk menguji kelayakan sehingga dapat melakukan evaluasi terhadap racangannya. Dalam prototipe perancangan sebuah game terdapat berbagai macam metode, seperti prototipe fisik, prototipe visual, protipe video, prototipe perangkat lunak. Prototipe fisik merupakan langkah yang penting untuk dilakukan oleh sebuah desainer. Prototipe fisik membantu desainer untuk memahami mekanisme dalam sebuah *game* yang dirancangnya.

Prototipe fisik juga membantu desainer untuk bereksperimen sehingga dapat memunculkan inovasi baru terhadap game yang sedang dirancang (h.229).

### **3. Protipe Digital (*Prototype Digital*)**

Prototipe digital membantu desainer untuk mengembangkan game secara efisien dengan menggunakan alat digital. Efisiensi waktu membantu desainer untuk mendapatkan feedback dari para pemain dengan cepat dan akurat (h.235).

### **4. Pengujian Permainan (*Playtesting*)**

Pengujian permainan (*playtesting*) merupakan proses yang dilakukan oleh desainer untuk memperoleh wawasan (*insight*) dari pemain terhadap permainan yang dirancang (h.271). Tahapan awal pada playtesting yaitu melakukannya kepada diri sendiri (*self-testing*). Hal ini membantu desainer untuk memahami konsep dasar *game* yang dirancang sehingga menciptakan sebuah solusi yang baru. *Playtesting* juga dapat dilakukan kepada kerabat atau orang terdekat, orang yang tidak dikenal, dan target audiens dari game yang sedang dirancang (h.272-274).

## **2.6 Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan, ditemukan penelitian dengan memiliki relevansi dan sesuai dengan topik penelitian yang sedang diambil, yaitu *Games for Adolescent Reproductive Health, exploration, Let's Talk!* dan *Si Muka Kasep*. Hal tersebut merupakan game atau permainan yang memiliki persamaan dengan topik penelitian yaitu membahas tentang seputar konsep kebersihan dan kesehatan organ reproduksi. Berdasarkan hasil pencarian penelitian yang relevan, ditemukan ketebaruan pada penelitian relevan sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	<i>Games for Adolescent Reproductive Health</i>	PATH <i>Games for Health Team:</i> Ann Hendrix-Jenkins, Sam Clark, Willow Gerber, Joyce LeFevre, Rebeca Quiroga and others	<i>Board game</i> ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan dan kebersihan organ reproduksi, kesehatan seksual, dan hal yang berkaitan dengan masa pubertas bagi remaja, khususnya di negara berkembang.	Topik yang dibahas sangat luas, melakukan pendekatan melalui narasi yang mampu melibatkan pemain untuk memahami konflik yang sedang terjadi. Narasi tidak bersifat linear melainkan bercabang, sehingga lebih personal dan imersif.
2	<i>sexploration</i>	Claire Vimont	Bertujuan untuk memahami apa itu persetujuan dalam kehidupan seksual. Selain itu, board game ini juga mengajak pemain untuk mengetahui efek dari infeksi menular seksual dan bagaimana cara tercegah dari hal tersebut.	Menggunakan elemen visual yang sesuai dengan berbagai usia, seperti ilustrasi yang tidak terlalu ilmiah dan dibuat dengan lebih sederhana dan terlihat menyenangkan.

3	<i>Let's Talk!</i>	<i>Share-Net International</i>	<p><i>Let's Talk</i> merupakan <i>card game</i> yang membahas tentang kesehatan seksual reproduksi. <i>Card game</i> ini ditujukan untuk remaja dengan usia 14-24 tahun. Tujuan dari game ini yaitu untuk mendorong remaja agar dapat memiliki ruang aman untuk bercakap mengenai pubertas, seks, dan seksualitas.</p>	<p>Fleksibel dan tidak memerlukan dadu, papan, dan komponen lainnya.</p>
4	Si Muka Kasep	Sadr Lutfi Mufreni, S.Kom., M.Sc.	<p>Si Muka Kasep merupakan <i>game</i> berbasis digital dengan tema kesehatan reproduksi remaja. Tujuan dari game ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan reproduksi.</p>	<p>Menggunakan media digital sebagai media utama yang dapat membuat pemainnya berinteraksi secara virtual sehingga membantu pemainnya untuk memberikan gambaran masalah kesehatan reproduksi.</p>