

## **2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

### **2.1. Landasan Teori**

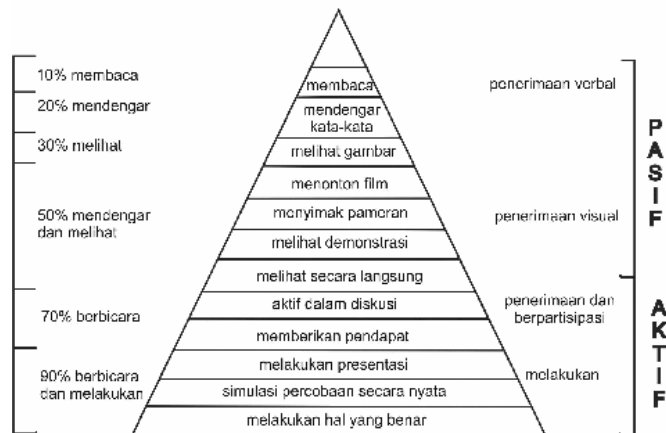
#### **2.1.1. Media Pembelajaran**

##### **2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Dalam belajar yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan informasi maupun pengetahuan berasal dari proses belajar mengajar. Hasil belajar dan mengajar yaitu dapat menerima pesan atau isi dari pembelajaran yang diberikan oleh sumber pesan. Pesan yang telah diterima dapat berupa verbal maupun visual tergantung dari media atau perantara yang diberikan oleh narasumber. Bukti salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perusahaan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sifat (afektif).

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Tecnology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. (Gagne,1970) menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, (Briggs,1970) media merupakan sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, film bingkai dan lain-lain. Edgar Dale berpendapat bahwa nilai media dalam pengajaran diklasifikasi berdasarkan nilai pengalaman. Pengalaman tersebut mempunyai dua belas tingkatan, tingkatan yang

paling tinggi menunjukkan pengalaman yang konkret sedangkan tingkatan paling rendah merupakan pengalaman yang abstrak. Teori Dale digambarkan dalam bentuk sebuah kerucut, bernama “*The Cone of Experience*” (Aqip, 59)



Gambar 2.1. *The Cone of Experience*

Sumber:

[http://dc316.4shared.com/doc/EYarIij2/preview\\_html\\_m5fe4b5bf.gif](http://dc316.4shared.com/doc/EYarIij2/preview_html_m5fe4b5bf.gif)

Pembelajaran menurut (Sardiman, 2005) dalam bukunya yang berjudul “Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar” menyebut istilah pembelajaran dengan interaksi edukatif. Yang dianggap sebagai interaktif edukatif adalah interaksi yang dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan untuk mendidik, dalam rangka mengantar siswa kearah kedewasaannya. Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para siswa didalam kehidupannya dengan membimbing mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. Proses edukatif mempunyai ciri yaitu: adanya tujuan yang dicapai, adanya pesan yang akan ditransfer, adanya pelajar, adanya guru, adanya metode serta adanya situasi yang dinilai. Menurut (Miarso, 1986) pembelajaran memiliki karakteristik:

- Didesain untuk mencapai kompetensi tertentu atau tingkah laku akhir dari suatu pembelajaran.
- Meliputi metodologi instruksional, format dan urutan sesuai desain.
- Mengelolah kondisi tingkah laku.

- Meliputi keseluruhan prosedur pengelolaan.
- Dapat diulangi dan diproduksi lagi.
- Dikembangkan mengikuti prosedur.
- Telah divalidasi secara empirik.

#### **2.1.1.2. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam media pembelajaran memiliki 4 fungsi, khususnya media visual (Azhar Arsyad, 6):

##### 1. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan hal inti karena menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

##### 2. Fungsi afektif

Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap pada saat menyimak materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya tayangan video, simulasi kegiatan atau permainan.

##### 3. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

##### 4. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah membaca.

#### **2.1.1.3. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat yang didapat dengan media pembelajaran Arif S. Sadiman, 2006 adalah (Sadiman, 17):

1. Memperjelas penyajian pesan.

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Mengatasi sikap pasif, sehingga siswa lebih bersemangat dan lebih mandiri dalam belajar.
4. Memberikan rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

#### **2.1.1.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang baik merupakan media yang dapat merangsang minat siswa untuk belajar, mendorong siswanya untuk aktif dalam belajar, aktif memberi tanggapan dan adanya umpan balik. Media yang digunakan untuk proses pembelajaran sangat bervariasi.

Menurut Seels dan Glasgow (1990:181) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi muktahir. Media dengan teknologi tradisional meliputi:

- a. Visual Diam yang diproyeksikan berupa proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides* dan *filmstrips*.
- b. Visual yang diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran dan papan info.
- c. Audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset
- d. Penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi *image*.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi dan video
- f. Media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala dan *handout*.
- g. Permainan diantaranya teka-teki, simulasi dan papan permainan.
- h. Realita dapat berupa model, contoh dan manipulatif (peta, miniatur dan boneka).

#### **2.1.1.5 Metode Dalam Pembelajaran**

Proses pembelajaran merupakan bagian dari metode pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Metode pembelajaran yang akan dilakukan tentu memiliki konsep dan ciri yang berbeda-beda tergantung setiap

guru yang mengajarkan pada murid-muridnya disekolah. Adapun jenis metode pembelajaran yang dilakukan ("Jenis-Jenis Metode Pembelajaran" par.4):

**1. Metode ceramah**, yakni cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung oleh guru kepada sekelompok siswa.

**2. Metode demonstrasi**, yaitu metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan suatu proses, situasi, atau benda tertentu, baik sebenarnya, maupun tiruan. Metode ini dapat membuat penyajian bahan pelajaran lebih konkret.

**3. Metode diskusi**, adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan. Metode diskusi bisa dilakukan dalam beberapa jenis, yaitu diskusi kelas, diskusi kelompok kecil, simposium, diskusi panel.

**4. Metode simulasi**, yaitu cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Jenis-jenis simulasi adalah:

- *sosiodrama*, yaitu metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial;
- *psikodrama*, yaitu metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis;
- *role playing*, yaitu metode pembelajaran bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk rekreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang (Sanjaya, 2006: 18-22).

**5. Metode belajar sambil bermain**, yaitu metode belajar yang mengadopsi berbagai permainan. Baik permainan yang sudah ada, maupun yang dibuat sendiri untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan yang mengolah berbagai ranah psikologis siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari metode-metode pengajaran yang dilakukan yang paling disukai oleh anak-anak yang menuju remaja adalah metode belajar sambil bermain. Metode tersebut dapat menarik para siswa untuk memahami konsep, kemudian memecahkan masalah. Metode ini sangat bermanfaat karena untuk mengembangkan motivasi, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, dapat mengendalikan emosi serta memudahkan anak-anak dalam memahami sesuatu yang baru untuk pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan (aqib, 98-99).

### 2.1.1.6 Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2008:150) “Pengungkapan hasil belajar meliputi segala ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa”. Namun demikian pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah, khususnya ranah afektif sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangibile* (tidak dapat diraba). Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah garis-garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan jenis, indikator dan cara evaluasi belajar (“Teori Prestasi Belajar Untuk Skripsi Pendidikan Lengkap Dengan Daftar Pustaka”par. 3):

Tabel 1 : Jenis, Indikator dan Cara Evaluasi Hasil Belajar

Jenis Hasil Belajar	Indikator	Cara Evaluasi
<b>A. Kognitif</b>		
1. Pengamatan	- Dapat menunjukkan - Dapat membandingkan - Dapat menghubungkan	- Tes lisan - Tes tertulis - Observasi
2. Ingatan	- Dapat menyebutkan - Dapat menunjukan kembali	- Tes lisan - Tes tertulis - Observasi

3. Pemahaman	- Dapat menjelaskan - Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	- Tes lisan - Tes tertulis
4. Penerapan	- Dapat memberikan Contoh - Dapat menggunakan secara tepat	- Tes tertulis - Pemberian tugas - Observasi
5. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	- Dapat menguraikan - Dapat Mengklasifikasikan - Dapat menghubungkan	- Tes tertulis - Pemberian tugas - Tes tertulis
6. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)	- Dapat menyimpulkan - Dapat menggeneralisasi	- Pemberian tugas
<b>B. Afektif</b>		
1. Penerimaan	- Menunjukkan sikap menerima - Menunjukkan sikap menolak	- Tes tertulis - Tes skala sikap - Observasi
2. Sambutan	- Kesiediaan berpartisipasi/terlibat - Kesiediaan memanfaatkan	- Tes tertulis - Tes skala sikap - Observasi
3. Apresiasi (sikap menghargai)	- Menganggap penting dan bermanfaat - Menganggap indah dan Harmonis - Mengagumi	- Tes skala penilaian/sikap - Pemberian tugas - Observasi

4. Internalisasi (pendalaman)	- Mengakui dan meyakini - Mengingkari	- Tes skala sikap - Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap) dan proyektif (yang menyatakan perkiraan ramalan)
5. Karakteristik (penghayatan)	- Melembagakan atau Meniadakan - Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	- Observasi - Pemberian tugas Ekspresif dan proyektif - Observasi
<b>C. Psikomotorik</b>		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	- Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya	- Observasi - Tes tindakan
2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	- Mengucapkan - Membuat mimik dan gerakan jasmani	- Tes lisan - Observasi - Tes tindakan

Sumber: Muhibbin Syah, (2002:151)

## 2.1.2. Permainan Edukatif

### 2.1.2.1. Pengertian Permainan Edukatif

Menurut Kimpraswil (Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi

dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami munandar (Ismail, 2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

*Education* menurut John M Echols dan Hasan Shadily dalam kamus *inggris indonesia* berarti pendidikan, yang berhubungan dengan pendidikan. Sedangkan menurut Petter Salim *education* adalah yang bersifat mendidik dan memberikan contoh teladan yang baik dan berhubungan langsung. *Education* yaitu sesuatu yang bersifat mendidik, memiliki unsur pendidikan.

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

#### **2.1.2.2. Manfaat Permainan**

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain (Zaviera, 2008):

- a. Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan – gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.

- b. Aspek perkembangan motor kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak.
- c. Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
- d. Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.
- e. Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- f. Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
- g. Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal – hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.
- h. Aspek perkembangan kreativitas. kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.
- i. Terapi dengan kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negatif menjadi positif dan lebih menyenangkan.

### **2.1.2.3. Jenis Permainan Edukatif**

Menurut (Suherman, 2000) yang dikutip dari Hetzer macam-macam permainan anak dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu:

1. Permainan fungsi adalah permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh.
2. Permainan konstruktif adalah membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta.

3. Permainan reseptif adalah permainan sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif.
4. Permainan peranan adalah jenis permainan ini akan bermain peran, sebagai contoh berperan sebagai guru.
- e. Permainan sukses adalah permainan yang diutamakan dalam permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.

Permainan yang mendidik (edukatif) untuk anak-anak tak perlu mahal, tak harus selalu dikaitkan dengan barang-barang elektronik seperti: komputer, video game, atau mainan yang menggunakan remote control, orang tua dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar untuk menciptakan permainan edukatif ini.

Berikut ini jenis-jenis beserta contoh permainan edukatif (mendidik) untuk anak-anak:

1. Permainan mengasah otak.

Permainan ini memerlukan ketrampilan berfikir, mengasah daya ingat serta imajinasinya.

Contoh: catur, ular tangga, halma, menyusun balok, lego, puzzle, plestisin/tanah liat.

2. Permainan membentuk fisik. Permainan ini memerlukan gerak fisik yang banyak dan dapat juga berfungsi sebagai olah raga bagi anak, tapi harus memperhatikan beberapa aspek diantaranya: lokasi tidak berbahaya, cukup luas untuk anak berlarian, alat yang digunakan tidak membahayakan atau tidak terlalu berat, seperti pada anak yang masih kecil, sepak bola bisa diganti dengan bola plastik. Contoh: sepak bola, kasti, loncat tali, gobak sodor.

3. Permainan melatih sosialisasi. Permainan ini adalah permainan yang memerlukan *team work* atau kerja kelompok. Dari sanalah anak dapat melatih jiwa sosial mereka, bagaimana cara bekerja dalam kelompok, hidup rukun dengan teman, saling menolong, dan memaafkan. Contoh: sepak bola, main kelereng, main pasar-pasaran (jual-beli), bermain peran sebagai dokter dan pasien, guru dan murid, dan sebagainya.

4. Permainan membentuk kepribadian. Permainan ini disesuaikan dengan jenis kelamin anak. Permainan ini untuk melatih anak perempuan agar terbentuk naluri keibuannya dan anak laki-laki agar terbentuk naluri kebabapaknya, disamping itu juga menumbuhkan jiwa solidaritas mereka kepada lawan jenisnya. Tapi tak menutup kemungkinan mereka bermain permainan lawan jenisnya, agar laki-laki dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga, dan perempuan tak terlalu cengeng dan dapat hidup mandiri kelak setelah dewasa. Contoh: dalam permainan perang-perangan, anak laki-laki menjadi tentara dan anak perempuan menjadi perawat atau juru masak.

### **2.1.3. Board Game**

#### **2.1.3.1. Pengertian Board Game**

*Board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai seseorang (“Scorviano”part.1). Board game versi awal merepresentasikan pertempuran antara dua pasukan dan board game terbaru masih didasarkan pada tujuan untuk mengalahkan pemain lawan dalam hal jumlah, posisi menang atau poin tertinggi (sering direpresentasikan dalam mata uang dalam game).

Ada berbagai jenis dan gaya board game. Representasi board game dari situasi kehidupan nyata bervariasi mulai dari tidak memiliki tema yang inheren, seperti Halma, hingga yang memiliki tema dan narasi yang spesifik, seperti Cluedo. Aturan permainannya berkisar dari yang sangat sederhana, seperti dalam permainan Tic-tac-toe, hingga yang menggambarkan sebuah permainan alam semesta dengan sangat rinci, misalnya pada permainan Dungeons & Dragons, meskipun sebagian besar permainan ini adalah berdasarkan alur cerita dan boardnya adalah tambahan, yang berfungsi untuk memvisualisasikan skenario. Lamanya waktu yang diperlukan untuk belajar bermain atau menguasai permainan dapat bervariasi dari game ke game. Waktu belajar tidak harus

berkorelasi dengan jumlah atau kompleksitas peraturan; beberapa permainan, seperti Catur dan Go, memiliki aturan sederhana yang masih bisa menimbulkan skenario yang kompleks.

### **2.1.3.2. Sejarah *Board Game***

Board game muncul sebagai salah satu media hiburan alternatif bagi seluruh keluarga (Nugroho, par.1) yang berada di Jerman. Hal itu terjadi karena sesudah perang dunia II yang terjadi seluruh masyarakat sangat terpukul sehingga fasilitas yang terdapat dinegaranya seperti taman kota, tempat wisata dan fasilitas hiburan lainnya porak-poranda. Fasilitas berupa media hiburan untuk menghibur dan mengurangi trauma perang pada masyarakat masih sangat minim dan terbatas sampai kepada pertengahan tahun 1950. Sehingga Jerman dan sejumlah situs sejarah penting, artefak dan dokumen memperlihatkan bahwa adanya permainan *board game* pada masa itu. Diantaranya adalah: Senet yang ditemukan pada masa pre-dinasti dan dinasti awal kerajaan Mesir Kuno (sekitar 3500-3100 SM). Senet diketahui adalah board game tertua. Mehen, adalah salah satu bentuk permainan board game lainnya dari zaman pra dinasti Mesir. Go, board game strategi, termasuk board game strategi kuno yang berasal dari China.

### **2.1.3.3. Perkembangan *Board Game***

Catur, halma, ludo, ular tangga, dan monopoli adalah berbagai jenis board game atau permainan papan yang telah lama kita kenal. *Board game* sendiri telah lama menjadi bagian dari peradaban manusia. Berbagai penemuan mengungkap bahwa *board game* sudah dikenal sejak 3000 tahun sebelum masehi di antaranya dalam bentuk *board game* Senet dan Mehen di Mesir serta Backgammon kuno di Iran. Sekitar tahun 600 Masehi, versi awal Catur mulai di kenal di India. Kemudian di tahun pertengahan tahun 1930 Monopoli yang kita kenal hingga saat ini mulai dipublikasikan. *Board game* yang diciptakan di Jerman menjadi berbeda karena tema yang mereka tampilkan begitu kuat serta memberikan satu latar cerita yang menarik, berbeda dengan berbagai board game lain yang umumnya mengangkat tema abstrak (misal catur). Tema yang begitu kuat ini kemudian mendorong terciptanya mekanisme permainan yang unik dan

kreatif. Untuk mendukung tema dan mekanisme permainan yang ada mereka juga didukung oleh desain berkualitas tinggi.

Sejalan dengan semakin berkembangnya berbagai industri di Jerman, industri *board game* juga terus berkembang. Pada tahun 1978 para desainer, penerbit, dan komunitas pencinta *board game* Jerman mulai memberikan penghargaan tahunan bagi *board game* terbaik (*Spiel des Jahres*). Penghargaan ini menjadi semacam barometer dan katalisator semakin berkembangnya industri *board game*. Pelan tapi pasti *board game* mulai merambah berbagai negara eropa lainnya hingga kemudian dikenal satu genre baru: *German Style Board Game*. Pada bulan Oktober 1995 di Essen *Spieltages*, ajang pameran *board game* terbesar di Jerman (dan dunia hingga saat ini), Claus Teuber memperkenalkan sebuah *board game* fenomenal berjudul *The Settlers of Catan*. *Board game* yang didesain selama hampir 4 tahun ini mendapat sambutan yang luar biasa, edisi pertamanya langsung habis pada minggu pertama game tersebut diperkenalkan dan pada tahun pertamanya *Settlers of Catan* terjual lebih dari 400 ribu unit, satu jumlah yang sangat luar biasa.

Demam *Settlers of Catan* menyebar hingga ke benua Amerika. Lewat *Settlers of Catan* masyarakat Amerika kemudian mulai mengenal dan menggemari *German Style Board Game* yang kemudian lebih dikenal sebagai *board game* modern. Tak lama, *board game* mulai merambah ke berbagai belahan dunia lain, termasuk Indonesia - dan industri *board game* modern mulai memasuki era yang baru. Saat ini tercatat ada lebih dari 50 ribu jenis *board game* di portal database *board game* dunia (<http://boardgamegeek.com>) jumlah ini terus bertambah setiap tahunnya. Sebenarnya telah lama mengenal *board games*, tetapi sangat terbatas dan umumnya adalah *board game* klasik atau konvensional semacam catur, halma, ludo, dan ular tangga. Semakin berkembangnya teknologi informasi kemudian juga membuka informasi tentang perkembangan *board game* modern serta berbagai potensinya yang luar biasa. Dalam beberapa tahun terakhir mulai tumbuh berbagai komunitas pencinta *board game* di beberapa kota besar di Indonesia. Tahun 2009 lalu, Kummara ( <http://kummara.com> ) - komunitas pencinta board game di Bandung mulai terbentuk dan terus berkembang menjadi sebuah pusat pengembangan *board game* Indonesia pertama.

#### 2.1.3.4. Manfaat *Board Game*

Berikut manfaat yang didapat melalui permainan *board game*:

- Aturan

*Board game* merupakan permainan yang penuh dengan aturan. *Board game* hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur (Nelson Gustav Wisana, 2011).

- Interaksi sosial

Kebanyakan judul *board game* dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain. Dengan variasi yang ada, *board game* bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri (*Ghost Story, Arkham Horror*), bernegosiasi (*Monopoly, Puerto Rico*), bermain peran (*DnD, Bang, Werewolf*), *bluffing* (*Saboteur*), atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada (Nelson Gustav Wisana, 2011).

- Edukasi

Sebuah *board game* yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik, contohnya *Monopoly* yang dikemas ke dalam tema investasi dan pembelian lahan atau yang memiliki tema tentang mengelola peternakan. Banyak pula *board game* yang mengambil tema dan *setting* waktu sesuai dengan sejarah seperti Batavia dan Alhambra. Sedikit banyak *board game* memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah *board game*. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor

edukasi ini terdapat pada beberapa permainan digital *online*, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya (Nelson Gustav Wisana, 2011).

- Risiko dan Simulasi

Setiap perbuatan manusia pasti ada pengaruh dan akibatnya, baik langsung maupun tidak langsung. Dengan *board game*, setiap pengambilan keputusan ini akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat yang ia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial (sesama pemain) sebagai bentuk dari keputusan yang ia ambil selama permainan. Setiap pengkhianatan, pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama dalam permainan, akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung di antara pemain. Dengan kata lain, *board game* merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya (Nelson Gustav Wisana, 2011).

- Jenjang generasi

Tidak semua orang dapat menikmati permainan digital, terutama orang tua. Karena kebanyakan dari permainan digital mengandalkan ketangkasan penggunaannya dalam teknologi, seperti menggerakkan *mouse* atau *joy pad*. Karena itu, beberapa orang tua menganggap *game* digital terlalu rumit dan sudah bukan lagi waktunya bagi mereka untuk mainkan. Sebaliknya, *board game* merupakan jenis permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama. Tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa memainkannya, sehingga semua orang bisa langsung bermain *board game*. Dengan begitu, para pemain dapat dengan mudah mengajak orang tua mereka untuk bermain *board game*, sehingga keharmonisan dalam keluarga dapat ditumbuhkan (Nelson Gustav Wisana, 2011). Kesimpulan bahwa *board game* merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini merupakan hal yang sangat sulit didapat melalui

permainan digital *offline* ataupun *online* sekalipun (Nelson Gustav Wisana, 2011).

#### 2.1.3.5. Jenis-Jenis *Board Game*

Ada beberapa kategori dari *board game*, tergantung tema dan jenis permainan yang bervariasi:

##### a. *Strategy Game*

Didalam permainan ini lebih mengutamakan pemikiran strategi untuk bisa memenangkan permainan tergantung keahlian para pemain. Contoh jenis permainan ini adalah Catur.



Gambar 2.2. Permainan Catur

Sumber:

[http://kichuzzz.blogdetik.com/files/2012/09/50531a07522f0048276fbaafab6a5a1f\\_bermain.jpg](http://kichuzzz.blogdetik.com/files/2012/09/50531a07522f0048276fbaafab6a5a1f_bermain.jpg)

##### b. *German Style Board Game (Eurogames)*

Didalam permainan ini, prinsipnya menggabungkan permainan strategi dan kesederhanaan. Contoh jenis permainan ini adalah *The Settlers of Catan* atau *Puerto Rico*.



Gambar 2.3. Permainan *The Settlers of Catan*

Sumber: [http://www.catan.com/files/pageimages/settlers-board2\\_grey-robber\\_opt.png](http://www.catan.com/files/pageimages/settlers-board2_grey-robber_opt.png)

c. *Race Game*

Didalam permainan ini, prinsip mainnya lebih kearah kecepatan (*speed*). Maksudnya siapa pemain yang dapat menggerakkan pion menuju titik akhir, dialah yang akan keluar menjadi pemenang dalam permainan. Contoh jenis permainan ini adalah *Backgammon* atau *parchisi*.



Gambar 2.4. Permainan *Backgammon*

Sumber:

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/63/Backgammon\\_board.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/63/Backgammon_board.jpg)

d. *Roll and Move Games*

Di dalam permainan ini prinsipnya hasil seseorang untuk menang lebih menekankan pada benda lain yang menghasilkan angka secara acak seperti

dadu untuk menentukan langkah yang akan diambil dan dilakukan oleh pemain. Contoh jenis permainan ini adalah Monopoli dan *Life*.

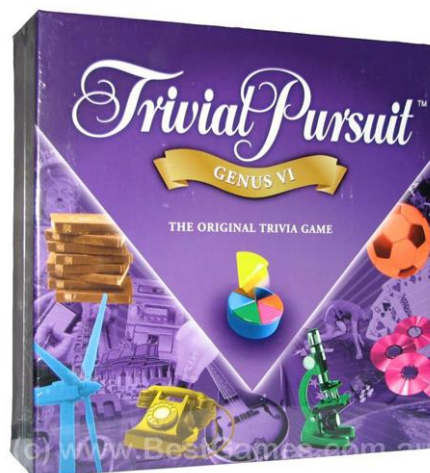


Gambar 2.5. Permainan Monopoli

Sumber: [http://jual-mainan.com/asset/product/uno-puzzle-monopoli-othello-block-brick-lego/image\\_monopoli-five-in-one.jpg](http://jual-mainan.com/asset/product/uno-puzzle-monopoli-othello-block-brick-lego/image_monopoli-five-in-one.jpg)

e. *Trivia Game*

Didalam permainan ini prinsipnya adalah pemain harus mempunyai pengetahuan tentang informasi secara umum. Jadi pemenang dalam permainan ini yaitu pemain yang berhasil menjawab pertanyaan paling banyak dari lawannya. Contoh jenis permainan ini adalah *Trival Pursuit*.



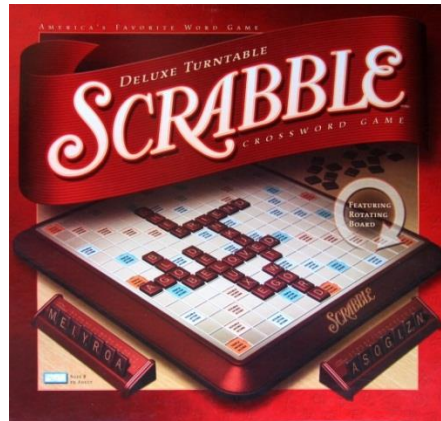
Gambar 2.6. Permainan *Trivia Pursuit*

Sumber:

[http://static.productreview.com.au/pr.products/73951\\_hasbro\\_trivial\\_pursuit\\_volume\\_6.jpg](http://static.productreview.com.au/pr.products/73951_hasbro_trivial_pursuit_volume_6.jpg)

f. *Word Game*

Didalam permainan ini prinsipnya berhubungan dengan kata. Jadi pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang menguasai kosakata bahasa sebanyak-banyaknya dari lawan. Contoh jenis permainan ini adalah *Scrabble*.



Gambar 2.7. Permainan *Scrabble*

Sumber:

[http://s3.amazonaws.com/rapgenius/filepicker/qzNpSWWhQiIhcBbkPMsAv\\_scrabble.jpg](http://s3.amazonaws.com/rapgenius/filepicker/qzNpSWWhQiIhcBbkPMsAv_scrabble.jpg)

g. *War Game*

Didalam permainan ini prinsipnya menggunakan sistem operasional militer. Permainan ini lebih menekankan seperti simulasi perang yang sistemnya mirip dengan perang sungguhan seperti strategi, pertahanan, penyerangan dan kekuasaan. Contoh jenis permainan ini adalah *Risk*.



Gambar 2.8. Permainan *Risk*

Sumber: <http://www.searchamateur.com/Lord-of-the-Rings-Games/lord-of-the-rings-risk-boardgame.jpg>

### 2.1.4 Tumbuh Kembang Remaja

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

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

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

Pertumbuhan dan perkembangan merupakan proses yang saling terkait. Perkembangan adalah suatu proses dimana perubahan-perubahan didalam diri remaja akan diintegrasikan sedemikian rupa, sehingga remaja tersebut dapat merespon dengan baik dalam menghadapi rangsangan-rangsangan dari luar dirinya. Yang paling menonjol biasanya adalah perubahan fisik, alat reproduksi, kognitif dan psikosocial (Poltekkes Depkes, 1-7).

#### 1. Perubahan Fisik

Perubahan fisik dan psikologis remaja disebabkan oleh adanya perubahan hormonal. Beberapa jenis hormon yang berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan adalah hormon pertumbuhan (*growth hormone*), hormon gonadotropik (*gonadotropic hormone*), estrogen, progesteron serta testosteron. Beberapa hal perubahan fisik yang sering terjadi adalah percepatan berat dan tinggi badan, perkembangan karakteristik seks sekunder, perubahan bentuk tubuh dan perkembangan otak.

- Percepatan berat dan tinggi badan.

Selama 1 tahun pertumbuhan, tinggi badan laki-laki dan perempuan rata-rata meningkat 3,5-4,1 inci (steinberg, 2007). Berat badan juga meningkat karena ada perubahan otot pada laki-laki dan penambahan lemak pada perempuan.

- Perkembangan karakteristik seks sekunder

Selama masa pubertas, kadar hormonal mempengaruhi karakteristik seks sekunder, seperti hormon androgen pada laki-laki dan estrogen pada perempuan. karakteristik pada perempuan yang terjadi meliputi pertumbuhan bulu rambut pada pubish, pertumbuhan rambut di ketiak, serta *menarche* atau menstruasi pertama. Sedangkan pada laki-laki terjadi pertumbuhan penis, pembesaran skrotum, perubahan suara, pertumbuhan kumis dan jenggot, meningkatnya produksi minyak, meningkatnya timbunan lemak dan meningkatnya aktivitas kelenjar sehingga menimbulkan jerawat.

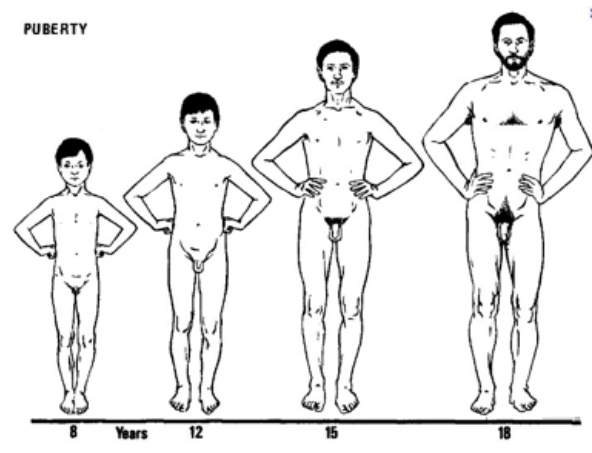
- Perubahan bentuk tubuh

Perubahan pada perempuan seperti pinggul dan payudara yang membesar, serta keadaan puting susu yang lebih menonjol. Perubahan fisik yang berubah pada laki-laki adalah bentuk dada yang lebih membesar dan membidang serta jakun yang lebih menonjol.



Gambar 2.9. Tahapan pubertas pada perempuan

Sumber: Getty Images



Gambar 2.10. Tahapan perubahan fisik yang dialami laki-laki saat pubertas

Sumber: Getty Images

- Perkembangan otak

Pada masa remaja awal sampai akhir, otak belum sepenuhnya berkembang sempurna, sehingga pada masa ini kemampuan pengendalian emosi dan mental masih belum stabil.

Beberapa hal penting yang terkait dengan perubahan fisik pada remaja diantaranya:

- Tanda-tanda vital : nadi berkisar antara 55-110 x/menit, pernafasan kisaran antara 16-20x/menit, dan tekanan darah kisaran antara 110/60-120/76 mmHg.
- Berat badan bervariasi, untuk laki-laki terjadi kenaikan 5,7-13,2 kg dan perempuan 4,6-10,6 kg
- Tinggi badan pada laki-laki 26-28 cm dan perempuan 23-28 cm
- Keadaan gigi lengkap
- Tajam penglihatan 20/20
- Pertumbuhan organ-organ reproduksi
- Pertumbuhan tulang 2x lipat
- Peningkatan masa otot dan penimbunan lemak
- Pada kulit terjadi peningkatan munculnya jerawat
- Pertumbuhan rambut pada aksila, rambut pubis pada perempuan dan rambut wajah pada laki-laki.

## 2. Perkembangan Kognitif

Menurut teori (Piaget, 1980) psikolog yang perkembangan yang terkenal di swiss, proses perkembangan kognitif melalui 4 tahap .

### - Tahap sensorimotor

Tahap sensorik berlangsung dari kelahiran hingga bayi berumur kira-kira 2 tahun. Pada tahap ini bayi mulai mampu mengorganisasi dan mengkoordinasi semua melalui gerakan dan tindakan fisik, dapat menerima dengan pasif setiap rangsangan-rangsangan terhadap alat inderanya, dapat secara aktif memberikan respon terhadap rangsangan tersebut melalui gerakan-gerakan refleksi. Pada akhir tahap ini pola-pola sensorik dan motorik semakin kompleks dan mulai mengadopsi suatu sistem simbol yang primitif. Pembangunan fisik dapat memungkinkan seorang anak mengembangkan kemampuan intelektual yang baru. Salah satu kemampuan intelektual yang baru adalah pengembangan kemampuan bahasa. Bukti seorang anak dapat melakukan tahap sensorik adalah kemampuan mengucapkan bahasa seperti mengucapkan kata “mama”.

### - Tahap paraoperasional

Tahap paraoperasional (toddlerhood dan anak usia dini) berlangsung ketika anak berumur 2-7 tahun. Pada masa ini terjadi pembentukan konsep yang stabil, penalaran mental, egosentrisme, serta terbentuknya terhadap hal yang magis, penggunaan simbol-simbol, bahasa yang matur, memori dan imajinasi.

### - Tahap operasional konkret

Tahap operasional konkret saat memasuki usia sekolah (sekolah dasar/SD) sampai awal masa remaja. Pada tahap ini mempunyai ciri tujuh jenis konservasi (angka, panjang, cair, massa, berat, area dan volume); inteligensi yang ditunjukkan secara logis dan sistematis serta manipulasi simbol-simbol yang terkait dengan benda.

### - Tahap operasional formal (remaja dan dewasa)

Tahap operasional formal adalah anak pada tahap ini sudah berpikiran abstrak dan hipotesis, dapat berpikir secara sistematis dan mampu memikirkan semua kemungkinan untuk memecahkan masalah, dapat

mengambil keputusan dan mempercayai fakta-fakta untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Perkembangan kognitif berdasarkan tahapan perkembangan remaja diantaranya :

- Remaja awal

Pada tahapan remaja awal yaitu, remaja mulai berfokus pada pengambilan keputusan baik disekolah maupun dirumah, dapat menunjukkan berpikir logis sehingga sering menanyakan kewenangan dan standart di masyarakat, mempunyai istilah-istilah sendiri dan mempunyai pandangan.

- Remaja menengah

Pada tahapan remaja menengah yaitu, terjadi peningkatan interaksi dengan kelompok, terjadi eksplorasi seksual, mempunyai pengalaman dan pemikiran yang lebih kompleks, mempertimbangkan kemungkinan masa depan, tujuan dan dapat membuat rencana sendiri.

- Remaja akhir

Pada tahapan remaja akhir yaitu remaja lebih berkonsentrasi pada rencana yang akan datang, meningkatkan pergaulan, proses berpikir yang lebih kompleks digunakan untuk memfokuskan diri dari masalah-masalah idealisme, toleransi, keputusan untuk karier dan pekerjaan.

### 3. Perkembangan psikososial

Masa remaja yang dialami merupakan masa transisi emosional, yang ditandai dengan cara melihat dirinya sendiri. Sebagai remaja dewasa kognitif dan intelektual mengalami perubahan seperti merasa lebih dari yang lain, cenderung berkerja secara lebih kompleks dan abstrak, serta lebih tertarik untuk memahami kepribadian mereka sendiri dan berperilaku.

Tahap-tahap perkembangan psikososial

Menurut (Erikson, 1956) perkembangan psikososial terdiri atas delapan tahap.

Akan tetapi, remaja melalui lima diantaranya :

- Kepercayaan (*trust*) versus Ketidakpercayaan (*mistrust*)

Tahapan ini terjadi 1-2 tahun awal kehidupan. Anak belajar untuk percaya pada dirinya sendiri dan lingkungan, biasanya merasa bingung dan tidak percaya, sehingga dibutuhkan kualitas interaksi antara anak dan orang tua.

- Otonomi (*autonomy*) versus Rasa Malu dan Ragu (*shame and doubt*)  
Bagi kebanyakan remaja, membangun rasa otonomi atau kemerdekaan merupakan bagian dari transisi emosional, terjadi perubahan ketergantungan khas anak-anak ke arah otonomi khas dewasa.
- Inisiatif (*initiative*) versus Rasa Bersalah (*guilt*)  
Biasannya terjadi saat usia pra-sekolah. Anak cenderung aktif bertanya, memperluas kemampuannya melalui bermain aktif, berkerja sama dengan orang lain, dan belajar bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan.
- Rajin (*industry*) versus Rendah Diri (*inferiority*)  
Biasanya terjadi di persaingan kelompok. Anak cenderung menguasai ketrampilan dengan lebih formal, rasa percaya dirinya mulai terasah, mandiri dan penuh inisiatif, serta termotivasi untuk belajar lebih tekun.
- Identitas (*identity*) versus Kebingungan Identitas (*identity confusion*)  
Sering terjadi penyimpangan identitas, misalnya: melakukan percobaan tindakan kejahatan, melakukan pemberontakan dan tindakan tercela lainnya.

Untuk tahap selanjutnya yaitu: tahap Keintiman (*intimacy*) versus Isolasi (*isolation*); Generativitas (*generativity*) versus Stagnasi (*stagnation*); dan Integritas (*integrity*) versus Keputusasaan (*despair*), akan dilalui pada tahap-tahap perkembangan selanjutnya.

## **2.1.5. Penyakit Kulit pada Wajah**

### **2.1.5.1. Pengertian kulit**

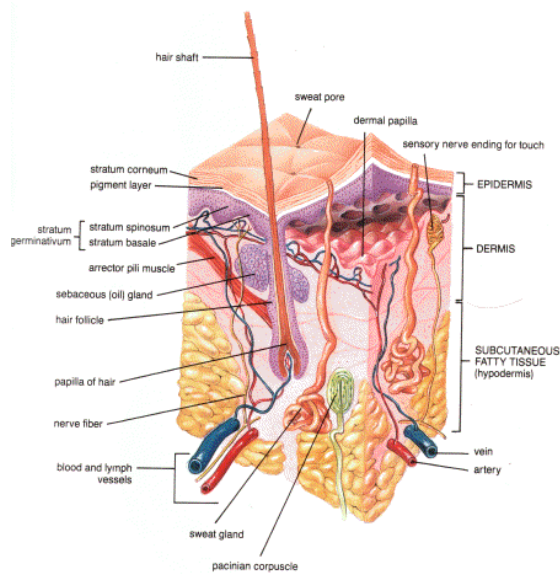
Kulit merupakan pembungkus elastis yang melindungi tubuh dari lingkungan. Kulit juga merupakan alat tubuh yang terberat dan terluas ukurannya, yaitu 15% dari berat tubuh dan luasnya 1,50-1,70 m(persegi). Rata-rata tebal kulit

1-2mm. Paling tebal (6 mm) yang terdapat pada telapak tangan dan kaki sedangkan yang paling tipis (0,5 mm) terdapat di penis.

### **2.1.5.2. Fungsi Kulit**

Kulit mempunyai fungsi yang bermacam-macam untuk menyesuaikan tubuh dengan lingkungan. Fungsi kulit adalah sebagai (Harahap 1-3):

- **Pelindung**  
Jaringan tanduk sel-sel eperdemis paling luar membatasi masuknya benda-benda dari luar dan keluarnya cairan berlebihan dari tubuh. Melamin yang memberi warna pada kulit dari akibat buruk sinar ultra violet.
- **Pengatur Suhu**  
Di waktu suhu dingin, peredaran darah kulit berkurang guna mempertahankan suhu badan. Pada waktu suhu panas, peredaran darah di kulit meningkat dan terjadi penguapan keringat dari kelenjar keringat.
- **Penyerap**  
Kulit dapat menyerap bahan-bahan tertentu seperti gas dan zat yang larut dalam lemak, tetapi air dan elektrolit sukar masuk melalui kulit. Zat-zat yang larut dalam lemak lebih mudah masuk ke dalam kulit dan masuk ke peredaran darah, karena bercampur dengan lemak yang menutupi permukaan kulit.
- **Indera Perasa**  
Indera perasa di kulit terjadi karena rangsangan terhadap saraf sensoris dalam kulit. Fungsi indera perasa yang pokok yaitu merasakan nyeri, perabaan, panas dan dingin.
- **Fungsi Pergetahan**  
Kulit diliputi oleh dua jenis pergetahan, yaitu sebum dan keringat. Getah sebum dihasilkan oleh kelenjar sebaceous dan keringat yang dihasilkan oleh kelenjar keringat. Sebum adalah sejenis zat lemak yang membuat kulit menjadi lentur.



Gambar 2.11. Skema Anatomi Kulit

Sumber: <http://www.dermatixultra.org/wp-content/uploads/2011/09/skema-kulit.gif>

### 2.1.5.3. Pengertian Jerawat (Akne)

Jerawat merupakan jenis penyakit kulit yang biasa ditemukan pada berbagai usia di berbagai kalangan, terutama biasa terjadi saat remaja. Akan tetapi, umumnya bukan hanya muncul saat usia remaja tetapi dapat menyerang orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Banyak pihak menyakini bahwa salah satu pemicu jerawat adalah dengan mengkonsumsi makanan berlemak, tetapi hingga saat ini belum ada hasil penelitian yang menyatakan bahwa dugaan tersebut benar adanya. Akne yang sering menyerang remaja adalah akne vulgaris. Akne vulgaris adalah peradangan kronik folikel pilosebacea yang ditandai dengan adanya komedo, papula, pustula, dan kista pada daerah-daerah predileksi seperti muka, bahu, bagian atas dari ekstremitas superior, dada dan punggung.

Akne vulgaris menjadi masalah pada hampir semua remaja. *Acne minor* adalah suatu bentuk akne yang ringan, dan dialami oleh 85% para remaja. Gangguan yang terjadi masih dianggap sebagai proses fisiologik. Lima belas persen remaja yang mengalami *acne major*, yang cukup hebat sehingga mendorong remaja untuk berobat ke dokter. Biasanya akne vulgaris mulai timbul pada masa pubertas. Pada wanita, insidens terbanyak terdapat pada usia 14-17

tahun, sedangkan pada laki-laki 16-19 tahun. Pada waktu pubertas terdapat kenaikan dari hormon androgen yang beredar dalam darah yang dapat menyebabkan hiperplasia dan hipertrofi dari glandula sebacea (Harahap, 35).

#### 2.1.5.4 Jenis Jerawat

Setiap orang mempunyai kulit yang berbeda. Sehingga penyakit kulit yang dialami pada wajah saat remaja juga berbeda, begitu pula mengatasinya. Karena apabila tidak di tindak lanjuti akan berakibat fatal seperti bisa semakin banyak dan dapat meninggalkan bekas pada wajah. Maka dari itu perlu mengetahui jenis jerawat yang dialami. Berikut jenis jerawat yang dialami saat remaja yaitu (dr yekti dan Ari, 16-26):

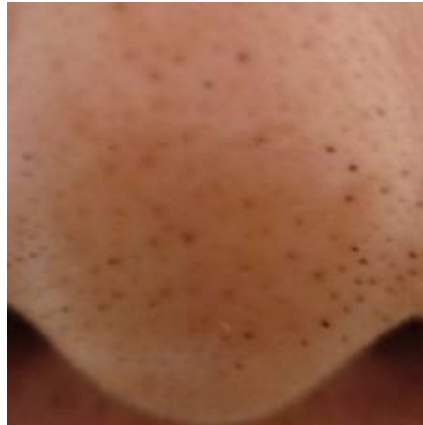
- Tipe *Non-Inflammatory*

Tipe *non-inflammatory* adalah tipe jerawat yang tidak membuat sakit atau bertambah besar. Yang termasuk dalam kategori ini ada 2, yaitu komedo putih (*whiteheads*) dan komedo hitam (*blackheads*). Komedo putih dan hitam terjadi akibat adanya pori-pori yang tersumbat. Pori-pori yang tersumbat disebabkan oleh sel-sel kulit matidan kelenjar minyak yang berlebihan pada kulit. Jika komedo itu tertutup maka disebut komedo putih sedangkan komedo yang terbuka disebut dengan komedo hitam karenapenyumbat pori-pori yang berubah warna karena teroksidasi oleh udara.



Gambar 2.12. Komedo Putih

Sumber: <http://infocantiksehat.files.wordpress.com/2012/03/komedo.jpg>



Gambar 2.13. Komedo Hitam

Sumber: <http://www.audp-sy.com/wp-content/uploads/2013/05/komedo2.jpg>

- Tipe *Inflammatory*

Jerawat tipe *inflammatory* merupakan jerawat yang sering menimbulkan rasa sakit dan kemungkinan ukurannya bisa bertambah besar. Jerawat ini biasanya berwarna merah masak. Berbeda dengan komedo, penyebab jerawat ini tidak hanya dengan pori-pori yang tersumbat, tetapi juga karena pori-pori yang tersumbat tersebut terinfeksi oleh bakteri. Bakteri ini terdapat pada permukaan kulit, tetapi bisa juga berasal dari waslap, kuas *make up*, telepon atau jari tangan yang usil memegang jerawat. Jenis jerawat “klasik” ini mudah dikenali dengan adanya tonjolan kecil berwarna *pink* atau kemerahan. Jenis jerawat tipe ini ada beberapa macam antara lain :

- a. *Popule*

Jenis ini termasuk jenis jerawat sedang, warnanya merah dan kecil. Didalamnya berisi benda putih seperti nasi. Jerawat ini walaupun kecil tetapi sangat banyak terdapat pada wajah. Penyebab utamanya adalah wajah yang kurang bersih. Biasanya dari sisa-sisa sabun saat mencuci muka atau debu.



Gambar 2.14. *Papule*

Sumber: [http://www.beautybazaar.com/beauty-brands/uploaded\\_images/papule-709721.jpg](http://www.beautybazaar.com/beauty-brands/uploaded_images/papule-709721.jpg)

b. *Postule*

*Papule* berisi pus atau benda putih yang berbentuk seperti nasi. Warna pustule adalah merah di pinggir dan putih ditengahnya.



Gambar 2.15. *Postule*

Sumber: <http://www.trendsnhealth.com/wp-content/uploads/2013/08/postule.jpg>

c. *Nodule*

Termasuk jerawat yang besar. Ukurannya lebih besar dari *pustule* dan sakit jika disentuh atau dipegang.



Gambar2.16. *Nodule*

Sumber: <http://www.dermweb.com/morphology/graphics/morph023.jpg>

d. *Cyst*

Bentuk jerawat yang paling parah ukurannya besar, bahkan sangat besar sehingga tampak seperti bengkak. Berbeda dengan lainnya penyebarannya keseluruhan wajah dan tidak di satu tempat saja. Jerawat *cyst* inilah juga dapat disebut “godfather”, jerawat jenis ini merupakan yang paling merusak, maksudnya tidak hanya fisik tetapi juga kepercayaan diri.



Gambar 2.17. *Cyst*

Sumber:

[http://www.aocd.org/resource/resmgr/ddb\\_high/epidermal\\_cyst\\_2\\_high.jpg](http://www.aocd.org/resource/resmgr/ddb_high/epidermal_cyst_2_high.jpg)

e. *Milia*

*Milia* adalah bintik-bintik putih yang hampir menyerupai *whiteheads*, tetapi ukurannya jauh lebih kecil sehingga baru terasa saat diraba. Milia biasanya terjadi mulai bayi, anak-anak hingga orang dewasa. Orang Jawa biasanya menyebut dengan keringat buntet. Penyebab milia dari penyumbatan pori-pori yang berasal dari kelenjar keringat. Sumbatan ini berasal dari debu atau radang pada kulit. Butiran-butiran keringat yang terperangkap dibawah

kulit akan mendesak kepermukaan kulit dan menimbulkan bintik-bintik kecil yang terasa gatal.



Gambar 2.18. *Milia*

Sumber: <http://www.atlasdermatologico.com.br/ListaImagens/Milia2.JPG>

f. *Acne Rosacea*

*Acne Rosacea* adalah jenis jerawat yang paling dan sangat sulit untuk disembuhkan. Bentuknya sangat mengerikan karena bisanya menyebar keseluruhan wajah bahkan tubuh. Penyakit ini adalah gabungan dari *acne* dan *rosacea*.



Gambar 2.19. *Acne Rosacea*

Sumber:

[https://www.sciencephoto.com/image/414606/350wm/C0103375Acne\\_rosacea\\_on\\_the\\_face\\_in\\_a\\_woman-SPL.jpg](https://www.sciencephoto.com/image/414606/350wm/C0103375Acne_rosacea_on_the_face_in_a_woman-SPL.jpg)

### 2.1.5.5 Faktor Penyebab

Ada beberapa hal yang menjadi penyebab munculnya jerawat. Jerawat dapat disebabkan oleh makan makanan yang mengandung lemak tinggi, sering memegang, memencet atau menggaruk jerawat (hal ini sering dilakukan karena rasanya gatal sehingga mendorong penderita untuk melakukannya agar dapat menghilangkan rasa gatal yang terjadi), memakai kosmetik atau pelembab yang tidak sesuai dengan keadaan kulit, stress, kurang tidur atau istirahat, untuk wanita khususnya mengkonsumsi pil KB dan juga mengalami menstruasi. Berikut adalah uraiannya secara detail (dr yekti dan Ari, 29-41):

- Stress.
- Faktor Keturunan atau Genetis.
- Aktivitas Hormon.
- Kelenjar Minyak yang Hiperaktif.
- Bakteri di Pori-Pori kulit.
- Iritasi Kulit karena Garukan.
- Anabolic Steroid.
- Pil Pengontrol Kelahiran atau Pil KB.
- Berada dalam Lingkungan dengan *Chlorine* yang Tinggi.
- Diet Pola Makan.
- Melakukan Scrubbing Secara Berlebihan.
- Memencet-mencet dan Menekan-nekan Wajah.
- Berada di Lingkungan yang Kotor dan Berpolusi Tinggi.

### 2.1.5.6 Pencegahan Penyakit Kulit Pada Wajah

Mencegah lebih baik daripada mengobati. Mencegah perlu harus mengetahui apa yang harus dilakukan saat sedang berjerawat. Karena jika tidak tahu dan sudah mengobati pasti pengeluarannya lebih banyak dan butuh waktu yang lebih lama lagi. Berikut ini adalah cara-cara pencegahannya ( dr Yekti dan Ari, 62-70):

1. Bersihkan wajah minimal 2 kali sehari dengan *mild cleanser*.

2. Jangan terlalu sering memegang wajah, terutama bila tangan sedang kotor.
3. Bersihkan wajah dengan uap atau air hangat setiap seminggu.
4. Mencegah jerawat tidak harus dari luar saja.
5. Cari tahu makanan yang dapat memicu timbulnya jerawat agar dapat dihindari
6. Hindari stress.
7. Perhatikan kesehatan dan kebersihan rambut.
8. Pilihlah kosmetik secara berhati-hati dan pilihlah yang sesuai dengan jenis kulit masing-masing.
9. Selain perawatan dan kebersihan kulit, latihan (*exercise*) atau berolahraga yang teratur dan berkesinambungan juga diperlukan.
10. Minum vitamin atau suplemen yang mengandung vitamin C dan E serta banyak minum air putih.
11. Bagi yang kulitnya rawan berjerawat, hindari penggunaan bedak *compact* karena mengandung minyak.
12. Untuk lelaki, berhati-hatilah saat mencukur.
13. Hindari kegiatan yang kurang penting di bawah sinar matahari.
14. Gunakan krim malam untuk kulit berminyak atau berjerawat.
15. Gunakan krim yang dapat mengecilkan pori-pori wajah sehingga kotoran tidak dapat masuk kedalam kulit wajah.
16. Cukup istirahat dan cukup tidur.

#### **2.1.5.7 Pengobatan Pada Penyakit Kulit**

Selain pencegahan untuk menghindari diri dari jerawat, tetapi tetap saja seseorang remaja pasti akan mengalami jerawat yang faktor utamanya dipengaruhi oleh hormon. Sehingga pengobatan perlu dilakukan bagi penderita untuk segera mengatasi apabila mengalami jerawat pada kulit. Ada 3 macam pengobatan yang akan dilakukan oleh penderita, yaitu pengobatan dari dalam seperti terapi, pengobatan dari luar seperti menggunakan sabun pencuci muka sesuai dengan jenis kulitnya serta pengobatan khusus bagi menangani kasus-kasus jerawat khusus yang tumbuh di punggung. Berikut adalah uraian tentang pengobatan dalam, luar dan khusus bagi penderita berjerawat dan juga penderita yang masih berjerawat ringan seperti komedo (dr yekti dan Ari, 71-123).

Pengobatan yang dilakukan untuk penderita jerawat:

Pengobatan dari Dalam

- Terapi Gaya Hidup Sehat.
- Terapi Teripang.
- Terapi Buah-buahan.
- Terapi Air.
- Terapi Hormon.
- Terapi Laser dan Bedah.
- Terapi Injeksi.

Pengobatan dari Luar

- Pengobatan dengan Obat Jerawat.
- Pengobatan dengan Sabun Cuci Muka.
- Pengobatan dengan Produk Perawatan Jerawat.
- Pengobatan dengan Cara Tradisional Menggunakan Bahan-bahan Tradisional seperti: mentimun, belimbing wuluh, daun pepaya, bunga pukul empat, temulawak, daun sirih, bawang putih, jeruk nipis, mengkudu, bunga melati dan mahkota dewa.

Pengobatan Khusus

- Menjaga kebersihan tubuh seperti rutin mandi, mengganti pakaian setelah berpergian, gunakan pakaian yang menyerap keringat, melakukan *scrubbing*.

Pengobatan yang dilakukan bagi penderita yang bagian wajahnya hanya terdapat komedo:

- Mengenali jenis kulit.
- Memilih pembersih yang sesuai dengan jenis kulit.
- Pilih pelembab yang sesuai.
- Hindari produk comedogenic.
- Hidup sehat dan cukup gizi.
- *Facial*.

- Diet makanan yang menjadi pemicu.
- Konsultasi dengan dokter kulit.

## 2.1.6 Desain

### 2.1.6.1 Warna

Warna dalam bahasa Indonesia merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu Cahaya, Obyek dan Observer ( dapat berupa mata kita ataupun alat ukur). Didalam ruang yang gelap dimana tidak ada cahaya, subyek tidak bisa mengenali warna (Damaria, 10).

Dalam pembagian warna, biasa menggunakan lingkaran warna (*color wheel*) yang terdiri dari tiga bagian, yaitu (Damaria, 15)

- a. Warna primer merupakan warna dasar dalam lingkaran warna, yaitu merah, kuning dan biru.
- b. Warna sekunder merupakan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Warna sekunder terdiri dari orange (merah dan kuning), hijau (biru dan kuning) dan ungu (merah dan biru).
- c. Warna tersier merupakan pencampuran warna primer dan warna sekunder dengan perbandingan yang sama. Warna tersier terlihat unik dan cantik. Warna ini terdiri dari warna hijau limau (hijau dan kuning), hijau toska (hijau dan biru) dan warna indigo (campuran ungu dan biru).

Sehingga aplikasi warna didalam suatu desain, disesuaikan dengan kebutuhan supaya dapat menarik respon dan dapat diterima dengan baik. Warna juga dapat mengasosiasikan seseorang berdasarkan pengalaman. Misalnya warna merah diasosiasikan dengan darah dan kesakitan, itu dikarenakan pengalaman seseorang yang trauma saat ada kecelakaan atau hal lainnya yang dapat membuat mudah mengingat pengalaman tersebut. Berikut adalah arti dari setiap warna yang diasosiasikan dan bisa mempengaruhi psikologi seseorang (Damaria, 29-50) :

- **Biru**  
Warna biru selalu diasosiasikan terhadap air dan sesuatu yang bersifat dingin, memberikan ketenangan(meditasi), inspirasi, kesejukan dan beristirahat. Warna biru tua diasosiasikan kepercayaan, kebijaksanaan, dan kematangan berpikir dalam mengambil keputusan. Warna biru keabu-abuan sering dilibatkan dengan teknologi tinggi, seperti benda digital dan alat elektronik lainnya. Asosiasi negatif warna biru adalah emosional, egosentris dan racun.
- **Hijau**  
Warna hijau selalu diasosiasikan terhadap pemandangan alam, yang merefleksikan kesegaran dan relaksasi, alami, sehat, harmonis, mempunyai rasa sensitif dan stabil, toleran, formal serta keberuntungan. Hijau muda cerah yang banyak kandungan kuning memberikan kesan segar, ringan dan menyenangkan. Hijau tua dengan kandungan biru akan berkesan sejuk, keberuntungan dan kesejahteraan. Asosiasi negatif warna hijau adalah pahit.
- **Kuning**  
Warna kuning selalu diasosiasikan kemegahan dan teriknya matahari. Secara psikologi warna dikaitkan dengan kecerdasan, ide baru, kepercayaan terhadap potensi diri, menghilangkan keragu-raguan, melambungkan kejujuran, mengeliminasi pikiran negatif serta memberikan semangat. Warna kuning sebagai salah satu warna primer, sangat memiliki efek yang kuat dan dapat diterapkan pada hal-hal yang membutuhkan motivasi dan menaikkan *mood*. Asosiasi negatif warna kuning adalah sinis, kritis, murah/tidak eksklusif.
- **Hitam**  
Warna hitam selalu diasosiasikan dengan keanggunan. Sebagai simbol kekuatan, kecanggihan dan mengandung unsur magik warna hitam menggambarkan keheningan, kematangan berpikir, dan kedalaman akal untuk menghasilkan karya. Untuk beberapa jenis pekerjaan seperti seniman, desainer, fotografer dan penggemar mode lebih menyukai

warna hitam karena abadi, selalu terlihat moderen dan gaya. Asosiasi negatif warna hitam adalah terlalu kuat, superior, merusak dan menekan.

- Ungu

Warna ungu selalu diasosiasikan dengan keindahan. Ungu adalah warna yang mewah dan kompleks, lebih disukai oleh tipe yang sangat kreatif dan eksentrik. Warna ungu tua memiliki karakter misterius, mistis, dalam dan angkuh. Warna ungu muda memiliki karakter lembut, ringan dan menyenangkan. Asosiasi negatif warna ungu adalah angkuh, sombong dan diktator

- Orange

Warna orange selalu diasosiasikan dengan kehangatan alam, lebih tepat pada orang-orang berkepribadian extrovert. Merupakan warna yang paling hangat, dapat menerbarkan energi, menghangatkan hati dan memancarkan keceriaan. Asosiasi negatif adalah dominan dan arogan

- Merah

Warna merah diasosiasikan dengan lambang keberanian. Warna merah identik dengan warna darah, panas nyala api, kelopak mawar dan rona buah apel. Dalam psikologi warna merah dapat membangkitkan selera, kegairahan, emosi, semangat yang membara, ekspresif dan dinamis dalam merepresentasikan cinta dan kehidupan. Asosiasi negatif terhadap warna merah adalah panas, bahaya, emosi yang meledak, agresif dan brutal.

- Coklat

Warna coklat diasosiasikan dengan kesederhanaan yang abadi. Warna coklat identik dengan warna tanah dan kayu sehingga dapat memberikan perasaan dekat dengan lingkungannya. Warna coklat juga mencerminkan tradisi dan kebudayaan.

- Putih

Warna putih diasosiasikan dengan warna yang netral. Warna putih selalu dipasangkan dengan warna yang lain agar tidak terlihat membosankan. Warna putih biasanya melambangkan kesucian, ketulusan, keikhlasan, kejujuran dan bersih.

### 2.1.6.2 Teori Ilustrasi

Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera penglihatan. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, layout, fotografi, dan lain sebagainya. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwaya di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film sedangkan ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, biasanya dapat berupa gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul. Ilustrasi juga merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan dapat dikatakan sebagai bentuk grafis informasi yang memikat yang menjelaskan makna yang terkandung dari sebuah pesan yang tersembunyi (Wojirsch, 1995).

Fungsi ilustrasi adalah memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita, dapat memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah, dapat memberikan bayangan langkah kerja, dapat mengkomunikasikan cerita dan sebagai sarana pendukung.

Teknik pembuatan ilustrasi ada 4 macam yaitu:

- Ilustrasi dengan Teknik *Woodcut*

Teknik membuat ilustrasi yang kemudian merupakan bagian dari grafis desain tidak dapat dipisahkan dari teknik reproduksi (untuk memperbanyak) yang berkembang waktu itu. Teknik pertama yang dikenal dengan nama *woodcut* alias membuat cukilan atau relief pada sebuah papan kayu kemudian dicap pada kertas atau kain. Karya cukilan dengan cara *woodcut* juga ditemukan di Cina yang jauh lebih tua daripada di benua Eropa maupun Amerika. Sebuah karya yang dibuat pada tahun 868 Masehi dari seorang seniman grafis yang tidak diketahui namanya dipergunakan

dalam terjemahan kitab Agama Budha kedalam Bahasa Cina lengkap dengan ilustrasi gambar dari yang diceritakan dalam naskah tersebut. (Kusrianto, 2009 : 140)

- Ilustrasi dalam Fine Art

Pada awalnya, ketika seorang seniman grafis melukiskan ilustrasi dari sebuah cerita atau dongeng, kemudian mencoba mempresentasikan suatu keadaan secara natural sebagaimana orang menggunakan kamera untuk memotret suatu keadaan. Oleh karena itu, sebuah karya ilustrasi dibuat sedemikian detail mendekati keadaan sebenarnya. Karya-karya itu dikelompokan sebagai fine art seperti karya-karya lukis yang ada pada zaman itu. Ketika teknik fotografi belum begitu maju, pada akhir abad 18 lebih suka memanfaatkan goresan pena ilustrasi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suasana. Teknik reproduksi dilakukan dengan Lithografi. Lithografi adalah proses pencetakan yang ditemukan pada tahun 1798 oleh Aloys Senefelder dari Jerman. Lithografi pada awalnya merupakan teknik cetak di atas batu (*lithos*) yang diukir, yang pada perkembangannya kemudian menggunakan pelat metal. Pada zaman modern, pencetakan bahkan dilakukan dengan pelat kertas dan proses cetaknya disebut *offset*. Pada awal era lithografi itulah ilustrasi mengalahkan fotografi dalam teknik pembuatan dan reproduksinya. (Kusrianto, 2009 : 144).

- Ilustrasi Buku dan Majalah

Buku cerita dan majalah adalah media yang sangat membutuhkan ilustrasi. Ilustrasi tersebut akan memudahkan pembaca untuk berilustrasi tentang tokoh atau cerita yang ditulis dalam buku atau majalah. Para ilustrator Ilustrator sejak tahun 1930-an telah menampilkan karya-karya dalam bentuk iklan dalam media-media yang masih sangat terbatas. (Kusrianto, 2009 : 151)

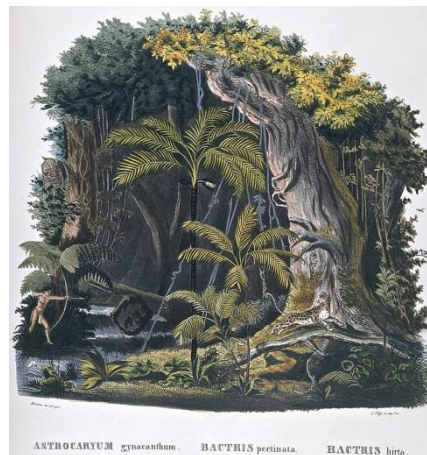
- Ilustrasi dengan Komputer Grafis

Pada saat teknologi komputer sudah populer, goresan ilustrasi berwarna yang terutama dibuat dengan pena dan tinta hitam maupun cat air, kini digantikan dengan program-program gambar berbasis vektor seperti CorelDRAW, Illustrator, Canvas, maupun *FreeHand*. Salah satu teknik yang banyak digunakan oleh para ilustrator adalah pembuatan sket di atas kertas menggunakan pensil, yang kemudian dibuat *outline* bentuknya dengan tinta hitam. Sketsa tersebut kemudian di *scan* sehingga diperoleh hasil akhirnya. Kemudian gambar yang diperoleh menggunakan komputer dapat dimodifikasi dan digandakan dengan cepat, baik secara keseluruhan maupun di bagian-bagian tertentu sehingga pembuatan efek-efek yang sama pada saat harus membuat adegan lain dari ilustrasi akan menjadi lebih mudah (Kusrianto, 2009 : 157).

Jenis-jenis Ilustrasi yang sering digunakan dalam desain:

- Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang digambarkan di alam tanpa melakukan pengurangan maupun penambahan.



Gambar 2.20. Contoh ilustrasi naturalis

Sumber:[http://www.nybg.org/images/press\\_room/images/exhibition\\_images/library\\_exhibitions/darwin\\_library\\_exhibit/Brazilianjungle.jpg](http://www.nybg.org/images/press_room/images/exhibition_images/library_exhibitions/darwin_library_exhibit/Brazilianjungle.jpg)

- Kubisme Analitik

Menggambarkan obyek yang real dengan gambar yang abstrak dan geometris.



Gambar 2.21. Contoh kubisme analitik

Sumber: [http://farm8.staticflickr.com/7104/6861617500\\_5510652f46.jpg](http://farm8.staticflickr.com/7104/6861617500_5510652f46.jpg)

- Ilustrasi Dekoratif

Gambar ilustrasi dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi dengan bentuk yang sederhana atau lebih-lebihkan.



Gambar 2.22. Contoh ilustrasi dekoratif

Sumber: [http://www.hereisfree.com/content1/pic/zip02/b\\_1322724937583.jpg](http://www.hereisfree.com/content1/pic/zip02/b_1322724937583.jpg)

- Ilustrasi Kartun

Gambar kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu, dengan tujuan untuk menghibur serta memiliki ciri khas tertentu. Biasanya terdapat pada majalah anak-anak, komik maupun cerita bergambar.



Gambar 2.23. Contoh ilustrasi kartun

Sumber: <http://mutiarakatadangambar.com/wp-content/uploads/2013/03/gambar-kartun-20-580x435.jpg>

- Ilustrasi Karikatur

Gambar karikatur hampir sama dengan gambar kartun, hanya didasarkan pada keadaan atau bentuk asli dengan mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Tujuan dari gambar karikatur adalah mengandung kritikan atau sindiran.



Gambar 2.24. Contoh ilustrasi karikatur

Sumber:

[http://2.bp.blogspot.com/\\_ZtAuNQSqcSM/TNrPBliq38I/AAAAAAAAABg/9vw-p11-Iy6w/s1600/karikatur+SBY-Malay.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_ZtAuNQSqcSM/TNrPBliq38I/AAAAAAAAABg/9vw-p11-Iy6w/s1600/karikatur+SBY-Malay.jpg)

## **2.2. Identifikasi Data Produk**

### **2.2.1. Data Produk**

*Board game* mempunyai bermacam-macam jenis permainan. Jenis *board game* yang bervariasi disesuaikan dengan keahlian dan umur target yang akan memainkannya. Tujuannya untuk mengasah kreativitas para pemain serta melatih untuk dapat berpikir mengenai strategi seperti kapan waktunya bertahan dan menyerang lawannya. Pada umumnya *board game* tradisional yang sering dimainkan adalah monopoli, halma, ular tangga, scrabble dan catur. Aksesories yang dimainkan bukan hanya *board* sebagai visualisasi produk tetapi ada yang menggunakan pion dan juga *card* sebagai pelengkap dalam bermain. *Board game* tersebut sering dimainkan karena peraturan yang mudah dipahami dan juga lebih mudah di temukan pada toko mainan. Akan tetapi seiring perkembangan jaman *board game* yang sudah ada tentu berkembang sesuai dengan masalah atau visi yang lebih seru untuk dimainkan karena mempunyai tujuan yang harus dicapai seperti menjadi penguasa atau tuan tanah tergantung jenis *board game*.

*Board game* dari luar pun tak ketinggalan untuk dimainkan seperti *The Settlers of Catan*, *Blokus*, *Bluff*, *Puerto Rico* dan lainnya. Selain *board game* ada modifikasi bentuk *game* yang lain untuk dimainkan yaitu *card game* seperti *Magic the Gathering*, *Yu-Gi-Oh* dan *Vandaria Wars* sedangkan yang sangat populer saat ini jenis *card game* adalah *Vanguard*, *Buddyfight* dan *Zx*. Harga *board game* yang dijual rata-rata Rp 200.000,00 keatas seperti *Pandemic*, *Puerto Rico*, *Dream Factory*, *The Settlers of Catan* dan lain-lain. sedangkan untuk *card game* kisaran harga yang jual mulai Rp 110.000,00 (*Pompeji*, *Turbo*, *Vanguard*, *Buddyfight* dan *Zx*) hingga Rp 1.000.000,00 (*Titan*).

### **2.2.2. Data Pemasaran**

#### **2.2.2.1 Strategi Pemasaran**

Strategi pemasaran yang akan dilakukan dalam mengenalkan pada konsumen adalah dengan mengikuti *event-event* mainan yang diselenggarakan oleh komunitas, *mall* maupun universitas. Bukan hanya itu saja saat ada kampanye sosial yang diadakan pada masyarakat oleh komunitas tentang kesehatan kulit bisa diikuti sertakan dan juga saat ada seminar disekolah-sekolah tentang kesehatan

bisa diikuti sertakan. Dengan melakukan *free demo play* pada orang-orang khususnya remaja untuk mencoba *board game* dengan gratis.

#### **2.2.2.2 Wilayah Pemasaran**

Wilayah pemasaran di *mall* khususnya di Surabaya bagian timur (*Galaxy Mall*) serta komunitas-komunitas pemain *board game*.

#### **2.2.2.3 Potensi Pasar**

Potensi pasar tidak seberapa luas karena merupakan *board game* edukatif sehingga jangkauan umur konsumen yang memainkan, mulai dari anak-anak usia 7 tahun hingga orang dewasa yang telah bekerja, karena bisa mengajarkan dan bermain dengan anaknya. Tetapi potensi pasar sendiri lebih ditujukan kepada anak sekolah dasar (SD) sebagai target primer hingga sekolah menengah atas (SMA) sebagai target sekunder.

#### **2.2.2.4 Potensi Produk**

Potensi produk sangat menjanjikan karena dapat dilihat dari potensi pasar yang akan memainkan *board game* tersebut yang bukan hanya anak-anak saja. Bukan hanya itu saja, *board game* yang dimainkan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran oleh guru maupun lembaga kesehatan sekolah seperti unit kesehatan sekolah (UKS) yang menarik buat anak-anak. Agar anak-anak dapat mengantisipasi sejak dini tentang penyakit kulit pada wajah saat tiba waktunya nanti.

#### **2.2.2.5 Permainan Edukatif Saat Ini**

Sebagai media alternatif belajar pada anak-anak untuk mengasah ketrampilan dan pengetahuan sehingga banyak bermuculan permainan edukatif. Permainan edukatif ini memberikan kesenangan dalam bermain dan menyingkirkan kejenuhan dan ketegangan dalam belajar. Sehingga pada saat anak-anak memainkan permainan edukatif ini secara tidak langsung dapat belajar sesuatu. Contoh permainan edukatif adalah:

- Balok-balok kayu atau plastik merupakan media pembelajaran dan permainan edukatif yang diberikan pada anak-anak sejak dapat melihat dengan jelas sampai pada umur 3 tahun. Biasanya balok-balok kayu dan plastik dibentuk sesuai dengan obyek tertentu untuk mengajarkan anak-anak mengenal warna, tekstur dan bentuk.



Gambar 2.25. Balok-balok kayu

Sumber: <http://duniainanakanak.files.wordpress.com/2012/03/city-blocks-26x21x31.jpg>

- *Flash card* merupakan salah satu permainan edukatif yang berbentuk *card* atau ukurannya seperti kartu. Didalam kartu ini berisi gambar dengan obyek yang akan dikenalkan pada anak-anak yang mana dilengkapi juga dengan keterangan nama obyek agar dapat memudahkan anak mengingat obyek seperti bentuk dan nama dengan banyak dan beragam. *Flash card* sendiri biasanya digunakan pada anak-anak dibawah 5 tahun, tetapi para remaja dan dewasa bisa juga memainkannya.



Gambar 2.26. *Flash card*

Sumber: <http://selangor2u.com/blog/wp-content/uploads/2010/10/flash-card.jpg>

- Puzzle merupakan permainan edukatif yang dapat melatih imajinasi dan koordinasi otak untuk mengabungkan potongan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Dalam permainan puzzle mempunyai tingkat kerumitan dalam menyusunnya tergantung siapa yang memainkan. Biasanya untuk tingkat

kerumitan yang rendah, permainan puzzle ini dimainkan pada anak-anak yang memasuki usia pra-sekolah. Sedangkan untuk tingkat kerumitan yang tinggi, dimainkan oleh remaja dan orang dewasa dengan tujuan untuk menghibur atau *refreshing*.



Gambar 2.27. Puzzle

Sumber: <http://mainanak.files.wordpress.com/2012/06/hardboard-puzzle-24-c.jpg>

- Lego merupakan permainan edukatif yang disusun menjadi sesuatu sesuai dengan keinginan ataupun contoh gambar yang diminta. Permainan ini mengajarkan tentang konstruktif dan keteknikan dalam membangun sebuah obyek. Biasanya permainan ini dimainkan bagi anak-anak usia 3 tahun keatas.



Gambar 2.28. Lego

Sumber:

[http://25.media.tumblr.com/689dcd1c79a9a1e709472863022583f/tumblr\\_mz52hkiVyu1rir6lho5\\_1280.jpg](http://25.media.tumblr.com/689dcd1c79a9a1e709472863022583f/tumblr_mz52hkiVyu1rir6lho5_1280.jpg)

- Permainan papan/*board game* pada umumnya merupakan permainan yang dapat melatih kemampuan berhitung, logika, linguistik (huruf dan kosakata), strategi, pengambilan keputusan, perencanaan dan interaksi sosial. Permainan papan ini dimainkan pada umumnya anak-anak yang memasuki usia pra-sekolah sampai orang dewasa dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan umurnya saat dimainkan.



Gambar 2.29. Permainan Papan Berhitung

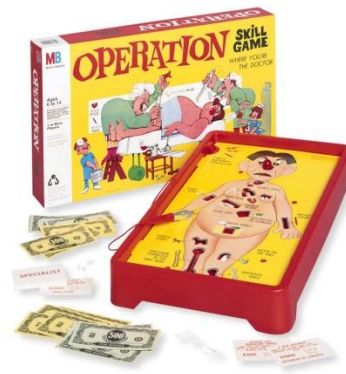
Sumber: [http://images04.olx-st.com/ui/2/73/04/1353201318\\_457176904\\_1-](http://images04.olx-st.com/ui/2/73/04/1353201318_457176904_1-)

[Gambar--Mainan-edukatif-ape.jpg](#)

### 2.2.2.6 Permainan Sejenis Tentang Kesehatan

*Operation board game* merupakan Operasi adalah permainan yang dioperasikan dengan baterai keterampilan fisik yang akan mengajarkan pemain untuk mengkoordinasikan tangan dan mata serta melatih keterampilan motorik halus . Awalnya permainan ini dibuat oleh Milton Bradley, tetapi pada saat ini dibuat oleh Hasbro. *Game* telah di produksi sejak tahun 1965 , tahun di mana permainan diciptakan oleh John Spinello . Permainan ini varian pada kawat listrik lingkaran yang terletak pada permainan. *Board game* populer ini ada di funfairs dan toko flammer di seluruh Amerika Serikat . Game ini terdiri dari sebuah "meja operasi", *lithographed* dengan rupa komik pasien yang dijuluki "Cavity Sam" dilengkapi dengan lampu merah besar pada hidungnya . Di permukaan pada gambar terdapat sejumlah lubang, yang mengungkapkan rongga yang telah diisi dengan penyakit fiksi dengan bahan yang terbuat dari plastik . Cara bermainnya yaitu membutuhkan pemain untuk menghapus penyakit yang diderita dengan penyakit tersebut terbuat dari plastik kemudian dibayar, setelah itu pinset digunakan untuk mengambil penyakit tanpa boleh menyentuh tepi pembukaan

rongga. Operasi mencakup dua set kartu : Kartu Spesialis dibagikan secara merata di antara para pemain pada awal permainan. Dalam bermain *Operation board* game memiliki 2 versi yaitu: dalam versi AS dari permainan , pemain bergiliran memilih kartu Dokter , yang menawarkan pembayaran tunai untuk menghapus setiap penyakit tertentu, kemudian menggunakan pinset yang terhubung dengan kawat ke papan tulis. Ketika berhasil menghilangkan penyakitnya akan dihargai sesuai dengan jumlah dolar yang ditunjukkan pada kartu . Namun, jika pinset menyentuh ujung logam dari pembukaan atau lubang selama upaya menghapus penyakit, bel akan berbunyi dengan bukti hidung Sam menyala merah , dan pemain kalah belokan. Pemain memegang kartu spesialis untuk bagian yang kemudian memiliki mencoba , mendapatkan ganda biaya jika dia berhasil. Sedangkan versi Inggris dari permainan ini prinsip yang dimainkan sama , namun tidak ada pembayaran untuk berhasil menghapus potongan-potongan dan skor tetap berdasarkan jumlah potongan pada masing-masing pemain yang telah berhasil dihapus. Karena akan ada saat ketika pemain menggambar kartu Dokter tertentu juga memegang kartu spesialis cocok, pemain yang sengaja dapat merusak upaya pertama dalam rangka upaya mencoba kedua untuk nilai ganda . Dalam versi AS permainan , pemenangnya adalah pemain dengan uang paling banyak setelah semua potongan telah diekstrak. Sedangkan dalam versi Inggris , pemenangnya adalah pemain dengan potongan yang paling berhasil diekstrak . Permainan bisa sulit , karena bentuk dari penyakit plastik dan fakta bukaan atau lubang hampir tidak lebih besar dari potongan-potongan sendiri. Hal-hal lain yang bersangkutan dalam permainan ini adalah Produsen Disarankan Umur : 6 Tahun Up, termasuk : Laga *Board*, permainan Potongan, bahan: Plastik, bermain Waktu : 15-20 Menit, jumlah Pemain : 1 atau Lebih Pemain, tingkat Kesulitan : Pemula, bahasa : English, permainan papan Dimensi : 10.51 " L x 15.75 " W, baterai : Diperlukan , tidak termasuk : 4 AAA



Gambar 2.30. *Operation Board Game*

<http://cdn2.hellogiggles.com/wp-content/uploads/2012/07/18/Operation-Board-Game-Ryan-Seacrest-Hello-Giggles.jpg>

*Pandemic* nama lainnya Pandemi adalah wabah penyakit global. Hal ini ditentukan oleh bagaimana penyakit menyebar, tidak berapa banyak kematian yang ditimbulkannya. Ketika baru virus influenza A muncul, pandemi flu dapat terjadi. Karena virus baru, populasi manusia memiliki sedikit atau tidak ada kekebalan terhadap itu. Virus ini menyebar dengan cepat dari orang-ke-orang di seluruh dunia. Amerika Serikat saat ini tidak mengalami pandemi flu. Jika pandemi terjadi, pemerintah federal akan bekerja untuk mengidentifikasi penyebab dan menciptakan vaksin. Flu.gov akan memberikan update pada langkah-langkah pemerintah federal mengambil untuk mengatasi pandemi.

### **Karakteristik dan Tantangan Pandemi**

#### 1. Cepat Seluruh Dunia Penyebaran

- Saat virus flu pandemi muncul, berharap untuk menyebar ke seluruh dunia.
- Anda harus mempersiapkan diri untuk flu pandemi seolah-olah seluruh penduduk dunia rentan.
- Negara mungkin mencoba untuk menunda kedatangan pandemi flu melalui penutupan perbatasan dan pembatasan perjalanan, tetapi mereka tidak dapat menghentikannya.

#### 2. Kelebihan beban Sistem Perawatan Kesehatan

- Kebanyakan orang memiliki sedikit atau tidak ada kekebalan terhadap virus pandemi. Tingkat infeksi dan penyakit melambung. Sebuah persentase yang besar dari penduduk dunia akan membutuhkan beberapa bentuk perawatan medis.
  - Bangsa tidak mungkin memiliki staf, fasilitas, peralatan, dan tempat tidur rumah sakit diperlukan untuk mengatasi jumlah orang yang mendapatkan flu pandemi.
  - Tingkat kematian mungkin tinggi. Empat faktor sangat menentukan jumlah korban tewas: jumlah orang yang terinfeksi, kekuatan virus, karakteristik yang mendasari dan kerentanan populasi yang terkena dampak, efektivitas langkah-langkah pencegahan, dan pandemi masa lalu menyebar secara global dalam dua atau kadang-kadang tiga gelombang.
3. Perlengkapan Medis memadai
- Kebutuhan vaksin kemungkinan akan lebih besar dari pasokan. Mereka yang berisiko tinggi kemungkinan akan mendapatkan vaksin pertama.
  - Di awal pandemi, kebutuhan akan obat antivirus mungkin akan lebih besar dari pasokan. Mereka yang berisiko tinggi mungkin akan mendapatkan obat antivirus pertama.
4. Sebuah wabah dapat membuat kekurangan tempat tidur rumah sakit, ventilator, dan perlengkapan lainnya. Lokasi alternatif, seperti sekolah, dapat berfungsi sebagai fasilitas medis.
5. Terganggu Ekonomi dan Masyarakat
- Larangan perjalanan, pembatalan acara, dan sekolah dan penutupan bisnis dapat memiliki dampak besar pada masyarakat dan warga negara.
  - Merawat anggota keluarga yang sakit dan takut eksposur dapat mengakibatkan absensi karyawan yang signifikan.



Gambar 2.31. Pandemic Board Game

[http://blog.8bitlibrary.com/wp-content/uploads/2010/02/Pandemic\\_board\\_game.jpg](http://blog.8bitlibrary.com/wp-content/uploads/2010/02/Pandemic_board_game.jpg)

## 2.2.3 Hasil Wawancara dan Kuesioner

### 2.2.3.1 Hasil Wawancara

Wawancara pertama dilakukan kepada pemilik toko *board game* dan *card game* “Time Walk” di *Galaxy mall* Surabaya yaitu Ronny Wirawan dan rekannya yang bernama Erick memulai usaha toko *board game*. Alasannya mereka mengambil usaha di bidang *game* dalam bentuk media permainan maupun media permainan pembelajaran karena di Surabaya belum ada bisnis yang serupa, sehingga mereka berdua mengambil peluang usaha ini. Umumnya konsumen yang bermain *board game* adalah laki-laki. Tetapi seiring dengan tingginya bentuk model permainan yang bervariasi sehingga perempuan juga ikut bergabung didalamnya dan akhirnya membentuk komunitas *board game*. Orang-orang didalam komunitas tersebut didominasi oleh mahasiswa tetapi ada juga yang sudah pekerja maupun yang sudah berumah tangga dengan rentang umur 7-40 tahun, karena dalam bermain *board game* tidak memandang status yang penting berkumpul dan bermain. Jenis permainan *board game* yang sering dimainkan adalah *Party Game* karena mudah untuk dimainkan dan waktu bermainnya singkat. Untuk permainan *board game* tentang kesehatan yang ada di *time walk* adalah *Pandemic board game* tentang membasmi virus yang terdapat di dunia.

Akan tetapi *board game* pada saat sekarang ini sudah mulai kurang diminati karena adanya *card game* seperti *vanguard* dan *buddy fight* yang lebih mudah dibawa daripada *board game*. Maka dari itu Ronny sang pemilik toko mau mempopulerkan kembali *board game* dengan alasan karena *board game* bukan hanya sebagai media bermain tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang tidak dimiliki oleh *card game*, tergantung kategori jenis *board game* yang dimainkan bagi anak-anak.

Wawancara kedua dilakukan oleh dr. Adji Bayu Chandra yang merupakan lulusan kedokteran dan mengambil diploma estetika medis di Amerika dengan gelar AAAM (*America Academy of Aesthetic Medicine*). Dokter bayu juga merupakan pendiri dari Profira (Klinik Estetika Medis) di Surabaya. Menurut beliau pendidikan penyakit kulit pada saat remaja perlu diberikan sedini mungkin karena jika tidak diberikan sedini mungkin nantinya bisa berakibat fatal bagi kulit penderita dan dapat juga mengalami gangguan kepercayaan diri. Umumnya saat beliau bekerja di bagian estetika kulit wajah, banyak juga remaja yang datang untuk konsultasi dan berobat. Biasanya yang berobat adalah hampir 90% adalah penderita jerawat dan hanya 10% yang berobat karena flek pada kulit. Biasanya faktor pemicu timbulnya jerawat adalah hormon dan pemicu lainnya adalah kosmetik yang berlebihan (tidak sesuai dengan jenis kulit). Menurut dokter Bayu apabila ada masalah pada kulit di wajah lebih baik untuk langsung di periksakan pada dokter untuk dapat langsung ditangani atau diberikan obat, karena akan lebih sulit dan lebih banyak mengeluarkan biaya untuk mengobati bekas jerawat daripada merawat jerawat saat baru muncul. Peran orang tua dan anak harus bekerja sama dalam hal penyakit kulit ini. Sebagai orang tua harus mengajarkan pada anaknya untuk tidak memakai kosmetik yang tidak sesuai dengan umur atau kulitnya. Lebih baik konsultasi dulu sama dokter atau ahli kecantikan saat membeli kosmetik. Peran sebagai anak saat tumbuh menjadi remaja dan di wajahnya tumbuh jerawat, jangan hanya didiamkan atau dipegang-pegang dengan tangan apalagi tangannya kotor. Langkah yang harus diambil yaitu membicarakan pada orang tua dan langsung di bawa ke dokter untuk ditangani dengan segera. Jangan juga menggunakan cara instan untuk melakukan pengobatan karena nanti

hasil instannya, bisa bersifat sementara dan malah memperparah rusaknya struktur kulit.

Wawancara ketiga dilakukan kepada 4 guru di sekolah dasar Stella Maris, St. Mikael, Barunawati dan sekolah dasar Negeri 59 di Surabaya. Pengambilan data pendukung pada 4 sekolah tersebut karena mempunyai status sosial ekonomi yang berbeda pada target yang akan dituju beserta kurikulum didalam pendidikan yang diajarkan. Menurut para beliau tingkat pubertas pada anak-anak pada jaman sekarang sudah cepat sekali karena faktor yang mempengaruhi pubertas tersebut yaitu hormon, makanan yang dikonsumsi maupun lingkungan. Pubertas yang dialami oleh anak-anak merupakan bagian dari kesehatan yang murni akan didapati ketika nanti menginjak remaja. Ketika disinggung mengenai pembelajaran kesehatan saat pubertas tidak ada pelajaran khusus yang membahas tentang kesehatan, biasanya pemberian pendidikan kesehatan diikuti oleh mata pelajaran IPA maupun pendidikan olahraga. Akan tetapi, pembelajaran kesehatan yang diberikan lebih kearah olahraga dan makhluk hidup lain (pelajaran IPA). Pembelajaran kesehatan yang lain dimaksud mengenai pendidikan seks. Para guru kelas 6 di sekolah dasar tersebut mengakui belum ada media pembelajaran tentang cara merawat penyakit kulit saat menginjak usia remaja. Menurut beliau-beliau juga apabila ada media pembelajaran tentang kesehatan kulit itu sangat bagus untuk diberitahukan kepada anak-anak karena beliau-beliau juga kebanyakan dari mereka tidak tahu beberapa jenis penyakit kulit saat remaja selain jerawat dan juga kurang tahu bagaimana mengatasi penyakit kulit tersebut. Model belajar anak-anak sekolah dasar sekarang mereka lebih suka bermain sambil belajar karena menurut para guru agar tidak membosankan bisa dijadikan variatif dalam belajar. Ketika ditanya mengenai media pembelajaran kesehatan tentang penyakit kulit dalam bentuk simulasi atau permainan, para guru sangat antusias dan mendukung adanya media pembelajaran tersebut karena menurut mereka media tersebut sangat efektif dan banyak sekali manfaatnya. Bahkan dari mereka menyarankan untuk mengajukan ke dinas pendidikan dan dinas kesehatan untuk bekerja sama dalam pembuatan media pembelajaran tersebut.

### 2.3 Analisa Data

pembagian kuesioner dilakukan pada 4 sekolah yaitu sekolah dasar Stella Maris, Barunawati, St. Mikael dan SD Negeri 2/59 Surabaya. Dimana kurikulum dan status sosial anak yang bersekolah pada 4 sekolah tersebut sangat berbeda. Mulai dari status sosial kelas A sampai status sosial kelas C. Berikut adalah hasil dari kuesioner yang dibagikan.

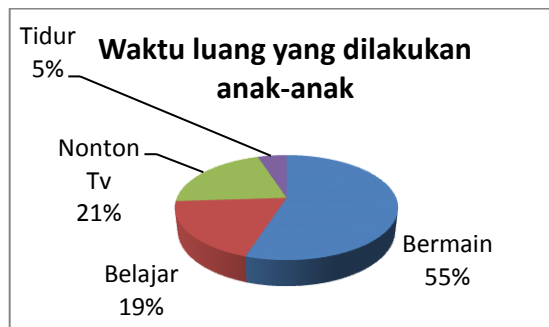


Diagram 2.1. Waktu Luang pada anak-anak



Diagram 2.2 Anak-anak mengetahui *board game*

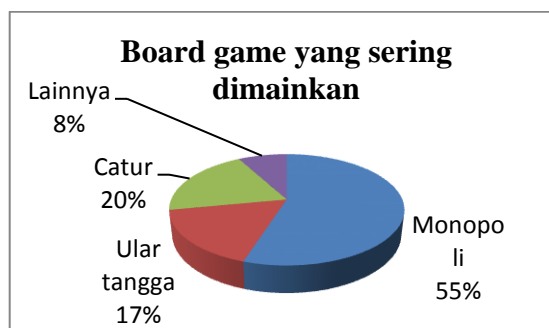


Diagram 2.3 *Board Game* yang sering dimainkan



Diagram 2.4. Cara belajar yang menyenangkan dan efektif

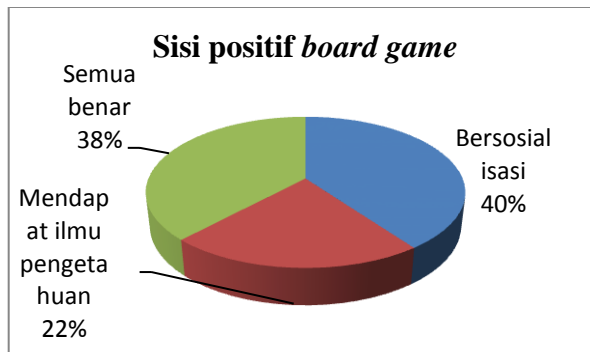


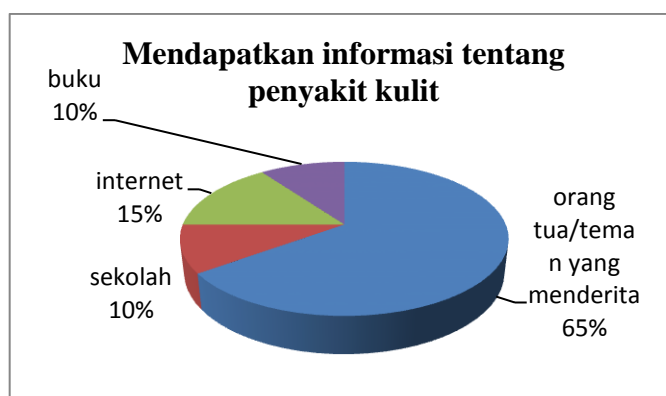
Diagram 2.5. Sisi Positif Board Game



Diagram 2.6. pengetahuan Tentang Mengetahui Semua Jenis Penyakit Kulit



### 2.7. Pengetahuan Cara Merawat dan Mengobati Penyakit Kulit



### 2.8. Mendapatkan Informasi tentang penyakit kulit



Diagram 2.9. Seberapa Perlu Mengenal Penyakit Kulit Pada Wajah saat Menginjak Remaja

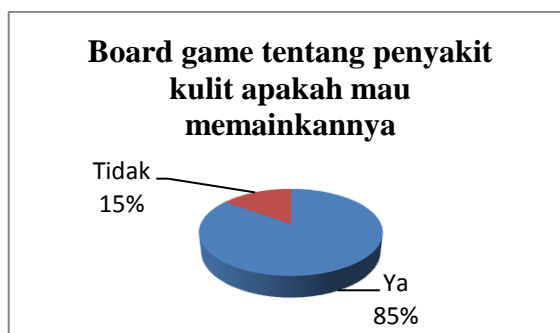


Diagram 2.10. *Board Game* tentang Penyakit Kulit Apakah Mau Dimainkan

### 2.3.1 SWOT Perbandingan *Board Game* Sejenis Tentang Kesehatan

Tabel 2 SWOT *board game* sejenis

<b>Nama Board Game</b>	<b>Strength</b>	<b>Weakness</b>	<b>Opportunity</b>	<b>Threat</b>
<i>Operation</i>	-Bahan: memakai bahan plastik. -Pewarnaan: memiliki <i>style digital illustration</i> untuk gambar pada <i>board game</i> . -Konsep: membedah bagian yang sakit dengan menggunakan	-Harus bisa berbahasa Inggris -Harga permainan yang cukup mahal -Tidak ada strategi untuk mengasah otak -Pembeliannya susah untuk di Indonesia.	-Target dapat belajar menjadi dokter bedah dengan mengoperasi bagian tubuh yang sakit tergantung permintaan pasien. -Dapat mengasah ketrampilan motorik halus dan belajar mengkoordinasikan mata dan tangan.	-Banyak <i>board game</i> yang tidak kalah menarik dan harga terjangkau oleh konsumen.

	n pinset, apabila salah bermain akan ada alarm yang berbunyi.			
<i>Pandemic</i>	<p>-Bahan: memakai bahan kertas dan duplek coklat karena dapat dilipat-lipat.</p> <p>-Pewarnaan: memiliki <i>style digital illustration</i> untuk gambar yang berada didalamnya</p> <p>-Konsep: membasmi virus yang ada, mempunyai strategi untuk mengasah otak.</p>	<p>-Aturan main menggunakan bahasa Mandarin</p> <p>-Perlu menerjemahkan dahulu bahasanya agar mudah dipahami.</p>	<p>-Mengajarkan anak-anak menjadi seorang pahlawan karena tujuannya mematikan virus tersebut</p> <p>-Anak dapat belajar mengenai profesi didalam permainan.</p>	<p>- Perlu waktu untuk mempelajarinya bahasa yang digunakan sedangkan anak-anak banyak yang mengalami kesusahan dalam mempelajari dalam bentuk bahasa Mandarin.</p>

Dari tabel diatas dapat diambil kesimpulan untuk pengembangan *board game* edukatif yang akan dirancang, adalah:

- *Board game* yang memiliki bahasa yang mudah dipahami dengan targetnya sehingga targetnya tidak susah-susah untuk menerjemahkan bahasa.
- Belum ada *board game* tentang cara merawat penyakit kulit pada wajah yang berisi mengenai pembelajaran pendidikan tentang kesehatan.
- Cara bermainnya unik.

### 2.3.2 SWOT Media Pembelajaran Target Mendapat Informasi tentang Kesehatan Kulit pada Wajah saat Remaja

Tabel 3 SWOT Media Pembelajaran Kesehatan terutama Kulit

Jenis Media	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>	<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
Kurikulum Pendidikan Sekolah Dasar	Sasaran pengguna lebih tepat yaitu siswa sekolah	Materinya terbatas, karena jarang ada yang menginfokan tentang pentingnya kesehatan kulit pada anak-anak yang akan menginjak usia remaja	Menjadi acuan pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan saat jam kosong sekolah atau istirahat	Sekolah masih belum membekali maupun mau memfasilitasi tentang kesehatan kulit karena beranggapan masih lama.
Website/Internet	Tidak ada batasan materi yang disampaikan	Hanya dapat diakses melalui internet atau saat <i>online</i> ,	Dapat diakses oleh semua kalangan serta ada	Tidak adanya batasan materi sehingga

		materi dan sumber tidak akurat, banyak tawaran instan perawatan yang nanti membahayakan kulit	forum kesehatan untuk tanya jawab	membuat bingung penyakit kulit yang dialami bagi penderita
Majalah/Media Massa	lebih dalam membahas tenang kesehatan kulit karena biasanya berdasarkan pengalaman penderita	Materinya terbatas karena apa yang disampaikan berdasarkan pengalaman pribadi yang mana setiap orang tentu mempunyai jenis kulit yang berbeda	Ada <i>contact person</i> yang dapat dihubungi kepada dokter yang bersangkutan apabila mau konsultasi	Target pembaca terbatas pada orang-orang yang hanya membutuhkan informasi, tidak semua informasi membahas penyakit kulit pada wajah karena tergantung tema
Televisi/CD/Media Interaktif/Video	Pengguna dapat berinteraksi dengan media, media dapat disesuaikan dengan kebutuhan,	Materi dan interaksinya monoton, perlu membutuhkan media tambahan bantuan seperti	Menjadi alternatif pengganti media buku agar tidak membosankan	Tidak flexibel karena harus menggunakan media tambahan bantuan agar dapat dinikmati

	dilengkapi dengan audio dan gerak	komputer dan DVD player serta bahan medianya rawan rusak		
Buku Ensiklopedia	Materinya sangat lengkap karena bisa menjawab kebutuhan, dapat digunakan dimanapun tanpa alat bantuan	Bersifat monoton, karena hanya mengandalkan unsur visual dan verbal, bersifat satu arah hanya untuk memberikan informasi	Dapat menambahi maupun melengkapi kurikulum sekolah	Media digital yang lebih praktis menggeser penggunaan media
Permainan	Melibatkan banyak aspek perkembangan anak, materi dapat disesuaikan, tidak monoton, menarik minat anak untuk belajar dalam permainan serta melibatkan interaksi	Tidak dapat diubah karena sudah memiliki peraturan, proses belajar tidak terlihat secara langsung, sifat belajar yang menyenangkan dan menarik	Belum ada permainan tentang cara merawat penyakit kulit pada wajah, media yang sangat disukai oleh anak-anak dan kesenangan saat memainkan dapat menyamarka	Anak-anak lebih cenderung menyukai permainan modern, dalam bermain jarang untuk interaksi dengan lawan sehingga bisa berakibat fatal nanti

	pemain		n kesan belajar	pada psikologi.
--	--------	--	--------------------	--------------------

Sesuai dengan tinjauan diatas media yang sesuai untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan sesuai dengan sasaran yang dituju adalah media permainan. Media permainan yang dilakukan lebih menarik minat belajar anak-anak tanpa disadari saat anak bermain.

#### **2.4 Kesimpulan Analisis Data**

Banyak anak-anak kurang mengetahui tentang jenis-jenis penyakit kulit yang diketahui hanya jerawat pada wajah dan kurangnya pengetahuan tentang bagaimana cara mengobati dan merawat kulit. Mereka lebih banyak mengetahui informasi tentang penyakit kulit dari orang tua maupun kerabat yang menderita. Anak-anak juga lebih suka metode bermain dan belajar karena lebih mudah diserap dan mendapatkan manfaat lain seperti interaksi dengan teman maupun guru. Anak-anak juga jika mempunyai waktu luang digunakan untuk bermain seperti bermain *board game* maupun bermain gadget. Sehingga dari sini perlu adanya media pembelajaran yang dapat menginfokan kepada anak-anak tentang penyakit kulit dan cara mengatasinya, dengan metode belajar yang menyenangkan dan mendidik.