

LAPORAN TUGAS AKHIR
DESAIN *SNAKE AND LADDERS BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PENCEGAHAN COVID 19 DI PAUD HI-AZZAHRA
KAB. PANGKEP

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya



Disusun oleh
NUR MUALLIMA
NIM: 19261017

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir :Desain *Snake And Ladders Board Game* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Covid 19 Di PAUD Hi-Azzahra Kab. Pangkep

Penulis : Nur Muallima

NIM :19261017

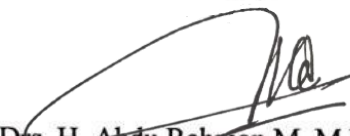
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin tanggal 18 Juli 2022

Disahkan Oleh


Ketua Penguji


Drs. H. Abdu Rahman M., M.Pd.
NIDN. 0031125991


Anggota Penguji I


Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIDN. 0925038801

Anggota Penguji II


Besse Irna Tawaddud, SKM., M.Kes.
NIP. 19890131 201903 2 014

Mengetahui
Koord. Prodi Desain Grafis

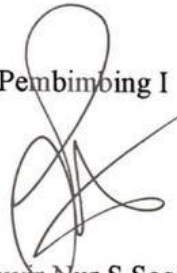

Besse Irna Tawaddud, SKM., M.Kes.
NIP. 19890131 201903 2 014

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain *Snake And Ladders Board Game* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Covid 19 Di PAUD Hi-Azzahra Kab. Pangkep
Penulis : Nur Muallima
NIM : 19261017
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Laporan Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Pembimbing I



Syahrir Nawir Nur, S.Sos.M.I.Kom
NIDN. 0016039006

Pembimbing II



Mohammad Djazman Addin, S.Si., M.Si
NIP. 197209082005011002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, SKM., M.Kes
NIP. 19890131 201903 2 014

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Muallima

NIM : 19261017

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul *Desain Snake And Ladders Board Game* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Covid 19 Di PAUD Hi-Azzahra Kb. Pangkep adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp is shown with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and '10000'. The signature is in black ink and appears to be 'Nur Muallima'.

Nur Muallima

19261017

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Muallima

NIM : 19261017

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2021/2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul *Desain Snake And Ladders Board Game* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Covid 19 Di PAUD Hi-Azzahra Kb. Pangkep.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Makassar, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Nur Muallima

NIM: 19261017

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Desain *Snake And Ladders Board Game* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Covid 19 Di PAUD Hi-Azzahra Kab. Pangkep

Penulis : Nur Muallima

Pembimbing I : Syahrir Nawir Nur

Pembimbing II : Mohammad Djazman Addin

Health is the most important aspect of life and supports optimally running activities, while the current outbreak of the corona virus disease (COVID-19) has been declared a public health emergency by the World Health Organization (WHO), it is necessary to have discipline from school residents as well as preparation and healthy classroom arrangements to prevent the spread of the corona virus in early childhood. PAUD Hi-Azzahra Kab. Pangkep is known to have no media for education on health protocols in preventing Covid 19. This study aims to design a Board Game as a media for health protocol education for early childhood. The method used is Research and Development using graphic design tools in the Adobe Illustrator CC 2017 application. The results show that the data tested on early childhood can already know what the impact will be if they do not comply with health protocols and the importance of health protocols. The conclusion of this final project is the Snakes and Ladders Board Game Prokes which has been designed to be applied as an educational tool for health protocols in early childhood.

Keywords : *Health Protocol, Snakes and Ladders Game & PAUD.*

Kesehatan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan dan mendukung berjalannya aktivitas secara optimal sedangkan saat ini wabah penyakit virus corona (COVID-19) telah dinyatakan darurat kesehatan masyarakat oleh *World Health Organization* (WHO), maka diperlukan kedisiplinan warga sekolah serta persiapan dan pengaturan kelas yang sehat untuk mencegah penyebaran virus corona pada anak usia dini. PAUD Hi-Azzahra Kab. Pangkep di ketahui belum memiliki media edukasi protokol kesehatan dalam mencegah Covid 19. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain *Board Game* sebagai media edukasi protokol kesehatan untuk anak usia dini. Metode yang digunakan adalah *Research dan Development* menggunakan *tool* desain grafis pada aplikasi *Adobe Illustrator CC 2017*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diujikan pada anak usia dini sudah bisa mengetahui apa dampak jika tidak mematuhi protokol kesehatan serta pentingnya protokol kesehatan. Simpulan dari tugas akhir ini adalah *Board Game* Ular Tangga Prokes yang telah didesain dapat diterapkan sebagai alat edukasi protokol kesehatan pada anak usia dini.

Kata kunci : Protokol Kesehatan, Permainan Ular Tangga &PAUD.

PRAKATA

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT, atas segala Rahmat dan Ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir dengan judul “Desain *Snake And Ladders Board Game* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Covid 19 Di PAUD Hi-Azzahra Kab. Pangkep”. Dalam menyusun Proposal Tugas Akhir ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami, namun berkat dukungan, dorongan dan semangat dari orang terdekat, sehingga penulis mampu menyelesaikannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E.,M.M. Sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. H.Suardi,S.Sos.,M.Si. Sebagai Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
3. Besse Irna Tawaddud, SKM.,M.Kes. Sebagai Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
4. Syahrir Nawir Nur, S.Sos.M.I.Kom. Sebagai Dosen Pembimbing Materi yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.
5. Mohammad Djazman Addin, S.Si.,M.Si. Sebagai Dosen Pembimbing Teknis yang telah cukup banyak memberikan ruang dan waktu serta bimbingannya dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.

6. Orang tua, Ayahanda Muh. Sampe dan Ibunda tercinta Rosmini yang senantiasa memberikan kasih sayang dan dukungan kepada penulis.
7. Teman-teman mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar terkhusus teman-teman Desain Grafis 6B yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Semua pihak yang memberikan bantuan dalam penulisan Tugas Akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas dukungan dan semangatnya.

Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir Ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik.

Makassar, 14 Juli 2022



Nur Muallima

19261017

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Desain	7
B. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	10
C. Protokol Kesehatan.....	12
D. <i>Board Game</i>	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Data/Objek Penulisan.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data	20
C. Ruang Lingkup	21
D. Langkah Kerja	22
BAB IV PEMBAHASAN	25
A. Praproduksi	25
B. Proses Pengerjaan	30
C. Pasca Produksi.....	47
D. Hasil.....	48
BAB V PENUTUP	49

A. Kesimpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Belajar Mewarnai.....	18
Gambar 2 Belajar Puzzel.....	18
Gambar 3 Makan Siang.....	19
Gambar 4 Istirahat.....	19
Gambar 5 Wawancara Responden.....	26
Gambar 6 <i>Moodboard game</i> ular tangga.....	26
Gambar 7 Sketsa kotak dan ilustrasi board game ular tangga prokes.....	27
Gambar 8 Warna.....	28
Gambar 9 Tipografi.....	29
Gambar 10 Layout.....	29
Gambar 11 Ilustrasi kuman.....	30
Gambar 12 Ilustrasi bersin.....	31
Gambar 13 Ilustrasi Demam.....	31
Gambar 14 Ilustrasi Makser.....	32
Gambar 15 Ilustrasi tameng.....	32
Gambar 16 Ilustrasi tidak memakai masker.....	33
Gambar 17 Ilustrasi menjaga jarak.....	33
Gambar 18 Ilustrasi pegang tameng.....	34
Gambar 19 Ilustrasi tangan berkuman.....	35
Gambar 20 Ilustrasi tangan bersih.....	35
Gambar 21 Ilustrasi berjabat tangan.....	36
Gambar 22 Ilustrasi memakai masker.....	37
Gambar 23 Ilustrasi terhindar dari kuman.....	37
Gambar 24 Ilustrasi mencuci tangan.....	38
Gambar 25 Ilustrasi membersihkan badan.....	39
Gambar 26 Ilustrasi batuk.....	39
Gambar 27 Ilustrasi istirahat yang cukup.....	40
Gambar 28 Ilustrasi makan seimbang.....	41
Gambar 29 Ilustrasi berolahraga.....	41
Gambar 30 Ilustrasi memakai handsanitizer.....	42
Gambar 31 Ilustrasi tidak mencuci tangan.....	43
Gambar 32 Ilustrasi handsanitizer.....	43
Gambar 33 Ilustrasi besardari covid 19.....	44
Gambar 34 Ilustrasi ular.....	45
Gambar 35 Proses penyusunan layout board game ular tangga.....	45
Gambar 36 Proses penyusunan layout board game ular tangga prokes.....	46
Gambar 37 Proses penyusunan layout board game ular tangga prokes.....	46
Gambar 38 Keseluruhan layout board game ular tangga prokes.....	46

Gambar 39 Dokumentasi testing.....	47
Gambar 40 . Dokumentasi testing.....	48
Gambar 41 Hasil Desain Board Game Ular Tangga prokes	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	53
Lampiran 2	54
Lampiran 3	54
Lampiran 4	56