

Abstrak

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMUTUS RANTAI PENYEBARAN COVID-19

Pada akhir tahun 2019, terdapat kemunculan penyakit yang berasal dari keluarga virus Corona. Dengan pertimbangan menghindari nama virus yang tidak akurat, WHO meresmikan nama baru untuk 2019 n-Cov menjadi COVID-19. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *board game* sebagai alternatif media pembelajaran guna meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat khususnya mengenai upaya pencegahan penyebaran COVID-19 yang interaktif, seru, dan menghibur bagi keluarga. Metode yang digunakan dengan menggunakan tahapan orientasi, analisis dan strategi, konsep perancangan, pengembangan desain dan implementasi. Data primer diperoleh berdasarkan penyebaran kuesioner pada tanggal 18-20 September 2020 didapatkan hasil berupa rata-rata usia yang sering melanggar protokol kesehatan selama pandemi COVID-19 terdiri dari 92,2% orang tua, 72,8% remaja, dan 48.5% anak-anak. Sementara data sekunder didapatkan dari studi pustaka yang berkaitan dengan *board game* dan COVID-19.

Perancangan *board game* akan menggunakan nama "*COFIGHT*" yang merupakan penggabungan dari kata "COVID-19" dan "FIGHT", Dibuat dengan genre kooperatif, aturan bermain pada perancangan ini mengadopsi *board game* "Pandemic" karya Matt Leacock, Font utama menggunakan DIN Condensed Bold. Untuk menarik perhatian anak usia 8 tahun, warna utama yang digunakan pada perancangan ini adalah warna ungu dan merah karena dapat memberi makna energi, perjuangan, keberanian dan kreatifitas. Media utama *board game* menggambarkan peta Indonesia dengan 30 provinsi sebagai lokasi utama persebaran COVID-19 dan dilengkapi dengan kartu *role*, kartu transisi, kartu

infeksi, kartu *event*, kartu vaksin, kartu wabah, pion pemain, pion fasilitas kesehatan, pion vaksin, dan pion virus.

Kata kunci: COVID-19; Corona; Virus; WHO; Penyakit.

Abstract

DESIGNING BOARD GAME AS A LEARNING MEDIA TO BREAK THE CHAIN OF THE SPREAD OF COVID-19

At the end of 2019, there was an emergence of a disease originating from the Corona virus family. With the consideration of avoiding an inaccurate virus name, WHO formalized the new name for 2019 n-Cov to become COVID-19. The purpose of this research is to design a board game as an alternative learning media to increase public awareness and knowledge, especially regarding efforts to prevent the spread of COVID-19 which is interactive, fun, and entertaining for families. The method used by using the stages of orientation, analysis and strategy, design concepts, design development and implementation. Primary data was obtained based on the distribution of questionnaires on 18-20 September 2020, the results were the average age that often violated health protocols during the COVID-19 pandemic consisting of 92.2% parents, 72.8% adolescents, and 48.5% child. Meanwhile, secondary data is obtained from literature studies related to board games and COVID-19.

The board game design will use the name "COFIGHT" which is a combination of the words "COVID-19" and "FIGHT". Created with a cooperative genre, the rules of play in this design adopt Matt Leacock's "Pandemic" board game, the main font uses DIN Condensed Bold. . To attract the attention of children aged 8 years, the main colors used in this design are purple and red because they can give the meaning of energy, struggle, courage and creativity. The main media board game depicts a map of Indonesia with 30 provinces as the main location for the spread of COVID-19 and is equipped with role cards, transition cards, infection cards, event cards, vaccine cards, plague cards, player pawns, health facility pawns, vaccine pawns, and pawns. virus.