

017/DKV-S1/FKOM-UNIKU/SKR/2026

**PERANCANGAN BOARD GAME “DENBIT” UNTUK
MENGENALKAN DAMPAK PENYAKIT GIGI TERHADAP
KESEHATAN TUBUH ANAK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual S1



Oleh

Farahdhiba Hindasah

20221810050

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KUNINGAN

2026

**LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN
PERANCANGAN *BOARD GAME* “DENBIT” UNTUK
MENGENALKAN DAMPAK PENYAKIT GIGI TERHADAP
KESEHATAN TUBUH ANAK**

Disusun Oleh

Farahdhiba Hindasah

20221810050

Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan Surat Keputusan Bimbingan Skripsi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, dan telah disetujui pada:

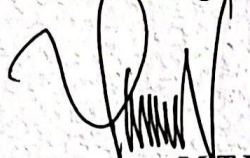
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Hari : Jum'at

Tanggal Bulan Tahun : 12 Juni 2026

DOSEN PEMBIMBING:

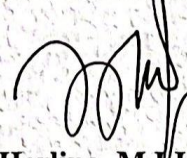
Pembimbing 1,



Yulyanto, M.T.I

NIK. 410106830231

Pembimbing 2,



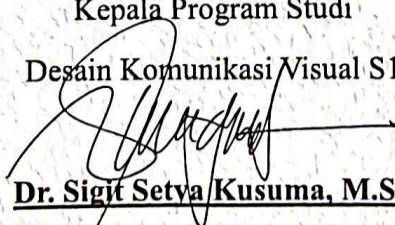
Elin Herlina, M.I.Kom

NIK. 410105920230

Mengetahui/Mengesahkan

Kepala Program Studi

Desain Komunikasi Visual S1



Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn

NIK. 410111920229

**LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI
PERANCANGAN *BOARD GAME* “DENBIT” UNTUK
MENGENALKAN DAMPAK PENYAKIT GIGI TERHADAP
KESEHATAN TUBUH ANAK**

Disusun Oleh

Farahdhiba Hindasah

20221810050

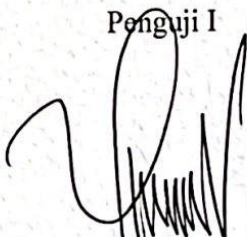
Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dosen Penguji dan Penelaah Sidang **Skripsi** Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan
Hari : Jumat
Tanggal : 19 Juni 2026

DOSEN PENGUJI:

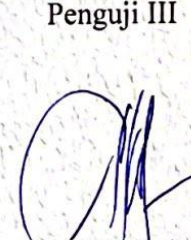
Penguji I


Yulyanto, M.T.I
NIK. 410106830231

Penguji II


Elin Herlina, M.I. Kom
NIK. 410105920230

Penguji III


Jerry Dounald Rahajaan, M. Sn.
NIK. 410107740228

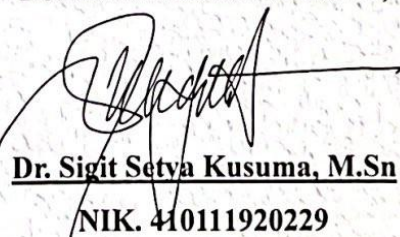
Mengetahui/Mengesahkan

Dekan


Fakultas Ilmu Komputer,
Fito Sugiharto, S.Kom., M.Eng
NIK. 41038101348

Kepala Program Studi

Desain Komunikasi Visual S1,


Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn
NIK. 410111920229

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Farahdhiba Hindasah
NIM : 20221810050
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 24 Desember 2004
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi** dengan judul sebagai berikut :

Perancangan *Board game* “Denbit” untuk Mengenalkan Dampak Penyakit Gigi terhadap Kesehatan Tubuh Anak

Dosen Pembimbing 1 : Yulyanto, M.T.I

Dosen Pembimbing 2 : Elin Herlina, M.I.Kom

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,



Farahdhiba Hindasah

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **Perancangan Board game “Denbit” untuk Mengenalkan Dampak Penyakit Gigi terhadap Kesehatan Tubuh Anak** beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 29 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Farahdhiba Hindasah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Kemudahan tidak selalu berarti semua berjalan tanpa hambatan, terkadang kemudahan adalah ketika Allah tetap memberi kekuatan untuk bertahan, dan terus melangkah hingga sampai pada tujuan.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, pertolongan, dan kekuatan yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan karya ini. Karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Mamah dan Papah, terima kasih atas cinta yang tidak pernah habis, doa yang tidak pernah putus, dan perjuangan yang tidak pernah terlihat mudah. Untuk Mamah, terima kasih karena selalu menemani setiap proses dan tetap percaya sampai penulis berada di titik ini. Untuk papah, meskipun raga tidak lagi kebersamai, cinta dan nilai yang ditinggalkan tetap hidup dalam setiap langkah penulis.
2. Kakak dan Umi. Terima kasih atas bantuan, dukungan, perhatian, dan doa yang tidak pernah putus. Terima kasih karena selalu hadir, menguatkan, dan kebersamai penulis dalam setiap proses yang dijalani.
3. Bapak Yulyanto, M.T.I. dan Miss Elin Herlina, M.I.Kom. selaku dosen pembimbing. Terima kasih karena telah membimbing penulis dalam setiap tahap, memberikan masukan yang membangun, serta membantu penulis untuk terus berkembang hingga karya ini dapat diselesaikan. Dukungan dan

kepercayaan yang diberikan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis hingga dapat menyelesaikan karya ini sampai akhir.

4. Regita Putri Arieza, Ahmad Rifaldi Fauzan, Silvia Nur Aulia Zahra, Cuci Cahyani, Fachri El'Kariem, Nabila Hudaya Putri, dan Naya. Terima kasih karena telah menjadi rumah di tengah proses yang panjang ini. Terima kasih atas setiap dukungan, bantuan, doa, waktu, tawa, serta karena selalu hadir menjadi tempat penulis pulang untuk bercerita dan menyampaikan keluhan di saat lelah maupun ragu. Kehadiran kalian membuat perjalanan ini terasa lebih ringan hingga akhirnya penulis bisa berada di titik ini.
5. Para musisi yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas setiap karya dan musik yang begitu berarti. Di tengah hari-hari yang panjang dan berbagai tantangan yang dihadapi, Musik merupakan salah satu sumber semangat yang membantu penulis untuk terus berjalan, bertahan, dan menyelesaikan perjalanan ini hingga akhir.
6. Terakhir, untuk diri sendiri. Terima kasih karena sudah bertahan, tetap berjalan, dan tidak menyerah sampai di titik ini. Terima kasih karena sudah terus mencoba meskipun ada banyak rasa lelah, takut, dan ragu yang datang di sepanjang perjalanan. Karya ini menjadi bukti bahwa setiap langkah kecil yang pernah diusahakan ternyata membawa penulis sampai sejauh ini.

PERANCANGAN *BOARD GAME* “DENBIT” UNTUK MENGENALKAN DAMPAK PENYAKIT GIGI TERHADAP KESEHATAN TUBUH ANAK

Farahdhiba Hindasah, Yulyanto, M.T.I., Elin Herlina, M.I.Kom.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20221810050@uniku.ac.id, yulyanto@uniku.ac.id, elin.herlina@uniku.ac.id

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman anak mengenai dampak penyakit gigi terhadap kesehatan tubuh masih menjadi perhatian dalam edukasi kesehatan sejak dini. Secara global, WHO (2022) melaporkan sekitar 514 juta anak di dunia mengalami karies pada gigi susu. Perancangan ini bertujuan merancang *board game* edukatif “Denbit” sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan dampak penyakit gigi terhadap kesehatan tubuh anak sekolah dasar. Perancangan menggunakan metode kualitatif dengan model perancangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi dengan target audiens 20 siswa sekolah dasar usia 10–11 tahun. Perancangan *board game* memperhatikan aspek ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, serta mekanisme permainan yang sesuai dengan karakteristik anak. Hasil validasi oleh ahli media, ahli pendidikan, dan ahli kesehatan menunjukkan bahwa media layak digunakan. Hasil uji respon pengguna menunjukkan bahwa *board game* “Denbit” memperoleh persentase penilaian sebesar 92,3% dengan kategori sangat baik, dengan persentase jawaban sangat setuju sebesar 67%, setuju 30%, biasa saja 1,5%, tidak setuju 1%, dan sangat tidak setuju 0,5%. Hasil perancangan menunjukkan *board game* “Denbit” dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa mengenal hubungan antara kesehatan gigi dan kesehatan tubuh melalui pembelajaran berbasis permainan.

Kata kunci: Desain komunikasi visual, board game, media pembelajaran, kesehatan gigi, game-based learning.

PERANCANGAN *BOARD GAME* “DENBIT” UNTUK MENGENALKAN DAMPAK PENYAKIT GIGI TERHADAP KESEHATAN TUBUH ANAK

Farahdhiba Hindasah, Yulyanto, M.T.I., Elin Herlina, M.I.Kom.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas
Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512

20221810050@uniku.ac.id, yulyanto@uniku.ac.id, elin.herlina@uniku.ac.id

ABSTRACT

Low levels of children's understanding regarding the impact of dental diseases on overall body health remain a concern in early health education. Globally, the World Health Organization (WHO, 2022) reported that approximately 514 million children suffer from caries in their primary teeth. This design project aims to develop an educational board game entitled “Denbit” as a learning medium to introduce the impact of dental diseases on body health among elementary school children. This study employed a qualitative method using the 4D design model consisting of four stages: define, design, develop, and disseminate. Data were collected through observation, interviews, literature studies, and documentation involving a target audience of 20 elementary school students aged 10–11 years. The board game was designed by considering illustration, color, typography, layout, and game mechanics appropriate to children's characteristics. Validation results from media, education, and health experts indicated that the media was suitable for use. User response testing showed that the “Denbit” board game obtained an overall score of 92.3%, categorized as very good, with response percentages of 67% strongly agree, 30% agree, 1.5% neutral, 1% disagree, and 0.5% strongly disagree. The results indicate that the “Denbit” board game can be used as a learning medium to help students recognize the relationship between dental health and overall body health through game-based learning.

Keywords: *visual communication design, board game, learning media, dental health, game-based learning.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul proposal skripsi yang peneliti ambil adalah “Perancangan *Board game* “Denbit” untuk Mengenalkan Dampak Penyakit Gigi terhadap Kesehatan Tubuh Anak ” .

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Yulyanto M.T.I., selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Ibu Elin Herlina M.I.Kom., selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.

6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini perancang menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, baik dari segi isi maupun penyampaian. Oleh karena itu, perancang mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi penyempurnaan karya ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Kuningan, 20 Februari 2026



Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN ORIGINALITAS

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR TABEL..... x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN xi

1.1 Latar Belakang..... 1

1.2 Identifikasi Masalah 4

1.3 Rumusan Masalah..... 4

1.4 Batasan Lingkup Perancangan..... 4

1.5 Tujuan Perancangan 5

1.6 Manfaat Perancangan 5

1.7 Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASAN TEORETIS..... 8

2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur..... 8

2.1.1 *Board game* (Permainan papan) 8

2.1.2 Psikologi Perkembangan Anak..... 16

2.1.3 Perkembangan Kognitif Jean Piaget..... 19

2.1.4 Desain Komunikasi Visual 20

2.1.5 Tipografi 30

2.1.6 Ilustrasi 40

2.1.7 Antropomorfisme dalam Ilustrasi 40

2.1.8 *Game Based Learning* 45

2.1.9 Gigi dan Kesehatan Gigi.....	46
2.1.10 Kesehatan Tubuh.....	53
2.1.11 Media Pembelajaran.....	53
2.1.12 Siswa Sekolah Dasar	60
2.1.13 4D Models.....	62
2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu	64
2.3 Skema Penggunaan Teori	66
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	67
3.1 Metode Perancangan.....	67
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	67
3.1.2 Metode Penyelesaian Masalah.....	73
3.1.3 Kerangka Metode Perancangan	77
3.2 Objek Perancangan dan Analisis Data.....	77
3.2.1 Objek Perancangan	77
3.2.2 Analisis Data.....	78
3.3 Konsep Kreatif.....	81
3.3.1 Tujuan Kreatif.....	81
3.3.2 Strategi Kreatif	81
3.4 Konsep Visual.....	82
3.4.1 Warna.....	82
3.4.2 <i>Layout</i> Kartu Permainan.....	83
3.4.3 Ilustrasi	86
3.4.4 Tipografi	87
3.5 Konsep Media.....	88
3.5.1 Target Audiens	88
3.5.2 Konsep Media Utama	90
3.5.3 Konsep Media Penunjang.....	92
3.6 Program Kreatif	99
3.6.1 Jadwal Perancangan.....	99
3.6.2 Biaya Perancangan	100
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	101
4.1 Pengolahan Ide.....	101

4.1.1 Konten Pembahasan	101
4.1.2 Narasi.....	101
4.1.3 Mekanika Permainan	102
4.2 Eksekusi Visual.....	104
4.2.1 Warna.....	104
4.2.2 Tipografi	105
4.2.3 Layout.....	107
4.2.4 Karakter	109
4.3 Penerapan pada Media.....	110
4.3.1 Visualisasi Media Utama.....	110
4.3.2 Visualisasi Media Penunjang.....	115
4.4 Evaluasi	123
4.4.1 Validasi dan Evaluasi	125
4.4.2 Uji	129
BAB V PENUTUP	132
5.1 Simpulan	132
5.2 Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	134
RIWAYAT HIDUP (<i>Curriculum Vitae</i>)	138
LAMPIRAN (<i>Appendice</i>).....	139

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. Permainan Monopoly</i>	9
<i>Gambar 2. Permainan Scrabble</i>	10
<i>Gambar 3 Papan catur dengan pion dan bidak catur</i>	10
<i>Gambar 4. Papan permainan The Game of Life.....</i>	11
<i>Gambar 5. Papan Permainan Settlers of Catan</i>	12
<i>Gambar 6. objek terpisah tidak bersatu (kiri), diberi</i>	21
<i>Gambar 7. Contoh Keseimbangan Simetris.....</i>	22
<i>Gambar 8. Contoh Keseimbangan Asimetris.....</i>	23
<i>Gambar 9. Gambar sebelah kiri adalah proporsi yang benar karena besar huruf dan bidang sesuai. Sedangkan gambar sebelah kanan besar huruf dengan bidang tidak proporsional</i>	23
<i>Gambar 10. Contoh Penerapan Ritme.....</i>	24
<i>Gambar 11. Prinsip Desain Kontras</i>	24
<i>Gambar 12. Prinsip Desain Penekanan.....</i>	25
<i>Gambar 13. Titik spidol, titik cipratan cat, titik cat semprot, dan titik cap irisan</i>	26
<i>Gambar 14. Bidang Geometris</i>	27
<i>Gambar 15. Bidang Non Geometris.....</i>	28
<i>Gambar 16. Warna Additive RGB dan subtractive CMY</i>	29
<i>Gambar 17. Jenis Typeface.....</i>	31
<i>Gambar 18. Anatomi Huruf</i>	33
<i>Gambar 19. Ukuran Font.....</i>	34
<i>Gambar 20. Kerning, Trackin, Word Spacing, Leading</i>	34
<i>Gambar 21. Warna dalam tipografi.....</i>	35
<i>Gambar 22. Tata Letak dalam Tipografi</i>	36
<i>Gambar 23. Kontras dan Hierarki.....</i>	38
<i>Gambar 24. Karakter cangkir "Chip" (kiri) dan jam "Cogsworth" (kanan) dalam versi kartun dan animasi 3D.....</i>	42
<i>Gambar 25. Metode Penyelesaian Masalah 4D Model</i>	63
<i>Gambar 26. Skema Penggunaan Teori</i>	66
<i>Gambar 27. Wawancara dengan guru kelas 5 SD Negeri Karamatwangi.....</i>	69
<i>Gambar 28. Wawancara dengan siswa kelas 5</i>	70
<i>Gambar 29. Proses wawancara dengan dokter gigi.....</i>	71
<i>Gambar 30. Kerangka Metode Perancangan</i>	77
<i>Gambar 31. Referensi Color Palette Riverland Balanced Nutrition</i>	83
<i>Gambar 32. Referensi Layout Board game Lên Mâm</i>	84
<i>Gambar 33. Referensi Layout Board game Unstable Unicorns</i>	85
<i>Gambar 34. Referensi ilustrasi Board game Sushi Go Party</i>	86
<i>Gambar 35. Referensi Tipografi Font Tobi Greek Cyrillic</i>	87
<i>Gambar 36. Referensi Tipografi Font Poppins.....</i>	88
<i>Gambar 37. Point City Board Game.....</i>	91

<i>Gambar 38. Panduan Bermain Board Game Hoot Owl Hoot!"</i>	92
<i>Gambar 39. Poster Promosi Game</i>	93
<i>Gambar 40. X-Banner</i>	94
<i>Gambar 41. Stiker</i>	95
<i>Gambar 42. To do list</i>	95
<i>Gambar 43. Referensi Dental kit</i>	96
<i>Gambar 44. Referensi Hand Mirror</i>	97
<i>Gambar 45. Pouch Anti Air</i>	98
<i>Gambar 46. Denbit Color Palette</i>	104
<i>Gambar 47. Font Super Adorable</i>	105
<i>Gambar 48. Font Nunito</i>	106
<i>Gambar 49. Layout Kartu Denbit</i>	107
<i>Gambar 50. Layout Papan Bermain Board Game Denbit</i>	108
<i>Gambar 51. Karakter Maskot Denbit</i>	109
<i>Gambar 52. Kemasan Board Game Denbit</i>	110
<i>Gambar 53. Kartu Kebiasaan Board Game Denbit</i>	111
<i>Gambar 54. Kartu Penyakit Board Game Denbit</i>	112
<i>Gambar 55. Kartu Aksi Board Game Denbit</i>	113
<i>Gambar 56. Panduan Bermain Board Game Denbit</i>	114
<i>Gambar 57. Poster Edukasi Board Game Denbit</i>	116
<i>Gambar 58. Stiker Denbit</i>	117
<i>Gambar 59. X-Banner Board Game Denbit</i>	119
<i>Gambar 60. Pouch Anti Air Denbit</i>	120
<i>Gambar 61. Dental Kit Denbit</i>	121
<i>Gambar 62. To Do List Denbit</i>	122
<i>Gambar 63. Hand Mirror Denbit</i>	123
<i>Gambar 64. Validasi Ahli Media</i>	125
<i>Gambar 65. Proses validasi ahli kesehatan</i>	128
<i>Gambar 66. Uji Prototipe Board Game</i>	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	64
Tabel 3. 1 Tingkat Pedagogis Siswa	90
Tabel 3. 2 Jadwal Perancangan	99
Tabel 3. 3 Biaya Perancangan	100
Tabel 4. 1 Struktur 3 Babak Pedagogis	104
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Board Game	126
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Pendidikan	127
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Dokter Gigi	128
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kelayakan	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Judul dan Pembimbing	139
Lampiran 2. Kartu Bimbingan	141
Lampiran 3. Lembar Revisi SUP	142
Lampiran 4. Lembar Hasil SHP	143
Lampiran 5. Lembar Revisi SHP	144
Lampiran 6. Submit Jurnal.....	145
Lampiran 7. Lembar Validasi Dokter Gigi	146
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Pendidikan	147
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Board Game	148
Lampiran 10. CV Ahli Media	149
Lampiran 11. Lembar Uji.....	151
Lampiran 12. Transkrip Wawancara.....	152
Lampiran 13. Hasil Turnitin	158