

Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Makanan Sehat untuk Anak Sekolah Dasar

Patrisia¹, Iwan Zahar², Dahlia Zinnia Nizar³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

patrisia.625150008@stu.untar.ac.id

lwanzahar38@yahoo.com

znizar@ico-d.org

Abstrak – Perkembangan zaman dan gaya hidup modern serba praktis membuat masyarakat menjadi sulit mengkonsumsi makanan sehat. Perubahan pola makan yang tidak sehat tersebut mengakibatkan semakin merosotnya tingkat kesehatan di Indonesia. Melalui perancangan board game ini diharapkan dapat mengedukasi dan meningkatkan minat terhadap makanan sehat, terutama bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Perancangan ini menggunakan model 5 tahap oleh Robin Landa yakni Orientasi, Analisis dan Strategi, Konsep Perancangan, Pengembangan dan Implementasi Desain. Data primer didapatkan dari wawancara dengan 4 anak usia 6-12 tahun, 2 guru dan 5 spesialis gizi, serta penyebaran kuesioner kepada 55 target audiens. Sementara data sekunder didapat dari studi pustaka yang berkaitan dengan tema perancangan. Hasilnya adalah permainan berbasis Ular Tangga agar mudah dimainkan oleh anak-anak, kemudian dimodifikasi dengan penambahan kartu aksi dan kartu ilustrasi makanan bertema pahlawan dan penjahat. Permainan ini bernama “Food Wars” yang berarti perang makanan. Font utama menggunakan typeface Splatch, sementara bodycopy-nya menggunakan DINPro. Secara keseluruhan, warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna-warna cerah, yang umumnya memikat mata anak-anak. Warna utama pada perancangan ini adalah warna kuning-oren dan merah untuk mengesankan semangat dan perang. Visual Papan permainan menggambarkan dari permasalahan zaman sekarang, dimana pada sebuah perkotaan besar selalu ada “makanan tidak sehat” disekitar kita.

Kata Kunci : Board Game, Makanan Sehat, Media Edukasi, Perancangan.

I. PENDAHULUAN

Umumnya masa anak Sekolah Dasar (6-12 tahun) merupakan masa dimana terjadinya proses pertumbuhan, sehingga kebutuhan akan zat gizi meningkat. Kebutuhan gizi tersebut dapat dipenuhi dengan mengkonsumsi makanan sehat. Namun seiring dengan perkembangan zaman, gaya hidup modern yang serba praktis memungkinkan masyarakat untuk sulit mengkonsumsi makanan sehat.

Perubahan pola makan yang tidak sehat tersebut mengakibatkan semakin merosotnya tingkat kesehatan di Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk meningkatkan

kesadaran anak-anak terhadap makanan sehat.

Berdasarkan hasil pengamatan, didapatkan bahwa media pembelajaran sangat mempengaruhi suatu proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang telah terbukti dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar adalah media papan permainan (*board game*).

Menurut Darmadi (2018:36-37) Board Game sebagai Media Edukasi adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pendidikan atau pengalaman

belajar kepada para pemainnya, baik itu permainan tradisional maupun modern.

Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa.

Dengan demikian, diperlukan perancangan *board game* untuk mengedukasi makanan yang sehat dan tidak sehat untuk anak sekolah dasar. Melalui perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran anak terhadap kebutuhan makanan sehat.

II. METODE

Proses perancangan ini bersumber pada 5 *step of design* oleh Robin Landa (2011:77-95), yaitu :

A. Orientasi

Dalam tahapan ini penulis mengumpulkan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari melakukan wawancara dengan 2 guru, 5 spesialis gizi, dan 4 target audiens, kemudian juga menyebarkan kuesioner terbuka kepada anak-anak usia 6-12 tahun di LP3I Course Center Jakarta. Sementara data sekunder diperoleh dari studi pustaka dari media cetak

maupun online yang berkaitan erat dengan tema dan objek perancangan.

B. Analisis dan Strategi

Melakukan analisis dari data-data yang diperoleh untuk membentuk strategi, yang nantinya akan menghasilkan pedoman (*Brief*) dalam perancangan.

C. Konsep Perancangan

Pembentukan konsep terdiri atas 4 tahap, yaitu persiapan untuk menemukan ide dasar (*insight*), kemudian inkubasi dan iluminasi untuk menemukan konsep, dan yang terakhir verifikasi yakni mengevaluasi dan menguji konsep.

D. Pengembangan Desain

Konsep dibuat ke dalam bentuk visual yang jelas untuk dikembangkan ke dalam 3 tahap, yaitu Sketsa Kecil, Sketsa Kasar dan Komprehensif.

E. Implementasi

Hasil desain dipersiapkan dengan rapi untuk dieksekusi ke dalam bentuk yang dipilih baik itu jenis digital, cetakan, atau lingkungan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

1. Konsep Media

Media utama yang akan digunakan adalah *Board Game*. Kemudian untuk media pendukungnya disesuaikan

dengan perancangan agar kedepannya dapat membantu mempromosikan serta membuat audiens lebih ingat dengan permainan ini, melalui media seperti Buku, Poster, X-Banner, Stiker, Tote Bag, dan Pembatas buku.

2. Konsep Permainan

Permainan dibuat berbasis permainan klasik Ular Tangga, sebab permainan ini mudah dimainkan dan telah terbukti menyenangkan bagi anak-anak. Namun permainan akan sedikit dimodifikasi agar dapat lebih menciptakan interaksi antar pemain, serta menambahkan adanya *rewards* dan *punishments* ke dalam permainan.

3. Konsep Visual

Ilustrasi makanan dibuat dengan tema pahlawan dan penjahat dengan gaya kartun, sehingga desainnya sederhana dan lucu namun tetap memiliki ciri khas agar mudah diingat. Pemilihan makanan tersebut dibuat berdasarkan kategori “Isi Piringku” yang telah diakui oleh ahli gizi sebagai panduan pola makan yang sehat. Sementara untuk visual latar permainan diambil dari permasalahan yakni selalu adanya makanan tidak sehat di perkotaan.

4. Konsep Tipografi

Permainan ini bertajuk “*Food Wars*” yang berarti perang makanan. Font utama menggunakan font Splatsh karena dapat memberikan kesan ekspresif namun tetap memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Sementara untuk *bodycopy* menggunakan DINPro. Kedua *typeface* yang digunakan adalah Sans Serif, karena jenis *typeface* ini fleksibel digunakan pada semua media.

5. Konsep Warna

Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna-warna cerah yang umumnya menarik mata anak-anak usia 6-12 tahun. Pemilihan penggunaan warna disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing ilustrasi. Warna utama dalam perancangan ini adalah warna kuning oren dan merah.

B. Gambar

1. Logo



Gambar 1. Logo Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

2. Papan Permainan



Gambar 2. Papan Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

3. Kartu Permainan



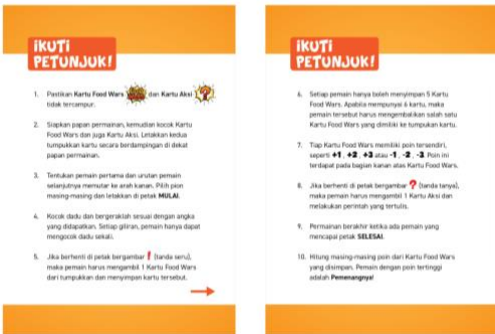
Gambar 3. Kartu Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

4. Pion Permainan



Gambar 4. Pion Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

5. Petunjuk Permainan



Gambar 5. Petunjuk Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

6. Packaging



Gambar 6. Packaging Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

7. Buku Pengetahuan



Gambar 7. Buku Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

8. Tote Bag



Gambar 8. Tote Bag Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

10. Poster



Gambar 10. Poster Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

9. X Banner



Gambar 9. X Banner Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

11. Pembatas Buku



Gambar 11. Pembatas Buku Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

12. Stiker



Gambar 12. Stiker Food Wars
(Dokumentasi pribadi, 2019)

IV. SIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan terhadap 55 anak usia 6-12 tahun di LP3i Course Center Mirinda menunjukkan bahwa target audiens kurang memiliki pemahaman tentang makanan sehat maupun makanan tidak sehat. Ditambah lagi dengan makanan *junk food* yang saat ini mudah ditemukan membuat tingkat kesehatan terutama bagi anak-anak di Indonesia semakin merosot.

Dari hasil pengamatan, didapatkan juga bahwa media pembelajaran sangat mempengaruhi suatu proses pembelajaran. Salah satu media yang telah terbukti dapat memotivasi siswa untuk belajar adalah media papan permainan (*board game*).

Selain itu *board game* juga termasuk ke dalam metode pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). Dengan demikian, dibuat perancangan *board game* untuk mengedukasi makanan yang sehat dan tidak sehat. Melalui perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap kebutuhan akan makanan sehat.

Saran yang dapat diberikan dari penulis adalah sebaiknya kalangan pendidik seperti sekolah menjalin kerja sama dengan pembuat *board game* untuk menciptakan *board game* yang sesuai dengan materi pelajaran,

sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan oleh berbagai pihak, terutama kepada Dr. Iwan Zahar dan Ibu Zinnia Nizar selaku dosen pembimbing, serta Bapak Tri Hadi Wahyudi dan Ibu Retno selaku dosen penguji, yang senantiasa memberikan kritik serta saran yang membangun.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberi saran serta semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Terima kasih juga kepada pihak LP3i Course Center Mirinda yang sudah memberi izin untuk mengumpulkan data perancangan, serta para anak-anak sekolah dasar yang telah bersedia menjadi responden dalam perancangan ini.

Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada spesialis gizi dr. Rosnah Pinontoan, dr. Kristina Joy, dr. Dian Permatasari Adityo, dr. Nessa Wulandari, dan dr. Diani Adrina, serta Ibu Sonta Nuriaty dan Bapak Ruli Setiawan selaku guru Yadika 2, yang telah bersedia untuk diwawancarai di tengah kesibukannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, S., dan Stone, T. (2017). *Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. USA: Rockport Publishers.
- Darmadi, H. (2018). *Asyiknya Belajar sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
- Hidayatno, dkk. (2018). *Bermain untuk Belajar*. Yogyakarta: LeutikaPrio
- Jeffrey, Hinebaugh, P. (2009). *A Board Game Education*. USA : R & L Education.
- Kemenkes RI. (2013). *Riset Kesehatan Dasar; RISKESDAS*. Jakarta: Balitbang.
- Mubarak, Abdul. (2013). *Board Game Pahlawan Kemerdekaan Ksatria Mahardhika*. Diakses pada 5 Maret 2019, diambil dari <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/607/jbptunikompp-gDI-abdulumbar-30317-7-babiir-v.pdf>.
- Rustan, Surianto. (2009). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2010). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Setyaningsih, M. D., & Dewi, N. R. (2015). *Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Science-Edutainment Tema Makanan untuk Siswa kelas VIII*, Vol. 4 No.3, 965-972. Diakses pada 4 Maret 2019, diambil Dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/8842>
- Soedarso, Nick. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapahit Gadjah Mada*, Vol.5 No.2, 561-570. Diakses pada 5 Maret 2019, diambil dari http://library.binus.ac.id/eColls/eJournal/02_DKV_Nick%20Soedarso.pdf
- Tim Demedia. (2010). *Mencegah Penyakit Dengan Makanan Sehat*. Bandung: Demedia Pustaka.
- Tumiwa-Bachrens, Inge. (2016). *Eating Clean*. Jakarta: Kawan Pustaka.