

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG MANFAAT SAYURAN BERDASARKAN WARNA UNTUK ANAK-ANAK

Oleh
Gusti Ayu Putu Tita Amelia
NRP 1364053

Sayuran merupakan bahan pangan yang mengandung banyak nutrisi. tinggi akan kadar air dan serat, serta memiliki berbagai manfaat baik bagi tubuh. Sayuran memiliki beberapa warna khas alami seperti hijau, merah, ungu, kuning / oranye, dan putih. Warna alami pada sayuran menunjukkan nutrisi yang ada pada sayur tersebut. Namun di samping khasiatnya yang begitu berlimpah, banyak masyarakat yang enggan untuk mengkonsumsi sayuran, terutama anak-anak.

Maka dari itu, tujuan penulis adalah membuat media interaktif yang menarik untuk anak-anak yaitu berupa Board Game bertemakan manfaat sayuran berdasarkan warnanya yang mempunyai unsur edukasi didalamnya. Diharapkan dengan dibuatnya media edukasi seperti ini dapat membuat anak-anak lebih tertarik untuk memakan sayuran.

Media yang digunakan adalah board game pembelajaran tentang manfaat warna sayuran. Board Game menggunakan kartu dengan ilustrasi yang menarik sebagai media bermainnya, selain itu board game juga menggunakan pion dan papan untuk bermain. Sistem permainan yang dipilih adalah menggunakan mekanik mengalahkan musuh dengan menggunakan poin yang ada pada masing-masing kartu. Diharapkan dengan media ini, membuat proses edukasi kepada anak menjadi lebih menyenangkan.

Kata Kunci: Sayuran, *co-op playing*, media permainan, media alternatif pembelajaran, *Board Game*.

ABSTRACT

BOARD GAME DESIGN OF VEGETABLES BENEFITS BASED ON COLOR FOR CHILDREN

**Submitted by
Gusti Ayu Putu Tita Amelia
NRP 1364053**

Vegetables are nutritious food with high content of water and fiber, also has many valuable function to our body. Vegetables has a specific natural colors like green, red, purple, yellow/orange, and white. These natural color shows type of nutrition contained inside the vegetable itself. Despite its valuable functions, many people, especially children, having a problem in consuming vegetables.

Therefore, the author's purpose is to make appealing interactive media to children as Vegetable Themed Board Game. This game can tell the color of specific vegetable and it's functions to educate the player. This type of education media can make children more interested in eating vegetables.

Author is using Board Game as a media to learn about the color of vegetables and each of its function. The Board Game is using a delightful illustrated card, also pawns and board to play. The game play is using mechanic to defeat enemies with using score attached to each card. Along with this media, author's hope is to make education more interesing and appealing to children.

Keywords : Vegetables, co-playing, media, game, alternate education media, Board Game.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	6
2.2 Pengertian <i>Board Game</i>	6
2.2.1 Jenis-jenis <i>Board Game</i>	7
2.2.2 Alur Komunikasi <i>Board Game</i>	8
2.3 Pengertian Sayuran.....	8
2.3.1 Jenis Sayuran	9
2.3.2 Manfaat Sayuran Berdasarkan Warnanya	10
2.4 Masalah Anak Usia Sekolah Dasar dengan Sayuran	11

2.5	Gizi Untuk Anak usia Sekolah Dasar	12
2.6	Psikologi Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar	14
2.6.1	Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	14
2.6.2	Metode Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar	15
BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		17
3.1	Data dan Fakta.....	17
3.1.1	Perusahaan dan Lembaga yang Terkait	17
3.1.2	Data dan Fakta Tentang Gejala yang Terjadi	20
3.1.3	Tinjauan Karya Sejenis.....	38
3.2	Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	29
3.2.1	Analisis SWOT.....	39
3.2.2	STP	40
BAB 4 PEMECAHAN MASALAH.....		43
3.1	Konsep Komunikasi	43
4.2	Konsep Kreatif	44
4.2.1	Gaya Visual	44
4.2.2	Warna.....	44
4.2.3	Tipografi	44
4.2.4	Permainan/ <i>Gameplay</i>	45
4.3	Konsep Media	45
4.3.1	Media Utama	45
4.3.2	Media Promosi.....	46
4.4	Hasil Karya.....	47
4.4.1	Logo	47
4.4.2	Konsep <i>Board Game Super Veggie</i>	47
4.4.3	Desain Karakter	48
4.4.4	Desain Kartu	49
4.4.5	Desain <i>Board</i>	53
4.4.6	Desain Pion.....	55
4.4.7	Desain Buku Panduan Bermain.....	56

4.4.8	Desain <i>Packaging</i>	58
4.4.9	Desain Promosi	59
4.4.10	<i>Gimmick</i>	64
4.5	<i>Budgeting</i>	67
4.5.1	<i>Budgeting Board Game</i>	67
BAB 5 PENUTUP		69
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xvi



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 Skema Perancangan	5
GAMBAR 2.1 Alur Komunikasi <i>Board Game</i>	8
GAMBAR 3.1 Logo Manikmaya	17
GAMBAR 3.2 Logo Kmentrian Kesehatan Republik Indonesia	18
GAMBAR 3.3 Logo Gramedia	19
GAMBAR 3.4 Hasil Pembagian Kuesioner Gambar	36
GAMBAR 3.5 Kemasan Box Garden Dice	37
GAMBAR 3.6 Setup Garden Dice	37
GAMBAR 3.7 Setup Foodle	38
GAMBAR 4.1 Logo Super Veggie	47
GAMBAR 4.2 Desain Karakter Super Veggie	48
GAMBAR 4.3 Desain Karakter Hero	49
GAMBAR 4.4 Desain Virus dan Bakteri	49
GAMBAR 4.5 Desain Kartu Hero	50
GAMBAR 4.6 Desain Kartu Sayuran	50
GAMBAR 4.7 Desain Kartu Virus dan Bakteri	52
GAMBAR 4.8 Desain Kartu Spesial	53
GAMBAR 4.9 Desain <i>Board</i> Utama	54
GAMBAR 4.10 Desain <i>Board</i> Pemain	55
GAMBAR 4.11 Desain Pion	55
GAMBAR 4.12 Desain Buku Panduan Bermain	56
GAMBAR 4.13 Desain <i>Packaging</i>	59
GAMBAR 4.14 Desain Poster <i>Launching</i>	60
GAMBAR 4.15 Desain Poster Promosi	60
GAMBAR 4.16 Desain <i>X-Banner launching</i>	61
GAMBAR 4.17 Desain <i>X-Banner</i> Promosi	62
GAMBAR 4.18 Desain Instagram	63
GAMBAR 4.19 Desain <i>Facebook</i>	63
GAMBAR 4.20 Desain Gantungan Kunci	64

GAMBAR 4.21 Desain Pin	64
GAMBAR 4.22 Desain Stiker	65
GAMBAR 4.23 Desain <i>T-Shirt</i>	66
GAMBAR 4.24 Desain Tempat Bekal	66



DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM 3.1 Berapakah Usia Anda?.....	22
DIAGRAM 3.2 Berapakah Pengeluaran anda dalam seulan?	22
DIAGRAM 3.3 Media Sosial yang sering Anda gunakan?	23
DIAGRAM 3.4 Media Cetak yang sering dilihat?.....	24
DIAGRAM 3.5 Dimana Anda sering melihat media cetak?.....	24
DIAGRAM 3.6 Bila Koran, Koran apa yang anda baca?	25
DIAGRAM 3.7 Bila Majalah, apa yang anda baca?.....	26
DIAGRAM 3.8 Bila Tabloid, Tabloid apa yang anda baca?	26
DIAGRAM 3.9 Apakah anda sering membeli majalah untuk anak anda?	27
DIAGRAM 3.10 Jika Ya, majalah apa yang dibeli untuk anak?.....	28
DIAGRAM 3.11 Apakah Anda mengetahui manfaat pada sayuran?	28
DIAGRAM 3.12 Apakah anda mengetahui manfaat dari sayuran berdasarkan warna?	29
DIAGRAM 3.13 Seberapa sering anda memberi asupan sayur untuk anak anda?.....	29
DIAGRAM 3.14 Apakah anak anda gemar memakan sayuran?	30
DIAGRAM 3.15 Apakah menurut anda sayuran mempengaruhi tumbuh kembang anak?	31
DIAGRAM 3.16 Apakah anda mengetahui bahwa bermain mempunyai manfaat bagi anak?.....	31
DIAGRAM 3.17 Kira-kira dalam sehari berapa lama durasi anak anda bermain?.....	32
DIAGRAM 3.18 Berapakah orang kah teman bermain anak anda?.....	32
DIAGRAM 3.19 Kira-kira berapa pengeluaran anda perbulan untuk membeli mainan?	33
DIAGRAM 3.20 Permainan seperti apa yang sering anda beli untuk anak?...	34
DIAGRAM 3.21 Permainan seperti apa yang disukai anak?.....	34
DIAGRAM 3.22 Apakah anda tertarik untuk membeli mainan yang mengandung unsur edukasi?	35

DIAGRAM 4.1 Timeline Promosi.....	46
DIAGRAM 4.2 Budgeting <i>Board Game</i>	67
DIAGRAM 4.3 Budgeting Media Promosi	67
DIAGRAM 4.4 Budgeting Gimmick.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Wawancara dengan Dr. Grace	19
Lampiran B : Hasil Kuisisioner	21

