

Perancangan Board Game Gerakan Memasyarakatkan Makan Ikan (Gemarikan) untuk Anak Usia 6–10 Tahun

Melisa Gunawan¹, Aristarchus Pranayama Kuntjara², Ryan Pratama Sutanto³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Siwalankerto 121 - 131, Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60236.
Email: mimelisagunawan@gmail.com

Abstrak

Indonesia merupakan negara kepulauan yang $\frac{2}{3}$ bagiannya merupakan lautan. Hal tersebut membuat hasil laut Indonesia sangat melimpah, salah satu hasil laut tersebut adalah ikan. Sayangnya hasil laut tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Di Indonesia, khususnya di Pulau Jawa kebiasaan makan ikan belum membudaya. Hal ini terlihat dari kebiasaan sehari-hari masyarakat yang lebih memilih lauk ayam daripada ikan. Pemerintah menyadari hal ini dan meluncurkan Gerakan Memasyarakatkan Makan Ikan (Gemarikan). Perancangan ini dibuat untuk mendukung gerakan pemerintah tersebut. Perancangan ini memilih target anak-anak dengan media permainan yang disukai anak sehingga penyampaian edukasi tidak membosankan dan mudah dipahami anak. *Board game* ini diberi nama *Hello Fish* karena melalui board game ini anak diajak memahami jenis ikan konsumsi, nilai gizi, serta manfaatnya yang baik untuk kesehatan.

Kata kunci: *board game, hello fish, ikan, Gemarikan, anak.*

Abstract

Board Game Design about Eat Fish Movement for Kids Aged 6–10

Indonesia is an archipelago which $\frac{2}{3}$ of its territory is inland seas. Therefore, Indonesia has abundant marine potential; one of the potentials is fish. Unfortunately, that abundant marine potential is not utilized optimally yet. In Indonesia, Java Island to be exact, eating fish has not been a habit yet; they prefer eating chicken as side dish for rice instead of fish daily. The Government realizes this and launched the Eat Fish Movement known as Gemarikan. This final project is developed to support this movement. This final project targets 6–10 year old kids using a board game as media so that kids will love it and easily understand the materials given. This board game is called "Hello Fish" because it helps kids to understand many type of consumption fish, fish nutrition and good benefits from eating them.

Keywords: *board game, hello fish, fish, eat fish movement, kids.*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang 70% wilayahnya adalah lautan sehingga laut memiliki peluang yang baik untuk mengantar kemajuan negara Indonesia. Salah satu hasil laut yang paling umum dijumpai adalah ikan. Sejak Susi Pudjiastuti menjabat sebagai Menteri Perikanan dan Kelautan, kejayaan laut Indonesia mulai digalakkan. Hasil perikanan Indonesia mengalami kemajuan 8.9% di akhir tahun 2015 (Pudjiastiti, 2015). Namun peningkatan produksi hasil laut tidak diimbangi dengan konsumsi. Konsumsi ikan di sebagian wilayah Indonesia jauh di bawah target konsumsi ikan nasional yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Pemerintah menetapkan target konsumsi ikan nasional untuk tahun 2016 sebesar 43.88 kg/kapita dan akan naik pada tahun 2017 menjadi 47.12 kg/kapita

(Katadata Indonesia, 2016). Konsumsi ikan di Jawa Timur tergolong rendah bila dibandingkan dengan kawasan Indonesia lain. Makan dengan lauk ikan pada masyarakat Jawa Timur belum membudaya. Hal ini dikarenakan berbagai aspek seperti selera, kurangnya pengetahuan, bau dan rasa amis yang ditimbulkan, tekstur dangung yang unik, kesulitan saat memakan karena banyaknya duri, asumsi mengenai harga yang tinggi karena harga masakan di restoran seafood cenderung tinggi, umur daging ikan yang pendek, dan lain sebagainya. Padahal ikan mempunyai banyak keunggulan dibandingkan daging ternak lainnya. Selain itu ikan juga tidak menularkan maupun menyebabkan penyakit yang berbahaya dan justru dapat mencegah maupun membantu penyembuhan penyakit tertentu. Selain sehat, harga ikan juga murah, dan mudah didapatkan karena jumlah produksinya melimpah dan terus bertambah karena kemajuan perikanan Indonesia.

Oleh karena itu Kementerian Kelautan dan Perikanan (KPP) dan Forikan terus menggencarkan Gerakan Memasyarakatkan Makan Ikan (Gemarikan) melalui berbagai macam kampanye.

Gemarikan adalah program nasional untuk memotivasi masyarakat agar mengkonsumsi ikan secara teratur dalam jumlah yang baik bagi kesehatan agar terbentuk manusia yang sehat, cerdas dan kuat. Program ini diimplementasikan di tingkat pusat, daerah Provinsi dan Kabupaten/Kota di seluruh Indonesia. Gemarikan diluncurkan pada tanggal 4 April 2004 oleh Presiden RI ke-5 Megawati Soekarno Putri. Gemarikan juga bertujuan mengurangi ketergantungan masyarakat akan daging sapi yang mahal serta menyejahterakan nelayan dan meningkatkan GDP.

Surabaya merupakan ibukota Jawa Timur yang memiliki tingkat konsumsi ikan rendah. Di Surabaya, program Gemarikan dilakukan dengan memasang *billboard*, lomba inovasi menu masakan berbahan dasar hasil laut, bazar produk perikanan dan pengembangan sentra kuliner ikan. Berbagai upaya pemerintah tersebut cenderung diperuntukkan orang dewasa seperti ibu-ibu, dan masyarakat menengah kebawah. Ikan sangat baik untuk pertumbuhan dan perkembangan otak, di mana pihak yang masih mengalami tumbuh kembang adalah anak-anak. Selain itu, penanaman budaya yang dilakukan sejak dini, diharapkan dapat berlanjut dan diturunkan ke generasi-generasi berikutnya, oleh karena itu perancangan ini memilih target anak-anak.

Dari *survey* yang dilakukan di Surabaya, ibu memberikan lauk ikan kepada anaknya saat usianya sudah mandiri dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memahami hal dasar, yaitu sekitar umur enam tahun. Alasannya sederhana, usia enam tahun dianggap sudah mengerti dan bisa memilah-milih duri yang ada pada ikan. Namun, fenomena yang terjadi, anak usia enam tahun tersebut tidak mau makan ikan, merasa aneh dan tidak terbiasa. Dalam hal ini, perlu adanya pengenalan tentang pengetahuan manfaat ikan supaya anak merasa tertarik dan memakan ikan.

Board game menjadi salah satu alternatif *real life game* bagi anak. Dengan bermain *board game*, ada kontak mata yang bisa dilakukan dengan lawan main. Kemudian, dengan berganti teman, anak bisa melakukan adaptasi dan mengenal lebih banyak orang dengan berbagai karakter, mengontrol emosinya saat kalah, dan memikirkan strategi yang mengasah kecerdasan anak. Hal ini baik untuk kesehatan mental, dan mempererat hubungan pertemanan yang semakin individualis di era digital ini, oleh sebab itu media *board game* dipilih untuk menyosialisasikan Gemarikan pada anak-anak.

Media *board game* dipilih dengan menggabungkan beberapa kombinasi aktivitas yang disukai anak yaitu; *playing with others* dan *playing board games*. Selain itu, pertumbuhan industri *board game* di Indonesia mulai mengalami kemajuan sejak dibentuknya asosiasi APIBGI (Asosiasi Pegiat Industri *Board Game* Indonesia). Di Surabaya, pertumbuhan tersebut dilihat dari kehadiran kompetisi *Board Game Challenge, event*

SUBOGAMA (Surabaya Board Game Market), Dino Dolanan *Board Game, Game Prime, Board Game Market*, dan *The Guild Board Game Café* dan lain sebagainya. Kedepannya, perkembangan *board game* di Surabaya diperkirakan akan terus mengalami kemajuan.

Anak memasuki sekolah dasar pada umur 6-7 tahun pada saat tersebut anak mulai terpengaruh lingkungan sekitarnya dan memiliki teman. Menurut teori Jean Piaget memasuki sekolah dasar anak mengalami masa konkret operasional yang terjadi pada usia 7-11 tahun di mana seorang anak mulai berfikir secara rasional dan mampu menjalankan operasional yang nyata. (Hurlock, 1991). Menginjak usia 11-12 tahun pola pikir mulai berubah karena memasuki masa remaja. Seiring berkembangnya jaman perubahan pada anak semakin cepat. Oleh sebab itu umur 6-10 tahun dapat dibilang masa yang tepat untuk menerapkan Gemarikan melalui media *board game* karena selain mulai bersosialisasi anak juga dapat lebih memahami pengetahuan yang akan diberikan.

Perancangan *board game* ini diharapkan melengkapi dan mendukung program pemerintah Gemarikan untuk membudayakan makan ikan pada anak-anak Indonesia. Dengan demikian kesehatan dan kecerdasan penerus bangsa akan berdampak bagi kesejahteraan Indonesia kelak.

Manfaat Perancangan

- Bagi Mahasiswa
 Membuat pola pikir semakin terbuka dan matang dalam menyelesaikan permasalahan sosial yang muncul. Memberikan pandangan, mengenai desain aplikasi yang komunikatif secara visual dalam *board game*. Perancangan ini juga bermanfaat sebagai proses pembelajaran bagi mahasiswa agar mendapatkan pengalaman.
- Bagi Institusi
 Perancangan ini dapat digunakan sebagai referensi dalam menciptakan suatu karya desain yang menjawab permasalahan yang ada di masyarakat pada masa yang akan datang.
- Bagi Pemerintah
 Perancangan ini dapat membantu dan menyempurnakan program Gemarikan yang sedang digalakkan pemerintah, sehingga tujuan pemerintah memanfaatkan hasil laut Indonesia secara lebih maksimal dan meningkatkan kesejahteraan rakyat dapat lebih mudah terwujud.
- Bagi Masyarakat
 - Perancangan ini dapat mendorong masyarakat untuk mengonsumsi ikan.
 - Perancangan ini dapat mengedukasi tentang jenis ikan dan nutrisinya.
 - Perancangan ini dapat menginspirasi terciptanya karya-karya serupa yang dapat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat.

Metode Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini, digunakan beberapa metode perancangan diantaranya:

Metode Pengumpulan Data

- Studi pustaka: usaha untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik yang sedang diteliti di buku-buku, jurnal, literatur, serta hasil penelitian terdahulu yang terkait.
- Observasi langsung: mengamati dan mencatat segala sesuatu yang berguna saat terjadinya proses.
- Wawancara: percakapan antara dua orang atau lebih (narasumber dan pewawancara) untuk mendapatkan informasi dimana sang pewawancara melontarkan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh narasumber.

Metode Analisis Data

- Reduksi Data: kegiatan analisis menajamkan, mengerucutkan, menggolongkan, mengurangi, mengelompokkan, mengarahkan dan membuang yang tidak perlu.
- Penyajian Data: mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan.
- Kesimpulan: mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan metode 5W1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*) dengan membandingkan dan kemudian merencanakan strategi untuk membuat perancangan.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Metode pembelajaran yang digunakan adalah permainan. Penyampaian pesan menjadi lebih mudah karena kedekatan anak dengan dunia bermain. Melalui metode permainan anak juga diajarkan; mengambil keputusan, berimajinasi, mengembangkan otak, melatih strategi, mempererat hubungan sosial, maupun berkoordinasi dan bekerjasama. Perancangan mengedepankan aspek visual yang sesuai dengan anak-anak, sehingga anak lebih mudah mencerna materi dan tertarik mempelajari materi lebih dalam maupun memainkan *board game*.

Metode Evaluasi

Dengan melakukan uji coba *board game* kepada *target audience*. Dalam uji coba target diajak memainkan *board game* secara langsung. Kemudian akan dilihat seberapa jauh pemahaman dan ketertarikan target dengan perancangan dan sekiranya dapat memberikan kritik dan saran untuk evaluasi perancangan.

Indikator Keberhasilan Board Game

Indikator keberhasilan *board game* dalam hal afektif adalah dapat melatih anak untuk berekspresi, mengendalikan emosi, sportif, taat pada aturan, mudah

bersosialisasi, dapat berkoordinasi dan bekerjasama dalam tim, menanggapi sebuah permasalahan dengan baik, dan lain sebagainya.

Dalam hal kognitif, perancangan diharapkan dapat menambah pengetahuan anak tentang jenis ikan, menarik minat anak dalam mengkonsumsi ikan, lebih menghargai dan mengubah cara pandang anak terhadap ikan sebagai salah satu daging yang dapat dikonsumsi.

Sedangkan dari segi psikomotorik, diharapkan anak dapat memahami hal-hal dasar mengenai cara menyusun strategi dalam menghadapi persaingan, lebih sigap dalam melakukan segala sesuatu, lebih cakap dalam menyelesaikan suatu permasalahan tertentu baik secara individu maupun berkelompok.

Manfaat Ikan untuk Perkembangan Anak

Mengonsumsi ikan membawa manfaat kesehatan untuk orang dewasa maupun anak. Manfaat ikan bagi orang dewasa lebih mencegah dan menjaga kesehatan tubuh agar tidak terserang suatu penyakit. Sedangkan untuk anak manfaatnya lebih banyak, karena selain menjaga kesehatan dan mencegah penyakit seperti orang dewasa, anak juga mendapatkan manfaat seperti mempercepat pertumbuhan tubuh dan membantu perkembangan otak. Manfaat lain ikan untuk anak secara lebih detail antara lain (parenting.co.id, 2015):

- Membuat bayi lebih cerdas.
Menurut jurnal Pediatrics tahun 2003, calon ibu yang mengonsumsi suplemen omega-3 selama kehamilan dan menyusui, memiliki bayi dengan kemampuan kognitif lebih tinggi saat usia mereka 4 tahun. Pada tahun 2005, studi lain menunjukkan bahwa anak sekolah yang diberi suplemen omega-3 menunjukkan peningkatan kemampuan membaca. Otak anak tumbuh tercepat saat sebelum lahir dan terus tumbuh pesat di tahun pertama kehidupannya. Jadi, inilah waktu yang ideal untuk memberikan DHA dalam menu sehari-hari.
- Meningkatkan fokus.
Studi lain menemukan bahwa balita yang ibunya memiliki kadar DHA tinggi dalam darahnya saat persalinan, mampu mempertahankan fokus pada objek dibandingkan balita lain yang ibunya memiliki kadar DHA rendah.
- Memperbaiki penglihatan.
DHA telah terbukti membantu menajamkan penglihatan pada bayi.
- Meningkatkan imunitas.
DHA juga telah dikaitkan dengan peningkatan kekebalan tubuh. Dalam sebuah studi, balita yang mengonsumsi susu formula yang diperkaya dengan minyak ikan, memiliki kadar protein lebih tinggi yang menunjukkan fungsi kekebalan tubuhnya dibanding balita yang minum susu formula atau susu sapi saja.

- Mencegah eksim.

Menurut sebuah studi di Swedia, Omega-3 dapat mengurangi peradangan di seluruh bagian tubuh, termasuk kulit. Menambahkan potongan salmon atau tuna ke dalam MP-ASI si kecil sebelum usianya 9 bulan, dapat membantu melindungi anak dari risiko alergi.

Kampanye Gemarikan yang Telah Dilakukan Pemerintah

Hal-hal yang telah dilakukan pemerintah dalam upaya meningkatkan konsumsi ikan antara lain (kkp.co.id);

- Penyebarluasan Informasi dan Penguatan Edukasi
Dilakukan kepada masyarakat luas, edukasi yang dilakukan melalui ceramah/ *talkshow*/ seminar/ simposium tentang manfaat makan ikan bagi kesehatan, kekuatan, dan kecerdasan, penyebarluasan materi promosi, melalui berbagai kegiatan promosi, safari Gemarikan.



Gambar 1: Talkshow Gemarikan di Banyuwangi
Sumber: www.portalbanyuwangikab.go.id

- Pemberian Makanan Tambahan Berbahan Baku Ikan (PMTAS) & *Bazaar*



Gambar 2: PMTAS
Sumber: www.garutkab.goid

Pemberian PMTAS di Garut, dilakukan untuk sosialisasi sekaligus untuk memberikan gizi yang lebih baik terhadap anak. Bantuan PMTAS ini merupakan kerjasama dengan Dinas Kesehatan. Target dari PMTAS mengarah ke ibu-ibu. Selain Pemberian PMTAS, pemerintah juga melakukan *bazaar* produk ikan dengan harga yang lebih murah sehingga menarik ibu-ibu untuk membelinya.

- Iklan Layanan Masyarakat



Gambar 3: Billboard Gemarikan di Surabaya
Sumber: Instagram DiskanlutJatim

Diskanlut Jatim memasang berbagai iklan layanan masyarakat di *billboard* yang ada di Jawa Timur. Tujuan pemasangan iklan ini untuk menghimbau dan mengedukasi masyarakat yang lewat di jalan tersebut tentang pentingnya mengonsumsi ikan

- Lomba Masak Serba Ikan



Gambar 4: Lomba Masak Serba Ikan
Sumber: detakunisyah.com

Lomba serupa diadakan di berbagai kota di Indonesia. Kegiatan lomba ini diadakan setiap tahun mulai tahun 2013. Target konsumennya merupakan ibu-ibu yang gemar memasak. Event ini berhadiah uang tunai sehingga menarik untuk diikuti. Masakan yang sudah dilombakan nantinya dimakan bersama oleh seluruh peserta.

- Membuat lagu Gemarikan untuk anak-anak, Lagu tersebut sengaja dibuat untuk menggugah anak-anak sekolah dasar untuk makan ikan. Selain lagu ada juga yel-yel maupun dogeng tentang ikan untuk anak-anak. Anak-anak diajak bernyanyi bersama dengan gerakan tertentu.



Gambar 5: Sosialisasi Gemarikan di SD
Sumber: detakunisyah.com

Analisis Data

Anak Usia 6–10 Tahun

Dari hasil wawancara beberapa orang tua dan observasi anak usia 6–10 tahun yang ada di kota–kota besar di Indonesia dengan SES A-B pada tahun 2017, dapat disimpulkan bahwa anak menghabiskan sebagian besar waktu mereka bersama teman–teman seusianya di sekolah dan di tempat kursus setelah sekolah.

Waktu yang dihabiskan anak usia 6-10 tahun di sekolah adalah sekitar 6–7 jam/per hari dimulai dari pukul 06.30 AM sampai sekitar pukul 13.30 PM. Setiap sekolah dasar umumnya memiliki jam istirahat sekitar 30-45 menit. Jam Istirahat ada dua kali yaitu sekitar jam 9 dan jam 12 siang. Pada saat istirahat pertama anak–anak biasanya bermain dan berbincang-bincang bersama teman-temannya. Sedangkan istirahat kedua biasanya dibuat untuk makan siang baik membawa bekal maupun membeli di kantin sekolah.

Pelajaran tentang ikan untuk anak SD sangat mendasar. Pada SD kelas satu di pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, diajarkan bahwa ikan merupakan makhluk hidup yang bernafas menggunakan insang. Pada SD kelas 2 anak mulai belajar tentang struktur tubuh hewan, disini dijelaskan bagian-bagian tubuh ikan seperti sirip, perut, dada, sisik, insang, ekor, dan mata. Selain mengajarkan struktur tubuh diajarkan juga kegunaan dari struktur tubuh ikan tersebut. Pada SD kelas 3 dijelaskan bahwa habitat ikan adalah di air dan berbagai jenis ikan yang bertulang belakang dan tidak. Pada SD kelas 4, dijelaskan hubungan antar hewan, penggolongan klasifikasi hewan.

Berbeda dengan generasi 90an, anak zaman sekarang sudah mulai tertarik dengan lawan jenis sejak masih kecil. Terkadang saling sindir dan menjodoh-jodohkan temannya. Topik pembicaraan mengikuti perkembangan *trend*. Sebagian besar orang tua anak memasang TV kabel sehingga beberapa anak fasih menggunakan bahasa inggris dan mengetahui film-film kartun luar negeri. Anak juga terpengaruh ibunya yang suka melihat film romansa korea maupun lainnya.

Anak–anak tersebut pulang dan berangkat ke sekolah diantar orang tuanya, naik antar-jemput, maupun pulang sendiri dengan sepeda ontel. Setelah pulang sekolah anak tersebut kemudian pulang ke rumah untuk mandi dan beristirahat sejenak atau langsung pergi ke tempat kursus. Kursus yang diikuti juga beragam, mulai dari kursus pelajaran sekolah yang membantu mereka mengerjakan pekerjaan rumah (PR) maupun belajar untuk ulangan, ada pula kursus non akademik yang merupakan *hobby* anak tersebut atau yang dianjurkan orang tua agar dipelajari anak tersebut seperti kursus alat musik, *ballet*, berenang, dan lain–lain. Kursus yang diikuti berkisar sekitar 2 jam, seorang anak bisa mengikuti dua kursus sehari. Kegiatan lain selain sekolah dan kursus adalah menonton televisi, sebagian besar memiliki TV kabel yang menyiarkan film kartun luar negeri karena orang tuanya sudah melek teknologi dan menyadari pentingnya internet.

Selain menonton televisi, anak juga suka bermain, Kebiasaan anak bermain, cara berbicara, dan kelakuan banyak dipengaruhi oleh apa yang di lihatnya di televisi, maupun apa yang sedang *trend* di kala itu. Anak-anak bermain secara fisik seperti berlari menggunakan bola-bolaan di lingkungan sekolahnya bersama teman-teman saat istirahat. Terkadang ada beberapa anak yang memiliki permainan tertentu dan membawanya ke sekolah untuk bermain bersama temannya. Di rumah, anak memainkan *smartphone*, *tablet*, maupun computer milik orang tua atau kakaknya. Anak–anak juga bermain boneka, *action figure*, dan senang menggambar atau mencoret-coret. Saat *weekend* biasanya dihabiskan dengan berkunjung ke rumah temannya, bersepeda bersama, jalan–jalan ke mall bersama teman diawasi orang tua atau pergi bersama orang tuanya, anak juga suka mengunjungi wahana permainan seperti *ice skating*, taman bermain, kolam renang yang ada di kotanya. Anak usia 6–10 tahun memiliki ketertarikan terhadap hal–hal yang berbau mistis (*magic*) dilihat dari koleksi buku cerita maupun novel anak yang dimilikinya.

Hubungan anak yang paling akrab adalah dengan kakak atau adiknya karena lebih sering menghabiskan waktu bersama. Sedangkan dengan orang tuanya terutama ibu, hubungan anak cukup baik apabila orang tua mau turun tangan. Sebagian besar sekolah memiliki agenda harian sehingga orang tua dapat memantau kegiatan sehari-hari anak di sekolah maupun jadwal ulangan. Beberapa orang tua cukup peduli dengan ulangan anaknya sehingga sepulang bekerja mereka menyempatkan belajar bersama anaknya. Sebagian besar anak usia 6–10 tahun di kota–kota besar juga memiliki pembantu yang menjaga mereka saat orang tuanya sibuk bekerja. Pembantu rumah tangga tersebut biasanya cukup akrab dengan anak yang diasuhnya.

Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang dibutuhkan dalam *board game* akan disesuaikan dengan pelajaran yang ada di sekolah dasar kelas satu sampai empat. Akan sangat bermanfaat apabila *board game* mengandung unsur yang dapat meningkatkan kecerdasan anak seperti berhitung, menyusun kata, mempunyai ilmu pengetahuan tersembunyi dalam *story* dan menyusun strategi sederhana.

Analisis Keunggulan *Board Game*

Anak–anak menjadi mengerti pentingnya mengonsumsi ikan dalam pertumbuhan tubuh dan perkembangan otaknya sehingga termotivasi untuk mengonsumsi ikan. Permainan ini tentu tidak dapat dimainkan seorang diri sehingga anak dapat menambah teman yang baik untuk pertumbuhan mental dan sosialnya. Selain itu unsur hiburan dan edukasi dalam *board game* Gemarikan akan mengurangi rasa stres anak dalam belajar.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif *Board Game*

- Menanamkan pentingnya makan ikan melalui simbol visual yang menarik.
- Membentuk ketertarikan *audience* melalui pemilihan tema kreatif yang menyampaikan materi perancangan.
- Menjelaskan jenis-jenis ikan populer yang beredar di Indonesia dan banyaknya kandungan gizi dalam ikan tersebut melalui bentuk visual yang unik dan sederhana.
- Membentuk pertemanan dalam komunikasi *audience* beserta teman sebayanya saat memainkan *board game*.

Strategi Kreatif *Board Game*

Strategi kreatif merupakan hasil terjemahan dari berbagai informasi mengenai produk dan *target audience* ke dalam suatu posisi tertentu didalam komunikasi yang dirumuskan dari tujuan perancangan.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan tugas akhir ini, ada konsep kreatif dan pertimbangannya antara lain:

Target Audience

- Demografis: usia 6–10 th, pelajar SD, SES A–B.
- Geografis: Surabaya.
- Psikografis: modern, memiliki rasa ingin tahu yang besar, egosentris, suka berfantasi dan berpetualang, kompetitif, antusias.
- Behavioral: suka bermain, banyak teman, suka meniru kelakuan orang dewasa, suka mencoba hal-hal baru, senang melakukan sesuatu secara langsung, senang berkerjasama dalam kelompok.

Topik dan Tema *Board Game*

Budaya makan ikan dengan tema jenis-jenis ikan konsumsi di Indonesia, dan manfaat mengonsumsi ikan bagi kesehatan terutama untuk anak-anak.

Mekanisme *Gameplay*

Board game dimainkan oleh 2–4 pemain. *Board game* dibuat sesimple mungkin sesuai dengan kemampuan pemahaman anak usia 6–10 tahun:

- *Board game* ini memiliki set kartu tentang jenis ikan, nutrisi, poin, serta manfaat ikan.
- Setiap permainan dimulai, balok disusun rapi di dalam lintasan *frame* yang disediakan. Di puncak tumpukan balok tersebut diletakkan sebuah kapal dengan seimbang dan tidak boleh jatuh.
- Pemain memilih salah satu kepala yang akan menjadi avatarnya dalam permainan ini beserta tongkat penusuk yang warnanya sesuai.
- Setiap giliran pemain mengambil satu kartu, pemain menjatuhkan balok yang sesuai dengan gambar di kartu yang ia ambil.

- Setiap balok yang dijatuhkan memiliki poin berbeda sesuai dengan besar balok tersebut diurutkan mulai dari jenis ikan yang paling bergizi sampai bergizi:

- Ikan Tongkol	5 poin
- Ikan Tenggiri	5 poin
- Ikan Kakap Merah	5 poin
- Ikan Kakap Putih	5 poin
- Ikan Kerapu	5 poin
- Ikan Bawal	4 poin
- Ikan Salmon	4 poin
- Ikan Mas	4 poin
- Ikan Sarden	4 poin
- Ikan Pari	4 poin
- Ikan Guram	3 poin
- Ikan Mujair	3 poin
- Ikan Layur	3 poin
- Ikan Teri	3 poin
- Ikan Belida	3 poin
- Ikan Lele	2 poin
- Ikan Bandeng	2 poin
- Ikan Patin	2 poin
- Ikan Wader	2 poin
- Ikan Cuwe	2 poin

- Apabila balok yang dijatuhkan lebih dari satu, balok yang tidak sama dengan kartu yang diambil, dianggap hangus dan disingkirkan.
- Pemain yang tidak sengaja menjatuhkan kapal saat mendorong balok akan otomatis kalah.
- Pemenang adalah mengumpulkan poin tertinggi, terkecuali apabila menjatuhkan kapal.

Background Story

Karakter utama anak ingin cepat menjadi dewasa sehingga lebih bebas melakukan apa saja, mandiri, tidak ada yang melarang maupun menyuruhnya melakukan sesuatu. Makan ikan sangat membantu memaksimalkan pertumbuhan, sehingga keinginannya dapat terwujud. Ikan ternyata mempunyai banyak macam, namun ada beberapa jenis tertentu di Indonesia yang sering di temui, setiap ikan mempunyai kandungan gizi yang berbeda. Ikan adalah hewan yang hidup di air. Di lautan yang banyak ikannya, dan kapal yang lalu lalang di. Karakter harus mengambil banyak ikan tetapi juga tidak boleh terlalu banyak karena mengakibatkan kerusakan laut dan menenggelamkan kapal.

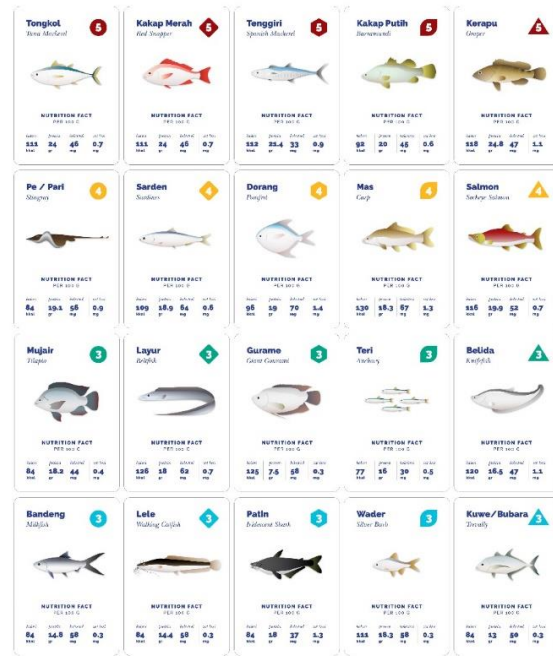
Nama *Board Game*

Hello berasal dari bahasa Inggris yang artinya halo, sapaan. *Fish* berasal dari bahasa Inggris yang artinya ikan, dan *Hello Fish* berarti halo ikan, yang berarti anak diajak mengenal ikan lebih dalam.

Komponen *Board Game*

- Kartu: terdiri dari 25 jenis yang berbeda-beda, menentukan gerakan pemain dan poin yang diperoleh.
- Balok: terdiri dari 20 jenis ikan konsumsi populer di Indonesia, disamakan dengan gambar ikan dan warna poin yang ada di kartu.

- Lintasan Balok digunakan untuk menyangga balok agar tetap pada posisi dan lebih kokoh sehingga tidak mudah jatuh. Lintasan balok berbentuk frame yang diisi balok sesuai dengan *space* yang tersedia.
- Kapal adalah penentu permainan berakhir ketika jatuh. Kapal diletakkan seimbang di atas tumpukan balok dan tidak boleh sampai jatuh.
- Set Karakter: terdiri dari empat karakter, perempuan dua dan laki-laki juga dua. Karakter tersebut diletakkan di atas balok yang berhasil diambil dan disusun.
- Penusuk Balok digunakan untuk mendorong keluar balok dari lintasan dan himpitan blok lain. Penusuk berupa garpu karena sesuai dengan konsep yaitu budaya konsumsi ikan.
- Buku Panduan berisi peraturan, tata cara dan mekanisme permainan, gambar ikan dan ciri-cirinya, penjelasan poin, dan lain sebagainya.
- *CD tutorial* berisi cara main yang dikemas dalam bentuk video sehingga lebih jelas.



Gambar 8: Final Kartu

Proses Perancangan

Penjaringan Ide

Dimulai dari penggalan informasi seputar jenis ikan, nutrisi, kebiasaan anak, serta *board game* dan *gameplay* populer yang menarik. Kemudian diambil topik tentang jenis ikan karena anak kurang mengerti perbedaan jenis ikan, selain itu *board game* dibuat sedemikian rupa agar menunjukkan bahwa anak yang memakan ikan bergizi paling banyak akan menjadi lebih superior dengan menjadi pemenang dalam *game*, dibandingkan teman-temannya yang makan ikan lebih sedikit. Dari situlah anak diajak mengonsumsi ikan lebih sering sambil didedukasi mengenai jenis ikan konsumsi yang ada di Indonesia.



Gambar 9: Final Buku Panduan

Eksekusi *Final Board Game*

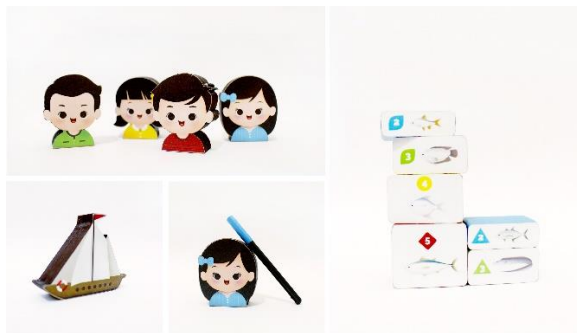


Gambar 6: Final Logotype



Gambar 7: Final Karakter & Kapal





Gambar 10: Final Board Game



Gambar 11: Merchandise

POSTER KONSEP

ngus akhir periode 31

01 latar belakang masalah

Salmonidae merupakan salah satu kelompok ikan yang memiliki nilai gizi yang tinggi. Sayangnya, konsumsi ikan salmon di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai manfaat ikan salmon dan cara mengonsumsinya.

02 target & solusi

- Target:** Meningkatkan konsumsi ikan salmon di kalangan masyarakat.
- Solusi:** Membuat board game yang edukatif dan menyenangkan untuk meningkatkan pengetahuan tentang manfaat ikan salmon.

03 tujuan & manfaat

- Tujuan:** Meningkatkan pengetahuan tentang manfaat ikan salmon.
- Manfaat:** Meningkatkan konsumsi ikan salmon yang berdampak pada kesehatan.

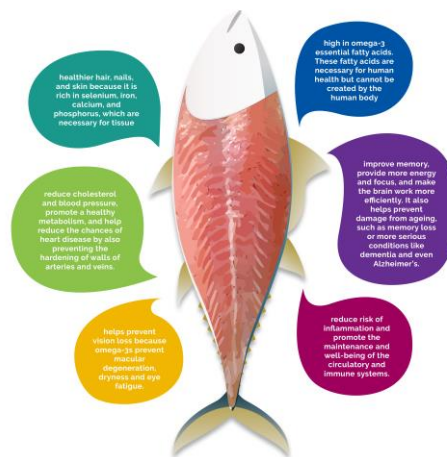
04 tentang board game

Board game ini akan bernama "Hello Fish!" dan akan menjadi salah satu produk unggulan dari perusahaan ini. Board game ini akan menjadi salah satu produk unggulan dari perusahaan ini.

2017 Melissa Citra Sari, dkk. Hello Fish! Kids Board Game. PERBANGUNAN BOARD GAME GERAKAN PERASABATAN IKAN BAKU BERSAMA SAMA UN OF ANK USA 9-10 TAHUN

Gambar 12: Poster Konsep

The Ultimate SUPERFOOD



WANT TO KNOW MORE? TIRED OF READING?

know fish better in the fun way by playing the game! Hello Fish! Kids Board Game

Gambar 13: Poster Promosi



Gambar 14: Xbanner & Media Promosi Cetak

Kesimpulan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang 70% wilayahnya adalah lautan, sehingga memiliki hasil laut yang melimpah namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu hasil laut tersebut adalah ikan. Masyarakat Indonesia, khususnya di kota Surabaya belum terbiasa memakan ikan untuk makanan sehari – hari. Hal ini terlihat dari lebih banyaknya konsumsi ayam dari pada ikan.

Melihat hal ini pemerintah meluncurkan Gerakan Memasyarakatkan Makan Ikan untuk semua kalangan agar potensi laut Indonesia dimanfaatkan dengan baik. Selain itu, ikan merupakan makanan bergizi yang kaya manfaat untuk kesehatan maupun pertumbuhan sehingga baik untuk dikonsumsi.

Untuk menerapkan kebiasaan harus disosialisasikan sejak dini. Apabila anak – anak terbiasa makan ikan sejak kecil, budaya makan ikan akan dapat berlanjut hingga mereka dewasa dan diteruskan kembali ke anak – anak mereka. Dari pertimbangan ini, maka anak – anak adalah target yang tepat untuk sosialisasi ini. Untuk mendapat menarik perhatian anak – anak media yang digunakan harus fun, tidak membosankan, seru, dan dapat dipahami dengan mudah sehingga media yang dipilih adalah *board game*.

Pada tanggal 19 Mei 2017, penulis telah melakukan uji coba di SD Pelangi Kristus. *Board Game* ini diuji cobakan ke anak – anak berusia 9-10 tahun yang sedang duduk di kelas 4 SD. Anak-anak tersebut menyambut dengan antusias, mereka bermain dan belajar jenis ikan serta nutrisinya. Materi yang disampaikan dalam game teruji dapat diserap dengan baik. Hal ini dilihat dari kemampuan mereka menjawab pertanyaan kuis setelah uji coba dilakukan.

Dari hasil uji coba tersebut, *board game* ini terbukti berhasil mengedukasi anak dengan cara menyenangkan. Penyampaian pesan diperkuat dengan pemberian *souvenir* yang berisi *quote* tentang manfaat ikan buat kesehatan sehingga mereka akan tetap ingat bila melihat souvenir yang disimpan tersebut.

Daftar Pustaka

- Hakim, A. (2016, April 29). Tingkat Konsumsi Ikan Warga Surabaya Masih Rendah. *Antara Jatim*. Retrieved January 20, 2017, from: http://www.antarajatim.com/berita/176888/tingkat-konsumsi-ikan-warga-surabaya-masih-rendah?utm_source=fly&utm_medium=related&utm_campaign=news
- Kementrian Kelautan dan Perikanan. (2015, Desember). Analisis Angka Konsumsi Ikan 2010-2015. Retrieved December 19, 2016, from: <http://statistik.kkp.go.id/sidatik-dev/Berita/Analisis%20Angka%20Konsumsi%20Ikan%202010-2015.pdf>
- Konsumsi Ikan Masyarakat Jatim Masih Rendah (2016, December 6). *Suara Kawan*. Retrieved January 7, 2017, from: <http://suarakawan.com/konsumsi-ikan-masyarakat-jatim-masih-rendah/>
- Manfaat Ikan Untuk Anak. (2015). *Parenting Indonesi*. Retrieved December 19, 2016, from: <http://www.parenting.co.id/balita/+manfaat+ikan+untuk+anak>
- Padang Pariaman. Dinas Kebersihan dan Petamanan. (2016, May 11). *Sosialisasi Gemarikan di SD (Sekolah Dasar) Tahun 2016*. Retrieved March 1, 2017, from Dinas Perikanan Kabupaten Padang Pariaman: <http://dkp.padangpariamankab.go.id/2016/05/sosialisasi-gemarikan-tingkat-sd-tahun-2016/>
- Pudjiastiti, S. (2015). Indonesia Juara 1 Pemberantasan Illegal Fishing. (A. Romadhoni, Interviewer). *Liputan6.com*. Retrieved December 19, 2016, from: <http://news.liputan6.com/read/2344777/menteri-susi-indonesia-juara-1-pemberantasan-illegal-fishing>
- Tan, S. (2016). Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurus Untuk Anak Usia 8–12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna* 6(1), 5.
- Target Konsumsi Ikan Nasional 54,5 Kg per Kapita. (2016, September 19). *Katadata Indonesia*. Retrieved December 19, 2016, from: <http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/09/19/2019-target-konsumsi-ikan-nasional-545-kg-per-kapita>
- United Nations Convention on the Law of the Sea. (1982). *UNCLOS*. New York: PBB.