

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANFAAT SAYURAN UNTUK KESEHATAN BAGI ANAK USIA 6-8 TAHUN

Billiam Wijaya¹, Obed Bima Wicandra², Asthararianty³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
JL. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: schatzbild@gmail.com

Abstrak

Perkembangan zaman dan gaya hidup yang serba instan, menyebabkan berbagai penyakit degeneratif di masyarakat. Ditambah lagi dengan kurangnya minat mengkonsumsi sayuran. Pengenalan dan ajakan untuk mengkonsumsi sayuran harus dimulai sejak dini. Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak usia 6-8 tahun. Diharapkan dengan adanya board game 'Sayur Run', orang tua dapat mengenalkan tentang manfaat sayuran kepada anak-anak dengan cara yang berbeda yaitu bermain sambil belajar.

Kata kunci: Perancangan, Board game, Sayuran.

Abstract

Title: *Board Game Design of Learning About Benefits of Vegetables for Children Aged 6-8 Year.*

Coupled with the lack of interest in consuming vegetables, the development of the instantaneous lifestyle has been causing various degenerative diseases in society. The introduction and persuasions to consume vegetables should be started from early. The design is aimed for children aged 6-8 years. With 'Sayur Run' board game, parents can introduce the benefits of vegetables to children in different ways.

Keywords: *Design, Board game, Vegetables.*

Pendahuluan

Seiring berkembangnya zaman, berbagai produk makanan beredar di tengah masyarakat. Makanan cepat saji dan makanan ringan sangat mudah ditemukan sekarang, baik di pusat perbelanjaan hingga di sekolah-sekolah. Makanan cepat saji dan makanan

ringan mengandung zat-zat yang berbahaya bagi kesehatan. Bahan-bahan aditif seperti pengawet, pewarna, pemanis buatan dan lainnya seringkali tidak menyehatkan, sementara tubuh kita membutuhkan gizi yang sesuai agar selalu sehat.

Masyarakat juga memiliki kecenderungan mengikuti perkembangan zaman dan tren apa yang sedang diminati sehingga mereka kurang memperhatikan dampak kesehatan dari makanan yang mereka konsumsi. Gaya hidup yang serba instan menyebabkan tingginya penyakit degeneratif seperti obesitas, jantung, stroke, diabetes maupun kanker. Masyarakat juga enggan untuk mengkonsumsi buah dan sayuran untuk memenuhi kebutuhan tubuh.

Di Indonesia, sayur dan buah bukan jadi barang yang mahal atau langka. Ironisnya, tingkat konsumsi masyarakat Indonesia justru rendah. Sebuah data dari studi Pemantauan Status Gizi (PSG) 2015 yang dicantumkan dalam Panduan Hari Gizi Nasional Kementerian Kesehatan 2017 menyebutkan bahwa konsumsi sayur dan buah masyarakat masih tergolong rendah, yaitu 57,1 gram per hari untuk sayur dan 33,5 gram per hari untuk buah. Badan Kesehatan Dunia (WHO) menyarankan masyarakat mengonsumsi 400 gram buah dan sayur setiap hari (Priherdityo, 2017).

Meskipun mengonsumsi buah dan sayuran penting, ternyata sebagian anak tidak menyukai buah dan sayur. Kondisi ini turut dipengaruhi oleh proses orang tua mengenalkan anak untuk mengonsumsi buah dan sayur. Psikolog Anak dari Universitas Indonesia, Anna Surti Ariani, mengatakan, kesukaan anak pada buah dan sayur tergantung pada peran orang tua. Penelitian menunjukkan, orang tua yang memberikan buah dan sayur dengan teknik yang tepat membuat anak-anaknya menyukai makanan ini. Sebaliknya, banyak orang tua berperilaku serampangan saat memberi makan pada anak, sehingga asupan buah dan sayur sangat kurang (Manafe, 2016).

Sayuran merupakan sumber serat dan vitamin yang dibutuhkan oleh anak-anak, sehingga orang tua perlu menjelaskan kepada anak-anak pentingnya manfaat sayuran bagi kesehatan mereka. Peran orangtua juga mempengaruhi anak untuk menolak mengonsumsi sayur salah satunya terlalu banyak cemilan, terutama cemilan yang mengandung MSG sehingga membuat lidah tidak dapat menerima makanan dengan rasa yang hambar (Nutris, 2016). Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengajak anak mengonsumsi sayur, melalui media yang secara tidak langsung mengajak mereka memahami bahwa sayuran sangat bermanfaat bagi tubuh.

Terdapat berbagai macam media, salah satunya adalah media visual seperti buku interaktif, media edukasi, permainan interaktif dan media visual lain-lain. Dalam perancangan ini, media visual berbentuk *board game* dipilih sebagai media perancangan karena *board game* merupakan media yang baik untuk menyampaikan informasi secara persuasif dan dapat menciptakan interaksi secara langsung dengan orang lain. Anak-anak juga masih menyukai bermain dan tidak akan menyukai sesuatu yang membosankan dan tidak menarik.

Sebelumnya sudah ada yang mengangkat topik serupa berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengonsumsi Sayuran untuk Anak-anak

Usia 5-12” (Susiany, 2010). Tetapi untuk perancangan melalui *board game* yang memiliki topik manfaat dan kandungan gizi sayuran itu sendiri bagi anak-anak belum ada. Permainan yang dirancang, selain berguna untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang manfaat sayuran, mereka juga mendapatkan hiburan dan memperoleh ilmu dengan cara yang berbeda serta membantu peran orang tua dalam mengajak anak untuk mengonsumsi sayuran.

Metode Perancangan

Data yang dibutuhkan dalam perancangan adalah data primer dan data sekunder. Dalam data primer dibutuhkan observasi, dimana metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan langsung di lapangan. Yang kedua wawancara yang merupakan teknik untuk memperoleh informasi dengan bertanya jawab dan bertatap secara langsung dengan narasumber. Dan, eksperimen yang merupakan metode uji coba perancangan dengan praktek langsung dengan target perancangan. Pada data sekunder dibutuhkan studi pustaka yang berguna untuk mengumpulkan informasi melalui buku yang berkaitan tentang manfaat yang terkandung dalam sayuran dan pola makan anak-anak.

Pembahasan

Sayuran adalah tanaman hortikultura, hortikultura bisa diartikan sebagai cara menanam yang dapat dilakukan di pekarangan rumah atau kebun. Masa panen hanya musiman dan hasilnya lebih cepat mengalami pembusukan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sayur adalah daun-daunan (spt sawi), tumbuh-tumbuhan (taoge), polong atau bijian (kapri, buncis) dsb yang dapat dimasak (KBBI, 2012).

Board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. *Board game* memiliki berbagai jenis yang sangat banyak dan beberapa sudah sering dimainkan, seperti catur, Ular Tangga, Monopoly dan lain-lain. Saat ini *board game* sudah menjadi salah satu alternatif media edukasi.

Selain itu *board game* juga berguna untuk bersosialisasi bersama teman atau keluarga mengingat dunia digital semakin berkembang, tidak semua orang dapat bermain permainan digital, terutama orang tua sedangkan *board game* merupakan permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama. Bentuk media adalah *board game* yang bergenre *race game*. Permainan menggunakan papan permainan dan kartu-kartu sebagai komponen permainan.

Target dari *board game* ini adalah anak usia 6-8 tahun. Pada masa ini anak-anak lebih mudah

dididik daripada masa sebelum atau sesudahnya seperti, sikap tunduk pada peraturan-peraturan permainan yang tradisional, suka membandingkan diri dengan anak lain, kecenderungan memuji diri sendiri.

Pokok topik dan tema perancangan *board game* adalah manfaat sayuran bagi kesehatan anak-anak. Melalui pengenalan akan gizi yang terkandung di tiap sayuran, diharapkan dapat membantu target perancangan untuk menyukai makan sayur dan membantu orang tua dalam mengedukasi anak mereka. Metode pembelajaran yang digunakan adalah belajar sambil bermain.

Materi disampaikan secara tidak langsung melalui permainan agar mereka tetap dengan senang memainkan *board game*. Dengan bermain, anak-anak lebih mudah menangkap materi menggunakan praktek secara langsung daripada hanya menyimak materi di kelas. Hal ini mampu memaksimalkan penyerapan informasi manfaat sayuran untuk kesehatan mereka.

Bentuk media adalah *board game* yang bergenre *race game*. Permainan menggunakan papan permainan dan kartu-kartu sebagai komponen permainan. Maka dari itu *board game* ini dikategorikan dalam *Roll & Move* karena menggunakan dadu, *Card Drafting* karena menggunakan kartu dan *Hand Management* karena memerlukan keahlian tangan dan akal, untuk mengetahui kapan harus mengeluarkan atau menyimpan kartu di tangan.

Alur permainan *board game* ini untuk menjadi pemenang setiap pemain harus mencapai titik akhir atau garis finish yang telah ditentukan. Ketika mencapai garis finish akan ada poin yang diperoleh pemain. Namun dalam perjalanan mencapai garis akhir, pemain harus melempar dadu tiap giliran untuk memajukan bidak/pion serta mengambil kartu yang ada di deck. Pemain harus mengumpulkan kartu sayur yang memiliki jumlah berbeda yang nantinya ditukarkan dengan token poin. Ada juga kartu aksi dan bonus, seperti kartu keuntungan untuk mengambil kartu lawan, kartu kerugian seperti berhenti satu putaran dan kartu bonus untuk mendapat poin tambahan. Pemain yang mencapai garis finish dan memiliki poin paling banyak berhak dinyatakan sebagai pemenang.

Konsep visual yang digunakan adalah karakter yang lucu dan menarik, karena disukai oleh target sasaran. Desain karakter sederhana namun tetap menonjolkan kesan hidup dan mudah diingat oleh anak-anak. Warna yang memiliki berbagai corak juga mampu menarik minat anak-anak. Bentuk huruf yang mudah dibaca dan unik agar tidak membosankan.

Jenis warna yang digunakan dalam permainan didominasi dengan warna primer dan warna sekunder, dikarenakan target perancangan yang berusia 6-8 tahun sudah mengenal warna dasar. Warna yang digunakan antara lain merah, biru, kuning, hijau, ungu, oranye dan lain-lain.

Jenis tipografi yang digunakan sebagai *logotype* permainan adalah dekoratif dengan ornamen-ornamen yang di variasi. Sedangkan untuk komponen permainan seperti kartu dan lain-lain akan menggunakan *serif* dan *sans serif* agar mudah dibaca. *Typeface* berukuran agak besar untuk memudahkan saat bermain.

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan *board game* ini adalah kartun dan *doodle*, seperti film *Cloudy with A Chance of Meatball* dan kartun-kartun sejenisnya karena digemari oleh anak-anak. Gaya ilustrasi kartun memiliki ciri khas ilustrasi yang lucu dan terkadang berbeda dengan kenyataan yang sebenarnya. *Software* yang digunakan untuk perancangan ini adalah Adobe Illustrator, Adobe Photoshop dan Microsoft Word.

Karya Final

Logo

Logo yang dipilih adalah berwarna oranye karena cocok dengan warna permainan yang dominan hijau. Diperlukan juga penataan ulang agar tidak terkesan kaku seperti *tight tissue* sebelumnya.



Gambar 1. *Final Logo*

Papan Utama

Papan utama tetap sesuai tujuan pertama yang itu memiliki 100 petak dan dekorasi didalamnya. Papan utama ini dominan berwarna hijau sesuai dengan tema 'sayur' dan terdapat pula petak untuk token poin dan *deck* kartu di tengah papan.

Ada pula perintah-perintah yang tercantum di beberapa petak, perintah ini mendukung jalannya

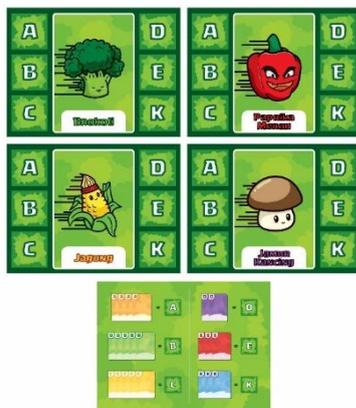
permainan. Dekorasi dalam papan ini antara lain seperti jamur, bak sayuran, kolam, serta bebatuan



Gambar 2. Final Papan Utama

Papan Personal

Desain papan personal *final* berubah dari *tight tissue* sebelumnya yang dinilai kurang menarik. Maka diperlukan tata letak ulang yang baik dan pemilihan warna hijau tua sebagai *background* serta karakter sayur di bagian tengah lebih menonjol daripada diletakkan disamping kiri.



Gambar 3. Final Papan Personal

Kartu Aksi

Kartu aksi merupakan kartu yang memiliki perintah tertentu. Kartu ini berjumlah 40 buah dan terdiri dari 8 macam perintah yang berbeda-beda.



Gambar 4. Final Kartu Aksi

Kartu Sayur

Kartu sayur merupakan gabungan dari *layout* kartu dan karakter sayur yang sudah dibuat. Karakter sayur mencantumkan informasi yang terdapat dalam sayur tersebut. Kartu ini berjumlah 88 buah dan terdiri dari 24 macam sayur.



Gambar 5. Final Kartu Sayur

Token Poin

Token poin dibuat sesuai sketsa dan berjumlah 60 buah dari 6 macam vitamin. Token ini berukuran 2,5 cm persegi.



Gambar 6. Final Token Poin

Bidak

Bidak atau pion dibuat menggunakan *clay* karena karton dinilai kurang menarik bagi anak-anak dan mudah jatuh saat dimainkan.



Gambar 7. Final Bidak

Buku Aturan

Buku aturan mencantumkan proses permainan berlangsung. Dimulai dari komponen yang ada didalam *board game*, persiapan permainan, cara bermain hingga tanda akhir permainan. Warna yang cerah dipilih sebagai background untuk menonjolkan aturan yang ada.



Gambar 8. Final Buku Aturan

Kemasan

Kemasan *board game* berukuran 27 cm persegi dengan tinggi 7 cm. Didepan kemasan tercantum logo, karakter sayur dan kriteria usia pemain, jumlah pemain serta durasi permainan yaitu 40 menit.

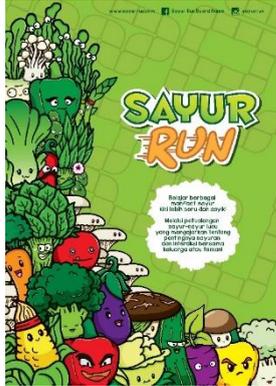
Sisi samping kemasan harus memudahkan posisi peletakkan dalam rak toko nantinya. Maka dibuatlah posisi samping tidur dan posisi samping berdiri agar memudahkan penjualan dalam rak toko.



Gambar 9. Final Jaringan Kemasan

Media Promosi dan Merchandise

Ada berbagai media promosi serta *merchandise* untuk mempromosikan *board game* ini, antara lain poster, brosur dan stiker.

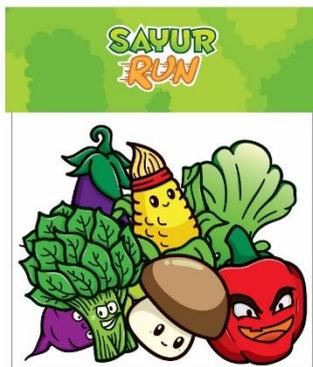


Gambar 10. Media Promosi berupa poster



Gambar 11. Media Promosi berupa brosur

Stiker dipilih karena disukai oleh anak-anak sebagai target perancangan, serta mudah dilekatkan dimana saja.



Gambar 12. Media Promosi berupa stiker

Media Pendukung Perancangan Tugas Akhir

Ada berbagai media pendukung untuk Tugas Akhir ini, yaitu Buku Konsep, Poster Konsep, Poster Diri, Foto Produk dan Katalog.



Gambar 13. Sampul Buku Konsep Sayur Run



Gambar 14. Poster Konsep & Poster Diri



Gambar 15. Poster Foto Produk



Gambar 16. Katalog Sayur Run



Gambar 17. Katalog Sayur Run

Kesimpulan

Berbagai pengalaman diperoleh selama pengerjaan desain tugas akhir. Dalam pembuatan *board game*, diperlukan riset dan tema apa yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah permainan. Manajemen waktu sangat penting dalam proses pengerjaan, mengingat komponen *board game* yang cukup banyak bila dikerjakan sendiri. Desain visual yang bagus tentu menjadi aspek penting agar menarik minat konsumen.

Perancangan *board game* tentang manfaat sayuran untuk anak ini berhasil untuk membuat pemainnya memahami tentang manfaat yang

terkandung dalam tiap sayuran. Pemain juga bisa belajar berinteraksi satu sama lain, baik bersama orang tua maupun teman. Gaya desain yang sesuai, memudahkan minat target audiens untuk mencoba permainan ini.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kasih dan karunia-Nya, selama proses pengerjaan perancangan Tugas Akhir sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan sebagai syarat penyelesaian program S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain di Universitas Kristen Petra Surabaya. Selain itu, perancangan ini memiliki tujuan untuk menjawab permasalahan yang ada di masyarakat tentang kurangnya minat anak-anak untuk mengkonsumsi sayuran.

Karya tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, mendukung dan membimbing, kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkat-Nya yang telah diberikan sehingga dapat menjalani dan diizinkan untuk membuat Perancangan Tugas Akhir ini.
2. Orang tua yang memberikan dukungan moral dan material sehingga tugas akhir ini dapat berjalan dengan baik.
3. Obed Bima Wicandra, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing 1 atas setiap dukungan, bimbingan serta masukan selama pembuatan karya tugas akhir ini.
4. Astharianty, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2 atas setiap bimbingan, dukungan dan saran selama proses perancangan karya tugas akhir.
5. Dr. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si. selaku ketua dosen penguji yang telah memberi kritik dan saran yang membangun dan menambah pengetahuan sehingga perancangan ini dapat terselesaikan.
6. Rika Febriani, S.Sn., M.A. selaku selaku dosen penguji yang telah memberi kritik dan saran yang membangun dan menambah pengetahuan sehingga perancangan ini dapat terselesaikan.
7. Jesslyn Tjan, atas dukungan dan bantuan serta motivasi selama proses perancangan tugas akhir.

8. HBS, atas informasi, dukungan dan bantuan selama proses berjalannya tugas akhir ini.
9. Ongky Viriya Limanto, atas dukungan dan bantuan selama proses perancangan tugas akhir.
10. Dargung Production, sahabat kuliah yang telah memberi informasi, dukungan dan bantuan selama proses berjalannya tugas akhir ini.
11. Teman-teman kelompok 4 atas kekompakannya sehingga kelompok tugas akhir ini menjadi berkesan bagi perancang.
12. Serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas dukungan dan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses perancangan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa karya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menunjang perkembangan karya selanjutnya.

Akhir kata, semoga karya tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan bagi pembaca dan masyarakat. Terima kasih.

Daftar Pustaka

- KBBI (2012). Sayuran. <http://kbbi.web.id/sayur>
- KBBI (2012). Kesehatan. <http://kbbi.web.id/sehat>
- Krisnawati, Inti (2008). *Healing Food for Kids*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Manafe, D. (2016, September 3). *Perilaku Orangtua Membuat Anak Tak Suka Buah dan Sayur*. Diunduh dari <http://www.beritasatu.com/kesehatan/383327-perilaku-orang-tua-membuat-anak-tak-suka-buah-dan-sayur.html>
- Manikmaya (2014, Juli 22). *Apa Sih Tabletop, Board dan Card Game itu?* Diunduh dari <http://manikmaya.com/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu/>
- Miarso (2004). *Pengertian Media Pembelajaran Definisi Kegunaan, Model Taksonomi dan Pedoman Umum Proses Penggunaannya*. Diunduh dari <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-media-pembelajaran-definisi.html>
- Nutris, U.B. (2016, Juni 6). *Penyebab Si Kecil Tidak Suka Sayur*. Diunduh dari <http://www.sarihusada.co.id/Nutrisi-Untuk-Bangsa/Tips-si-Kecil/1-3-Tahun/Penyebab-si-kecil-tidak-suka-sayur>
- Organisasi (2006, Mei 15). *Pengertian dan Definisi Vitamin – Fungsi, Guna, Sumber, Akibat Kekurangan, Macam dan Jenis Vitamin*. Diunduh dari <http://www.organisasi.org/1970/01/pengertian-dan-definisi-vitamin-fungsi-guna-sumber-akibat-kekurangan-macam-dan-jenis-vitamin.html>
- Priherdityo, E. (2017, Januari 25). *Kaya Akan Sayur dan Buah, Indonesia Justru Kurang Gizi*. Diunduh dari <http://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170125123352-255-188829/kaya-akan-sayur-dan-buah-indonesia-justru-kurang-gizi/>
- Saktiyono (2006). *IPA BIOLOGI Smp dan MTS 2*. Jakarta. Erlangga.
- Salma (2011, Juli 10). *Jenis-Jenis Mineral yang Wajib Anda Ketahui*. Diunduh dari <http://majalahkesehatan.com/jenis-jenis-mineral-yang-wajib-anda-ketahui/>
- Susiany, C. (2010). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Mengonsumsi Sayuran untuk Anak-anak Usia 5-12 Tahun*. Skripsi. Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Viegas, J. (2012, Januari 19). *Board Games Originated as Elite Pastime*. Diunduh dari <http://news.discovery.com/history/art-history/board-games-history-romans-egypt-111206.htm>
- Yusuf, Syamsu (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung. Rosda.