

# Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-anak Usia 6-12 Tahun

## INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

<sup>1)</sup>M Rahadian Halim <sup>2)</sup>Hardman Budiardjo <sup>3)</sup>Sigit Prayitno Y

- 1) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: rhrhalim@gmail.com
- 2) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Hardman@Stikom.Edu
- 3) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Sigit@Stikom.Edu

### Abstrak

*The design work of this thesis aims to teach the importance of vegetable benefits as a media education for children aged 6-12 years. The selected media educational board game because it can facilitate the learning process and absorption of information to children because it's supported by enjoyable atmosphere and also can grow familiarity. Using board game which is exciting and interactive as a safe learning media to convey information about the importance of vegetables would be more efficient. This game is peddled with attractive illustration to attract the interest of children who are the target audience.*

**Keywords: Education, Vegetables, Family Games, Board Game and Children.**

Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia sekolah tergantung dari nutrisi yang diperoleh dengan baik. Pemberian nutrisi pada masa pertumbuhan dan perkembangan pada saat usia sekolah tidak selalu dapat dilakukan dengan sempurna, seiring dengan makin maraknya makanan instan atau cepat saji, dan juga jajanan sembarangan yang menjadikan asupan nutrisi yang diserap oleh anak-anak tidak maksimal ([gizi.depkes.go.id](http://gizi.depkes.go.id)). Lingkungan di sekolah juga menjadi salah satu faktor yang membentuk kebiasaan makan bagi anak-anak.

Kebiasaan membeli jajanan pada saat di sekolah salah satunya, anak menjadi terbiasa jajan makanan yang belum terjamin baik gizi maupun kebersihannya ([gizi.depkes.go.id](http://gizi.depkes.go.id)). Karena itu diperlukan nutrisi yang seimbang saat makan di rumah agar anak-anak mendapat asupan nutrisi yang cukup untuk tumbuh dan berkembang dapat dipenuhi melalui konsumsi 4 sehat 5 sempurna salah satunya adalah sayuran. Sayuran memiliki beberapa manfaat yang baik untuk perkembangan anak-anak, diantaranya mengandung vitamin dan mineral yang penting seperti vitamin A,C,E dan juga kalsium yang dapat meningkatkan pertumbuhan sel dan pembentukan jaringan tubuh ([gizi.depkes.go.id](http://gizi.depkes.go.id)). Namun, data yang didapat Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013 menyatakan bahwa kurang lebih 93 persen anak-anak di Indonesia tidak cukup makan sayur-sayuran dan buah-buahan ([health.detik.com](http://health.detik.com)).

Dengan membiasakan makan sayuran sejak dini, dapat membantu perkembangan anak menjadi sangat baik, meskipun terkadang sayuran sangat tidak disukai oleh anak-anak karena bentuk, warna

dan rasanya. Disisi lain, anak-anak pada usia sekolah tidak selamanya berada dalam pengawasan orang tua. Anak-anak mulai mengenal makanan diluar yang biasanya tidak diberikan oleh orang tuanya sehari-hari pada saat dirumah. Peran orang tua dirumah sangatlah berpengaruh dalam konsumsi sayur pada anak, keterlambatan dalam mengenalkan sayur sejak usia dini menjadi hal yang utama ([gizi.depkes.co.id](http://gizi.depkes.co.id)).

Anak-anak khususnya pada usia sekolah dimana dunia anak adalah dunia bermain, anak-anak sangat senang bermain, hal ini tidak bisa dipungkiri lagi karena bermain merupakan sifat alami bagi anak-anak dan bisa dilihat dalam kehidupan sehari-hari (Semiawan 2002: 64). Menurut Froebel dalam Brewer (2007: 41) mengatakan bahwa permainan dalam pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi pembelajaran anak sehingga dapat menjembatani anak antara kehidupan di rumah dan kehidupan anak di sekolah. Melalui bermain anak-anak mendapatkan manfaat yang sangat banyak seperti meningkatkan kemampuan logika, kemampuan kognitif, stimulasi otak, mengembangkan imajinasi, dan lain-lain.

Media papan permainan dapat menjadi solusi pengenalan karena adanya unsur edukatif, kompetitif dan juga interaktif antar pemain dimana anak-anak mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran dan tidak hanya duduk diam menerima pembelajaran secara pasif. Contoh tindakan interaktif yaitu seperti, membaca, melakukan sesuatu, dan sebagainya. Peran interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar anak dan mempermudah pencernaan informasi, dimana anak-anak tidak hanya menerima

pesan edukatif melainkan juga melakukan tindakan aktif untuk lebih memahami materi yang diberikan. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan membuat penyampaian materi lebih menyenangkan.

## **METODE**

Penelitian tugas akhir ini jika didasarkan pada metode analisis datanya yang termasuk penelitian kualitatif karena berdasarkan respon atau reaksi pada bentuk-bentuk dan verbal oleh pelihat atau khalayak sasaran dari perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran

Di dalam metode penelitian kualitatif data dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu; 1). Wawancara, 2). Observasi, 3). Studi Literatur, dan 4). Studi Kompetitor.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, mayoritas anak-anak lebih suka bermain daripada belajar atau membaca. Bermain bersama teman-temannya, permainan yang disukai oleh anak-anak sekolah dasar sebagian besar adalah permainan papan, diikuti dengan permainan kartu, dan juga permainan di smartphone.

Anak-anak lebih memilih jajan atau makan makanan instan, karena yang rasanya lebih enak, dan ada yang menyatakan jajanan di luar sekolah atau di pinggir jalan lebih murah dibandingkan dengan harga makanan di kantin sekolah. Dari hasil observasi, anak-anak cenderung memilih makanan yang kurang sehat dalam hal ini budaya jajan anak-anak sangat tinggi, anak-anak kurang memahami dampak buruk mengkonsumsi jajanan yang kurang sehat dari orang tua, anak-anak yang membawa bekal dari rumah cenderung memilih makanan instan untuk di bawa ke sekolah

Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa sayuran memiliki peran penting sebagai penyeimbang dan pemenuhan nutrisi bagi anak-anak, faktor internal dari orang tua memiliki peranan penting terhadap pola konsumsi sayuran terhadap anak-anak, rendahnya pengetahuan orang tua tentang pemenuhan gizi anaknya, sayuran memiliki banyak manfaat yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangan jika dikonsumsi secara baik dan benar.

Orang tua memiliki peran yang besar pada saat anak-anak bersamanya. Ketidakmampuan orangtua dalam memberikan contoh yang baik dalam mengkonsumsi sayur dan buah, rendahnya status sosial ekonomi, keterbatasan keberadaan sayur dan buah di rumah. Keberadaan keduanya sangat bermanfaat dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Sehingga baik ayah maupun ibu memiliki peran tersendiri dalam pembentukan karakter anak termasuk dalam mengkonsumsi makanan.

Adanya pembeda pada suatu produk dalam sebuah persaingan bisnis merupakan hal yang

sangat penting, karena itu dibutuhkan sesuatu hal yang menjadi pembeda antara suatu produk dengan produk yang lainnya sehingga dapat memiliki kekuatan dalam menarik target pasar. Keunikan suatu produk dapat menjadikan suatu produk memiliki kemungkinan untuk lebih digemari konsumen dibandingkan dengan kompetitornya dan keunikan tersebut dikenal dengan istilah Unique Selling Proposition.

Papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis family games ini dikemas dengan mekanisme permainan yang menarik dengan tujuan mengangkat nilai-nilai kekeluargaan sehingga terjalin kedekatan antar pemain, dengan menyajikan aktivitas yang melibatkan informasi, research, socialize, share, dan entertain serta divisualisasikan dengan gambar yang mudah dipahami oleh anak-anak agar informasi yang ada dalam permainan ini dapat dicerna dengan mudah oleh anak-anak. Papan permainan juga dirangkai dalam sebuah cerita yang berkaitan dengan keseharian anak-anak dalam mengonsumsi makanan terutama sayuran. Sehingga anak-anak maupun orang tua dapat berkaca dari realita yang ada tentang cukup tidaknya anak-anak dalam kehidupan sehari-hari dalam mengonsumsi sayuran.

Setelah mendapatkan data-data tersebut, kemudian dibuatlah sebuah permainan papan tentang bahaya jajan sembarangan sebagai media pembelajaran edukatif berupa permainan papan edukatif untuk anak-anak usia 6-12 tahun. Media ini dibuat untuk memberikan inovasi dan terobosan baru dalam proses pembelajaran dan pengenalan sejarah kepada anak-anak. Langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun keyword dan konsep perancangan papan permainan ini

## **Keyword**

Berdasarkan data yang telah terkumpul dari hasil wawancara, observasi, studi literatur, STP, dan beberapa data penunjang lainnya yang nantinya akan dijadikan sebuah keyword atau konsep.

Pemilihan kata kunci atau keyword dari dasar perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis family games sebagai sarana pendidikan anak-anak usia 6-12 tahun ini dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa data yang telah dilakukan. Menentukan keyword diambil berdasarkan data yang telah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, literatur, STP, hasil studi eksisting, USP, dan analisis SWOT yang kemudian dijadikan sebagai strategi utama.

Berdasarkan hasil proses pencarian keyword ditemukan kata kunci yaitu "Close". Kata close selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut untuk menjadi konsep dalam papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis family games.

Kesimpulan dari konsep yang akan menjadi acuan desain dalam perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran yaitu "Close". Kata

close mewakili dari semua keyword yang diambil dari wawancara, observasi, literatur, hasil studi eksisting, USP dan analisis SWOT yang pada akhirnya dijadikan sebagai strategi utama.

Deskripsi dari kata *close* adalah akrab, dekat dan erat. Artinya suatu hubungan antara pribadi satu dengan yang lain yang memiliki nilai kedekatan secara psikis maupun emosional. Keakraban merupakan suatu faktor rasa tertarik terhadap orang lain (Sears dkk, 1999:225). Konsep "*Close*" adalah konsep yang bertujuan menghadirkan nilai-nilai kedekatan dan kekeluargaan seperti informasi, *research*, *socialize*, *share*, dan *entertain* sehingga antar pribadi satu dengan yang lain terdapat jembatan yang menghubungkan perbedaan persepsi tentang pentingnya sayuran untuk menciptakan rasa ketertarikan terhadap sayuran melalui orang lain, keluarga atau teman. Konsep akrab atau *close* memiliki tujuan untuk membentuk kebiasaan anak-anak yang enggan atau tidak menyukai sayuran untuk dapat lebih menyukai sayuran, dengan melakukan pendekatan secara emosional maupun psikis, sehingga kedepannya anak-anak akan merasakan manfaat mengonsumsi sayuran. Konsep "*Close*" secara visual ditampilkan dari visualisasi karakter maupun dari mekanisme permainan yang dihadirkan didalam papan permainan ini. Maka dari itu diharapkan dari perancangan papan permainan ini anak-anak mampu menyerap dan menambah wawasan tentang manfaat dan pentingnya sayuran dengan cara yang berbeda dan menyenangkan.

### **Perancangan Karya**

Perancangan papan permainan tentang sayuran berbasis family games bertujuan untuk menumbuhkan minat dan wawasan tentang pentingnya sayuran bagi anak-anak. Pada papan permainan ini nantinya akan memberikan informasi mengenai manfaat sayuran dan juga menyinggung penyakit yang biasa dialami oleh anak-anak karena pola makan yang kurang sehat.

Dengan adanya keyword diharapkan mampu menjadi acuan dalam perancangan papan permainan tentang sayuran, sehingga mampu untuk menumbuhkan minat dan paham akan pentingnya sayuran. Keyword yang digunakan adalah *Close* yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, literatur, studi eksisting, STP, USP, dan analisis SWOT yang telah melalui proses analisa sehingga dapat menjadi acuan konsep dasar dalam merancang papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis family games sebagai sarana pendidikan anak-anak usia 6-12 tahun.

### **Strategi Kreatif**

Perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis family games sebagai sarana pendidikan anak-anak usia 6-12 tahun diperlukan strategi kreatif dalam tampilan

visualnya. Pesan dan daya tarik visual merupakan sesuatu yang penting dalam sebuah produk agar mampu menarik perhatian konsumen pada kesan pertama. Dengan mengusung konsep *close* atau akrab yang digunakan sebagai desain dalam perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran yang memiliki tujuan sebagai sarana edukasi bagi anak-anak dan orang tua yang belum paham dan sadar terhadap pentingnya sayuran bagi anak-anak dalam masa pertumbuhan dengan visualisasi yang menarik, dan tidak membosankan namun dengan cara yang menyenangkan.

### **1. Konsep Permainan**

Konsep permainan yang digunakan adalah papan permainan dengan jenis family games yang menggunakan kartu dan dadu sebagai bantuannya. Permainan cukup sederhana, dengan mengikuti peraturan permainan, pemain dapat dengan mudah memahami cara bermain papan permainan ini. Papan permainan ini lebih ditekankan pada interaksi antar pemain sesering mungkin. Manfaat dan informasi tentang sayuran akan tersaji di dalam permainan dengan visualisasi karakter didalamnya. Di dalam permainan ini pemain harus melalui perjalanan yang akan melalui berbagai hambatan dan rintangan, sedangkan pihak yang menang ditentukan oleh siapa yang paling cepat sampai pada tujuan akhir atau finish yaitu Rumah Sayur. Tingkat kesulitan yang dipilih adalah mudah agar anak-anak dengan mudah memainkan dan memahami informasi papan permainan tersebut. Sehingga tujuan utama tetap tercapai meskipun dengan permainan yang cukup kompleks.

Pemain ditampilkan dalam 4 bidak yang disebut sebagai runner untuk berkompetisi satu sama lain untuk mencapai tujuan. Berbagai hambatan akan dihadirkan dalam bentuk kartu sakit yang memuat penyakit yang biasa dialami oleh anak-anak karena kurang memperhatikan kebiasaan makannya. Selain itu juga dilengkapi dengan kartu kesempatan yang dihadirkan dalam bentuk kartu sakti yang memuat informasi pentingnya dan manfaat dalam mengonsumsi sayuran.

### **2. Bahasa**

Permainan ini akan menggunakan bahasa Indonesia untuk menambah kekuatan unsur lokal di dalamnya. Hal tersebut dengan tujuan bahwa Indonesia juga mampu memproduksi papan permainan dengan unsur lokal yang ada namun tidak kalah dengan papan permainan buatan luar negeri.

### **3. Teknik Visualisasi**

Pada perancangan papan permainan ini menggunakan ilustrasi digital dimana dalam teknik ini hanya proses pewarnaan dan layouting dilakukan secara digital sedangkan proses sketsa dilakukan secara manual.

#### 4. Tipografi

Tipografi adalah unsur yang sangat penting dalam sebuah layout, tipografi tidak hanya sekedar pemilihan jenis font tetapi juga harus memperhatikan jarak yang akan digunakan. Tipografi yang akan digunakan dalam perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran adalah hasil dari pemilihan keyword yang telah dilakukan, yaitu Akrab. Suatu jenis huruf dikatakan legible apabila masing-masing huruf atau karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Rustan, 2011: 74).

Jenis huruf yang akan digunakan pada papan permainan ini adalah jenis font hand drawn dan sans serif. Font Poetsen One akan digunakan dalam papan permainan karena jelas dan mudah untuk dibaca. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis sans-serif ini adalah modern, kontemporer dan efisien.



**Gambar 4.1 Font Poetsen One**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Sedangkan untuk judul papan permainan digunakan font lain yang akan digunakan dalam papan permainan ini adalah font Grinched 2.0. Font jenis ini sangat cocok karena memiliki karakter yang mudah dibaca untuk anak. Penggunaan jenis font ini akan memunculkan kesan akrab.



**Gambar 4.2 Font Grinched 2.0**

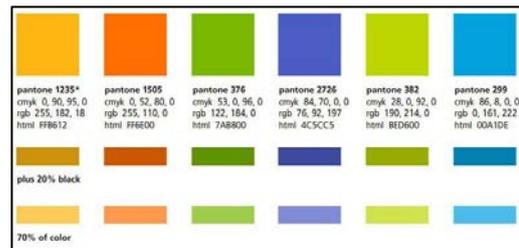
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

#### 5. Warna

Warna memiliki peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat pembelian barang. Penelitian yang dilakukan Institute for Color Research di Amerika menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk hanya dalam waktu 90 detik, dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013: 72).

Pemilihan warna disesuaikan berdasarkan keyword dan target audience. Target audience adalah anak-anak dengan usia 6-12 tahun yang

memiliki sifat aktif dan ceria, sehingga pemilihan warna yang sesuai adalah penggunaan warna yang bright. Sedangkan berdasarkan pada keyword yaitu Close atau akrab akan digunakan warna orange yang juga telah termasuk dalam palet warna bright. Warna orange, adalah warna dengan sifat keceriaan, ambisi, serta energik. Biasanya warna orange berkaitan dengan keamanan, sikap yang menyenangkan, dan pemicu selera makan seseorang. Warna orange juga menggambarkan keakraban, keramahan dan pemberi efek rasa nyaman.. Sehingga terpilih warna-warna sebagai berikut:



**Gambar 4.3 Warna Yang Terpilih Sesuai Konsep**

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

#### 6. Konsep Visual

Konsep visual dari papan permainan tentang pentingnya sayuran antara lain 1 papan permainan 4 bidak, 18 kartu sakti, 20 kartu sakit, 1 buah dadu, 1 buku instruksi permainan

Kartu sakti adalah chance card, didalamnya terdapat instruksi yang juga berisi tentang manfaat dan informasi sayuran, serta kebiasaan baik pola konsumsi anak-anak. Kartu sakit adalah chance card, didalamnya terdapat instruksi yang juga berisi tentang penyakit dan aktivitas yang kurang sehat yang biasa dilakukan oleh anak-anak. Didalam kartu sakit dan kartu sakti terdapat ilustrasi karakter agar permainan semakin menarik bagi anak-anak.

#### 7. Background Story

Latar belakang cerita dari papan permainan ini bercerita 4 orang anak yang ditampilkan sebagai bidak di dalam permainan memiliki tugas untuk mengantarkan sayuran ke Rumah Sayur yang juga disebut garis finish. Terdapat jalan pintas menuju rumah sayur tersebut, namun jalan pintas tersebut rusak, sehingga anak-anak tersebut harus mencari jalan lain. Jalan lain yang dilalui ternyata memiliki hambatan dan rintangan, dan juga lebih jauh untuk dapat sampai ke garis finish atau rumah sayur.

#### Strategi Media

Media yang akan digunakan dalam pembuatan papan permainan ini dibagi menjadi dua macam, yaitu media utama dan media pendukungnya. Media utama yang digunakan adalah papan permainan beserta komponennya, sedangkan untuk

media pendukungnya digunakan sebagai media publikasi dan sebagai media promosi papan permainan. Berikut adalah media yang digunakan dalam proses perancangannya :

### 1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah papan permainan serta komponen-komponenya seperti kartu, dadu dan instruksi permainan sebagai media pendidikan anak-anak usia 6-12 tahun. Papan permainan difungsikan sebagai media utama dari media keseluruhan, pemilihan media utama berdasarkan berbagai pertimbangan. Pemilihan papan permainan sebagai media utama berdasar karena bersinggungan langsung dengan sifat alami anak-anak yaitu bermain. Penyampaian materi dengan cara bermain akan jauh lebih efisien kepada anak-anak khususnya umur 6-12 tahun. Anak-anak juga berada pada fase mencari teman dan membangun hubungan sosial, oleh karena itu papan permainan sangat tepat jika digunakan sebagai media pendidikan anak-anak mengingat manfaat dari papan permainan salah satunya yaitu membangun interaksi sosial.

Ukuran yang di aplikasikan pada papan permainan ini 29.7 x 42.0 cm, dengan material kertas canvas. Didesain menyerupai peta atau *map*, untuk memunculkan kesan sedang mencari jalan atau daerah yang dituju, sehingga akan membuat permainan ini lebih menarik.

### 2. Media Pendukung

Untuk media pendukung papan permainan ini yang digunakan sebagai media publikasi serta media promosi, maka dibutuhkan empat jenis media yang paling efektif untuk menarik minat target audience dan target market, yaitu :

#### a. Poster

Media ini dapat mudah dibaca, mudah dilihat dan dapat menarik perhatian target audience serta target market yang dituju karena mengetahui informasi sekilas mengenai papan permainan ini. Poster yang akan digunakan berukuran A3, yaitu 42cm x 29,7cm dengan menggunakan jenis kertas art paper 210 gram dan sistem cetak full colour.

#### b. X-banner

Pemilihan media ini bertujuan untuk menekankan keberadaan permainan. Pemilihan media x-banner digunakan karena media ini mudah untuk dilihat, menarik perhatian dan memudahkan audiens untuk mengenali letak yang dituju, media promosi yang tahan lama (Magdalena, 2015:96). X-banner didesain dengan ukuran 60cm x 160cm dengan menggunakan system cetak digital printing flexo bahan PVC dengan laminasi doff.

#### c. Stiker

Penggunaan media stiker tepat digunakan sebagai media promosi pendukung karena memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam pengaplikasiannya serta memiliki keunikan tersendiri. Stiker Selain itu stiker yang digunakan sebagai media promosi pendukung memiliki dampak yang cukup besar terutama target audience anak-anak akan menjadi daya tarik tersendiri dan juga dengan harga yang dapat dijangkau. Stiker dicetak dengan kertas vinyl dengan ukuran 3cm x 5cm dengan laminasi doff.

#### e. Kartu Karakter

Kartu karakter menampilkan 4 karakter bidak dengan mendeskripsikan karakteristik yang mewakili sifat dari anak-anak pada umumnya. Kartu karakter bertujuan untuk menstimulasi anak-anak agar menumbuhkan minat makan sayuran. Ukuran kartu karakter yang diaplikasikan adalah 10 x 8 cm dengan kertas art paper laminasi doff.

### Implementasi Karya

#### 1. Logo Judul Papan Permainan



Gambar 4.3 Logo Judul Papan Permainan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Setelah menentukan konsep, maka dibuatlah logo untuk papan permainan pada gambar 4.3. Logo permainan dibuat dengan mengambil identitas dari papan permainan seperti sayuran wortel, tomat, dan kubis, serta terdapat siluet orang berlari di atas petak papan permainan, untuk menegaskan identitas dari permainan itu sendiri. Sehingga konsumen dapat langsung mengetahui bahwa permainan ini merupakan permainan tentang sayuran.

## 2. Desain Papan Permainan



**Gambar 4.4 Desain Papan Permainan**  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.4 Desain papan permainan mengambil referensi dari papan permainan ular tangga dan monopoli. Didalam petak terdapat ilustrasi sayuran dan tulisan yang melengkapi permainan. Dan juga terdapat kamar rumah sakit sebagai komponen pelengkap, ilustrasi pohon dan jalan disekitar petak juga bagian dari komponen papan permainan. Warna yang digunakan adalah warna dengan palet bright berdasarkan keyword yaitu Close atau akrab.

## 3. Desain Kartu Bagian Belakang



**Gambar 4.5 Desain Kartu Bagian Belakang**  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.5 desain kartu permainan bagian belakang dengan menempatkan logo permainan ditengah, ditambah dengan latar belakang warna orange. Agar lebih kontras dengan papan permainan saat dimainkan.

## 4. Desain Kartu Sakti



**Gambar 4.6 Desain Kartu Bagian Belakang**  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.6 menampilkan desain kartu sakti bagian depan dengan tema warna hijau dan simbol bintang dari yang berada di pojok kiri atas, dengan gambar karakter sayuran. Disertai dengan penjelasan manfaat dari sayuran. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan

## 5. Desain Kartu Sakit



**Gambar 4.7 Desain Kartu Bagian Belakang**  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.7 menampilkan desain kartu sakit dengan tema berwarna merah dengan simbol tanda plus berada di pojok kanan atas, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang sakit. Disertai dengan penjelasan singkat sakit yang dialami dan sebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.

## 6. Desain Karakter Bidak Permainan



**Gambar 4.8 Desain Kartu Bagian Belakang**  
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.8 menampilkan desain karakter bidak permainan, memiliki nama, sifat dan karakteristik masing-masing yang mewakili sifat dari anak-anak.

### SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, perancangan papan permainan ini bertujuan sebagai sarana pendidikan yang menarik untuk lebih mengenal manfaat dari sayuran melalui cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Anak-anak menjadi paham pentingnya mengonsumsi sayuran melalui kartu-kartu yang digunakan di dalam papan permainan ini.

Melalui permainan ini 14 macam sayuran diangkat untuk dijadikan bahan yang menarik untuk dipelajari terutama untuk kesehatan anak-anak dan juga sebagai pengingat bahwa kesehatan itu penting terutama bagi anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Dengan demikian permainan ini dapat memberikan dampak bagi kesehatan, baik secara psikis maupun emosional dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

1. Tujuan dari perancangan papan permainan ini adalah sebagai alat bantu pembelajaran bagi anak-anak agar menumbuhkan minat untuk mengonsumsi sayuran.
2. Menghadirkan nilai-nilai kedekatan dan kekeluargaan seperti informasi, *research*, *socialize*, *share*, dan *entertain* sehingga antar pribadi satu dengan yang lain terdapat jembatan yang menghubungkan perbedaan persepsi tentang pentingnya sayuran untuk menciptakan rasa ketertarikan terhadap sayuran melalui orang lain, keluarga atau teman. Konsep akrab atau *close* memiliki tujuan untuk membentuk kebiasaan anak-anak yang enggan atau tidak menyukai sayuran untuk dapat lebih menyukai sayuran, dengan melakukan pendekatan secara emosional maupun psikis, sehingga kedepannya

anak-anak akan merasakan manfaat mengonsumsi sayuran

3. Memperkenalkan papan permainan ini di kalangan anak-anak usia 6-12 tahun dengan segmentasi wilayah berada di kota Surabaya.

### SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian mengenai perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan agar perancangan papan permainan yang akan datang lebih baik lagi, yaitu:

1. Memperbanyak dan memperdalam sayuran terutama pada kandungan gizi yang kompleks
2. Mengembangkan permainan lebih kreatif dan juga untuk mengangkat sayuran yang akan dibahas didalamnya.

### RUJUKAN

#### Sumber Buku:

Andang Ismail. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.2009.

Setyosari, Punaji, Sihkabuden. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.2005.

Brown, Judith et al. *Nutrition Through Life Cycle*. Wadsworth of Thomson Learning, Inc. Thomson Learning.2005.

Eriksen, Aase. *Playground Design, Outdoor Environments for Learning and Development*, 1985

Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.2010.

Hinebaugh, Jeffrey P. *A Board Game Education*. Amerika Serikat: (R&L Education).2009.

Santoso, S, dkk. *Kesehatan dan Gizi*. Cetakan kedua. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.2004.

Hughes, Fergus P. *Children, Play & Development*. Allyn & Bacon. Boston.1995.

Soetjiningsih dan IG.N. Gde Ranuh, *Tumbuh Kembang Anak*, Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.1995.

#### Sumber Web:

[health.detik.com/read/2014/02/27/144556/2510307/1301/duh-93-persen-anak-anak-di-indonesia-kurang-makan-sayur-dan-buah](http://health.detik.com/read/2014/02/27/144556/2510307/1301/duh-93-persen-anak-anak-di-indonesia-kurang-makan-sayur-dan-buah) (diakses pada tanggal 7 Februari 2016).

[indonesiabermain.com/manfaatboard-game-di-tengah-era-digital/](http://indonesiabermain.com/manfaatboard-game-di-tengah-era-digital/) (diakses pada tanggal 7 Februari 2016).