

BAB IV

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam bab ini lebih difokuskan pada metode yang digunakan dalam perancangan karya, seperti menjelaskan hasil analisis data, analisis SWOT, STP, dan keyword serta strategi kreatif lainnya dalam perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis *family games* sebagai sarana pendidikan anak-anak usia 6-12 tahun.

4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Wawancara

Dijelaskan bahwa wawancara merupakan percakapan dengan maksud-maksud tertentu yang diucapkan peneliti dan berhadapan langsung dengan narasumber untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. Wawancara kepada Hidayat Wiriantono di Rumah Sakit Katolik St. Vincentius a Paulo Surabaya pada tanggal 15 April 2016, menurut Hidayat Wiriantono menyatakan bahwa mengkonsumsi sayur sangat penting dilakukan sedini mungkin karena mengingat manfaat dari sayuran itu yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak usia sekolah. Pemenuhan gizi yang seimbang merupakan hal yang terpenting, salah satunya dengan mengkonsumsi sayuran. Tetapi banyaknya faktor-faktor yang membuat anak tidak suka makan sayur juga harus diperhatikan oleh orang tua. Keadaan anak yang enggan makan sayuran ini harus diamati secara baik dan disikapi secara cermat oleh para orang tua karena akan berdampak pada tubuh.

Ketika tubuh kurang mengkonsumsi sayuran dapat mengakibatkan kekurangan salah satu atau lebih vitamin dan mineral penting yang terkandung di dalamnya sehingga berdampak pada kesehatan anak. Dampak yang muncul ketika tubuh kurang mengkonsumsi sayuran seperti menyebabkan terganggunya kesehatan mata, munculnya gejala anemia seperti rasa letih, lesu, malas dan kurang konsentrasi akibat menurunnya kadar sel darah merah. Anak-anak yang kurang mengkonsumsi berpotensi mengalami susah buang air besar, sembelit dan daya tahan tubuhnya menurun.

Berdasarkan wawancara dengan Hidayat Wiriantono diperoleh tingkat konsumsi sayur di Indonesia jauh lebih rendah dibandingkan dengan negara lain. Pola makan di Indonesia cenderung memprihatinkan terutama di perkotaan. Budaya jajan di Indonesia sangat luar biasa, anak-anak memiliki yang menentukan, sedangkan orangtuanya tidak memiliki kontrol sehingga lebih memilih menuruti kemauan anaknya. Rendahnya pengetahuan tentang gizi juga mempengaruhi kebiasaan makan terutama untuk anak-anak yang harus diperhatikan. Gizi yang dibutuhkan oleh anak-anak usia sekolah haruslah berimbang. Idealnya 30% sayuran dan buah, 30% karbohidrat, 20% daging, 10% susu, 10% lemak dan gula. Dalam masa pertumbuhan pemberian nutrisi pada anak-anak tidak selalu dapat dilakukan secara sempurna dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi anak-anak enggan mengkonsumsi sayuran adalah penyebabnya. Faktor eksternal seperti pengaruh lingkungan salah satunya, maraknya makanan cepat saji, makanan instan dan jajanan sembarangan jika dikonsumsi secara terus menerus akan membuat anak-anak menjadi *picky eater*

atau suka pilih-pilih makanan tertentu. Hal tersebut tidak baik untuk anak-anak masa usia sekolah yang sedang dalam pertumbuhan mengingat pentingnya keseimbangan nutrisi yang dibutuhkan oleh anak-anak.

Hidayat Wiriantono menjelaskan faktor yang paling penting adalah faktor internal, yaitu dari orang tua. Meskipun faktor genetik juga salah satu penyebab anak-anak enggan makan sayuran, tetapi faktor dari orang tua inilah yang paling penting dalam pemenuhan nutrisi seimbang salah satunya yaitu dengan mengkonsumsi sayuran. Orang tua harus membiasakan dan mengajarkan anak-anak mengkonsumsi sayuran sedini mungkin karena ada beberapa manfaat dari mengkonsumsi sayuran seperti, meningkatkan fungsi imunitas, menjaga kesehatan pencernaan, meningkatkan kesehatan tulang. Selain mengajak dan mendidik untuk mengkonsumsi sayuran, orang tua juga harus menjelaskan alasan dan manfaat kenapa mengkonsumsi sayuran itu penting, sehingga nantinya anak-anak memiliki inisiatif untuk mengkonsumsi sayuran dan melihat itu sebagai suatu kebutuhan.

Sayuran yang dianjurkan oleh Hidayat Wiriantono antara lain brokoli, kubis, wortel, kecambah, selada, bayam, kacang panjang, tomat, labu, timun, seledri, buncis, sawi, kangkung, jagung. Sayuran tersebut mengandung banyak vitamin dan mineral yang diperlukan anak-anak dalam masa sekolah. Seperti vitamin B kompleks, A, C, D, E, Kalsium, zat besi itu diperlukan untuk anak-anak dalam masa pertumbuhan.

Kesimpulan dari wawancara yaitu :

- a. Sayuran memiliki peran penting sebagai penyeimbang dan pemenuhan nutrisi bagi anak-anak.

- b. Faktor internal dari orang tua memiliki peranan penting terhadap pola konsumsi sayuran terhadap anak-anak.
- c. Rendahnya pengetahuan orang tua tentang pemenuhan gizi anaknya
- d. Sayuran memiliki banyak manfaat yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangan jika dikonsumsi secara baik dan benar.
- e. Sayuran yang baik untuk perkembangan anak-anak diantaranya adalah brokoli, kubis, wortel, kecambah, selada, bayam, kacang panjang, tomat, timun, jagung, sawi, kangkung, buncis, labu.

4.1.2 Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap suatu objek dan melakukan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang berkaitan dengan objek pengamatan.

Observasi yang dilakukan di SDN Menanggal 601 Surabaya Jl. Taman Wisma Menanggal No. 35 pada tanggal 18 April 2016 dilakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang perilaku anak-anak dan konsuminya pada saat tidak bersama orang tuanya, yakni pada saat disekolah. Hasil observasi peneliti, pada jam istirahat anak-anak senang melakukan kegiatan bermain yang melibatkan fisik dan berinteraksi dengan teman-teman yang lain, tidak semua bermain dengan teman, ada juga yang bermain dengan gadgetnya, terlihat 3-4 anak. Ada juga yang banyak membeli makanan pada saat jam istirahat, anak-anak cenderung mengkonsumsi snack pada saat jam istirahat daripada mengkonsumsi makanan reguler. Peneliti juga melihat kondisi kantin yang ada di sekolah tersebut, dan di kantin tersebut menyediakan berbagai macam makanan ringan

sampai makanan reguler, namun menu yang ditawarkan jauh dari yang disarankan oleh spesialis gizi. Di sekitar sekolah tersebut menjumpai beberapa jajanan tidak sehat yang berjualan di luar sekolah.

Peneliti mendapati bahwa anak-anak lebih banyak makan makanan yang berjualan di luar sekolah yang cenderung tidak sehat. Peneliti juga mendapati sebagian orang tua yang sedang menunggu anaknya pulang dari sekolah membiarkan anaknya untuk membeli makanan yang tidak sehat tersebut dan anak-anak yang membeli makanan tersebut cukup banyak. Peneliti juga sempat mewawancarai guru yang mengajar disana tentang bekal yang dibawa oleh anak-anak. Anak-anak biasanya membawa bekal pada saat ada mata pelajaran olahraga, namun bekal yang dibawa berupa makanan instan seperti mi instan, nasi dan lauk. Anak-anak yang makan makanan tidak sehat dan belum terjamin gizi dan kebersihannya sehingga diperlukan keseimbangan nutrisi agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Kesimpulan dari observasi yang dilakukan di SDN Menanggal 601 Surabaya yaitu :

- a. Anak-anak cenderung memilih makanan yang kurang sehat dalam hal ini budaya jajan anak-anak sangat tinggi
- b. Anak-anak kurang memahami dampak buruk mengkonsumsi jajanan yang kurang sehat dari orang tua
- c. Anak-anak yang membawa bekal dari rumah cenderung memilih makanan instan untuk di bawa ke sekolah

4.1.3 Literatur

Perilaku gizi yang salah pada anak-anak perlu mendapat perhatian. Misalnya tidak melakukan sarapan pagi, jajan makanan yang tidak sehat di sekolah, kurangnya mengkonsumsi sayuran dan buah, terlalu banyak mengkonsumsi *fast food* dan *junk food*, makan makanan yang mengandung bahan pengawet, pewarna, dan penambah cita rasa.

Berdasarkan jurnal Lisda Oktari (2015: 18) budaya jajan menjadi bagian dari keseharian hampir semua kelompok usia dan kelas sosial, termasuk anak usia sekolah dan golongan remaja. Kandungan zat gizi pada makanan jajanan bervariasi, tergantung dari jenisnya yaitu makanan utama, makanan kecil, maupun minuman. Besar kecilnya konsumsi makanan jajanan akan memberikan kontribusi (sumbangan) zat gizi bagi status gizi seseorang. Makanan jajanan dalam membantu pasokan kalori tentunya baik, namun keamanan jajanan tersebut dari segi mikrobiologis maupun kimiawi masih dipertanyakan. Apalagi dalam waktu terakhir ini Badan POM telah mengungkapkan temuannya tentang berbagai bahan kimia berbahaya seperti formalin dan bahan pewarna tekstil pada bahan makanan yang ada di pasaran. Sehingga perilaku makan pada anak usia di sekolah harus diperhatikan secara cermat dan serius.

Adanya pengaruh dari luar juga turut serta mempengaruhi pola konsumsi anak-anak. Studi yang dilakukan *Committee on Food Marketing and the Diets of Children and Youth (Institute of Medicine of the National Academics, 2006)* menemukan bahwa iklan televisi mempengaruhi anak-anak berusia dua hingga sebelas tahun untuk mengkonsumsi makanan yang mengandung kalori tinggi dan

rendah kandungan gizi. Sebuah penelitian yang disponsori oleh Center of Science in the Public Interest menemukan bahwa kegiatan memasarkan makanan berkalori tinggi dan rendah gizi kepada anak-anak telah meningkat secara dramatis dan semakin agresif (Letty Indriawan, 2015: 2). Pengaruh *eksternal* inilah yang harus menjadi perhatian orang tua dalam membangun dan menjaga pola konsumsi agar keseimbangan gizi anak-anak menjadi maksimal. Untuk menyikapi hal ini, diperlukan pengetahuan gizi terutama bagi ibu dan anak agar didapatkan kualitas hidup yang lebih baik. Salah satu yang sangat penting yang mempengaruhi terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas adalah terpenuhinya kebutuhan pangan yang bergizi.

Menurut Dessy (2014: 4) mengungkapkan bahwa 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.

Anak sekolah di Indonesia umumnya masih kurang dalam mengkonsumsi sayuran. Ini disebabkan kurangnya kesadaran anak dan orangtua akan manfaat pentingnya zat gizi dari sayuran. Sayur dan buah merupakan sumber vitamin dan mineral. Vitamin yang terdapat dalam keduanya adalah provitamin A, vitamin C, K, E, dan berbagai kelompok vitamin B kompleks. Di samping itu juga kaya akan

berbagai jenis mineral, di antaranya kalsium, kalium, natrium, zat besi, magnesium, mangan, seng, dan selenium.

4.1.4 Studi Kompetitor

Studi kompetitor menjelaskan kemiripan media yang akan digunakan, dalam hal ini media yang digunakan adalah papan permainan. Papan permainan atau *board game* adalah permainan berupa papan yang dilengkapi dengan komponen-komponen lain seperti bidak maupun kartu. Papan permainan yang memiliki nilai edukasi dan dapat digunakan sebagai kompetitor adalah papan permainan Candy Land. Candy Land merupakan permainan edukasi tentang warna yang menggunakan tema klasik dan bisa dimainkan oleh dua sampai empat orang untuk anak-anak. Papan permainan ini menggunakan papan permainan seperti ular tangga, dan saat ini sudah banyak yang mengadaptasinya ke permainan digital. Cara bermain Candy Land sangat sederhana.

Yang dibutuhkan adalah pengetahuan mengenai warna, jika anak belum mampu menghafal keseluruhan warna, orang tua dapat membimbing secara pelan-pelan, sehingga anak-anak akan mulai banyak mengenal tentang warna. Permainan ini memiliki empat pion yang harus digerakkan untuk berlomba-lomba ke Candy Castle atau bagian akhir. Jika pemain hanya dua, berarti hanya dua pion. Ada banyak kartu yang berisi warna-warna yang harus dikocok dan disusun secara terbalik, pemain akan mengambil kartu satu per satu untuk menentukan langkah mereka selanjutnya.

Kelebihan dari papan permainan ini menarik secara visual dan tepat sasaran ke target audience. Mudah dipahami dan dimainkan, akan memungkinkan

interaksi antara anak-anak dan orang tua mereka. Kelemahan dari papan permainan ini terletak pada kesederhanaannya dimana seperti banyak permainan yang diperuntukkan untuk anak-anak yang juga menjadi kelebihanannya. Memiliki sedikit daya tarik dari segi pengalaman keluarga, jika diasumsikan terdapat anak-anak dengan berbagai macam usia bermain, sebagai pemain yang lebih tua akan jenuh dengan konsep yang dibawa Candy Land.



Gambar 4.1 Papan Permainan Candy Land
Sumber: boardgamegeek.com

4.2 Konsep & Keyword

4.2.1 Analisis STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*)

Analisis *Segmentasi, Targeting* dan *Positioning* mengacu pada objek yang diteliti, dalam hal ini adalah papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis *familly games* sebagai media pembelajaran anak-anak usia 6-12 tahun.

1. *Segmentasi*

Dalam perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran ini khalayak sasaran atau target yang dituju adalah :

a. *Demografis*

Usia : 30-54 tahun (*target market*), 6-12 tahun (*target audience*)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Pendidikan : minimal S1

Kelas Sosial : Menengah atas

Ukuran Keluarga : 3 anggota keluarga atau lebih

Pendapatan : Rp 5.000.000 hingga Rp 10.000.000,- per bulan

b. *Geografis*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sasaran pasar dari produk meliputi wilayah kota-kota besar di Indonesia.

c. *Psikografis*

Sebagai *target audience*, anak-anak yang aktif dan senang bermain secara fisik dengan teman-temannya. Gaya hidup yang kurang sehat akibat kurangnya kesadaran dan pemahaman pentingnya mengonsumsi sayuran.

Sebagai *target market*, orang tua yang memiliki sifat kekeluargaan yang tinggi, yang terbuka terhadap informasi, dan peduli terhadap kebutuhan gizi serta tumbuh kembang anaknya. Gaya hidup yang serba cepat dan instan yang memiliki kesibukan tinggi seringkali memberikan makanan yang kurang sehat untuk dikonsumsi keluarga terutama si anak, mengabaikan dampak negatif jangka panjang terhadap kesehatan anak sehingga pertumbuhan anak kurang optimal dikarenakan kurangnya keseimbangan dalam mengonsumsi makanan.

2. *Targeting*

Target market yang dituju dari perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran adalah orang tua yang memiliki anak-anak usia 6-12 tahun. *Target audience* yang dituju adalah anak-anak usia 6-12 tahun. Anak-anak sebagai *target audience*, tidak memiliki kuasa dalam pembelian sesuatu berdasarkan keinginan mereka, sehingga anak-anak membutuhkan orang tua sebagai *decision maker*.

3. *Positioning*

Positioning adalah strategi komunikasi untuk menempatkan produk, perusahaan, individu, merek atau apa saja dalam alam pikiran mereka sehingga khalayak memiliki penilaian tertentu (Morissan, 2010: 72).

Positioning dalam papan permainan tentang pentingnya sayuran ini memposisikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif karena bersinggungan dengan sifat anak-anak yaitu bermain. Sehingga anak-anak akan tumbuh minatnya dalam mempelajari manfaat dan pentingnya sayuran dengan cara bermain. Dengan memvisualisasikan sayuran sebagai karakter dengan style kartun *western*. *Style* kartun *western* lebih menonjolkan pada warna, dan juga *artwork* yang sederhana dan simpel. Untuk anak-anak usia 6-12 tahun, penggunaan *artwork* yang sederhana dan warna yang beragam akan lebih mudah diingat oleh anak-anak.

4.2.2 *Unique Selling Proposition (USP)*

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 mengkonsumsi 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 mengkonsumsi sayuran.

4.2.3 Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Analisis SWOT merupakan metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) dalam suatu penelitian. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi untuk menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil (Sarwono dan Lubis 2007: 18). Dinilai dari segi kekuatan dan

kelemahan merupakan faktor internal yang ada disebuah obyek, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor dari segi eksternal. Hasil dari kajian keempat segi internal dan eksternal tersebut dapat disimpulkan melalui strategi pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan optimalisasi. Hal-hal yang dikandung oleh empat faktor tersebut disimpulkan menjadi sesuatu kesimpulan yang positif, netral atau dipahami. Penyusunan kesimpulan ini ditampung dalam Matriks Pakal yang terdiri dari:

- a. Strategi PE-KU (S-O) / Peluang dan Kekuatan : Mengembangkan peluang menjadi kekuatan.
- b. Strategi PE-LEM (W-O) / Peluang dan Kelemahan : Mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
- c. Strategi A-KU (S-T) / Ancaman dan Kekuatan : Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
- d. Strategi A-LEM (W-T) / Ancaman dan Kelemahan : Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan. (Sarwono dan Lubis, 2007: 18-19).

4.2.4 Tabel Analisis SWOT

Hasil dari wawancara, observasi, literatur, dan studi kompetitor dapat diketahui *Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats* atau SWOT pada objek yang akan dirancang. Berikut tabel dari SWOT tersebut.

Tabel 4.1 SWOT

<p style="text-align: center;">INTERNAL</p>  <p style="text-align: center;">EKSTERNAL</p>	<p style="text-align: center;"><u>STRENGTHS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan informasi tentang pentingnya sayuran kepada anak-anak dengan tujuan meningkatkan 2. Tidak memiliki keterbatasan fasilitas seperti listrik atau tempat 3. Papan permainan merupakan jenis permainan yang interaktif dan dapat membangun hubungan sosial antar pemainnya 	<p style="text-align: center;"><u>WEAKNESS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Papan permainan dianggap kuno dan ketinggalan jaman sehingga anak-anak sekarang malu untuk memainkannya 2. Anak-anak tidak menyukai sayuran dan kurang memahami manfaat sayuran
<p style="text-align: center;"><u>OPPORTUNITIES</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak senang bermain dengan teman-temannya 2. Anak-anak menyukai gambar-gambar kartun 3. Orang tua peduli terhadap tumbuh kembang anak 4. Papan permainan yang dijadikan sebagai sarana pendidikan masih jarang ditemui 	<p style="text-align: center;"><u>Strategi S-O</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat papan permainan tentang pentingnya sayuran dengan menyajikan aktivitas yang melibatkan informasi, <i>research</i>, <i>socialize</i>, <i>share</i>, dan <i>entertain</i> antar pemain dan orang tua 	<p style="text-align: center;"><u>Strategi W-O</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang permainan tentang sayuran sebagai sarana edukasi bagi orang tua dan anak-anak agar anak-anak inisiatif dalam mengkonsumsi sayuran 2. Menciptakan gambar visual berupa kartun dengan gaya gambar <i>western</i>
<p style="text-align: center;"><u>THREATS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak media lain yang mengangkat tema sayuran 2. Banyak permainan yang lebih modern atau canggih 3. Anak-anak cepat bosan 	<p style="text-align: center;"><u>Strategi S-T</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat papan permainan tentang pentingnya sayuran yang praktis dan efisien 2. Memperbanyak interaksi dengan tujuan membangun nilai keakraban antar pemain tentang manfaat dan pentingnya sayuran di dalam permainan 	<p style="text-align: center;"><u>Strategi W-T</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat papan permainan tentang pentingnya sayuran dengan cara yang modern dengan menyajikan sehingga anak-anak menjadi tidak malu untuk memainkannya

Strategi utama: Membuat papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis *family games* sebagai sarana pendidikan anak-anak usia 6-12 tahun dengan menggunakan strategi visual yang mudah dipahami anak-anak, simple, dan juga dengan cara menarik dengan tujuan mengangkat nilai-nilai kekeluargaan sehingga terjalin kedekatan antar pemain, dengan menyajikan aktivitas yang melibatkan informasi, *research*, *socialize*, *share*, dan *entertain*

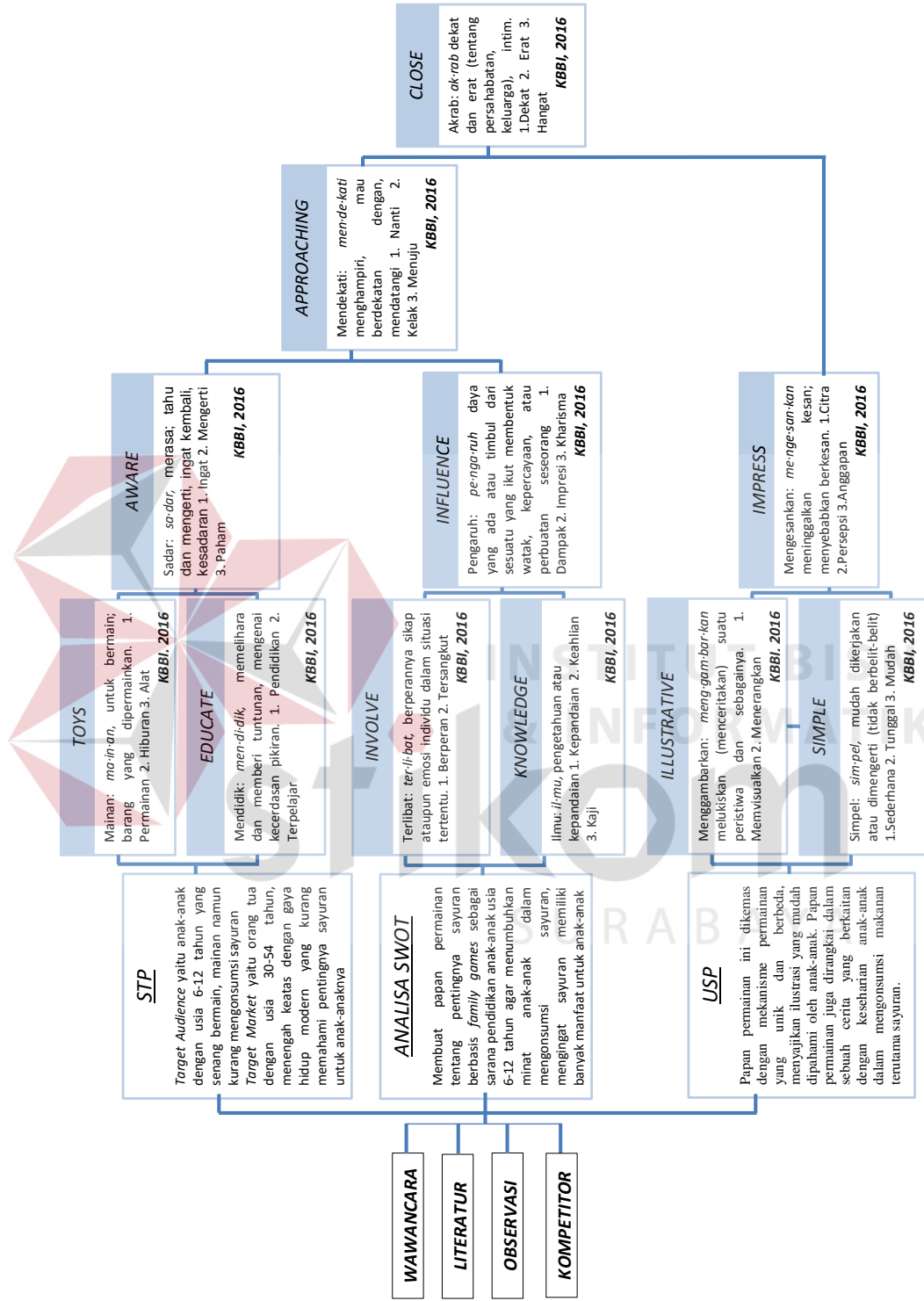
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.2.5 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.

Tabel 4.2 menunjukkan proses pemilihan kata kunci atau *keyword* dalam dasar perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis *family games* sebagai sarana pendidikan anak-anak usia 6-12. 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*.



Gambar 4.2 Analisa Keyword
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016 2016

4.2.6 Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisis *keyword* maka 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 mengkonsumsi 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.

4.3 Perancangan Kreatif

4.3.1 Tujuan Kreatif

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.

4.3.2 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* 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 mengkonsumsi 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

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 4.3 Font Poetsen One
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

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.



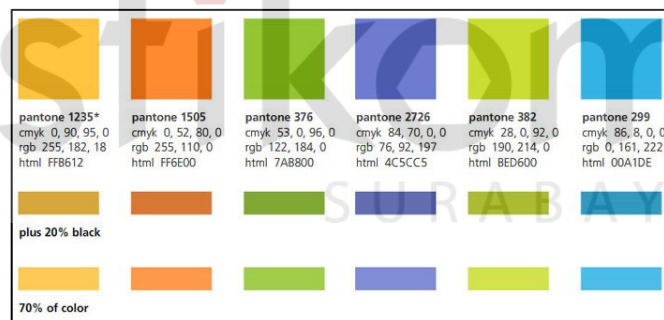
Gambar 4.4 Font Grinched 2.0
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

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*. Berdasarkan pada *keyword* yaitu *Close* atau akrab akan digunakan warna *orange* yang juga termasuk dalam palet warna *bright*. Orange merupakan simbol interaksi yang bersahabat, penuh percaya diri, keramahan, penuh harapan, dan kreativitas dan pemicu selera makan seseorang. Penggunaan warna ini akan menampakkan makna berupa kenyamanan, makanan, kehangatan, keamanan, gairah, kelimpahan, dan kesenangan



Gambar 4.5 Bright Color Palette
Sumber: creativecolorschemes.com

4.3.3 Konsep Visual

Adapun konsep visual papan permainan tentang pentingnya sayuran antara lain :

1. Komponen Permainan

Komponen papan permainan ini antara lain:

- a. 1 papan permainan
- b. 4 bidak
- c. 18 kartu sakti
- d. 20 kartu sakit
- e. 1 buah dadu
- f. 1 buku instruksi permainan

2. Mekanisme Permainan

Permainan dengan jenis *family games* menekankan perjuangan dan kompetisi antar pemain, dimulai dari *start* menuju garis *finish* yang telah ditentukan. Untuk memenangkan permainan pemain harus menaati semua peraturan yang akan di tentukan sebagai berikut :

- a. Setiap pemain memilih bidak masing-masing
- b. Urutan pertama ditentukan dengan melempar dadu, pemain yang mendapatkan angka paling besar mendapat urutan pertama, sama halnya dengan urutan ke dua, tiga dan empat
- c. Semua pemain harus memulai dari petak “*Start*”
- d. Petak yang memiliki gambar sayuran, pemain diharuskan mengambil kartu
- e. Sedangkan pemain yang berada di petak dan terdapat instruksi atau hukuman tidak diperbolehkan mengambil kartu
- f. Jika terdapat bidak pemain yang berada pada petak yang sama, akan terjadi geseran. Bidak pemain yang telah berada di dalam petak terlebih

dahulu harus mundur sebanyak 1 langkah, kecuali pemain tersebut memiliki kartu sakti yang berhubungan dengan geseran

g. Pemain harus mencapai petak *finish* untuk memenangkan permainan

3. Format desain papan permainan

Dimensi papan permainan : 35 x 49.5 cm

Material : PVC

Berat : 75gr

Dimensi kartu : 6.35 x 8.89 cm

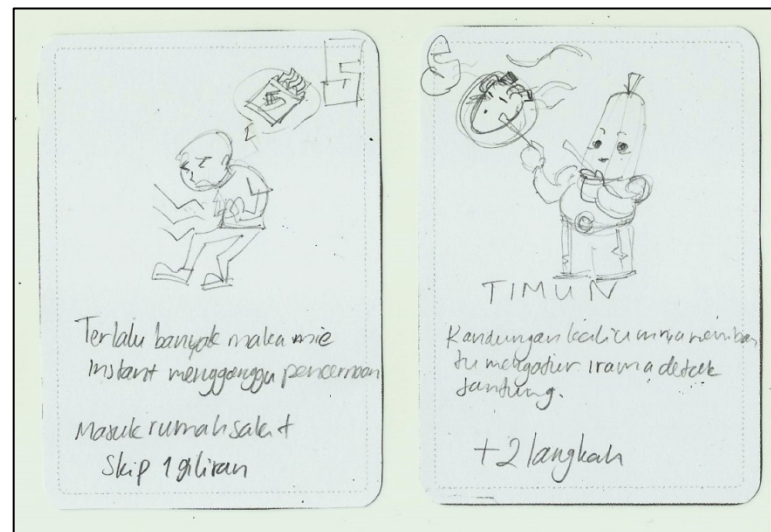
Material : Art Paper



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



Gambar 4.6 Sketsa Papan Permainan Run Sayur Run
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.7 Sketsa Awal Kartu Sakti dan Kartu Sakit Bagian Depan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.8 Sketsa Awal Kartu Sakti dan Kartu Sakit Bagian Belakang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Kartu sakit berjumlah 20 buah dan kartu sakti berjumlah 18 buah, Kartu sakti adalah *chance card*, didalamnya terdapat instruksi permainan yang dan juga berisi tentang manfaat dan informasi sayuran, serta kebiasaan baik pola konsumsi

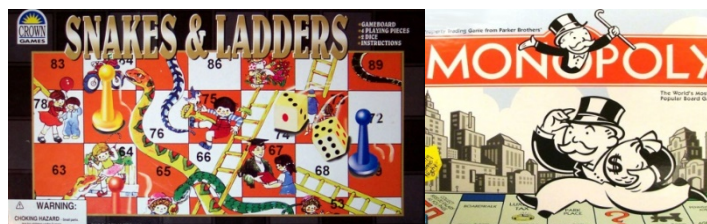
anak-anak. Kartu sakit adalah *chance card*, didalamnya terdapat instruksi permainan dan juga berisi tentang penyakit dan aktivitas yang kurang sehat yang biasa dilakukan oleh anak-anak. Didalam kartu sakit dan kartu sakti terdapat ilustrasi karakter agar permainan semakin menarik bagi anak-anak.

4. Judul

Judul merupakan pesan verbal yang ditonjolkan dan diharapkan dibaca pertama kali oleh *target audience* maupun *target market*. Sehingga nama judul harus dibuat semenarik mungkin untuk memunculkan kesan pertama yang membekas di pikiran konsumen. Judul papan permainan tentang pentingnya sayuran adalah “*RUN SAYUR RUN*”. Judul ini dipilih berdasarkan pertimbangan konsep dan *background story* yang telah ditentukan dalam papan permainan ini.

5. Referensi papan permainan

Permainan yang dijadikan referensi adalah *Snake & Ladders* dan *Monopoly* (lihat gambar 2.7). Kedua permainan tersebut sangat familier di kalangan anak-anak khususnya pada usia sekolah dasar. Kedua permainan tersebut memiliki konsep sederhana, dengan memunculkan nilai keakraban didalamnya. Kedua permainan tersebut dapat dipadukan dan dikembangkan dengan tema yang diangkat yaitu sayuran dan menambahkan daya tarik visual juga interaksi antar pemain, ditambah dengan pelengkap seperti kartu dan dadu.



Gambar 4.9 Snake & Ladders dan Monopoly
Sumber: boardgamegeek.com

4.3.4 Strategi Media

Media dipilih untuk menyampaikan pesan kepada target secara informatif dan menarik agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan mudah. Oleh karena itu, pemilihan media ini haruslah efektif, efisien, dan juga tepat sasaran. Media tersebut terbagi menjadi dua macam yaitu, media utama dan media promosi. Media utama yang digunakan adalah papan permainan dan komponen-komponen lainnya, sedangkan media pendukung adalah media yang digunakan untuk membantu publikasi media utama.

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 berlasan 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

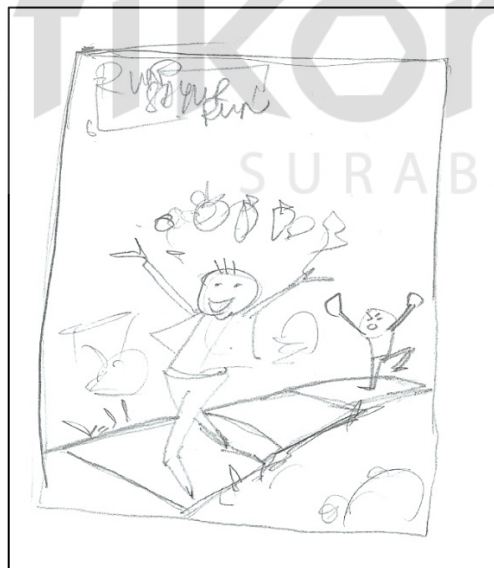
tepat jika digunakan sebagai media pendidikan anak-anak mengingat manfaat dari papan permainan salah satunya yaitu membangun interaksi sosial.

Ukuran yang di aplikasikan pada papan permainan ini 29.7 x 42.0 cm, dengan material kertas canvas, berat 75gr.

2. Media Pendukung

a. Poster

Media poster umum untuk digunakan sebagai keperluan mempromosikan suatu produk karena mudah dilihat, menarik dan juga fleksible dalam penempatannya sehingga cukup efektif. Poster dapat ditempatkan di berbagai tempat yang strategis baik di dalam ruangan maupun diluar ruangan. Poster didesain dengan ukuran 42cm x 29,7cm dengan system cetak digital printing dengan bahan art paper 210gr dengan laminasi *doff*.



Gambar 4.10 Sketsa Poster Run Sayur Run
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

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 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*.

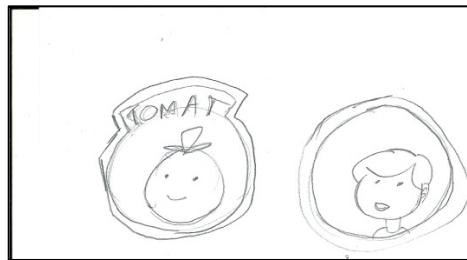


Gambar 4.11 Sketsa X-Banner Run Sayur Run
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

d. **Stiker**

Penggunaan media stiker dirasa cocok sebagai media promosi pendukung karena memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam pengaplikasiannya serta memiliki keunikan tersendiri. Selain itu stiker yang digunakan sebagai media promosi

pendukung memiliki dampak yang cukup besar dengan harga yang dapat dijangkau. 4 karakter sayuran dan 4 karakter bidak digunakan sebagai stiker. Stiker dicetak dengan kertas vinyl dengan ukuran 5 x 5 cm dengan laminasi doff.



Gambar 4.12 Sketsa Sticker Run Sayur Run
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

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*.



Gambar 4.13 Sketsa Kartu Karakter Run Sayur Run
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.4 Implementasi Karya

4.4.1 Desain Papan Permainan



Gambar 4.14 Desain Papan Permainan Run Sayur Run
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

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.

4.4.2 Desain Kartu Permainan

1. Desain Kartu Bagian Belakang



Gambar 4.15 Desain Bagian Belakang Kartu
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada Gambar 4.15 desain kartu permainan bagian belakang dengan menempatkan logo permainan ditengah, ditambah dengan latar belakang warna orange. Agar lebih kontras dengan papan permainan saat dimainkan.

2. Desain Kartu Sakti



Gambar 4.16 Desain Kartu Sakti “Bayam”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.16 menampilkan desain kartu sakti bagian depan dengan tema warna hijau dan simbol dari sakti yang berada di pojok kanan atas, dengan gambar karakter bayam, menggambarkan dengan memakai baju besi dan tameng sebagai visualisasi dari bentuk kekebalan. Disertai dengan penjelasan manfaat dari sayuran bayam. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.17 Desain Kartu Sakti “Brokoli”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.17 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter brokoli, menggambarkan membawa buku-buku. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran brokoli. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.18 Desain Kartu Sakti “Buncis”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.18 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter buncis yang sedang melakukan kegiatan berlari. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran buncis. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.19 Desain Kartu Sakti “Kecambah”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.19 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter kecambah. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran kecambah. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.20 Desain Kartu Sakti “Jagung”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.20 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter jagung dengan memakai pakaian menyerupai dokter yang sedang memperlihatkan ginjal yang baik. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran jagung. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.21 Desain Kartu Sakti “Kacang Panjang”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.21 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter kacang panjang, menggambarkan sedang melakukan kegiatan produksi yang diumpamakan sebagai energi. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran kacang panjang. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.22 Desain Kartu Sakti “Kubis”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.22 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter kubis, dengan membawa *skateboard* sedang bersiap mengantarkan darah yang berada didalam tas sebagai ilustrasi dari “melancarkan sirkulasi darah. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran kubis. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



**Gambar 4.23 Desain Kartu Sakti “Labu”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016**

Pada gambar 4.23 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter labu yang sedang mengoperasikan alat sebagai penghasil energi. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran labu. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.24 Desain Kartu Sakti “Sawi”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.24 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter sawi, diilustrasikan dengan berpose seolah memiliki tulang yang kuat. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran sawi. Di bagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.25 Desain Kartu Sakti “Selada”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.25 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter selada, yang sedang mengepalkan tangan sebagai penggambaran

pemulihan jaringan otot. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran selada. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.26 Desain Kartu Sakti "Seledri"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.26 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter seledri, yang sedang melebarkan tangan tangan sebagai penggambaran nyembuhan dan anti inflamasi. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran seledri. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.27 Desain Kartu Sakti "Timun"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.27 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter timun, yang seolah sedang mengatur irama sebagai penggambaran dari menjaga irama detak jantung. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran timun. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.28 Desain Kartu Sakti "Tomat"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.28 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter tomat, yang seolah sedang menggenggam sebuah benda sebagai penggambaran dari sumber anti oksidan. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran tomat. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.29 Desain Kartu Sakti "Wortel"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.29 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar karakter wortel, yang sedang berdiri dan berpose sebagai penggambaran dari membantu menjaga mata. Disertai dengan penjelasan manfaat dan kandungan dari sayuran wortel. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



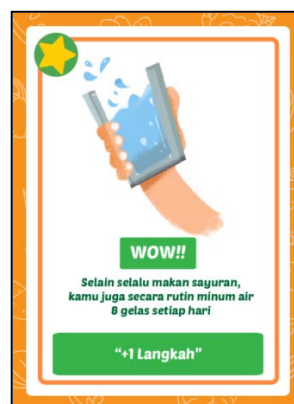
Gambar 4.30 Desain Kartu Sakti Sayuran
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.30 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar beberapa macam sayuran yang berada di piring. Kartu ini sebagai kartu tambahan agar permainan semakin menarik karena tidak hanya menyajikan sayuran dan manfaatnya tetapi juga hal-hal sehari-hari disekitar anak-anak. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.31 Desain Kartu Sakti Irisan Tomat
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.31 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar beberapa irisan buah tomat yang ada di piring. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.32 Desain Kartu Sakti Air Putih
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.32 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar sebuah tangan sedang menggenggam gelas berisi air putih. Sebagai gambaran bahwa air putih penting bagi tubuh terutama anak-anak. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.33 Desain Kartu Sakti Olahraga
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.33 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar beberapa macam alat-alat untuk berolahraga diantaranya, handuk, sepatu, raket dan air putih dalam botol. Sebagai gambaran bahwa olahraga penting bagi tubuh terutama anak-anak. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.34 Desain Kartu Sakti Memasak Sayuran
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.34 menampilkan desain kartu sakti, dengan gambar beberapa sayuran yang sedang direbus didalam panci. Sebagai gambaran manfaat sayuran yang masih tetap ada jika dimasak dengan baik dan benar. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.

2. Desain Kartu Sakit



Gambar 4.35 Desain Kartu Sakit "Batuk"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.35 menampilkan desain kartu sakit dengan tema berwarna merah dengan simbol sakit berada di pojok kanan atas, dengan gambar karakter

anak, menggambarkan situasi sedang sakit batuk. Disertai dengan penjelasan singkat sakit batuk dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.36 Desain Kartu Sakit "Demam"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.36 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang sakit demam. Disertai dengan penjelasan singkat sakit demam dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.37 Desain Kartu Sakit "Flu"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.37 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang sakit flu. Disertai dengan penjelasan singkat sakit flu dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.38 Desain Kartu Sakit "Maag"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.38 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang sakit maag, memegang perutnya yang sakit. Disertai dengan penjelasan singkat sakit maag dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.39 Desain Kartu Sakit "Radang Amandel"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.39 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang sakit radang amandel. Disertai dengan penjelasan singkat sakit radang amandel dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.40 Desain Kartu Sakit “Cacingan”

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.40 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang sakit cacingan, memegang perutnya yang sakit. Terdapat ilustrasi cacing yang jahat yang sedang menyerang perut si anak. Disertai dengan penjelasan singkat sakit cacingan dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.41 Desain Kartu Sakit "Diare"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.41 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar pintu toilet atau kamar mandi, menggambarkan situasi sedang sakit diare. Disertai dengan penjelasan singkat sakit diare dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.42 Desain Kartu Sakit "Kurang Fokus"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.42 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang mengalami kurang fokus, dengan raut muka yang sedang melamun. Disertai dengan penjelasan singkat kurang

fokus dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.43 Desain Kartu Sakit "Kelelahan"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.43 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang kelelahan, dengan raut muka yang sedang kelelahan. Disertai dengan penjelasan singkat kurang fokus dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.44 Desain Kartu Sakit "Berat Badan"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.44 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang mengalami kenaikan berat badan, dengan raut muka yang ditampilkan sedang kaget dan terdapat timbangan dan angka . Disertai dengan penjelasan singkat kenaikan berat badan dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.45 Desain Kartu Sakit “Pencernaan”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.45 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang sakit gangguan pencernaan. Terdapat ilustrasi dari mie instan sebagai penyebabnya. Disertai dengan penjelasan singkat gangguan pencernaan dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.46 Desain Kartu Sakit “Pusing”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.46 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang mengalami pusing kepala. Terdapat ilustrasi dari es krim sebagai penyebabnya. Disertai dengan penjelasan singkat pusing kepala dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.47 Desain Kartu Sakit “Sakit Gigi”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.47 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak yang sedang menggenggam coklat, menggambarkan situasi sedang

sakit gigi. Disertai dengan penjelasan singkat sakit gigi dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.48 Desain Kartu Sakit "Susah Buang Air"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.48 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, menggambarkan situasi sedang mengalami susah buang air. Disertai dengan penjelasan singkat susah buang air dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.49 Desain Kartu Sakit "Tipes"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.49 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, yang sedang makan makanan yang tidak higienis ditampilkan dengan gambar lalat yang sedang memutar makanan yang dipegang si anak. Disertai dengan penjelasan singkat tipes dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



**Gambar 4.50 Desain Kartu Sakit “Banyak Makan”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016**

Pada gambar 4.50 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar makanan nasi dan lauk yang banyak di piring. Disertai dengan penjelasan singkat dan anjuran untuk makan sayuran. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.51 Desain Kartu Sakit "Bekal Makanan"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.51 menampilkan desain kartu sakit, dengan bekal makanan dengan sayuran. Disertai dengan penjelasan singkat dan anjuran untuk mengambil bekal makanan. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.52 Desain Kartu Sakit "Dehidrasi"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.52 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar karakter anak, yang sedang mengalami dehidrasi. Disertai dengan penjelasan

singkat dehidrasi dan penyebabnya. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.53 Desain Kartu Sakit "Lutut Terluka"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.53 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar lutut yang sedang terluka. Disertai dengan penjelasan singkat penyebab dan anjuran. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.



Gambar 4.54 Desain Kartu Sakit "Sayuran Kurang Segar"
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.54 menampilkan desain kartu sakit, dengan gambar sayuran tomat dan selada yang kurang segar. Disertai dengan penjelasan singkat

penyebab dan anjuran. Dibagian bawah terdapat instruksi kartu sebagai bagian dari permainan.

4.4.3 Desain Karakter Bidak



**Gambar 4.55 Desain Karakter Bidak “Nina”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016**

Pada gambar 4.55 menampilkan desain karakter untuk bidak permainan, dengan nama Nina. Nina memiliki karakteristik yang mudah bergaul dan senang bermain ditampilkan dengan menggunakan jaket berwarna biru dan celana jeans dan rambut yang diikat dikedua sisi.



Gambar 4.56 Desain Karakter Bidak “Amalia”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.56 menampilkan desain karakter untuk bidak permainan, dengan nama Amalia. Amalia memiliki karakteristik yang agak tomboi, aktif, mudah bergaul dan senang bermain diluar ditampilkan dengan menggunakan jaket berwarna biru dan celana jeans dan membawa *skateboard*.



Gambar 4.57 Desain Karakter Bidak “Fandi”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.57 menampilkan desain karakter untuk bidak permainan, dengan nama Fandi. Fandi memiliki karakteristik yang cerdas, kreatif namun cenderung pendiam ditampilkan dengan menggunakan baju berwarna biru muda, celana pendek, dan membawa tas ransel.



Gambar 4.58 Desain Karakter Bidak “Donni”
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.58 menampilkan desain karakter untuk bidak permainan, dengan nama Donni. Donni memiliki karakteristik yang aktif, kreatif dan senang berolah-raga ditampilkan dengan menggunakan baju berwarna biru muda, celana pendek, dan menggunakan sepatu olah-raga.

4.4.4 Logo Papan Permainan



Gambar 4.59 Desain Logo Papan Permainan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.59 menampilkan desain logo papan permainan dengan penggunaan font dan warna yang mewakili sifat anak-anak. Terdapat 3 jenis sayuran dan petak permainan disertai silhouete anak yang sedang berlari, sebagai identitas dari papan permainan itu sendiri. Sehingga konsumen secara sekilas dapat langsung memahami bahwa logo tersebut adalah logo dari papan permainan Run Sayur Run.

4.4.5 Desain Packaging Papan Permainan



Gambar 4.60 Desain Packaging Papan Permainan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.60 menampilkan desain packaging papan permainan dengan gambar ilustrasi dibagian atas beserta informasi permainan. Dibagian samping terdapat logo dari papan permainan agar memudahkan konsumen jika dilihat dari samping, identitas dari permainan tersebut mudah diketahui.

4.4.6 Desain Panduan Papan Permainan



Gambar 4.61 Desain Panduan Permainan Bagian Depan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.61 menampilkan desain panduan permainan bagian depan, terbagi 3 kolom dengan warna yang berbeda, di bagian tengah terdapat logo dari papan permainan, dikolom bagian kiri terdapat misi permainan dan penjelasannya, serta karakter sayuran sebagai pelengkap. Sedangkan dibagian kanan terdapat komponen permainan dan penjelasannya.



Gambar 4.62 Desain Panduan Permainan Bagian Belakang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.62 menampilkan desain panduan permainan bagian belakang, terbagi 3 kolom dengan warna yang berbeda. Disini terdapat penjelasan tentang cara bermain dari papan permainan. Setiap instruksi menggunakan gambar, agar anak-anak atau pemain dapat dengan mudah memahami maksud dari permainan.

4.4.7 Desain Kartu Karakter



Gambar 4.63 Desain Kartu Karakter Bidak
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.63 menampilkan desain kartu karakter dari bidak, dengan menampilkan ilustrasi karakter beserta deskripsi sifat dari karakter bidak tersebut. Sifat dari karakter tersebut mewakili dari sifat anak-anak sehingga dengan adanya kartu karakter bisa menjadi contoh agar anak-anak dapat meneladani sifat yang dimunculkan oleh karakter tersebut dalam hal ini mengkonsumsi sayuran.

4.4.8 Desain Poster Run Sayur Run



Gambar 4.64 Desain Poster Run Sayur Run
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.64 menampilkan desain poster Run Sayur Run. Menampilkan 2 karakter yang digunakan sebagai bidak tampak berlari satu sama lain membawa sayuran yang berada di jalur petak permainan.

4.4.9 Desain X-Banner Run Sayur Run



Gambar 4.65 Desain X-Banner Run Sayur Run
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.65 menampilkan desain X-Banner Run Sayur Run. Menampilkan logo permainan dan kalimat berupa ajakan untuk bermain papan permainan Run Sayur Run, disertai dengan gambar karakter agar semakin menarik perhatian konsumen terutama anak-anak.

4.4.10 Desain Sticker Run Sayur Run



Gambar 4.66 Desain Sticker Run Sayur Run
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Pada gambar 4.66 menampilkan desain sticker Run Sayur Run. Sticker ditampilkan dengan karakter sayuran dan diberi tulisan sebagai penegas nama dari sayuran tersebut.