PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK *BOARD GAME* MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI SEIMBANG DI TK RUMAH CERDIK

Muhammad Hatta Heldy[1], Susilawati Thabrany[2], Mochammad Yana Hardiman[3]

Desain Grafis, Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta, Jl. Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kukusan, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat 16424
muhammad.hattaheldy.tgp18@mhsw.pnj.ac.id

ABSTRAK

TK Rumah CERDIK adalah sebuah program sekolah gratis dari divisi bina pendidikan Yayasan Bina Bangsa Berdikari, sebuah organisasi non-profit yang berdiri sejak tanggal 26 Mei 2017. TK Rumah CERDIK merupakan salah satu sekolah yang menjalankan kurikulum pembelajaran pembiasaan membawa bekal makan menu sehat (gizi seimbang) dan air putih hangat. Sebuah pelajaran yang mengedukasi para murid untuk mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi seimbang sejak usia dini. Namun sangat disayangkan, pada pembelajaran ini TK Rumah CERDIK kekurangan media bantu belajar. Selain itu materi pelajaran ini ditanggapi dengan minat rendah dari para murid. Oleh karena itu TK Rumah CERDIK membutuhkan media bantu belajar sambil bermain, yang dapat menarik perhatian dan mengedukasi para murid dengan cara menyenangkan. Maka dipilihlah *board game* edukatif sebagai media belajar sambil bermain yang dapat melatih aspek psikomotorik, emosional, moral, kognitif, seni dan bahasa dengan cara yang menyenangkan. Metode penelitian yang dipakai adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif dimulai dengan melakukan studi literatur, wawancara, dan observasi. Data yang dikumpulkan setelah melakukan penelitian diolah menjadi arahan kreatif sehingga menghasilkan kata kunci yaitu *Playful*, *Fun*, dan *Friendly*. Kemudian kata kunci tersebut yang diolah kembali melalui *mindmapping* dan *moodboard* sehingga memberikan gambaran dan ide besar untuk konsep permainan yaitu *race game* dengan konsep visual yang bertemakan nuansa alam perkebunan. Pemilihan jenis *race game* pada *board game* ini bertujuan untuk mengajak para murid dalam berlomba menjawab pertanyaan terbanyak agar dapat mencapai titik *finish* dengan cepat pada papan permainan. Melalui Perancangan board game edukatif ini, diharapkan dapat bermanfaat sebagai media bantu belajar yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan untuk TK Rumah CERDIK.

Kata kunci: *Board Game*, Ilustrasi, Makanan Sehat, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Rumah CERDIK Kindergarten is a free school program from the education development division of the Bina Bangsa Berdikari Foundation, a non-profit organization that was established on May 26, 2017. Rumah CERDIK Kindergarten is one of the schools that implements a habituation learning curriculum to bring healthy meals (balanced nutrition) and warm water. A lesson that educates students to consume healthy and balanced nutrition from an early age. However, it is very unfortunate, in this study, Rumah CERDIK Kindergarten lacks learning aids. In addition, this subject matter was responded to with low interest from the students. Therefore, Rumah CERDIK Kindergarten needs media to help learn while playing, which can attract attention and educate students in a fun way. So educational board games were chosen as learning media while playing that can train psychomotor, emotional, moral, cognitive, artistic and language aspects in a fun way. The research method used is descriptive qualitative research. Qualitative research methods begin by conducting literature studies, interviews, and observations. Data collected after conducting research is processed into creative directions so as to produce keywords, namely Playful, Fun, and Friendly. Then the keywords are reprocessed through mindmapping and moodboards so as to provide an overview and big idea for the game concept, namely a race game with a visual concept, namely the natural feel of farm . The selection of the type of race game on this board game aims to

invite students to compete in answering the most questions in order to reach the finish point quickly on the game board. Through the design of this educational board game, it is hoped that it can be useful as a creative, interactive, and fun learning aid for Rumah CERDIK Kindergarten.

Keywords: *Board Game, Illustration, Healthy Food, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara berkembang yang termasuk memiliki permasalahan gizi. Permasalahan gizi di Indonesia terjadi seperti gizi buruk, gizi kurang, pendek (stunting), kurus (wasting) dan obesitas [1]. Kekurangan gizi pada negara berkembang diantaranya terjadi karena disebabkan oleh pola makan yang tidak sesuai [2]. Masalah pola makan dan gizi ini sering terjadi di rentang 3-5 tahun diantaranya karena pilih-pilih makanan, tidak suka sayuran, dan cenderung menyukai *junk food* [3] Maraknya makanan junkfood dan instan yang lebih digemari oleh anak pada zaman ini, semakin menjadikan anak sulit untuk diperkenalkan pada makanan sehat yang penuh gizi dan vitamin [4]. Gizi seimbang harus diterapkan sejak anak usia dini karena kelompok ini termasuk kelompok usia penting dan kelompok kritis tumbuh kembang manusia yang akan menentukan masa depan kualitas hidup manusia [4] Bila pada usia dini anak sudah mengalami gizi buruk, perkembangan dan pertumbuhannya akan terganggu di kemudian hari [4] Perkembangan teroptimalkan bila kebutuhan anak terpenuhi secara utuh, kurikulum pendidikan harus mendukung terlaksananya layanan holistik-integratif dengan memadukan layanan pendidikan, gizi, kesehatan, pengasuhan, perlindungan, dan kesejahteraan anak [5]. Oleh karena itu, Pentingnya pendidikan untuk anak usia dini untuk mencegah hal tersebut karena masa ini adalah masa emas atau yang biasa disebut dengan masa *golden age* dimana pada masa ini kemampuan otak anak dalam berpikir berkembang pesat hingga mencapai 80% [6] . Dengan adanya pendidikan di usia dini akan membawa pengaruh besar bagi kehidupan sang anak di masa depannya [7].

TK Rumah CERDIK adalah salah satu sekolah yang menerapkan pendidikan tentang mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi seimbang sejak usia dini kepada anak muridnya. Namun pembelajaran ini ditanggapi dengan minat rendah dari para murid. Disamping itu, TK Rumah CERDIK kekurangan media belajar yang menarik dan mempermudah pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan minat anak tentang makanan sehat serta bergizi ini perlu dengan adanya media tambahan sebagai alat bantu. Melalui media pembelajaran ini, mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan dan dapat berkonsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran [8]. Media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda – beda, salah satunya adalah media visual diam seperti gambar/foto, diagram, bagan, poster, media cetak, dan buku [9]. Media visual dapat menimbulkan suatu daya pikat atau menarik perhatian serta menyenangkan sehingga perhatian terfokus dan mudah mengangkap pada pesan yang ingin disampaikan [10]. *Board game* merupakan salah satu media visual yang baik untuk menyampaikan informasi secara persuasif dan dapat menciptakan interaksi sosial secara langsung [11]. Board game adalah permainan dengan sejumlah komponen benda yang ditempatkan dan saling bertukar bedasarkan aturan tertentu pada sebuah

papan atau permukan yang sudah diberi tanda [12]. Elemen-elemen pada *board game* seperti aturan, tujuan, masalah, pemain, prosedur, *resources*, *boundaries* dan *outcome*, dapat melatih aspek psikomotorik, emosional, moral, kognitif, seni dan bahasa anak-anak dengan cara yang menyenangkan [13]. Selain itu dari segi visual media permainan, proses perancangan juga akan berpatokan pada elemen-elemen desain komunikasi visual yakni tipografi, ilustrasi, warna, dan layout agar *board game* dapat dihasilkan dengan baik [14]. Dengan menggunakan *board game*, bertujuan agar kegiatan belajar dapat menjadi lebih menyenangkan karena dipadukan dengan kegiatan bermain. Metode belajar yang menyenangkan diperlukan agar dapat menciptakan ketertarikan dan minat belajar yang tinggi pada anak sehingga memudahkan mereka dalam menerima informasi dengan baik, dan memudahkan mereka untuk mengingatnya [15]. Oleh karena itu TK Rumah CERDIK membutuhkan perancangan *Board Game* sebagai media belajar sambil bermain untuk meningkatkan minat belajar dan mengedukasi murid dengan cara yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam Perancangan Ilustrasi Untuk *Board Game* Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, untuk mendapatkan data informasi yang tepat dan benar secara menyeluruh dan mendalam. Hasil dari metode penelitian kualitatif ini diperoleh dengan melakukan Studi Literatur untuk memperoleh data-data berupa teori prinsip dan elemen pada desain grafis, teori *board game*, dan teori karakteristik anak usia dini. Data-data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif dari buku referensi, jurnal ilmiah, maupun artikel dari website. Kemudian melakukan wawancara dengan kepala sekolah TK Rumah CERDIK yaitu Ibu Diah Hayu Rinawati, S.S secara langsung di TK Rumah CERDIK. Selanjutnya langkah terakhir dalam metode penelitian ini adalah dengan melakukan observasi secara langsung di TK Rumah CERDIK dan mengamati pasar *board game* secara *online* maupun *offline*.

Berikut merupakan flowchart dari metode riset desain yang digunakan dalam perancangan:

Gambar 1. Flowchart Metode Perancangan

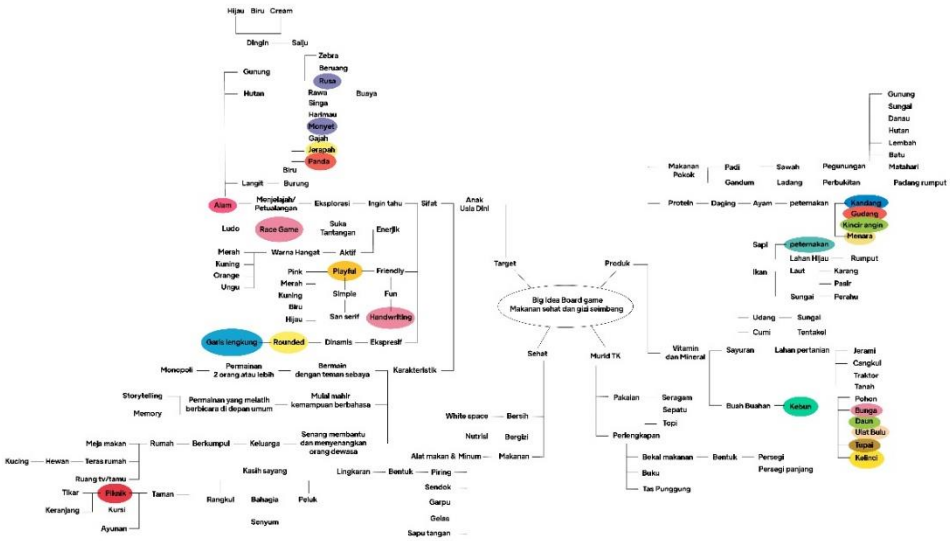
HASIL dan PEMBAHASAN

Konsep Visual

Pada perancangan board game ini, konsep visual didapat berdasarkan dari pengembangan *brief* sebagai ide dasar. Konsep visual tersebut mengacu pada kata kunci *Fun*, *Playful*, dan *friendly* sehingga menghasilkan karakteristik warna yang ceria dan beragam yaitu warna dingin dan warna hangat.

Mindmap

Brainstorming pada mindmap dilakukan sebagai tahap pertama proses perancangan. Mindmaping dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan *key visual* yang akan digunakan sebagai ide besar visual dalam rancangan nantinya.



Gambar 2. *Mindmap*

Moodboard

Tahapan selanjutnya adalah *moodboard* yang terbagi ke dalam 3 jenis yaitu *moodboard* desain visual, moodboard ilustrasi karakter, dan moodboard ilustrasi makanan sehat. Moodboard disusun melalui kata kunci alam, perkebunan, peternakan, *hand-drawing*, *playful*, *fun*, dan *rounded.*

Gambar 3. *Moodboard*

Coloring

1. Ilustrasi karakter

Gambar 5. Warna dan Ilustrasi karakter

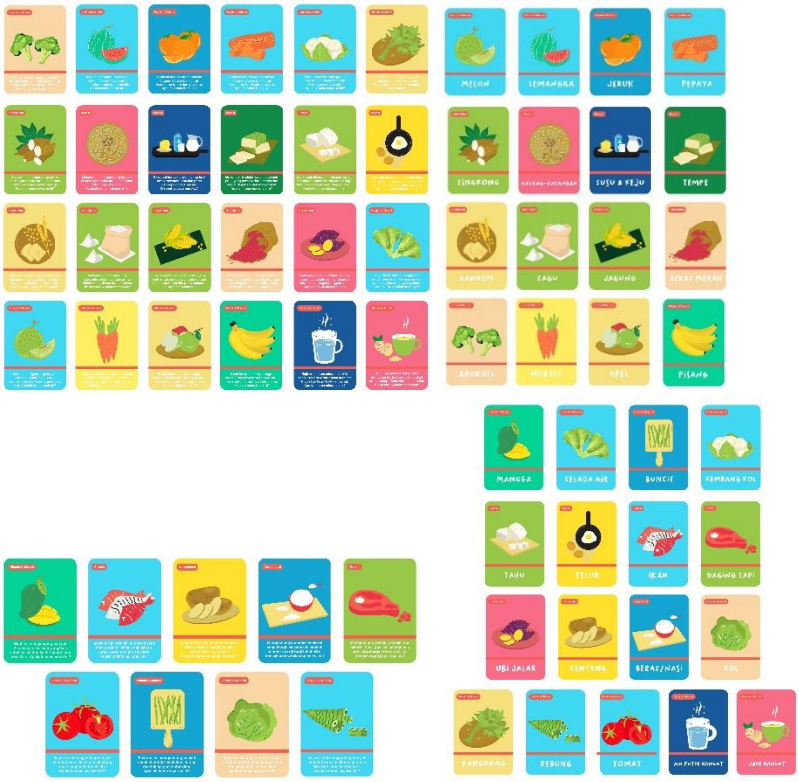
Warna yang digunakan pada perancangan ilustrasi untuk *board game* ini adalah warna-warna yang playful dan fun seseuai dengan kata kunci yang diperoleh dari *brief*. Warna-warna ini memberikan kesan ceria dan menarik perhatian anak usia dini. Karakter-karakter untuk pion permainan pada *board game* ini menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan teknik digitalisasi *flat vector* dengan *style hand drawing.*

2. Kartu Permainan

Terdapat ilustrasi untuk bagian tampak depan dan belakang kartu. Bagian depan adalah sampul kartu yang memperlihatkan jenis kartu yang ditentukan dengan jenis warnanya yaitu warna hijau untuk sayuran & buah, warna pink untuk protein, warna kuning untuk karbohidrat, dan warna biru untuk air putih dan minuman herbal.

Gambar 6. Ilustrasi Pada Kartu Bagian Depan

Sedangkan kartu bagian belakang berisi konten edukatif tentang makanan sehat dan bergizi seimbang seperti sayuran dan buah-buahan yang divisualisasikan melalui ilustrasi dan dipadukan dengan narasi pertanyaan.



Gambar 7. Ilustrasi Pada Kartu Bagian Belakang

3. Papan Permainan

Gambar 7. Ilustrasi Pada Papan Permainan

Konsep visual yang diperlihatkan pada papan permainan ini adalah *farm* sehingga memperlihatkan kesan lingkungan alam dengan tumbuh-tumbuhan dan hewan. Warna utama yang digunakan adalah warna *nature* seperti hijau, kuning , dan coklat memvisualisasikan tema lingkungan pada *board game* ini.

4. Mekanisme Permainan

Permainan untuk usia 3-5 tahun dengan jumlah pemain 2-4 orang pemain dimana para pemain harus didampingi oleh orang dewasa. Permainan ditentukan dengan giliran, setiap pemain bergantian memutar spinner untuk menentukan langkah. Pemain menjawab pertanyaan pada kartu agar dapat melangkah dari titik *start* ke

titik selanjutnya. Pemain pertama yang mencapai titik *finish* akan menjadi pemenangnya.

5. Sampul Kemasan dan Buku Panduan

Gambar 8. Ilustrasi Pada Sampul Kemasan dan Buku Panduan

SIMPULAN

Proses perancangan ilustrasi untuk *board game* makanan sehat dan bergizi seimbang dimulai dari identifikasi masalah, riset, pengumpulan data, kemudian data yang didapat diolah menjadi SWOT dan *creative brief* untuk mendapat konsep visual. Proses desain dimulai dari membuat *mindmap* dan *moodboar*d untuk merumuskan *key visual*. *Key visual* yang diperoleh untuk warna dan konsep visual pada perancangan ini adalah playful dan fun, yaitu gabungan warna-warna ceria dari warna dingin dan warna hangat. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah kartun dengan teknik digitalisasi flat vector dan *hand-drawing*. Konsep besar visual adalah tema *farm* (perkebunan dan peternakan) dengan nuansa alam. Konsep ilustrasi di aplikasikan pada pion, papan permainan, kemasan, dan buku panduan pada perancangan *board game* ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menyelesaikan penelitian dengan judul "Perancangan Ilustrasi untuk *Board Game* Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang di TK Rumah CERDIK" dalam kondisi sehat. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Desain Grafis pada Prodi D4 pada Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta Tugas Akhir penelitian ini disusun atas kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Susilawati Thabrany selaku pembimbing I, Bapak Mochammad Yana Hardiman selaku dosen pembimbing II, kepada keluarga penulis dan teman-teman penulis yang sudah memberikan dukungan, nasihatm dan doa yang diberikan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

[1] "BADAN LITBANGKES KEMENTRIAN KESEHATAN RI," 2018. [Online]. Available: https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir_519d41d8cd98f00/files/Hasil-riskesdas-2018_1274.pdf. [Accessed 2022].

[2] M. M. D. R. S. Lola Vita Loka, "HUBUNGAN POLA PEMBERIAN MAKAN DENGAN PERILAKU SULIT MAKAN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN)," *JURNAL KEPERAWATAN SUAKA INSAN (JKSI),* vol. 3, no. Vol 3 No 2 (2018): Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI), 2018.

[3] P. A. R. M. A. Purbowati, "Edukasi Gizi untuk Meningkatkan Kualitas Bekal Makan Anak Usia Prasekolah di TK Teladan Dharma Wanita Ungaran," *Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE),* 2019.

[4] D. N. Inten, "Literasi Kesehatan pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Eating Clean," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* vol. 3, no. 2, pp. 366-376, 2019.

[5] D. P. P. A. U. Dini, "KURIKULUM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI APA, MENGAPA, DAN BAGAIMANA," Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. [Online]. Available: https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/Apa%20Mengapa%20Kurikulum%202013_1560918009.pdf. [Accessed 2022].

[6] K. Dewi, "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI," *e-Journal Universitas Islam Negeri Raden Fatah (UIN Raden Fatah Palembang),* 2017.

[7] E. L. Essa, Introduction to Early Childhood Education (7th Edition), USA: Wadsworth, Cengage Learning., 2014.

[8] K. Dewi, "PENTINGNYAMEDIA PEMBELAJARANUNTUK ANAK USIA DINI," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini,* vol. Vol 1 No 1, no. Vol 1 No 1 (2017): Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2017.

[9] F. I. Rahma, "MEDIA PEMBELAJARAN(kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaranbagi Anak Sekolah Dasar)," *Jurnal Studi Islam: Pancawahana,* vol. Vol.14 No.2, no. Vol. 14 No. 2 (2019): Jurnal Studi Islam : Pancawahana, 2019.

[10] R. H. Edo Galasro Limbong, "PERANCANGAN MEDIA VISUAL INTERACTIVE MAPS SEBAGAI," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan),* Vols. Vol 4, No 3, 2020.

[11] ,. O. B. W. A. Billiam Wijaya, "PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN," *Jurnal DKV Adiwarna,* Vols. Vol 1, No 10, 2017.

[12] T. A. S. B. S. U. Joni Weirian, "PERANCANGAN VISUAL ARTWORK BOARD GAME EDUKASI," *Jurnal Imajinasi,* Vols. Vol 13, No 2 , 2019.

[13] P. A. Muhamad Eric Edyta, "PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI POLA HIDUP SEHAT PADA ANAK," *e-Proceeding of Art & Design,* Vols. Vol.4, No.3, p. 447, 2017.

[14] S. A. S. P. R. Yuswantien Himmamie, "Pengembangan Permainan Papan (Board Game) Edukatif Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Usia Sekolah," *Sport Science and Health,* vol. Vol. 1(2), 2019.

[15] D. T. A. E. Felicia Amanda, "Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun," *Jurnal DKV Adiwarna,* vol. Vol 1 No 14, 2019.