

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF PENGENALAN
MAKAN BUAH DAN SAYUR PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN



Disusun Oleh :

Liem Ricky Darmawan Setiono
17.L1.0010

Pembimbing

Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2021

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF PENGENALAN
MAKAN BUAH DAN SAYUR PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar S.Ds



Disusun Oleh :

Liem Ricky Darmawan Setiono

17.L1.0010

Pembimbing

Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Liem Ricky Darmawan Setiono
Nim : 17.L1.0010
Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual (DKV)
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Media Edukasi Interaktif Pengenalan Makan Buah dan Sayur pada Anak Usia 7-12 Tahun tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 19 Juli 2021

Yang menyatakan,



*TTD dan Materai

Liem Ricky Darmawan Setiono

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Media Edukasi Interaktif Pengenalan Makan Buah dan Sayur pada Anak Usia 7-12 tahun

Diajukan oleh : Liem, Ricky Darmawan S

NIM : 17.L1.0010

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

Penguji 1 : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

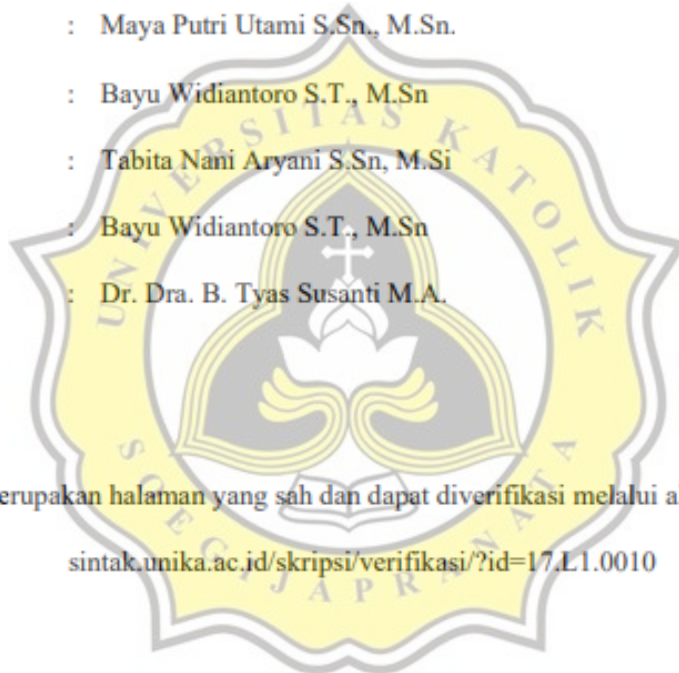
Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0010



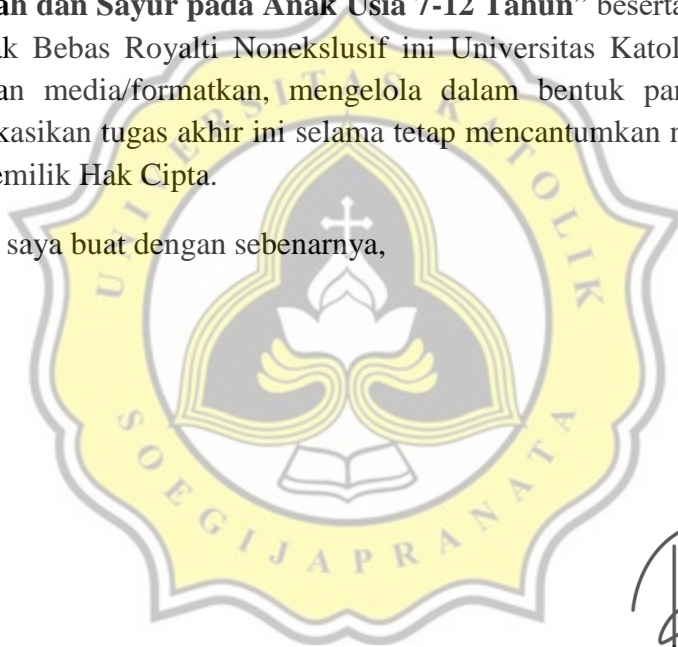
**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Liem Ricky Darmawan Setiono
Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Perancangan Media Edukasi Board Game

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan Media Edukasi Interaktif Pengenalan Makan Buah dan Sayur pada Anak Usia 7-12 Tahun”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,



Semarang, 19 Juli 2021

Yang menyatakan,

Liem Ricky Darmawan Setiono

KATA PENGANTAR

Puji syukur perancang panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena segala penyertaan, rahmat, dan karuniaNya, perancang berhasil menyelesaikan perancangan akhir yang berjudul **“Perancangan Media Edukasi Pengenalan Makan Buah dan Sayur Pada Anak Usia 7-12 Tahun”**, dapat diselesaikan sebagai syarat kelulusan sebagai mahasiswa semester akhir Desain Komunikasi Visual (DKV) UNIKA Soegijapranata,

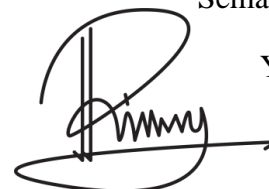
Peroses perancangan akhir yang dilalui oleh perancang tentulah tidak mudah tanpa bantuan dari beberapa pihak yang telah membantu perancang yang telah membantu menyempurnakan perancangan akhir ini. Oleh karena itu perancangan mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan penyertaan selama pengerjaan.
2. Universitas Katolik Soegijapranata yang sudah menerima dan memberikan fasilitas pendidikan selama berkuliah.
3. Ibu Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan banyak masukan selama pengerjaan perancangan akhir.
4. Bapak Bayu Widianoro, ST. M.Sn., dan Ibu Tabita Nani Aryani, M.Sn., M.Si., selaku dosen penguji yang memberikan kritik dan saran yang membantu melengkapi penyusunan perancangan akhir.
5. Bapak/Ibu dosen DKV UNIKA Soegijapranata yang memberikan bekal ilmu selama masa kuliah hingga waktu pengerjaan perancangan akhir.
6. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung setiap hari demi kesuksesan perancang.
7. Teman – teman yang tidak bisa perancang sebutkan satu persatu yang selalu memberikan dorongan semangat dan memberikan masukan selama proses perancangan.

Perancang menyadari bahwan perancangan akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diterima demi menyempurnakan perancangan ini. Semoga perancangan ini dapat berguna bagi semua kalangan untung merancang perancangan lainnya.

Semarang, 19 Juli 2021

Yang menyatakan,



Liem Ricky Darmawan Setiono

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang penuh dengan sumber daya alamnya, seperti buah, dan sayur, namun anak - anak di Indonesia mengalami kekurangan konsumsi buah dan sayur. Hal ini disebabkan karena anak - anak lebih menyukai makanan yang berasa manis dan enak seperti coklat atau makanan cepat saji, daripada buah dan sayur. Bagi anak - anak buah dan sayur dianggap tidak enak dan pahit, namun kenyataannya tidak seperti itu. Masalah ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain anak - anak tidak mengenal makanan tersebut, atau memiliki masalah makan, yang menyebabkan anak - anak pilih - pilih makanan. Hal tersebut menyebabkan anak - anak mengalami kekurangan gizi yang berasal dari buah dan sayur. Kondisi ini banyak dialami oleh anak - anak berusia dibawah 12 tahun. Sehingga muncul solusi untuk membuat sebuah *board game* yang dapat dimainkan oleh anak - anak usia 7-12 tahun bersama orang tuanya dirumah untuk mengenalkan, mengedukasi, dan mengajak anak untuk memakan buah dan sayur. Board game ini memberikan pengalaman dan pengetahuan dengan cara yang asik dimana anak - anak dapat bermain dan belajar mengenal buah, sayur dan olahannya, sehingga anak - anak dapat memilih buah dan sayur yang ada dirumah untuk dikonsumsi.

Kata Kunci : Buah, Sayur, Gizi, Permainan, Anak, Makanan

ABSTRACT

Indonesia is a country full of natural resources, such as fruit and vegetables, but children in Indonesia experience a lack of fruit and vegetable consumption. This is because children prefer foods that taste sweet and delicious, such as chocolate or fast food, rather than fruits and vegetables. For children, fruits and vegetables are considered unpleasant and bitter, but in reality it is not like that. This problem is caused by several factors, including children who do not know these foods, or have eating problems, which causes children to choose foods. This causes children to experience malnutrition from fruits and vegetables. This condition is mostly experienced by children under the age of 12 years. So a solution emerged to create a board game that can be played by children aged 7-12 years with their parents at home to introduce, educate, and invite children to eat fruits and vegetables. This board game provides experience and knowledge in a cool way where children can play and learn to recognize fruits, vegetables and their preparations, so that children can choose fruits and vegetables that are at home for consumption.

Keyword : Fruits, Vegetables, Nutrition, Game, Food

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan masalah	4
1.3.1 Lingkup Pembahasan.....	4
1.3.2 Batasan Wilayah.....	4
1.3.3 Target Sasaran	4
1.4 Rumusan masalah.....	5
1.5 Tujuan perancangan.....	5
1.6 Manfaat penelitian.....	5
1.6.1 Bagi anak – anak.....	5
1.6.2 Bagi orang tua.....	5
1.6.3 Bagi Akademik.....	5
1.7 Metode perancangan.....	5
1.7.1 Model Perancangan	5
1.7.2 Prosedur Riset.....	6
1.7.3 Analisis Data	6
BAB II TINJAUAN UMUM.....	8
2.1 Kerangka Perancangan	8
2.2 Studi Pustaka	9
2.3 Landasan Teori	9

2.3.1 Buah dan Sayur.....	9
2.3.2 Picky Eater.....	11
2.3.3 Perkembangan Operasional Anak 7-11 Tahun.....	12
2.3.4 Bermain	13
2.3.5 Pola Komunikasi Orang Tua	16
2.3.6 Board Game.....	17
2.3.7 Warna	21
2.3.8 Tipografi.....	23
2.3.9 Layout.....	26
2.3.10 Ilustrasi	28
2.3.11 Gaya Visual	28
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI.....	31
3.1 Analisa Data	31
3.1.1 Analisa Target.....	31
3.1.2 Analisa <i>Board game</i> sebagai Media Edukasi	32
3.1.3 Analisa Observasi Online.....	33
3.1.4 Analisa Buah, Sayur, dan Olahannya.....	36
3.1.5 Analisa Swot.....	38
3.2 Sasaran Khalayak	38
3.3 Strategi Komunikasi	39
3.4 Media.....	41
3.4.1 Media Utama	41
3.4.2 Media Pendukung	43
3.4.3 Media Promosi.....	43
3.5 Perencanaan Biaya.....	43
3.5.1 Estimasi Biaya Media Utama	43
3.5.2 Estimasi Biaya Media Pendukung	44
3.5.3 Estimasi Biaya Keseluruhan	44
BAB IV STRATEGI KREATIF.....	45
4.1 Konsep Verbal	45
4.1.1 Konsep Pesan.....	45
4.1.2 Konsep Kreatif.....	45
4.2 Konsep <i>Board Game</i>	45

4.2.1 Judul Board Game	45
4.2.2 Skema Penentuan Mekanisme <i>Board Game</i>	46
4.2.3 Spesifikasi Permainan.....	46
4.2.4 Komponen <i>Board Game</i>	46
4.2.5 Cara Bermain.....	47
4.3 Konsep Visual	47
4.3.1 Tipografi	47
4.3.2 Warna	48
4.3.3 Visualisasi Judul	49
4.3.4 Makna Judul	49
4.3.5 Ilustrasi	49
4.3.6 Visualisasi Karakter.....	81
4.3.7 Visualisasi Kemasan.....	82
4.3.8 Visualisasi Papan.....	84
4.3.9 Visualisasi Kartu.....	85
4.3.10 Visualisasi Buku Panduan	89
4.3.11 Visualisasi Token Permainan	90
4.3.12 Visualisasi Panduan untuk Orang Tua.....	90
4.3.13 Visualisasi Kalender Makan Mingguan Sehat.....	91
4.3.14 Konten Instagram	92
4.3.15 Instagram Story.....	93
4.3.16 Facebook dan Instagram Ads	94
BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prosedur Riset.....	6
Gambar 2 Kerangka Perancangan	8
Gambar 3 Contoh <i>Board Game</i>	17
Gambar 4 Memahami Peraturan dalam <i>Board Game</i>	18
Gambar 5 Interaksi Sosial Saat Bermain <i>Board Game</i>	18
Gambar 6 <i>Board Game</i> Sebagai Alat Edukasi	19
Gambar 7 Simulasi Bermain <i>Board Game</i>	19
Gambar 8 Board Game Tidak Melihat Umur Pemain	20
Gambar 9 Warna.....	22
Gambar 10 Contoh Huruf <i>Serif</i>	24
Gambar 11 Contoh Huruf <i>Sans Serif</i>	24
Gambar 12 Contoh Huruf <i>Script</i>	25
Gambar 13 Contoh Huruf Dekoratif.....	25
Gambar 14 Sequence atau Urutan Baca	26
Gambar 15 Emphasis atau Penekanan.....	27
Gambar 16 Keseimbangan Simetris dan Asimetris.....	27
Gambar 17 Kesatuan pada Layout yang Menggunakan Golden Ratio.....	28
Gambar 18 Gaya Kartun.....	29
Gambar 19 Gaya Realis.....	29
Gambar 20 Gaya Semirealis	30
Gambar 21 Gaya Seni Murni.....	30
Gambar 22 Orang tua bermain <i>board game</i> bersama anaknya.....	33
Gambar 23 Anak yang mempelajari <i>board game</i>	34
Gambar 24 Orang tua yang memperkenalkan <i>board game</i> untuk mengatasi kecanduan <i>gadget</i> dan media <i>family time</i>	34
Gambar 25 Orang tua yang memberikan alasan terjun ke dunia <i>board game</i>	35
Gambar 26 Skema Penentuan Mekanisme <i>Board Game</i>	46
Gambar 27 Warna Utama Judul	48
Gambar 28 Judul Board Game	49

Gambar 29 Ilustrasi Apel.....	50
Gambar 30 Refrensi Ilustrasi Apel	50
Gambar 31 <i>Lineart</i> Ilustrasi Apel.....	50
Gambar 32 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Apel	50
Gambar 33 Ilustrasi Alpukat.....	51
Gambar 34 Refrensi Alpukat.....	51
Gambar 35 <i>Lineart</i> Ilustrasi Alpukat.....	51
Gambar 36 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Alpukat.....	51
Gambar 37 Ilustrasi Kiwi	52
Gambar 38 Refrensi Kiwi.....	52
Gambar 39 <i>Lineart</i> Ilustrasi Kiwi.....	52
Gambar 40 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Kiwi.....	52
Gambar 41 Ilustrasi Pepaya	53
Gambar 42 Refrensi Pepaya	53
Gambar 43 <i>Lineart</i> Ilustrasi Pepaya	53
Gambar 44 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Pepaya	53
Gambar 45 Ilustrasi Pisang.....	54
Gambar 46 Refrensi Pisang	54
Gambar 47 <i>Lineart</i> Ilustrasi Pisang.....	54
Gambar 48 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Pisang.....	54
Gambar 49 Ilustrasi Jagung	55
Gambar 50 Refrensi Jagung	55
Gambar 51 <i>Lineart</i> Ilustrasi jagung.....	55
Gambar 52 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Jagung	55
Gambar 53 Ilustrasi Jamur.....	56
Gambar 54 Refrensi Jamur	56
Gambar 55 Refrensi Jamur	56
Gambar 56 <i>Lineart</i> Ilustrasi Jamur	57
Gambar 57 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Jamur	57
Gambar 58 Ilustrasi Brokoli	57
Gambar 59 Refrensi Brokoli.....	58
Gambar 60 Refrensi Brokoli.....	58
Gambar 61 <i>Lineart</i> Ilustrasi Brokoli	58

Gambar 62 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Brokoli.....	58
Gambar 63 Ilustrasi Wortel	59
Gambar 64 Refrensi Wortel.....	59
Gambar 65 Refrensi Wortel.....	59
Gambar 66 <i>Lineart</i> Ilustrasi Wortel.....	60
Gambar 67 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Wortel.....	60
Gambar 68 Ilustrasi Bayam	60
Gambar 69 Refrensi Bayam	60
Gambar 70 <i>Lineart</i> Ilustrasi Bayam	61
Gambar 71 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Bayam	61
Gambar 72 Ilustrasi Sup Aneka Bunga	62
Gambar 73 Refrensi Sup Aneka Bunga.....	62
Gambar 74 Resep Sup sebagai Refrensi.....	62
Gambar 75 <i>Lineart</i> Ilustrasi Sup Aneka Bunga.....	63
Gambar 76 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Sup Aneka Bunga.....	63
Gambar 77 Ilustrasi Sup Kentang Wortel.....	64
Gambar 78 Refrensi Sup Kentang Wortel.....	64
Gambar 79 Refrensi Resep Sup Kentang Wortel	64
Gambar 80 <i>Lineart</i> Ilustrasi Sup Kentang Wortel.....	65
Gambar 81 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Sup Kentang Wortel.....	65
Gambar 82 Bakso Wortel	66
Gambar 83 Refrensi Bakso Wortel.....	66
Gambar 84 Refrensi Resep Bakso Wortel.....	66
Gambar 85 <i>Lineart</i> Ilustrasi Bakso Wortel.....	67
Gambar 86 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Bakso Wortel.....	67
Gambar 87 Ilustrasi Keripik Bayam.....	67
Gambar 88 Refrensi Keripik Bayam	67
Gambar 89 Refrensi Resep Keripik Bayam	68
Gambar 90 <i>Lineart</i> Ilustrasi keripik Bayam	68
Gambar 91 <i>Color Palette</i> Ilustrasi keripik Bayam	68
Gambar 92 Ilustrasi Martabak Mini Brokoli	69
Gambar 93 Refrensi Martabak Mini Brokoli	69
Gambar 94 Refrensi Resep Martabak Mini Brokoli.....	69

Gambar 95 <i>Lineart</i> Martabak Mini Brokoli	70
Gambar 96 <i>Color Palette</i> Martabak Mini Brokoli	70
Gambar 97 Ilustrasi Sup Jamur Bening	71
Gambar 98 Refrensi Sup Jamur Bening	71
Gambar 99 Refrensi Resep Sup Jamur Bening.....	71
Gambar 100 <i>Lineart</i> Sup Jamur Bening	72
Gambar 101 <i>Color Palette</i> Sup Jamur Bening	72
Gambar 102 Ilustrasi Jus Alpukat	72
Gambar 103 Refrensi Jus Alpukat.....	72
Gambar 104 Refrensi Resep Jus Alpukat	73
Gambar 105 <i>Lineart</i> Jus Alpukat.....	73
Gambar 106 <i>Color Palette</i> Jus Alpukat.....	73
Gambar 107 Ilustrasi <i>Fiesta Corn</i>	74
Gambar 108 Refrensi <i>Fiesta Corn</i>	74
Gambar 109 Resep <i>Fiesta Corn</i>	74
Gambar 110 <i>Lineart Fiesta Corn</i>	75
Gambar 111 <i>Color Palette Fiesta Corn</i>	75
Gambar 112 Es Pisang Coklat.....	75
Gambar 113 Refrensi Es Pisang Coklat	75
Gambar 114 Resep Es Pisang Coklat	76
Gambar 115 <i>Lineart</i> Es Pisang Coklat	76
Gambar 116 <i>Color Palette</i> Es Pisang Coklat	76
Gambar 117 Jus Apel	77
Gambar 118 Refrensi Jus Apel.....	77
Gambar 119 Refrensi Resep Jus Apel	77
Gambar 120 <i>Lineart</i> Jus Apel.....	77
Gambar 121 <i>Color Palette</i> Jus Apel	78
Gambar 122 Ilustrasi <i>Chocolate Dipped Kiwi Coins</i>	78
Gambar 123 Refrensi <i>Chocolate Dipped Kiwi Coins</i>	78
Gambar 124 <i>Lineart</i> <i>Chocolate Dipped Kiwi Coins</i>	79
Gambar 125 <i>Color Palette</i> <i>Chocolate Dipped Kiwi Coins</i>	79
Gambar 126 Ilustrasi Es Loli Pepaya	80
Gambar 127 Refrensi Es Loli Pepaya.....	80

Gambar 128 <i>Lineart</i> Es Loli Pepaya	80
Gambar 129 <i>Color Palette</i> Es Loli Pepaya	80
Gambar 130 Karakter <i>Board Game</i>	81
Gambar 131 Sketsa Karakter	81
Gambar 132 Refrensi Pose Koki Laki – Laki.....	81
Gambar 133 Refresni Pose Koki Perempuan	81
Gambar 134 Desain Kemasan	82
Gambar 135 Mockup Kemasan	83
Gambar 136 Refrensi Taplak Meja	83
Gambar 137 Refrensi Penataan Menu di Meja.....	83
Gambar 138 Papan Permainan	84
Gambar 139 Refrensi Keranjang Buah.....	85
Gambar 140 Refrensi Taplak Meja	85
Gambar 141 Kartu Bahan	86
Gambar 142 Kartu Menu.....	87
Gambar 143 Belakang Kartu.....	88
Gambar 144 Buku Panduan.....	89
Gambar 145 Cover Buku Panduan.....	89
Gambar 146 Token Permainan.....	90
Gambar 147 Refrensi Piring atau Mangkok.....	90
Gambar 148 Panduang untuk Orang Tua	90
Gambar 149 Kalender Makan Mingguan Sehat.....	91
Gambar 150 Konten Instagram.....	92
Gambar 151 Instagram Story.....	93
Gambar 152 Facebook dan Instagram Ads.....	94
Gambar 153 Summary (Halaman 1).....	102
Gambar 154 <i>Summary</i> (Halaman 2)	102
Gambar 155 Hasil Antiplagiasi	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Estimasi Anggaran Media Utama.....	44
Tabel 2 Estimasi Anggaran Media Pendukung	44
Tabel 3 Estimasi Anggaran Total	44

