

## BAB III STRATEGI KOMUNIKASI

### 3.1 Analisa Data

#### 3.1.1 Analisa Target

Usia 7-12 merupakan usia dimana anak – anak sedang mengembangkan kognitifnya dimana anak sudah bisa berfikir secara mandiri, namun masih dalam pengawasan orang tua, dikarenakan sifat keingintahuan anak yang besar pada masa ini. Menurut Sit (2012, p90-91) Pada usia 7-12 tahun merupakan masa – masa pemikiran operasional kongkrit bagi anak, dimana anak sudah dapat berpikir secara logis, dengan hal disekitarnya.

Dalam pemahamannya terkait barang atau makanan yang mereka sukai, mereka lebih berdasar kepada apa yang mereka lihat terlebih dahulu, untuk menentukan keputusannya. Sehingga dalam kegiatan memilih makanannya, anak lebih cenderung menyukai apa yang mereka lihat enak dan menarik daripada rasanya. Hal ini disebabkan gejala *picky eater* atau *picky eating* dimana anak memilih makanan yang mereka sukai, atau terlihat menarik. Dalam hal memilih makanan, oleh karena itu anak lebih menyukai makanan manis dan enak daripada buah dan sayuran.

Bermain yang bisa dilakukan oleh anak usia 7-12 tahun dalam *board game* yang akan dirancang adalah bermain mengumpulkan, yaitu dimana dalam suatu kelompok bermain anak – anak akan memulai koleksi barang yang dapat dipamerkan atau disaingkan dengan teman kelompoknya sehingga tidak ada yang mau mengalah. Sehingga didalam *board game* yang akan dirancang akan dimasukan mekanisme mengkoleksi sehingga anak akan tertantang untuk mencoba memenangkan permainan.

Pola komunikasi orang tua yang seharusnya dapat mengatasi gejala *picky eater* adalah pola komunikasi demokratis, dimana orang tua diharuskan bersabar dan terus mengkomunikasikan terkait makanan yang mereka tidak sukai, dengan cara menawarkan makanan yang anak tidak sukai secara terus menerus, dan memberikan tampilan yang menarik sehingga anak mau mencobanya, atau memahami menu kesukaan anak sehingga dapat dipadukan dengan menu yang tidak disukai oleh anak. Dengan begitu anak akan mengenal secara visual terlebih dahulu untuk makanan yang ingin mereka makan, dan kemudian mencicipi makanan tersebut.

Visual yang disukai oleh anak usia 7-12 tahun, yang nantinya akan diaplikasikan pada *board game* akan menggunakan warna primer dan sekunder, dimana dua jenis warna tersebut dapat dikenali oleh anak – anak dengan mudah, menggunakan jenis huruf *sans serif* yang memiliki sifat santai dan sesuai dengan karakteristik anak, dan menggunakan gaya visual kartun yang lucu dan menarik.

Kecanduan *gadget* sejak dini pada anak adalah masalah yang dihadapi sebagian besar orang tua, sehingga dengan dibuatnya *board game* dapat mengurangi kecanduan *gadget* sejak dini yang dialami oleh anak.

Maka dapat disimpulkan bahwa anak usia 7-12 tahun sudah dapat berpikir secara logis dan mandiri, hal ini disebabkan karena keingintahuan anak yang meningkat untuk mengenali sekelilingnya, namun perlu adanya pengawasan orang tua terhadap apa yang sifat keingintahuan anak agar tetap terarah pola pikirnya. Sebagai masalah konsumsi buah dan sayur, anak akan tertarik untuk mengicipi atau memakan makanan tersebut jika mereka menyukai atau melihat dari tampilan penyajian makanan tersebut terlihat menarik atau menggugah selera makan mereka. Pada usia 7-12 tahun anak mulai menyukai mengoleksi barang sehingga dapat dipamerkan dan disaingkan dengan teman – temannya pada kelompok bermain mereka. Pola komunikasi orang tua terhadap anak yang baik adalah dengan pola komunikasi demokratis, sehingga anak dapat lebih nyaman untuk mengenali makanannya dan tanpa paksaan.

### **3.1.2 Analisa *Board game* sebagai Media Edukasi**

Menurut Treher (2011) dalam dunia edukasi *board game* merupakan pengembangan visual sebagai media bantu menghubungkan informasi, dimana didalam *board game* pemain dapat melakukan diskusi dan pemecahan masalah, dimana nantinya kedua hal tersebut dapat membantu anak dalam mengenali buah dan sayur, dan menu masakan rumahan agar mereka tertarik dan penasaran. Selain memberikan informasi, *board game* juga akan memberikan hiburan bagi anak, agar anak lebih nyaman dan santai saat belajar sehingga informasi yang diberikan dapat terulang – ulang kembali.

*Board game* juga bisa dijadikan media simulasi dan interaksi sosial dimana permasalahan yang dihadapi anak adalah mereka yang *picky eater* dan orang tua yang tidak memahami makanan kesukaan anak. Dengan bermain bersama anak akan tersimulasi tentang menu – menu olahan makanan dirumah sehingga tidak asing kembali, dan juga nama bahan – bahan yang mereka mainkan dalam komponen *board game* nantinya. Interaksi sosial juga akan terjadi ketika anak dan orang tua bermain bersama, orang tua jadi lebih memahami buah dan sayur yang anak sukai dan tidak sukai, sehingga bisa menyediakan olahan yang mereka sukai sehingga mereka mau memakannya setiap saat.

*Board game* merupakan jenis permainan yang dapat mencakup semua jenis bermain menurut Suminar (2019, p33-40), yaitu *social play*, *cognitive play*, *individual play*, dan *cooperative play* dimana *board game* tidak akan bosan dimainkan dengan satu cara saja, tapi bisa dimodifikasi cara mainnya, sehingga pemain dapat mengulang – ulang informasi yang diberikan melalui *board game*, dengan cara yang berbeda – beda.

Maka dapat disimpulkan bahwa *board game* sebagai media edukasi dapat memberikan simulasi untuk mengenal jenis – jenis olahan buah dan sayur dirumah sehingga anak lebih kenal dengan olahan tersebut. Selain simulasi, interaksi sosial juga akan terjadi ketika *board game* dimainkan bersama, dimana orang tua bisa memahami kemauan dan ketidakmauan anak dalam konsumsi buah dan sayur. Boardgame juga bukan jenis permainan yang memiliki satu jenis permainan, sehingga pemain bisa memodifikasi dan menentukan cara bermain yang beraneka macam agar tidak cepat bosan.

### 3.1.3 Analisa Observasi Online



Gambar 22 Orang tua bermain *board game* bersama anaknya

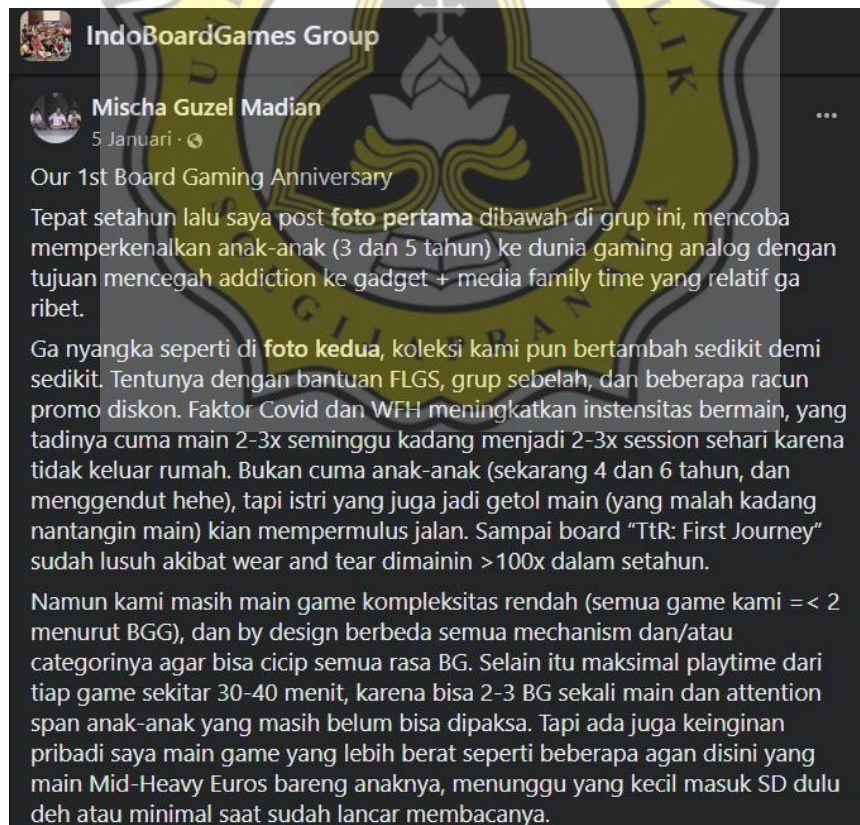
Sumber : data pribadi via <https://www.facebook.com/groups/indoboardgames>





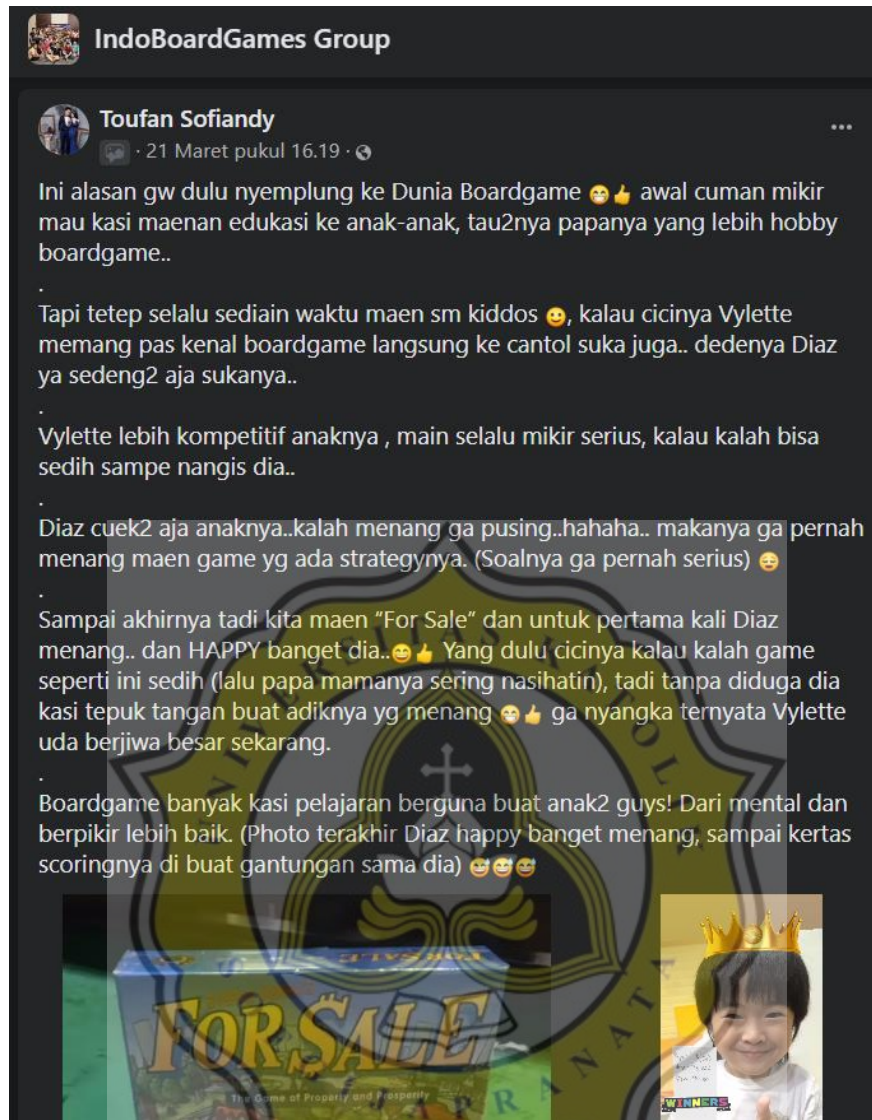
Gambar 23 Anak yang mempelajari *board game*

Sumber : data pribadi via <https://www.facebook.com/groups/indoboardgames>



Gambar 24 Orang tua yang memperkenalkan *board game* untuk mengatasi kecanduan *gadget* dan *media family time*

Sumber : data pribadi via <https://www.facebook.com/groups/indoboardgames>



Gambar 25 Orang tua yang memberikan alasan terjun ke dunia *board game*

Sumber : data pribadi via <https://www.facebook.com/groups/indoboardgames>

Hasil observasi yang dilakukan pada grup facebook IndoBoardGames, grup ini pertama muncul pada tahun 2007, grup ini dibentuk dengan tujuan untuk menjadi media online bagi para pemain boardgame se Indonesia agar mudah untuk berkomunikasi. Grup ini juga sering membagikan berita terkait *board game*, acara atau *event board game*, dan rencana *meet-up*. Grup ini difokuskan untuk berdiskusi seputar duna *board game*. Menurut pengamatan anggota grup IndoBoardGames mayoritas berisi pekerja, pengkoleksi *board game*, *developer* atau perancang *board game*, dan orang tua. Saat ini grup IndoBoardGames, memiliki total 3.233 anggota, dan terdapat 10-20 postingan perharinya Disaat mengamati unggahan dari para anggota grup IndoBoardGames, perancang menemukan beberapa

unggahan orang tua yang membagikan moment bermain dengan anaknya, dimana beberapa orang tua bercerita, bahwa mereka senang bisa bermain dan mengadu ketangkasan dalam bermain *board game*. Ada juga orang tua yang membagikan kegiatan anaknya dalam mempelajari komponen dalam *board game* sebagai kegiatan belajar. Dan yang terakhir perancang menemukan sebuah unggahan dari orang tua yang memiliki akun facebook bernama Toufan Sofiandi, dia menceritakan awal mula masuk kedalam dunia *board game*, yang awalnya untuk membelikan anaknya permainan edukasi, lama – lama sang ayah juga ketagihan, terkadang sang ayah juga bermain dengan anak – anaknya, dan dengan seiring berjalannya waktu, sang ayah mengetahui karakteristik anak – anaknya. Pemilik akun Toufan Sofiandi juga mengatakan dari bermain *board game*, dapat memberikan dampak positif bagi anak – anak dari segi kognitif dan psikologis, bermain *board game* juga dapat mendekatkan hubungan keluarga. Dapat disimpulkan, bahwa *board game* selain memberikan hiburan bagi pemainnya, *board game* itu sendiri juga dapat memberikan pengetahuan, informasi, pengembangan mental dan cara pikir anak, tingkat sportifitas, dan dapat mendekatkan hubungan melalui komunikasi yang terjadi selama permainan. Terdapat juga orang tua yang mengenalkan *board game* sebagai media bermain anak, agar mengurangi kecanduan *gadget* sejak dini, dan juga sebagai media *family time* untuk mempererat hubungan dalam keluarga.

#### **3.1.4 Analisa Buah, Sayur, dan Olahannya**

Hasil analisa yang telah dilakukan pada situs kesehatan milik pemerintah, [hellosehat.com](http://hellosehat.com), perancang mendapatkan data terkait buah - buahan yang baik untuk anak diantara lain, wortel, brokoli, jagung manis, bayam, dan jamur. Sedangkan untuk golongan buah – buahan terdapat, apel, pisang, alpukat, kiwi, dan pepaya. Jenis buah dan sayur tersebut dianggap baik untuk pertumbuhan anak – anak usia 7-12 tahun karena, pada usia tersebut anak – anak masih dalam tahap pertumbuhan. Namun, anak – anak tidak tahu terhadap manfaat – manfaat tersebut sehingga menolak dan tidak mau memakan olahan makanan berbahan dasar buah dan sayuran karena dianggap tidak enak dan tidak menarik untuk dimakan. Maka dari itu, perancang juga menemukan beberapa olahan sehat yang berasal dari situs pemerintah [hellosehat.com](http://hellosehat.com) yang disukai anak agar mau memakan buah dan sayur. Olahan – olahan tersebut antara lain :

1. Sup Kentang Wortel (dalam Setiaji, [hellosehat](http://hellosehat.com) 2018)

Wortel merupakan sayuran yang rasanya manis, sehingga olahan wortel digemari oleh anak – anak.

2. Sup Aneka Bunga ([hellosehat](http://hellosehat.com), (dalam Setiaji, [hellosehat](http://hellosehat.com) 2018)



Olahan sup ini sangat baik untuk anak dalam mengatasi gangguan pencernaan. Olahan sup ini dikreasikan dengan memotong bahan – bahannya menjadi bentuk bunga, supaya menarik perhatian anak.

3. Bakso Wortel (dalam Setiaji, hellosehat 2018)

Olahan sayuran wortel yang dikreasikan dengan daging ayam, membuat olahan ini mudah disukai oleh anak - anak.

4. Martabak Mini Brokoli (dalam Setiaputri, hellosehat 2020)

Olahan ini merupakan cemilan sehat yang cocok untuk anak – anak karena rasanya yang gurih dan lezat.

5. Sup Jamur Bening (dalam Andini, hellosehat 2018)

Jamur merupakan sayuran yang memiliki banyak nutrisi, dan juga jamur rasanya gurih dan enak dilidah anak – anak, selain itu jamur memiliki manfaat untuk melawan kuman penyebab penyakit.

6. Keripik Bayam (dalam Safitri, hellosehat 2018)

Bayam merupakan sayuran yang mengandung nutrisi paling banyak dibanding sayuran lain, yang bermanfaat untuk menangkal radikal bebas.

7. *Fiesta Corn* (dalam Hapsari, hellosehat 2018)

Merupakan makanan alternatif atau camilan yang berbahan dasar jagung yang beraneka macam warna yang disukai oleh anak

8. Jus Alpukat (dalam Joseph, hellosehat 2019)

Kombinasi apel dan alpukat dapat membantu menambah system imunitas tubuh, mencegah mulas, dan mencegah tubuh agar tidak mudah terkena flu.

9. Es Pisang Coklat (dalam Rudystina, hellosehat 2021)

Pisang merupakan buah yang mengandung banyak sekali nutrisi, dan mudah untuk dimakan. Namun beberapa orang tidak menyukai memakan pisang secara utuh, sehingga terdapat olahan pisang yang dapat dinikmati dengan mudah.

10. Jus Apel (dalam Kompas, 2020)

Jus apel sangat baik untuk kesehatan tubuh anak maupun orang dewasa, untuk anak – anak jus apel mengandung banyak sekali vitamin untuk menjaga kesehatan tubuh kembangnya, dan untuk orang dewasa, jus apel dapat membantu menurunkan kolesterol.

11. *Chocolate Dipped Kiwi Coins* (dalam Andini, idntimes 2019)

Merupakan cara unik untuk memakan buah kiwi, sehingga anak – anak menyukai sajian ini.

## 12. Es Loli Pepaya (dalam Setiawati, detik food 2017)

Merupakan camilan sehat yang dapat dihidangkan untuk anak – anak ketika pulang sekolah.

Daftar buah, sayur, dan olahannya yang tercantum diatas beberapa akan dimasukan sebagai konten dalam perancangan *board game* nantinya, sebagai ilustrasi pada kartu, dan panduan membuat dalam buku panduan.

### 3.1.5 Analisa Swot

#### Strength (Kelebihan)

- Belum terdapat media edukasi *board game* yang memberi refrensi terkait, pengenalan makanan olahan buah dan sayur pada anak.
- Memberikan informasi pentingnya memakan buah dan sayur.
- Dengan bermain anak lebih cepat memahami pembelajaran yang diberikan.
- *Board game* dapat dimainkan dan belajar bersama keluarga atau teman, dan dapat dimainkan dimana saja.

#### Weakness (Kekurangan)

- Orang tua masih terlalu pasif dalam memperhatikan pola makan anaknya sehingga sering kali orang tua menuruti kemauan anaknya.
- Anak – anak dalam kegiatan makan masih suka memilih makanan berdasarkan yang menarik bagi mereka.

#### Opportunity (Keuntungan)

- Menggunakan visual yang menarik perhatian dapat menjadi nilai tambah untuk menarik minat audiens. Terdapat buku memasak menu dan kalender makan yang dimainkan dalam *board game* agar anak dapat menjadwalkan makan buah dan sayur berdasar dari contoh – contoh yang ada dalam *board game*, sehingga orang tua dapat mengetahui selera makan anak dan dapat menyajikan olahan buah dan sayur yang tepat dirumah.

#### Threat (Ancaman)

- Orang tua belum mengetahui seberapa penting mencukupi konsumsi buah dan sayur untuk kesehatan dan pertumbuhan anak

### 3.2 Sasaran Khalayak

#### Demografis

##### Target Primer

Target Audiens : Anak – anak



Usia	: 7 – 12 tahun
Segmentasi	: A-B
Jenis Kelamin	: Laki – laki dan Perempuan
Pekerjaan	: Pelajar
Pendidikan	: Sekolah dasar

#### **Target Sekunder**

Target Audiens	: Orang tua
Usia	: 28-40 tahun
Segmentasi	: A-B
Jenis Kelamin	: Laki – laki dan Perempuan
Pekerjaan	: Bekerja/Ibu rumah tangga
Pendidikan	: SMA - S1

#### **Geografis**

Sasaran khalayak yang ditargetkan pada perancangan ini adalah target yang bertempat tinggal di Kota Semarang, Jawa Tengah.

#### **Psikografis**

##### **Target Primer**

Anak - anak yang suka bermain menggunakan media permainan yang ada. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. dalam masa perkembangan, dan mulai dapat menggunakan logika dalam setiap kegiatan, suka bermain dengan orang tua. Suka mengkoleksi barang atau mainan.

##### **Target Sekunder**

Orang tua yang suka menemani anak bermain dirumah, orang tua yang memiliki pola komunikasi demokratis, dimana, orang tua akan saling berbagi pendapat untuk menentukan apakah keputusan yang diambil anak mereka benar atau tidak, hobi mengkoleksi *board game*, tidak suka anaknya kecanduan gadget berlebih.

### **3.3 Strategi Komunikasi**

Aktifitas bermain adalah aktifitas yang dapat dilakukan oleh semua manusia tanpa memandang umur, dan didalam dunia anak, bermain adalah aktifitas yang menyenangkan, sehingga bermain dapat memberikan manfaat untuk mengstimulasi anak – anak. Sehingga media *board game* dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang olahan buah dan sayur yang biasa disediakan dirumah, dan jenis – jenis buah dan sayur yang dipakai, sehingga anak dapat menentukan buah dan sayur yang mereka

sukai, dan orang tua tidak kesusahan lagi dalam mengkomunikasikan untuk memakan buah dan sayur dirumah dan orang tua dapat menyediakan menu olahan kesukaan anak.

*Board game* yang nantinya akan dirancang akan berisikan tentang referensi – referensi menu olahan buah dan sayur yang dapat dibuat dirumah seperti jus buah, salad, aneka sup dan lain – lain. Dimana anak dapat mengerti macam – macam buah dan sayur yang ada didalam olahan tersebut, sehingga anak dapat memilih olahan atau buah dan sayur yang mereka sukai dan tidak sukai, sehingga orang tua dapat menyajikan olahan buah dan sayur yang anak sukai untuk dimakan. Permainan ini dapat dimainkan sendirian ataupun bersama keluarga, saudara, dan teman.

Didalam *board game* yang nantinya dirancang akan terdapat buku panduan yang isinya berupa aturan bermain board game, dan juga buku catatan yang ditujukan kepada orang tua, tentang apa yang sebaiknya dilakukan setelah bermain *board game* bersama anak, agar informasi yang akan disampaikan dalam media *board game* dapat diaplikasikan langsung dalam kegiatan nyata. Sebagai tambahan dalam buku panduan juga terdapat daftar buah dan sayur, dan resep olahannya sehingga orang tua tidak kesusahan dalam memasak menu untuk anak nantinya. Selain buku catatan untuk orang tua, juga terdapat buku diari yang dapat digunakan sebagai jadwal atau kalender anak menentukan olahan buah dan sayur yang ingin dimakan oleh anak setiap harinya. Dengan demikian orang tua dapat menyediakan menu tersebut sesuai keinginan anak.

*Board game* nantinya akan dijual pada *café board game*, toko *board game* dan toko mainan di Kota Semarang, Alasan pemilihan toko mainan, toko *board game* dan *board game café* adalah, *board game* adalah jenis alat permainan, sehingga mudah dijangkau oleh anak – anak ketika berkunjung ke toko mainan, dan *board game café* dan toko *board game* di area semarang dipilih karena media yang akan dirancang berupa *board game* akan tepat jika dijual toko yang menjual produk sejenis, sehingga mudah mendapatkan target yang dituju. *Board game café* dan toko *board game* di Kota Semarang sering dikunjungi oleh remaja pecinta *board game* dan juga orang tua yang hobi bermain *board game*. Selain itu pada *board game café* pengunjung juga dapat bermain langsung *board game* yang akan dirancang, sehingga pengunjung dapat menilai apakah *board game* yang akan dirancang dapat menjadi media edukasi yang baik untuk anak-anak.

Selain melalui *board game café* dan toko *board game*, terdapat media pemasaran sekunder, berupa media sosial Facebook dan Instagram. Facebook adalah media sosial yang terdapat grup *board game* yang didalamnya banyak anggotanya merupakan orang tua terutama penghobi dan kolektor *board game* sehingga dengan disebar nya promosi tentang *board game* yang akan dirancang akan mudah menarik perhatian pertama terutama para orang tua yang aktif di media sosial tersebut. Media

Instagram dipilih karena media sosial tersebut dapat dijadikan branding atau penyebaran konten – konten serta promosi dari *board game* yang akan dirancang

Perancangan media edukasi melalui *board game* dinilai bisa berguna ketika digunakan bersama orang tua, dimana disaat bermain, anak – anak akan aktif berbicara dan bebas berekspresi, dan disaat itu orang tua dapat mengenali karakteristik anak – anak mereka dan mendekatkan hubungan, sehingga orang tua dapat mempelajari bagaimana berkomunikasi yang baik ketika bersama anak mereka. Terlebih lagi ketika orang tua yang tidak menginginkan anaknya kecanduan *gadget* dimasa anak – anaknya

### 3.4 Media

#### 3.4.1 Media Utama

##### Narasi Cerita

Kamu adalah seorang peserta perlombaan memasak, dalam perlombaan kamu harus memasak menu yang disediakan sebanyak – banyaknya, dan jadilah juara diantara peserta lomba lainnya.

##### Komponen Media

###### 1. Kartu

Pada *board game* yang akan dirancang terdapat 2 jenis tumpukan kartu (*deck*) dalam permainan, antara lain :

###### A. Kartu Bahan

Kartu bahan adalah tumpukan kartu (*deck*) yang nantinya akan ditarik (*draw*) oleh pemain ketangan mereka, sebagai daftar kartu ditangan yang nantinya dipakai untuk memenuhi kriteria menu yang akan dibuat.

###### B. Kartu Menu

Kartu menu, adalah tumpukan kartu (*deck*) yang nantinya akan menjadi penentu permainan, dimana pemain harus memenuhi kriteria bahan yang diperlukan untuk memasak menu yang tersedia.

###### 2. Token Permainan

Token akan digunakan sebagai penanda pemain pertama dalam permainan, dimana pemain pertama akan membuka kumpulan kartu yang nantinya akan di ambil oleh para pemain.

###### 3. Papan Permainan

Papan yang digunakan sebagai peletakan kartu dan area bermain dari *board game*.

###### 4. Buku Panduan

Panduan tentang bagaimana memainkan *board game* agar mengasikan.

#### 5. Dadu Permainan

Dadu akan digunakan sebagai penentu poin dalam permainan nantinya.

#### **Skenario Permainan**

Pemain yang bermain *board game* yang dirancang nantinya akan mengumpulkan “Kartu Menu”, dengan mencocokkan bahan – bahan yang harus digunakan untuk memasak dengan “Kartu Bahan”. “Kartu Menu” nantinya akan disebar dan dibuka oleh pemain pertama di papan permainan, sehingga pemain lain dapat mulai memikirkan rencana, menu apa yang akan mereka ambil untuk dijadikan poin kemenangan. Pemain pertama akan mendapat token permainan, dimana token ini akan berputar ke pemain selanjutnya, dan pemain yang memiliki token adalah pemain pertama. Dalam permainan setiap pemain akan memiliki poin aksi, dimana poin tersebut dapat digunakan untuk melakukan beberapa aksi yang menguntungkan pemain.

#### **Materi Informasi**

Informasi yang akan diberikan diperancangan *board game* ini adalah, pengetahuan tentang jenis – jenis buah dan sayuran, beserta olahannya sehingga anak – anak dapat mengenali makanan sehat yang ada dan tidak ragu untuk memakannya.

#### **Spesifikasi Media**

*Board game* yang akan dirancang sebagai media edukasi anak – anak bersama orang tuanya, untuk mengatasi ketidakenalan anak dengan olahan sayur akan menggunakan material antara lain, *art carton* dengan ketebalan 210-260gsm, dimana *art carton* memiliki karakteristik tebal dan glossy sehingga tidak mudah rusak, dan harganya relative murah. Sedangkan untuk kertas sebagai papan permainannya akan menggunakan kertas *art paper* dengan ketebalan 150gsm, dimana kertas tersebut berbahan tipis, dan mudah untuk dilipat untuk dimasukkan kedalam kemasan.

Kemasan dari boardgame ini akan menggunakan *art carton* dengan ketebalan 260-400gsm, bahan yang tebal sehingga tidak mudah rusak, karena fungsi kemasan sebagai pelindung isi *board game* itu sendiri.

Penggunaan kertas sebagai bahan utama pembuatan media *board game* bertujuan untuk membuat harga produksi *board game* menjadi lebih terjangkau. Sehingga target sasaran tidak merasa keberatan membeli media edukatif walaupun dengan jumlah banyak.



### 3.4.2 Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan dalam membantu media *board game* dalam menyampaikan pesan kepada anak dan orang tua :

1. Panduan untuk Orang Tua

Buku catatan berisi, daftar – daftar buah dan sayur yang dipakai pada kartu bahan, daftar menu yang dipakai pada kartu menu dan cara membuatnya, catatan untuk orang tua tentang hal yang sebaiknya dilakukan setelah bermain *board game* ini bersama anaknya.

2. Kalender Makan Mingguan Sehat

Kalender ini dapat dipakai anak – anak untuk menuliskan menu apa yang mereka sukai selama seminggu, atau buah dan sayur apa yang mereka sukai agar orang tua dapat menyajikan olahan buah dan sayur bersama menu favorit anak.

### 3.4.3 Media Promosi

Media Pendukung yang akan digunakan sebagai media untuk menyebarkan dan memasarkan *board game* :

1. Poster Digital

Poster akan disebar melalui *platform* online seperti *facebook*, dan *Instagram*, yang bertujuan untuk mengenalkan dan memasarkan kepada anak dan orang tua secara online.

2. Konten Instagram

Konten Instagram, dibuat untuk memberi informasi – informasi yang dapat menarik perhatian orang tua yang suka bermain *board game*.

### 3.5 Perencanaan Biaya

#### 3.5.1 Estimasi Biaya Media Utama Spesifikasi

Jumlah Cetak : 1000pcs (10 Toko *Board Game*, *Board Game Café*, dan Toko Mainan)

Rincian :

No	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah	Total
1	Art Paper 150 GSM	Rp. 5.000	5	<b>Rp. 25.000</b>
2	Art Carton 210 GSM	Rp. 5.000	10	<b>Rp. 50.000</b>
3	Art Carton 400 GSM	Rp. 7.000	1	<b>Rp. 7000</b>
4	Cutting	Rp. 10.000	1	<b>Rp. 10.000</b>
			<b>Total</b>	<b>Rp. 92.000</b>

5	PPN +10%	Rp. 9.200	<b>Total</b>	<b>Rp. 101.200</b>
<b>Harga Keseluruhan</b>		<b>Rp. 101.200</b>	<b>1000</b>	<b>Rp. 101.200.000</b>

Tabel 1 Estimasi Anggaran Media Utama

### 3.5.2 Estimasi Biaya Media Pendukung

Rincian :

No	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah	Total
1	X Banner	Rp. 70.000	10	<b>Rp. 700.000</b>
2	Poster	Rp. 5.000	10	<b>Rp. 50.000</b>
3	Instagram Ads	Rp. 100.000	14 Hari	<b>Rp. 1.400.000</b>
4	Facebook Ads	Rp. 100.000	14 Hari	<b>Rp. 1.400.000</b>
			<b>Total</b>	<b>Rp. 3.550.000</b>

Tabel 2 Estimasi Anggaran Media Pendukung

### 3.5.3 Estimasi Biaya Keseluruhan

Biaya Media Utama	<b>Rp. 101.200.000</b>
Biaya Media Pendukung	<b>Rp. 3.550.000</b>
<b>Total</b>	<b>Rp. 104.750.000</b>

Tabel 3 Estimasi Anggaran Total