

LAMPIRAN



Perancangan Media Edukasi Interaktif Pengenalan Makanan Buah dan Sayur pada Anak Usia 7-12 Tahun
Oleh :
Liem Ricky Darmawan S.
17.L1.0010

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

Masalah :

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.

Solusi :

Membuat sebuah board game yang dapat dimainkan oleh anak - anak usia 7-12 tahun bersama orang tua di rumah 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 di rumah untuk dikonsumsi.



Jumlah pemain : 2-6 Pemain
Durasi Permainan : 15-20 Menit
Usia pemain : 7 tahun keatas
Mekanisme : Action Points, Card Drafting, Hand Management, Set Collection, Dice Rolling.

Naras Cerita Board Game :

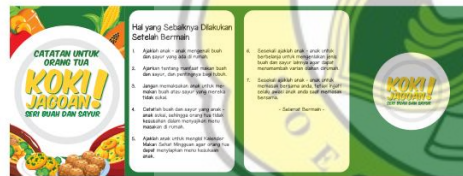
Kamu adalah seorang peserta perlombaan memasak, dalam perlombaan kamu harus memasak menu yang disediakan sebanyak - banyaknya, dan jadilah juara diantara peserta lomba lainnya.

Media Utama :

Board game yang dirancang memiliki pendekatan yang lucu - lucu dan bergaya kartun yang sesuai dengan ketertarikan anak - anak pada usia 7-12 tahun. warna yang dipakai adalah kuning dan hijau, yang menggambarkan keceriaan dan kesehatan.

Gambar 153 Summary (Halaman 1)

Sumber : Dokumen Pribadi



Media Pendukung (Catatan untuk Orang Tua):

Catatan untuk Orang Tua berisi tips yang dapat digunakan setelah bermain board game agar materi yang ada didalam board game dapat diaplikasikan langsung di rumah, sehingga edukasi makan buah dan sayur berhasil untuk anak - anak.



Media Pendukung (Foldable Whiteboard, Kalender Makan Mingguan Sehat) :

Kalender Makan Sehat Mingguan bertujuan agar anak - anak dapat mengisi piring - piring kosong dengan tulisan buah atau sayur atau olahan yang mereka inginkan selama seminggu, agar orang tua dapat menyiapkan menu untuk anak - anak.



Media Promosi (Instagram Feeds,

Instagram Story, Instagram Ads) :

Promosi sosial media digunakan untuk memberi informasi terkait board game dan tujuan dibuatnya board game KOKI JAGOAN!, agar orang tua dapat memberikan edukasi yang baik terkait makan buah dan sayur di rumah.

Gambar 154 Summary (Halaman 2)

Sumber : Dokumen Pribadi



3% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

Report #13166229

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Makan sayur dan buah, merupakan jenis makanan untuk memenuhi kebutuhan nutrisi tubuh, namun untuk beberapa orang, sayur dan buah adalah jenis makanan yang sering dihindari karena rasanya yang hambar ataupun tidak terbiasa dengan jenis makanan tersebut. Indonesia adalah negara yang besar dengan sumber dayanya dalam pertanian dan peternakan. Pada tahun 2018 hasil panen sayur dan buah tahunan Indonesia mengalami kenaikan, dibanding dengan tahun 2017, kenaikan produksi buah sebesar 420.998 ton atau 19.1% sedangkan produksi sayur sebesar 93.290 ton atau 43.72%, Data Badan Pusat Statistik, (2018, p11). Ironisnya, Indonesia terkenal dengan penghasilan buah dan sayurnya yang melimpah, namun masyarakat Indonesia kurang terpenuhi kebutuhan buah dan sayurnya, menurut data Badan Pusat Statistik (2020) dalam (Idris, Kompas 2020) masyarakat Indonesia dalam memenuhi kebutuhan buah dan sayur masih dibawah ambang batas konsumsi yang ditetapkan oleh WHO dan KEMENKES. Menurut data Laporan Riset Kesehatan

Gambar 155 Hasil Antiplagiasi

Sumber : Dokumen Pribadi