

LAPORAN SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN KONSUMSI GULA BERLEBIH PADA ANAK**



Angela Pancarani Sugianto

18.L1.0024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2022

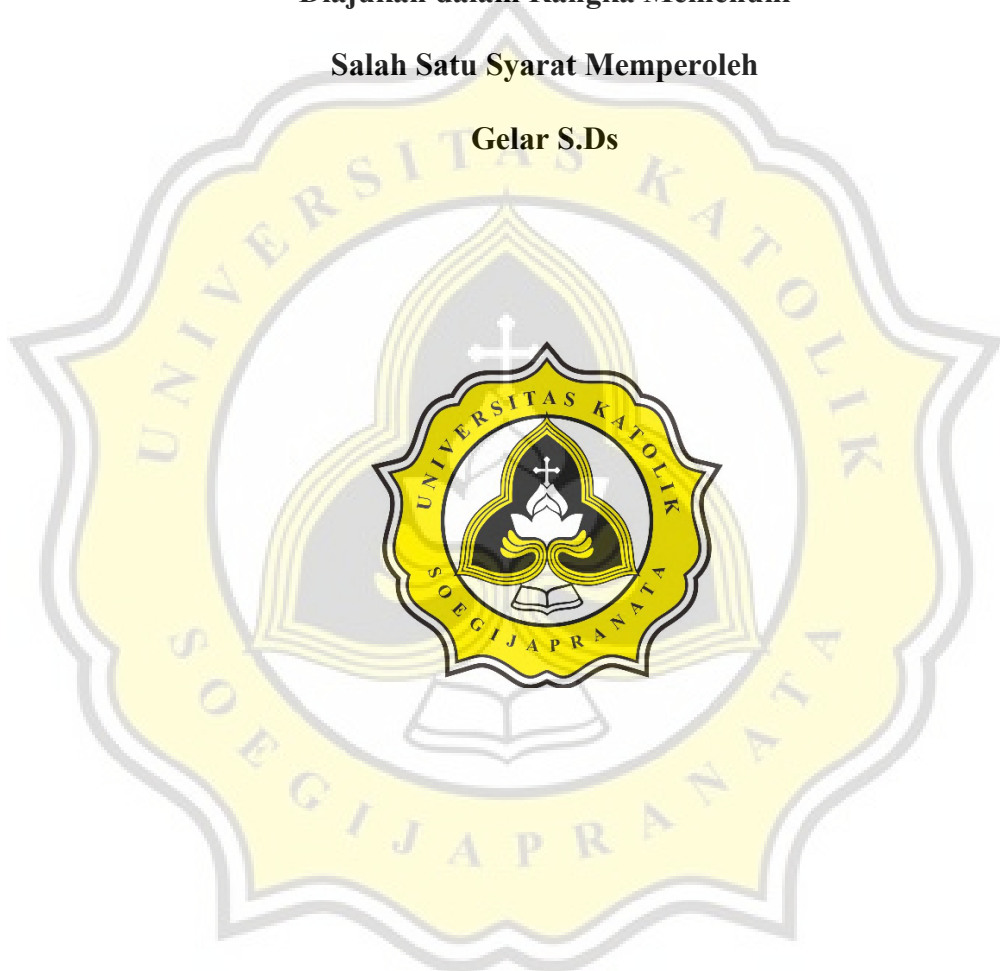
LAPORAN SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN KONSUMSI GULA BERLEBIH PADA ANAK**

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar S.Ds



Angela Pancarani Sugianto

18.L1.0024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angela Pancarani Sugianto

NIM : 18.L1.0024

Progdi/ Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kesadaran Konsumsi Gula Berlebih Pada Anak” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 30 Juni 2022

Yang menyatakan,



Angela Pancarani Sugianto

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN KONSUMSI GULA BERLEBIH PADA
ANAK

Diajukan oleh : Angela Pancarani S

NIM : 18.L1.0024

Tanggal disetujui : 30 Juni 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Peter Ardhianto S.Sn., M.Sn., Ph.D.

Penguji 1 : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

Penguji 2 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

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

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

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

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0024

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angela Pancarani Sugianto

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan Media Interaktif

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kesadaran Konsumsi Gula Berlebih Pada Anak” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 30 Juni 2022

Yang menyatakan,



Angela Pancarani Sugianto

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan segala rahmat-Nya, Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kesadaran Konsumsi Gula Berlebih Pada Anak” ini dapat tersusun dengan baik dan lancar untuk memenuhi syarat kelulusan semester akhir dari jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) UNIKA Soegijapranata.

Penulisan perancangan ini tidak dapat dilalui dengan mudah tanpa bantuan dari pihak – pihak yang sudah membantu perancang. Perancang mengucapkan banyak ucapan terima kasih pada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang menyertai perancangan ini.
2. Bapak Peter Ardhiyanto, S.SN., M.Sn., PhD selaku dosen pembimbing.
3. Ibu Arwin Purnama Jati, S.Sn., Grad.DipIDEA., MA. selaku dosen koordinator.
4. Orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan setiap hari.
5. Teman – teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat saat perancangan terutama Tina, Ryuu, Elvina, Sasa, Livia, Gaby dan Ricky.
6. Luca Kaneshiro, Kaeya Alberich serta Diluc Ragnvindr yang selalu memberikan semangat dan hiburan saat perancangan.

Perancangan yang disusun ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan dari kemampuan perancang, maka perancang sangat terbuka dan mengharapkan untuk menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga perancangan ini bisa berguna dan membantu untuk perancangan yang akan dilakukan kedepannya.

Semarang, 30 Juni 2021



Angela Pancarani Sugianto

ABSTRAK

Gula dapat menyebabkan banyak penyakit seperti jantung, obesitas, hiperglikemia, kerusakan gigi dan Alzheimer, gangguan pertumbuhan juga dapat terjadi pada anak – anak. Batasan konsumsi gula harian untuk anak usia 2 – 18 tahun hanya 25 gram perhari. Diabetes adalah salah satu penyakit yang paling berbahaya di dunia dan tidak dapat disembuhkan dan salah satu penyebabnya adalah konsumsi gula berlebih. Penderita diabetes terus meningkat tiap tahunnya, maka dari itu kita perlu membatasi konsumsi gula berlebih sejak dini. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengedukasi orang tua dan anak adalah media pembelajaran interaktif dalam bentuk *board game*. Metode interaktif digunakan agar anak tidak mudah bosan, sehingga sambil bermain anak bisa juga belajar.

Kata kunci: gula, diabetes, batasan konsumsi, edukasi, interaktif, orang tua, anak.

ABSTRACT

Sugar can cause many diseases like heart failure, obesity, hyperglycemia, tooth decay and Alzheimer, also growth disorder in children can happen. Daily sugar consumption limit for children in age 2 – 18 years are only 25 gram each day. Diabetes are one of the deadliest diseases in the world and cannot be cured and one of the causes are excessive sugar consumption. Diabetes sufferers continue to increase every year, so to prevent it we need to limit our sugar consumption from now on. One of the medias that can used to educate parents and children is interactive learning media in form of board game. Interactive method are used so children don't get bored easily, so children can learn while playing.

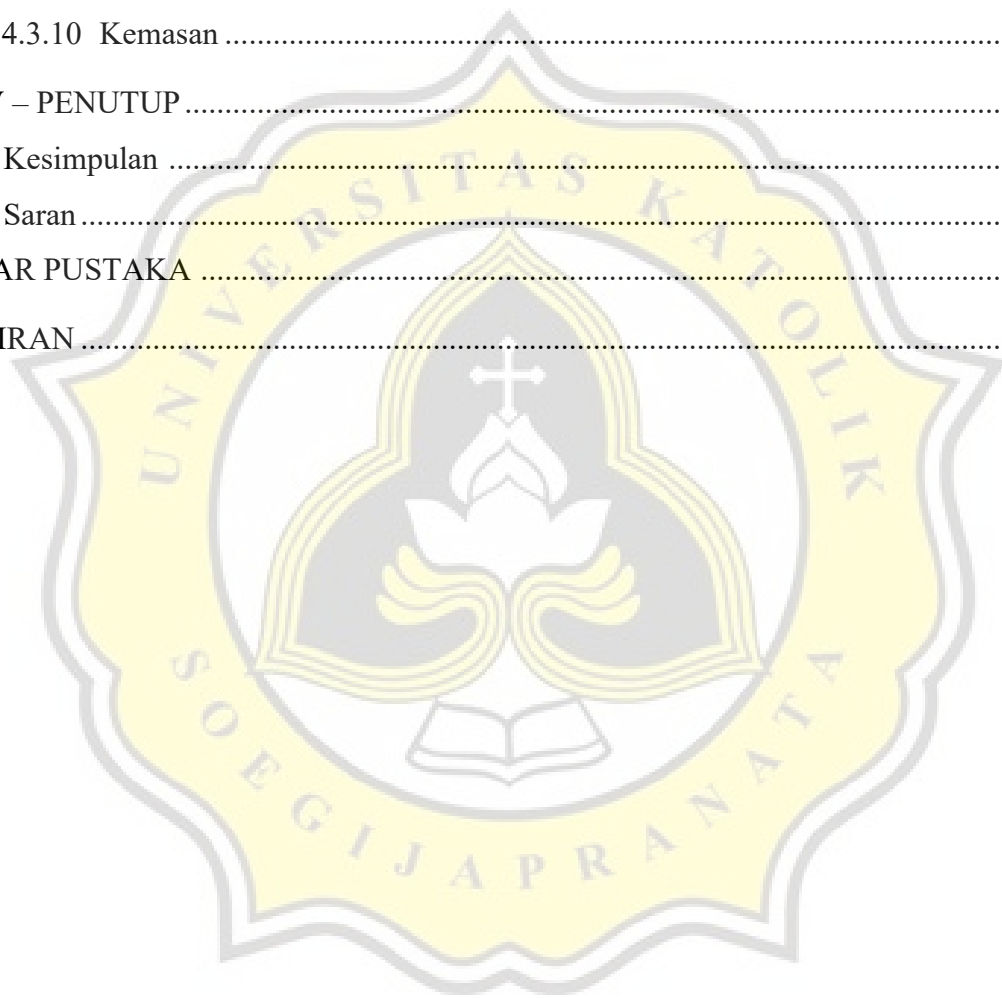
Keyword: sugar, diabetes, consumption limit, education, interactive, parents, children.

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	xi
BAB I - PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.3.1 Wilayah.....	3
1.3.2 Target.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
2.2.1 Untuk Anak	4
2.2.2 Untuk Orang tua	4
2.2.3 Untuk Akademik	4
1.7 Metode Perancangan	4
1.7.1 Data Primer.....	4
1.8 Sistematika Perancangan	5
BAB II - LANDASAN TEORI	6
2.1 Studi Komparasi Desain	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.4 Gangguan kesehatan akibat dari konsumsi gula yang berlebih	7
2.2.5 <i>Board game</i>	8
2.2.6 Ilustrasi	9

2.2.7 Gaya Visual	10
2.2.8 Tipografi	11
2.2.9 Layout.....	13
2.2.10 Warna	15
BAB III - STRATEGI KOMUNIKASI	18
3.1 Analisis Data	18
3.1.1 Analisis Data Kuesioner	18
3.1.2 Analisis Target Sasaran	20
3.1.3 Analisis Studi Literatur.....	20
3.1.4 Analisis Observasi Online	20
3.1.5 Analisis SWOT.....	23
3.2 Sasaran Khalayak	24
3.2.1 Demografis	24
3.2.2 Geografis	24
3.2.3 Psikografis	24
3.3 Strategi Komunikasi	25
3.3.1 Informatif dan Persuasif	25
3.3.2 Strategi 5W + 1H.....	25
3.4 Strategi Media	26
3.4.1 Media Utama : <i>Board game</i> dengan judul “Lomba Sehat”	26
3.4.2 Media Promosi	27
3.5 Perencanaan Biaya Kreatif	28
BAB IV - KONSEP DESAIN	29
4.1 Konsep Verbal	29
4.1.1 Judul Board game	29
4.1.2 Penggunaan Bahasa	29
4.2 Konsep Visual	29
4.2.1 Tipografi.....	29
4.2.2 Warna	30
4.2.3 Ilustrasi	31
4.3 Visualisasi Desain	32
4.3.1 Logo.....	32

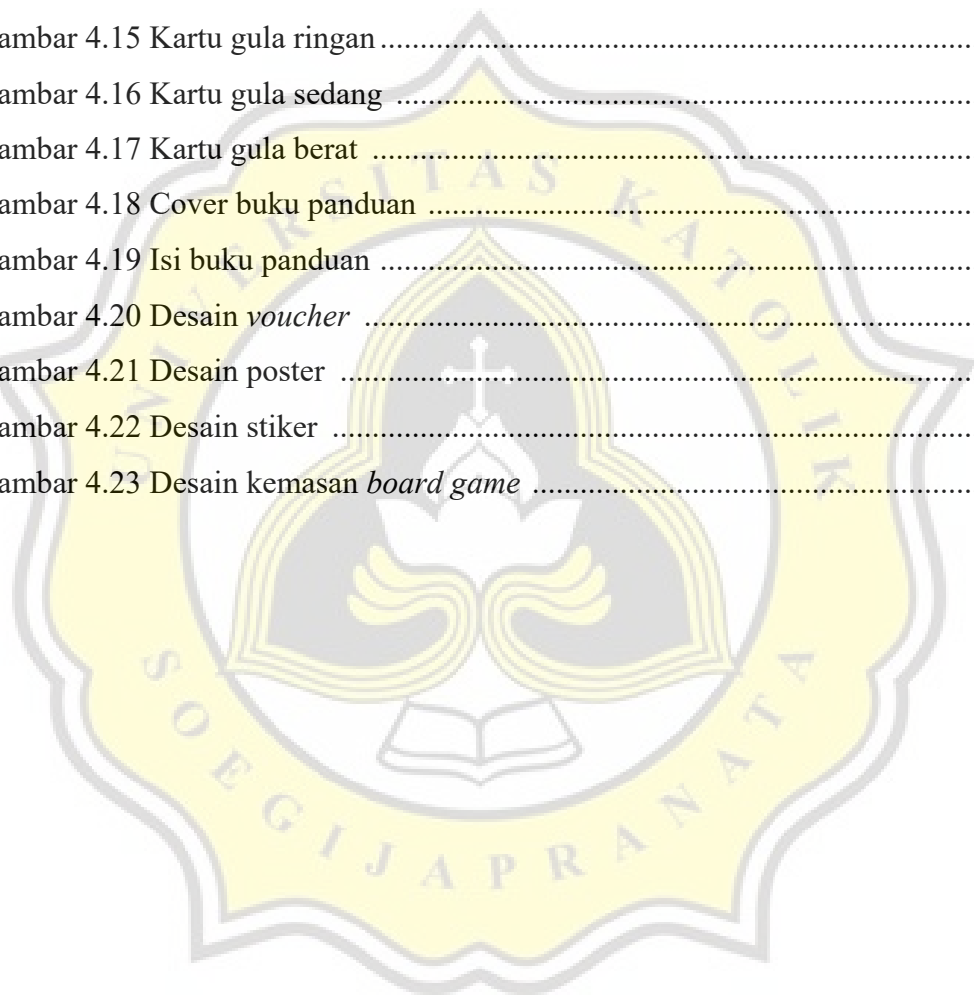
4.3.2	Karakter	33
4.3.3	Alas Permainan.....	34
4.3.4	Token Permainan.....	34
4.3.5	Kartu Permainan.....	35
4.3.6	Buku Panduan.....	41
4.3.7	<i>Voucher</i>	46
4.3.8	Poster	47
4.3.9	Stiker.....	48
4.3.10	Kemasan	48
BAB V – PENUTUP		50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN		55



DAFTAR GAMBAR

BAB II – LANDASAN TEORI	6
Gambar 2.1 Hasil Perancangan <i>Board game</i> “Koki Jagoan”	6
Gambar 2.2 Hasil Perancangan <i>Board game</i> “The way to school”	7
Gambar 2.3 Gaya Kartun Ninja Hattori	10
Gambar 2.4 Gaya Semi Realis.....	11
Gambar 2.5 Gaya Realis.....	11
Gambar 2.6 Font <i>Sans Serif</i>	12
Gambar 2.7 Font <i>Serif</i>	12
Gambar 2.8 Font <i>Script</i>	13
Gambar 2.9 Font <i>Decoratif</i>	13
Gambar 2.10 <i>Sequence Layout</i>	14
Gambar 2.11 <i>Emphasis Layout</i>	14
Gambar 2.12 <i>Balance Layout</i>	15
Gambar 2.13 <i>Unity Layout</i>	15
BAB III – STRATEGI KOMUNIKASI	18
Gambar 3.1 Dokumentasi Google Form	18
Gambar 3.2 Dokumentasi Google Form	18
Gambar 3.3 Dokumentasi Google Form	19
Gambar 3.4 Dokumentasi Google Form	19
Gambar 3.5 Dokumentasi Google Form	19
Gambar 3.6 Dokumentasi Google Form	20
BAB IV– KONSEP DESAIN	29
Gambar 4.1 Warna <i>board game</i>	31
Gambar 4.2 Referensi gaya kartun	32
Gambar 4.3 Logo Lomba Sehat	32
Gambar 4.4 Referensi	32
Gambar 4.5 Karakter dalam <i>board game</i>	33
Gambar 4.6 Referensi seragam anak SD	33

Gambar 4.7 Alas <i>board game</i>	34
Gambar 4.8 Token permainan	35
Gambar 4.9 Referensi piala	35
Gambar 4.10 Belakang kartu aktivitas	36
Gambar 4.11 Kartu aktivitas ringan	36
Gambar 4.12 Kartu aktivitas sedang	37
Gambar 4.13 Kartu aktivitas berat	38
Gambar 4.14 Belakang kartu konsumsi.....	39
Gambar 4.15 Kartu gula ringan	39
Gambar 4.16 Kartu gula sedang	40
Gambar 4.17 Kartu gula berat	41
Gambar 4.18 Cover buku panduan	42
Gambar 4.19 Isi buku panduan	46
Gambar 4.20 Desain <i>voucher</i>	46
Gambar 4.21 Desain poster	47
Gambar 4.22 Desain stiker	48
Gambar 4.23 Desain kemasan <i>board game</i>	49



DAFTAR TABEL

BAB III – STRATEGI KOMUNIKASI	12
Tabel 3.1 Kandungan Gula Pada Makanan dan Minuman	21
Tabel 3.2 IG rendah	22
Tabel 3.3 IG sedang	22
Tabel 3.4 IG tinggi	22
Tabel 3.5 Perencanaan Biaya Kreatif	28

