

BAB IV KONSEP DESAIN

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Judul *Board game*

Board game menggunakan judul “Lomba Sehat” menggunakan Bahasa Indonesia karena pada *board game* ini pemain berperan sebagai anak – anak yang berlomba untuk menjadi yang paling sehat. *Board game* ini akan diberikan sub judul “edisi gula” karena *board game* ini akan mengangkat tema pembatasan konsumsi gula berlebih untuk menjadi sehat.

4.1.2 Penggunaan Bahasa

Bahasa yang digunakan pada konten *board game* adalah Bahasa Indonesia yang tidak formal yang memiliki kesan akrab dan santai salah satu contohnya adalah “Yuk belajar batasi konsumsi gulamu!” yang merupakan tagline dari *board game* ini. *Board game* juga menggunakan bahasa yang persuasif dan bersemangat karena selain tujuan dari *board game* ini ingin mengajak orang tua dan anak untuk membatasi konsumsi gula berlebih sejak dini, juga karena anak yang konsumsi gula berlebih cenderung memiliki sifat yang bersemangat dan lebih aktif karena ada istilah “*Sugar Rush*” yang merupakan kondisi dimana anak yang mengkonsumsi makanan atau minuman dengan kadar gula tinggi yang menyebabkan anak menjadi hiperaktif dan tidak bisa diam.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Tipografi

Board game ini menggunakan tipografi dengan jenis *sans serif* karena dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa *font* yang lebih menarik dan jelas untuk dibaca bagi orang tua dan anak adalah *font* dengan jenis *sans serif*. Selain itu *font sans serif* juga memiliki kesan yang menyenangkan, mudah dimengerti, dinamis. *Font* yang akan digunakan dalam *board game* ini adalah sebagai berikut:

A. Carnetdevoyage Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Font ini digunakan untuk bagian judul atau *header* pada *board game* dan juga pada logo *board game*. Memiliki tekstur seperti tulisan atau coretan spidol memiliki kesan yang menyenangkan namun tetap *simple* dan mudah terbaca.

B. BPreplay

- Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

- Bold

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

- Italic

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

- Bold Italic

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Font ini digunakan untuk informasi atau konteks dalam *board game*, memiliki coretan yang lebih *simple* dari font untuk judul, agar pemain lebih mudah membaca dan meresapi informasi yang ada pada *board game*.

4.2.2 Warna

Warna yang digunakan adalah warna – warna yang cerah dan terang agar lebih menarik untuk anak – anak, karena dari data kuesioner, anak – anak lebih menyukai dan tertarik dengan warna – warna cerah. Warna pada jajanan anak – anak baik makanan dan minuman identik dengan warna – warna yang cerah yang juga membuat anak lebih tertarik untuk mengkonsumsi. Warna – warna yang digunakan dalam *board game* ini adalah sebagai berikut:



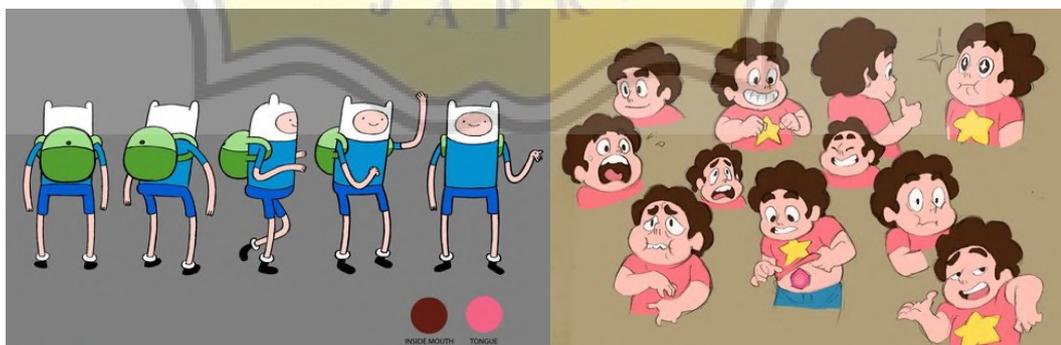
Gambar 4.1 Warna *board game*

Sumber: Dokumen Pribadi

Warna dominan yang digunakan dalam *board game* ini adalah hijau karena hijau selain merupakan warna yang memberikan kesan nyaman dan menyenangkan karena *board game* akan dimainkan di waktu luang, juga merupakan warna dari sayur mayor yang memberi kesan sehat. Untuk warna – warna cerah diambil dari warna permen – permen yang ada untuk melambangkan gula yang merupakan permasalahan dalam *board game* ini.

4.2.3 Ilustrasi

Gaya visual yang akan digunakan untuk ilustrasi yang ada pada *board game* adalah gaya kartun agar lebih menarik untuk anak – anak, karena dari data kuesioner, anak – anak lebih menyukai dan tertarik dengan gaya kartun dibandingkan gaya lainnya. Referensi gaya visual yang digunakan adalah sebagai berikut:





Gambar 4.2 Referensi gaya kartun

Sumber: characterdesignreferences.com

Benang merah yang akan ditarik dari design ini adalah *outline* pada ilustrasi – ilustrasi dan bagian desain untuk memberi kesan membatasi karena *board game* ini membahas dan mengajak untuk membatasi konsumsi gula harian.

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Logo

Logo merupakan *logotype* dari font Carnetdevoyage (judul) dan BPreplay Bold (subjudul). Huruf L pada Lomba diganti dengan bentuk tangan berotot yang mencerminkan kesehatan.



Gambar 4.3 Logo Lomba Sehat

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.4 Referensi

Sumber: https://gobeawesome.files.wordpress.com/2012/11/strong_arm.jpg

4.3.2 Karakter

Pada permainan ini ada 4 orang yang menjadi karakter yang merupakan siswa Sekolah Dasar (SD) yang menjadi *pion* di dalam *board game* ini juga. Karakter dibuat dengan gaya kartun dan dibuat sebagai siswa SD agar lebih dekat dengan target yang merupakan orang tua dan anaknya yang duduk di bangku SD. Seragam SD terdiri dari kemeja berwarna putih dan bawahan berwarna merah, topi, dasi, kaos kaki putih dan sepatu hitam.



Gambar 4.5 Karakter dalam *board game*

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.6 Referensi seragam anak SD

Sumber: <https://s3.theasianparent.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2020/03/sd.jpg>

4.3.3 Alas permainan

Alas permainan terdiri dari 24 kotak untuk berjalan dan 3 bagian untuk tempat kartu yaitu tempat untuk kartu konsumsi, kartu aktivitas dan zona buang. Lingkungan yang digambarkan pada papan permainan adalah jalan diantara rumah – rumah yang hijau dengan adanya rumput, pohon, dan semak – semak yang berbunga seperti taman yang merupakan tempat yang paling dekat dengan keseharian anak – anak karena *board game* ini membahas mengenai konsumsi sehari – hari dari anak yang merupakan kandungan gula pada makanan atau minuman.

Ukuran alas: 42 cm x 29,7 cm



Gambar 4.7 Alas *board game*

Sumber: Dokumen pribadi

4.3.4 Token permainan

Token permainan digunakan sebagai tanda pemain yang memenangkan tiap ronde permainan, 1 kali permainan terdiri dari 5 ronde dan bisa terjadi ronde tambahan sebagai ronde penentu pemenang. Token permainan sendiri berbentuk piala yang menandakan kemenangan.



Gambar 4.8 Token permainan

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.9 Referensi piala

Sumber: <https://images.solopos.com/2013/01/NINOOeOg-piala.jpg>

4.3.5 Kartu permainan

Kartu yang ada pada permainan ada 2 macam yaitu kartu aktivitas dan kartu konsumsi yang harus dibuat seimbang oleh pemain dalam permainan untuk memenangkan tiap rondonya. Kartu dibedakan menjadi 3 macam yaitu kartu merah, kuning dan hijau dengan jumlah poin yang berbeda tiap kartunya. Poinnya adalah 3 untuk kartu merah, 2 untuk kartu kuning dan 1 untuk kartu hijau.

A. Kartu aktivitas

Kartu aktivitas dibedakan berdasarkan energi yang dikeluarkan untuk aktivitas fisik yaitu ringan (hijau), sedang (kuning) dan berat (merah).



Gambar 4.10 Belakang kartu aktivitas

Sumber: Dokumen pribadi

- Kartu aktivitas ringan (hijau)



Gambar 4.11 Kartu aktivitas ringan

Sumber: Dokumen pribadi

- Kartu aktivitas sedang (kuning)



Gambar 4.12 Kartu aktivitas sedang

Sumber: Dokumen pribadi

- Kartu aktivitas berat (merah)



Gambar 4.13 Kartu aktivitas berat

Sumber: Dokumen pribadi

B. Kartu konsumsi

Kartu konsumsi dibedakan berdasarkan kandungan gula dan Indeks Glikemik (IG) yang ada pada makanan atau minuman tersebut yaitu ringan (hijau), sedang (kuning) dan berat (merah). Indikator gula ditunjukkan dengan meter di sebelah kanan atas kartu yang menunjukkan level dari gula yang ada pada makanan.



Gambar 4.14 Belakang kartu konsumsi

Sumber: Dokumen pribadi

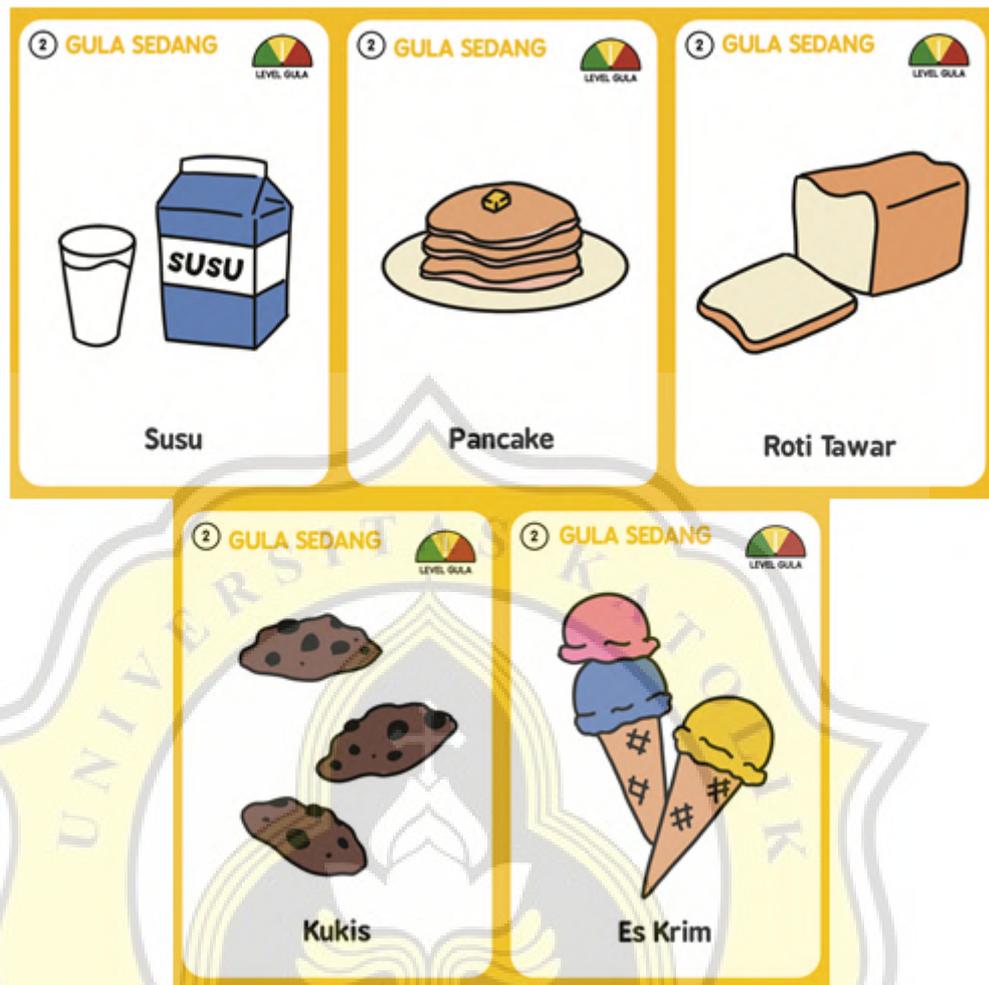
- Kartu gula ringan (hijau)



Gambar 4.15 Kartu gula ringan

Sumber: Dokumen pribadi

- Kartu gula sedang (kuning)



Gambar 4.16 Kartu gula sedang

Sumber: Dokumen pribadi

- Kartu gula berat (merah)



Gambar 4.17 Kartu gula berat

Sumber: Dokumen pribadi

4.3.6 Buku panduan

Buku panduan berisi mengenai informasi yang harus diketahui mengenai gula dan aturan beserta cara untuk bermain *board game*. Desain dari cover buku panduan disamakan dengan alas permainan.



Gambar 4.18 Cover buku panduan

Sumber: Dokumen pribadi

PERSIAPAN PERMAINAN

Kelengkapan Isi:

apa saja sih yang ada di Lomba Sehat edisi gula? jangan sampai ada yang hilang ya!

- 1 x Alas Permainan
- 1 x Dadu
- 1 x Buku Panduan
- 4 x Pion
- 5 x Token
- 45 x Kartu Aktivitas
- 45 x Kartu Konsumsi

Alas Permainan



1

Dadu



Buku Panduan



Token x5



2

Pion x4



Yuk batasi konsumsi gulamu!

LOMBA SEHAT edisi gula

Mencegah?

Selain membatasi konsumsi gula harian, kita juga bisa melakukan aktivitas - aktivitas fisik yang membakar kalori secara rutin loh! Seperti yang ada di kartu - kartu aktivitas.

Ayo jaga kesehatanmu dari sekarang!



14

Kartu Aktivitas x45



Aktivitas Ringan 15x

Aktivitas Sedang 15x

Aktivitas Berat 15x

Kartu Aktivitas x45



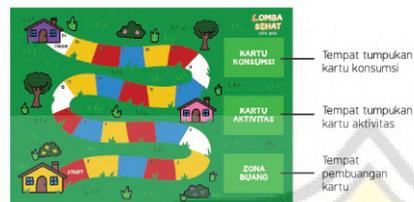
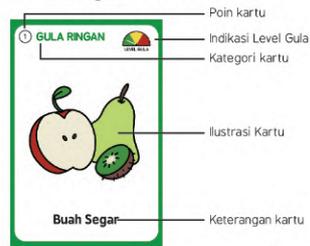
Gula Ringan 15x

Gula Sedang 15x

Gula Berat 15x

3

Keterangan Kartu



Arti arena berhenti

Merah : tidak mengambil kartu
Kuning : ambil 1 kartu aktivitas
Biru : ambil 1 kartu konsumsi
Putih : ambil 1 kartu aktivitas/ konsumsi

4

KADAR GULA PADA MAKANAN DAN MINUMAN

Ini beberapa contoh kadar gula yang ada pada makanan dan minuman sehari-hari, bisa juga dilihat dari kemasan produk juga jika ada.



13

Indeks Glikemik?

Indeks Glikemik (IG)? apa itu?

Indeks Glikemik adalah kategori makanan dari cepatnya pengaruh makanan sama kadar gula darah.

Jadi, semakin tinggi IG makanan maka semakin cepat gula dari makanan yang diserap darah kita.

Makanan dengan IG tinggi ini biasanya dihindari sama orang yang punya penyakit Diabetes Melitus loh.

IG ada 3 macam. Apa aja tuh?

- IG rendah (<55)
- IG sedang (55 - 70)
- IG tinggi (>70)



12

Keterangan Permainan

- Pemain terdiri dari 2-4 orang
- Permainan memerlukan waktu 15-20 menit
- Permainan untuk anak usia 7 tahun keatas

Tujuan Permainan

Pemain dengan token terbanyak memenangkan permainan. Satu token didapatkan jika pemain memenangkan satu ronde permainan. Satu ronde dimenangkan jika pemain memiliki skor sisa paling sedikit.

Cerita Permainan

Pemain berperan sebagai anak SD yang sedang berjalan pulang ke rumah. Di jalan pemain harus mampu menyeimbangkan konsumsi dan aktivitas hariannya supaya tidak konsumsi terlalu banyak gula dan menjadi yang paling sehat. Yuk belajar batasi konsumsi gulamu!

5

CARA BERMAIN

1. Pemain menyusun alas permainan, meletakkan kartu konsumsi dan aktivitas pada tempatnya dan meletakkan pion sesuai dengan jumlah pemain pada nomor 1 atau "START" di alas permainan.
2. Pemain masing-masing mengambil 3 kartu konsumsi dan 3 kartu aktivitas (total 6 kartu).
3. Pemain menentukan urutan bermain dengan pemain dengan usia "paling tua" menjadi pemain dengan giliran pertama.
4. Giliran dimulai dengan pemain mengocok dadu dan pion digerakkan sesuai dengan angka yang keluar. Tempat pion berhenti menentukan aksi dari pemain dimana tiap warna memiliki aksi yang berbeda, yaitu:

Merah : tidak mengambil kartu

Kuning : ambil 1 kartu aktivitas

Biru : ambil 1 kartu konsumsi

Putih : ambil 1 kartu aktivitas/ konsumsi

6

PERINGATAN!

Makanan dengan jenis sama belum tentu kadar gulanya sama, jadi perlu cermat untuk cek kadar gula makanan pada kemasan ya!

Makanan atau minuman yang ada dikartu ini dikelompokkan berdasarkan kadar **gula** dan **Indeks Glikemik**nya.

10

GULA?

Batasan konsumsi gula untuk anak dengan usia 2 - 18 tahun itu hanya 25 gram per hari loh!

Kalau gula itu dikonsumsi berlebih oleh anak bisa menyebabkan banyak gangguan kesehatan! Apa saja? bisa berupa:

1. Meningkatkan resiko kanker
2. Menyebabkan infeksi gigi dan gusi
3. Meningkatkan resiko penyakit jantung
4. Obesitas
5. Diabetes Melitus

dan masih banyak lagi!

Makannya harus dibatasi!



11

5. Kartu ditangan pemain maksimal hanya berjumlah "6 kartu" yaitu "3 kartu aktivitas" dan "3 kartu konsumsi" apabila pemain mengambil satu kartu maka pemain harus membuang satu kartu yang dimiliki ke "Zona Buang".
6. Satu ronde selesai ketika semua pemain sudah sampai di nomor 24 atau "FINISH", pemain dengan jumlah selisih poin kartu paling sedikit mendapatkan satu token.
7. Setelah 4 ronde, permainan selesai dan pemain dengan jumlah token terbanyak menjadi pemenang.

TAMBAHAN RONDE

Akan terjadi penambahan ronde apabila pemain yang ada mendapatkan jumlah token yang sama setelah 4 ronde untuk menentukan pemenang dari permainan.

7

PERHITUNGAN SELISIH POIN KARTU

Selisih poin kartu didapatkan dari total poin dari kartu aktivitas dan kartu konsumsi.

Selisih poin paling sedikit adalah 0 dan yang paling banyak adalah 6.

Contoh:
Apabila kartu yang dimiliki pemain

 Aktivitas Ringan Memancing	 Aktivitas Berat Berlari	 Aktivitas Berat Berlari
Poin Aktivitas $1 + 3 + 3 = 7$		
 Gula Ringan Buah Segar	 Gula Berat Susu	 Gula Berat Susu
Poin Gula $1 + 2 + 2 = 5$		

Selisih poin $7 - 5 = 2$

8

9

Gambar 4.19 Isi buku panduan

Sumber: Dokumen pribadi

4.3.7 Voucher

Voucher ini akan diberikan secara gratis untuk ditukarkan ke *board game*, terdapat informasi mengenai nomor *voucher*, tanggal *expired* begitu juga dengan syarat dan ketentuan penukaran *voucher*. Desain dari *voucher* disamakan dengan alas permainan.



Syarat dan ketentuan:

1. Voucher dapat ditukarkan selama persediaan masih ada.
2. Voucher hanya dapat ditukarkan pada restoran/ supermarket tempat voucher didapatkan
3. Voucher tidak boleh diperjualbelikan.
4. Voucher tidak dapat diuangkan.
5. Jumlah voucher terbatas.



Gambar 4.20 Desain *voucher*

Sumber: Dokumen pribadi

4.3.8 Poster

Poster digunakan sebagai penanda pada restoran atau *supermarket* tempat *voucher* tersedia, jadi target sasaran bisa mengetahui bahwa voucher akan diberikan secara gratis saat pembayaran tanpa minimal transaksi di tempat tersebut yang nantinya dapat ditukarkan dengan *board game*.



Gambar 4.21 Desain poster

Sumber: Dokumen pribadi

4.3.9 Stiker

Stiker menggunakan desain dari karakter board game yang membawa tulisan “Aku sudah bisa batasi gulaku” yang berarti setelah memainkan board game diharapkan pemain sudah bisa mengerti untuk membatasi konsumsi gulanya.

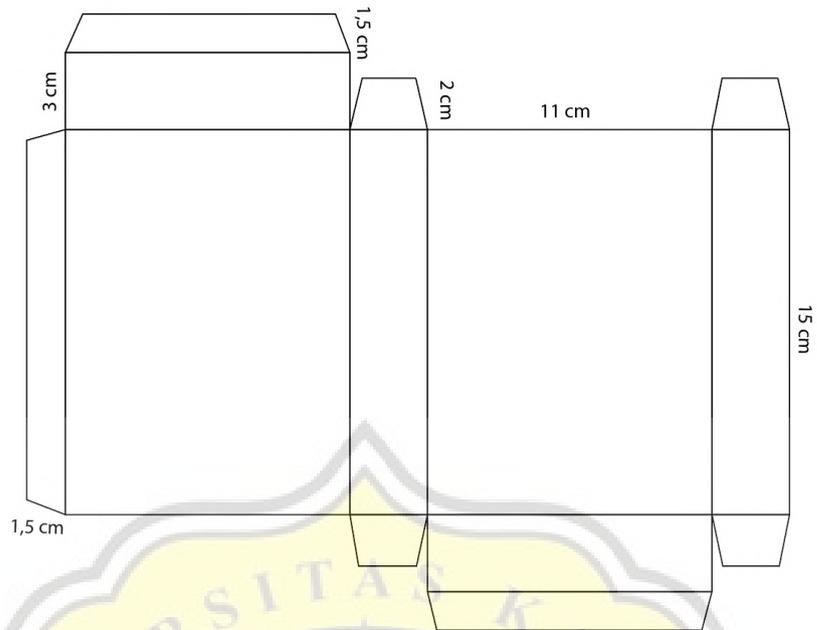


Gambar 4.22 Desain stiker

Sumber: Dokumen pribadi

4.3.10 Kemasan

Desain kemasan *board game* didesain untuk menjadi wadah bagi seluruh komponen *board game* dan ukuran dari kemasan tersebut ada seperti gambar. Kemasan memuat judul *board game*, kriteria pemain *board game*, sinopsis *board game*, komponen yang ada pada *board game* dan nama pembuat *board game*. Desain dari kemasan menyesuaikan dari alas *board game*.



Gambar 4.23 Desain kemasan board game

Sumber: Dokumen pribadi