

ABSTRAK

Patrisia (625150008)

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI MAKANAN SEHAT UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Perkembangan zaman dan gaya hidup modern serba praktis memungkinkan masyarakat untuk sulit mengkonsumsi makanan sehat. Perubahan pola makan yang tidak sehat tersebut mengakibatkan semakin merosotnya tingkat kesehatan di Indonesia. Melalui perancangan board game ini diharapkan dapat mengedukasi dan meningkatkan minat terhadap makanan sehat terutama bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Perancangan ini menggunakan model 5 tahap oleh Robin Landa yang terdiri atas Orientasi, Analisis dan Strategi, Konsep Perancangan, Pengembangan dan Implementasi Desain. Pengambilan data primer didapatkan dari wawancara dengan 4 anak usia 6-12 tahun, 2 guru dan 5 spesialis gizi, serta kuesioner yang dibagikan kepada 55 target audiens. Sementara data sekunder didapat dari studi pustaka yang berkaitan tentang board game dan makanan sehat.

Hasil dari perancangan ini adalah permainan berbasis Ular Tangga agar mudah dimainkan oleh anak-anak, yang kemudian dimodifikasi dengan penambahan kartu aksi dan kartu permainan berilustrasi makanan bertema pahlawan dan penjahat. Permainan ini mengambil nama "Food Wars" yang berarti perang makanan. Font utama menggunakan *typeface* Splat, sementara untuk *bodycopy*-nya menggunakan DINPro. Secara keseluruhan, warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna-warna cerah, yang umumnya memikat mata anak-anak usia 6-12 tahun. Warna utama yang digunakan pada perancangan ini adalah warna kuning-oren dan merah untuk mengesankan semangat dan perang. Papan permainan menggambarkan dari permasalahan zaman sekarang, dimana pada sebuah perkotaan besar selalu ada "makanan tidak sehat" disekitar kita, baik pagi ataupun malam.

Kata Kunci : Board Game, Makanan Sehat, Media Edukasi, Perancangan.