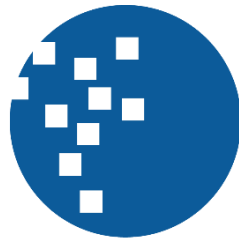


**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI MENGHARGAI  
MAKANAN UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Vanessya Angela**

**00000047716**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI MENGHARGAI**

**MAKANAN UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Vanessya Angela**

**00000047716**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vanessa Angela

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047716

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN BOARDGAME MENGENAI MENGHARGAI MAKANAN UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024

UMI



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI MENGHARGAI MAKANAN UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

Oleh

Nama : Vanessya Angela

NIM : 00000047716

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024

Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds.  
0325039401/077724

Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/023899

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.  
0326128001/038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI MENGHARGAI  
MAKANAN UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN**


Oleh

Nama : Vanessa Angela  
NIM : 00000047716  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian tugas akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.  
326128001/038953

UNIVERSITAS  
NUSANTARA

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vanessa Angela  
NIM : 00000047716  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Board Game mengenai  
Menghargai Makanan untuk Anak usia 6-8 Tahun

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*\*.

Tangerang, 06 Juni 2024

  
(Vanessya Angela)

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan YME yang telah melimpahkan berkat serta rahmatnya, hingga tugas akhir dengan judul ‘perancangan *board game* mengenai menghargai makanan untuk anak usia 6-8 tahun’. Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana desain S.Ds. Penulis Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Aditya Satyagraha, sebagai juru kunci sidang akhir saya serta yang telah mensupport, memberikan masukan serta penyaluran konsumsi kepada anak bimbingannya.
5. Syakina, Aqila, Mutia, Alifa, Arka, Fatih, Bima sebagai narasumber siswa SD Al Kamal Jakarta Barat dalam perancangan tugas akhir
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman – teman saya serta partner serta semua teman satu bimbingan saya yang telah menjadi support mental, pikiran serta ide demi pengembangan tugas akhir ini
8. Seluruh user alpha testing, yang telah memberikan feedback yang sangat berguna dalam perancangan tugas akhir ini

Semoga laporan serta perancangan tugas akhir ini dapat berguna bagi almamater, sesama, serta masyarakat luas.

Tangerang, 06 Juni 2024



(Vanessya Angela)

# PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI MENGHARGAI MAKANAN UNTUK ANAK USIA 6-8

**TAHUN**

(Vanessya Angela)

**ABSTRAK**

Indonesia menjadi negara asean nomor dua dengan jumlah sampah makanan terbanyak dibandingkan negara asean lainnya. Menurut KLKH komposisi sampah makanan terbanyak ada di Jakarta Barat sebanyak 70 persen.. Rasa bersyukur akan sesuatu, khususnya makanan harus dibangun sedari kecil agar dapat membentuk pribadi anak yang baik di kemudian hari. Anak-anak juga disadarkan betapa pentingnya nilai sebuah makanan Dalam membentuk karakter anak peran orang tua juga sangat penting dikarenakan orang tua merupakan guru pertama untuk anak – anaknya. Dari masalah tersebut, maka penulis merancang media edukasi interaktif yaitu boardgame, menggunakan buku serta teori ahli untuk menunjang laporan tugas akhir, menggunakan metode pengumpulan data secara kuantitatif dan kualitatif, menggunakan metode perancangan dari david silverman (2013) yang membahas “ *how to learn boardgame and development board game* “ yang terdiri dari 12 tahapan perancangan. Kesimpulan, kritik dan saran dalam perancangan ini ialah menambahkan sumber data orang tua yang terkait dengan perancangan serta lebih fokus menunjukkan topik perancangan dengan menambahkan beberapa opsi makanan yang tidak bisa digunakan di dalam perancangan

**Kata kunci:** Menghargai makanan, *Boardgame*, Anak – anak

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**DESIGNING A BOARD GAME ABOUT APPRECIATING OF  
FOOD FOR CHILDREN AGED 6-8 YEARS**

(Vanessya Angela)

**ABSTRACT (English)**

*Indonesia is the second Asean country with the highest amount of food waste compared to other Asean countries According to KLKH, the highest composition of food waste is in West Jakarta at 70 percent. Children be made aware of how important the value of food is and the nutritional conditions and conditions of the people around them who still have difficult getting food. In shaping a child's character, the role of parents is also very important because parent are the first teachers for their children. Examining this problem, the author designed interactive educational media namely board games. using books and expert theories to support final assignment reports, using quantitative and qualitative data collection methods, using design methods from David Silverman (2013) which discusses " how to learn boardgame and development" which consists of 12 design stages. Conclusions, criticisms and suggestions in this design are to add parent data sources related to the design and focus more on showing the design topic by adding several food options that cannot be used in the design*

**Keywords:** *Appreciate food, Boardgame, Children*

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 LATAR BELAKANG</b> .....	1
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH</b> .....	3
<b>1.3 BATASAN MASALAH</b> .....	3
<b>1.4 TUJUAN TUGAS AKHIR</b> .....	4
<b>1.5 MANFAAT TUGAS AKHIR</b> .....	4
<b>1.5.1 PENULIS</b> .....	4
<b>1.5.2 ORANG LAIN</b> .....	4
<b>1.5.3 UNIVERSITAS</b> .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
<b>2.1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b> .....	5
<b>2.1.1 ILUSTRASI</b> .....	5
<b>2.1.2 TIPOGRAFI</b> .....	8
<b>2.1.3 WARNA</b> .....	12
<b>2.1.3.1 COLOR SPACE</b> .....	12
<b>2.1.3.2 EMOSIONAL WARNA</b> .....	18
<b>2.1.4 GRID &amp; LAYOUT</b> .....	19
<b>2.1.4.1 BASIC GRID DIAGRAM</b> .....	22
<b>2.2 MEDIA EDUKASI</b> .....	24
<b>2.2.1 KLASIFIKASI MEDIA EDUKASI</b> .....	24

2.3 MULTIMEDIA INTERAKTIF .....	26
2.3.1 UI (USER INTERACTION) .....	27
2.3.2 UX (USER EXPERIENCE).....	29
2.4 GAME DESIGN.....	30
2.4.1 GAME MECHANISM .....	31
2.4.2 BOARDGAME.....	32
2.5 DISPILIN MAKAN untuk ANAK .....	35
2.5.1 TIPS MEMBUAT ANAK MAU MAKAN .....	36
2.6 EARLY ELEMENTRY KID (6-8 tahun) .....	37
2.6.1 DEVELOPMENT MILESTONE.....	37
2.6.2 ASPEK PEMAHAMAN DUNIA ANAK.....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>42</b>
3.1 METODE PENELITIAN .....	42
3.1.1 METODE KUALITATIF .....	42
3.1.2 METODE KUANTITATIF .....	51
3.2 METODOLOGI PERANCANGAN .....	57
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>	<b>62</b>
4.1 STRATEGI PERANCANGAN .....	62
4.1.1 COMING UP with IDEA.....	62
4.1.2 FLESHING OUT THE IDEA .....	63
4.1.3 CONTENT DEVELOPMENT .....	63
4.1.4 SIMPLIFYING THE CONTENT.....	66
4.1.5 ORGANIZING THE GAME INTERACTION.....	67
4.1.6 INTERACTING THE RULEST .....	69
4.1.7 PROTOTYPING .....	69
4.1.8 PRINTING OUT THE PROTOTYPE .....	77
4.1.9 PLAYTESTING.....	85
4.1.10 RECORD THE PLAYTEST SESSIONS.....	85
4.1.11 FEEDBACK.....	86
4.1.12 FINISHING AND REALISING THE GAME.....	91
4.2 ANALISIS PERANCANGAN.....	97
4.2.1 ANALISIS BETA TEST .....	97

4.2.2	ANALISIS <i>TYFACE</i> .....	98
4.2.3	ANALISIS <i>LAYOUT</i> KESELURUHAN.....	99
4.2.4	ANALISIS WARNA.....	100
4.2.5	ANALISIS KARTU BAHAN .....	101
4.2.6	ANALISIS KARTU TEKA-TEKI .....	101
4.2.7	ANALISIS KARTU TANTANGAN .....	102
4.2.8	ANALISIS KARTU JAWABAN.....	102
4.2.9	ANALISIS KARTU RESEP .....	103
4.2.10	ANALISIS PAPAN PERMAINAN .....	103
4.2.11	ANALISIS MEDIA SEKUNDER <i>STORY ADS</i> <i>INSTAGRAM</i> .....	104
4.2.12	ANALISIS MEDIA SEKUNDER <i>BANNER</i> <i>LANDSCAPE</i> .....	104
4.2.13	ANALISIS MEDIA SEKUNDER POSTER A3 .....	105
4.2.14	ANALISIS MEDIA SEKUNDER PERALATAN MAKAN.....	105
4.3	<i>BUDGETING</i> .....	106
BAB V PENUTUP.....		109
5.1	SIMPULAN.....	109
5.2	SARAN .....	110
DAFTAR PUSTAKA .....		xiii
LAMPIRAN.....		xvii

U M M N  
 U N I V E R S I T A S  
 M U L T I M E D I A  
 N U S A N T A R A

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT studi referensi .....	48
Tabel 3.2 Tabel kusioner .....	52
Tabel 4.1 Hasil <i>alpha test</i> .....	86
Tabel 4.2 Perkiraan biaya produksi.....	106
Tabel 4.3 Perkiraan harga jual media.....	108



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Boargame adventure space</i> .....	6
Gambar 2.2 <i>Boardgame war of mine</i> .....	6
Gambar 2.3 <i>Boardgame upon a time</i> .....	7
Gambar 2.4 <i>Zephr</i> .....	7
Gambar 2.5 Merek uno dalam kemasan kartu uno.....	8
Gambar 2.6 Tapestry .....	9
Gambar 2.8 dalam <i>boardgame avalon</i> . .....	10
Gambar 2.9 Tipografi dalam <i>boardgame civilization</i> .....	10
Gambar 2.10 Tipografi <i>boardgame bunny kingdom</i> .....	11
Gambar 2.11 Tipografi <i>boardgame creature</i> .....	11
Gambar 2.12 Tipografi <i>boardgame the kings karmony</i> .....	12
Gambar 2.13 <i>Additive color</i> .....	13
Gambar 2.14 <i>RBG color</i> .....	13
Gambar 2.15 <i>Indexed color</i> .....	14
Gambar 2.16 <i>Hexa color</i> .....	14
Gambar 2.17 <i>CMYK Color</i> .....	15
Gambar 2.18 <i>Spot color</i> .....	15
Gambar 2.19 <i>Grayscale color</i> .....	16
Gambar 2.20 <i>Hue</i> .....	16
Gambar 2.21 <i>Saturation</i> .....	17
Gambar 2.22 <i>Value</i> .....	17
Gambar 2.23 <i>Colum</i> dalam <i>trapped king boardgame</i> .....	20
Gambar 2.24 <i>Modul</i> dalam <i>catan first play bardgame</i> .....	20
Gambar 2.25 <i>Margins</i> dalam monopoli .....	20
Gambar 2.26 <i>Spatial zones</i> .....	21
Gambar 2.27 <i>Flowlines</i> dalam permainan ular tangga.....	21
Gambar 2.28 <i>Marker</i> dari <i>card game splendor</i> .....	22
Gambar 2.29 <i>Single column</i> dalam permainan ecomonopoli.....	22
Gambar 2.30 <i>Two colum</i> dalam permainan emosiku .....	23
Gambar 2.31 <i>Multicolumn grid</i> dalam permainan ludo .....	23
Gambar 2.32 <i>Modular grid</i> di papan catur.....	24
Gambar 3.1 <i>Focus group disscusion</i> terhadap anak sd usia 6-8 tahun .....	43
Gambar 3.2 Buku bana si pisang berjalan.....	44
Gambar 3.3 <i>Boardgame the game of life</i> .....	46
Gambar 3.4 <i>Card game go fish</i> .....	47
Gambar 4.1 <i>Brainstrom mindmapping</i> .....	62
Gambar 4.2 Referensi <i>typeface</i> perancangan <i>boardgame</i> .....	64
Gambar 4.3 Refrensi gaya ilustrasi perancangan <i>boardgame</i> .....	64

Gambar 4.4 Refrensi warna perancangan <i>boardgame</i> .....	65
Gambar 4.5 Refrensi <i>layout</i> bentuk perancangan <i>boardgame</i> .....	65
Gambar 4.6 User persona orang tua .....	66
Gambar 4.7 User persona anak .....	66
Gambar 4.8 Alternatif 1 desain papan permainan.....	70
Gambar 4.9 Alternatif 2 desain papan permainan.....	70
Gambar 4.10 Sketsa pion permainan .....	71
Gambar 4.11 Pewarnaan pion permainan .....	71
Gambar 4.12 Dua Refrensi kartu resep .....	72
Gambar 4.13 Kartu resep yang digunakan hingga <i>alpha testing</i> .....	72
Gambar 4.14 tiga refrensi tampak depan kartu bahan.....	73
Gambar 4.15 Desain kartu bahan yang digunakan hingga <i>alpha testing</i> .....	73
Gambar 4.16 Tiga refrensi tampak belakang kartu bahan .....	73
Gambar 4.17 Desain kartu bahan yang digunakan hingga <i>alpha testing</i> .....	74
Gambar 4.18 Tiga refrensi kartu teka - teki .....	74
Gambar 4.19 Desain kartu teka-teki hingga <i>alpha test</i> .....	74
Gambar 4.20 Tiga refrensi tampak belakang kartu teka-teki .....	75
Gambar 4.21 Desain belakang kartu teka-teki hingga <i>alpha testing</i> .....	75
Gambar 4.22 Tiga refrensi tampak depan kartu tantangan .....	75
Gambar 4.23 Desain kartu tantangan hingga <i>alpha testing</i> .....	76
Gambar 4.24 Desain kartu fakta hingga <i>alpha testing</i> .....	77
Gambar 4.25 <i>Printing</i> pertama <i>prototype</i> hitam putih .....	77
Gambar 4.26 Hasil cetak papan permainan untuk <i>alpha tetsing</i> .....	78
Gambar 4.27 Hasil cetak papan permainan untuk <i>beta testing</i> .....	78
Gambar 4.28 Hasil cetak final papan permainan .....	79
Gambar 4.29 Hasil cetak kartu panduan permainan hingga <i>alpha testing</i> .....	79
Gambar 4.30 Hasil cetak final kartu panduan permainan serta kartu komponen .	80
Gambar 4.31 Hasil cetak kartu bahan untuk <i>alpha testing</i> .....	80
Gambar 4.32 Hasil cetak final kartu bahan.....	81
Gambar 4.33 Hasil cetak kartu teka-teki hingga <i>alpha testing</i> .....	80
Gambar 4.34 Hasil cetak final kartu teka - teki.....	82
Gambar 4.35 Hasil cetak kartu tantangan hingga <i>beta testing</i> .....	82
Gambar 4.36 Hasil cetak final dari kartu tantangan.....	82
Gambar 4.37 Hasil cetak final kartu fakta.....	83
Gambar 4.38 Hasil cetak kartu resep hingga <i>alpha testing</i> .....	83
Gambar 4.39 Hasil cetak kartu resep setelah <i>alpha tetsing</i> .....	83
Gambar 4.40 Hasil cetak final kartu resep .....	84
Gambar 4.41 Hasil cetak pion permainan .....	84
Gambar 4.42 Hasil cetak final <i>box packaging boardgame</i> .....	85

Gambar 4.43 <i>Prototype day</i> .....	85
Gambar 4.44 Dokumentasi <i>testing game</i> saat <i>prototype day</i> .....	86
Gambar 4.45 Penampakan final kartu tantangan .....	92
Gambar 4.46 Penampakan final kartu teka-teki .....	92
Gambar 4.47 Penampakan final kartu bahan. ....	92
Gambar 4.48 Penampakan final kartu resep .....	93
Gambar 4.49 Penampakan final kartu fakta .....	93
Gambar 4.50 Penampakan final pion permainan .....	93
Gambar 4.51 Penampakan final papan permainan.....	94
Gambar 4.52 Penampakan final kartu petunjuk dan komponen .....	94
Gambar 4.53 <i>Packaging</i> kartu bahan .....	94
Gambar 4.54 <i>Packaging</i> kartu teka-teki.....	95
Gambar 4.55 <i>Packaging</i> kartu tantangan .....	95
Gambar 4.56 <i>Packaging</i> kartu fakta.....	95
Gambar 4.57 <i>Packaging</i> kartu resep .....	96
Gambar 4.58 Penampakan final <i>packaging hardbox</i> .....	96
Gambar 4.59 <i>Final packaging</i> setelah revisi.....	97
Gambar 4.60 <i>Beta testing</i> .....	98
Gambar 4.61 <i>Font</i> yang digunakan dalam perancangan .....	99
Gambar 4.62 <i>Layout</i> keseluruhan komponen permainan.....	100
Gambar 4.63 Warna final yang digunakan dalam perancangan .....	100
Gambar 4.64 Finalisasi kartu bahan .....	101
Gambar 4.65 Finalisasi kartu teka-teki .....	102
Gambar 4.66 Finalisasi kartu tantangan.....	102
Gambar 4.67 Finalisasi kartu fakta .....	103
Gambar 4.68 Finalisasi kartu resep .....	103
Gambar 4.69 Finalisasi papan permainan .....	104
Gambar 4.70 <i>Story ads instagram</i> .....	104
Gambar 4.71 Banner 200x50cm .....	105
Gambar 4.72 Poster A3 .....	105
Gambar 4.73 Media sekunder perlengkapan makan .....	106



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Skripsi.....	xvi
Lampiran B Hasil Turnitin.....	xix
Lampiran C Hasil Survei Kusiner.....	xxii
Lampiran D Komponen lengkap <i>boardgame</i> .....	xxx



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA