

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sampah makanan yang terus terbuang mengakibatkan Indonesia berada di urutan nomor 2 sebagai penyumbang sampah makanan terbanyak di negara asia, sedangkan nomor 4 di seluruh dunia. Namun perilaku membuang makanan ini sangat disayangkan karena masih banyak masyarakat indonesia yang memiliki masalah serius dalam hal gizi baik, masih banyak permasalahan stunting, kurus dan hal lainnya. Kebiasaan untuk menghargai harus ditanamkan sedari dini agar anak dapat bersyukur apa yang mereka sudah dapatkan dan memiliki rasa empati kepada lingkungan serta orang sekitarnya. Dapat mulai dikenalkan dengan hal kecil yaitu menghargai makanan yang sudah disiapkan untuknya, menghabiskan semua makanannya agar tidak lagi menjadi sampah makanan. Dalam proses belajar anak juga memerlukan media yang dapat membantunya atau orang tua untuk lebih memahami untuk menghargai makanan yang bersifat interaktif maupun menarik untuk anak.

Sebelum merancang media edukasi ini, penulis melakukan FGD untuk anak serta data kusioner untuk orang tua untuk mengetahui behavior mereka mengenai makanan ataupun makanan sisa. Dari data tersebutlah didapatkan hampir 60 persen anak dan orang tua masih memilih - milih makanan serta membuang makanan mereka jika mereka kenyang ataupun tidak suka. Sisa makanan inilah yang akhirnya bertumpuk menjadi sampah makanan yang terbuang percuma dan mengotori bumi dan dalam hasil data kusioner dan FGD penulis menemukan bahwa anak dan orang tua lebih menyukai media interaktif sebagai bahan belajar mereka, dan data terbanyak ialah buku serta games edukasi.

Dari data yang telah didapatkan maka penulis memustuskan untuk merancang boardgame edukasi mengenai menghargai makanan untuk anak – anak dan juga dapat dimainkan oleh keluarga sebagai bahan ajar untuk orang tua dalam

mengedukasi anak untuk menghargai makanan. Dalam perancangan boardgame ini penulis menggunakan metodologi perancangan dari David Silverman dengan 12 tahapan perancangan boardgame.

Di dalam boardgame ini terdapat kartu resep makanan yang berisi makanan indonesia serta bahan apa saja di dalamnya, lalu ada kartu bahan, yang berisikan bahan – bahan yang terdapat di kartu resep, kartu teka – teki yang berisikan bahan pertanyaan untuk media edukasi anak dan pertanyaan ini beragam seputar makanan dan menghargai makanan, lalu kartu tantangan yang berisi penghambat perjalanan ataupun perintah apa yang harus dilakukan oleh dalam permainan dan terakhir kartu jawaban yang hanya digunakan oleh game master untuk menjelaskan jawaban dari setiap pertanyaan yang ada di kartu teka – teki. Terdapat pula 6 pion permainan dengan bentuk bahan makanan yang biasa kita jumpai dalam pasar maupun supermarket.

Penulis juga melakukan alpha testing serta beta testing pada boardgame ‘sahabat dapur’ yang telah dirancang untuk mendapatkan *feedback* untuk mengembangkan kembali boardgame tersebut, selain boardgame penulis juga merancang media sekunder yang bersifat *gimmick* dan media promosi untuk mendukung *boardgame* tersebut.

5.2 Saran

Dalam perancangan boardgame bertemakan menghargai makanan untuk anak usia 6-8 tahun, penulis memberikan beberapa saran untuk mengembangkan metode dan hasil perancangan antara lain sebagai berikut :

- a. Mengembangkan *gameplay* lebih kepada proses membuat makanan atau bagaimana cara makanan itu berasal, agar tetap fokus terhadap 1 tujuan saja, yaitu menghargai makanan tersebut.
- b. Membuat variasi kartu menu dengan lebih banyak macam makanan, agar anak lebih belajar terhadap makanan yang ada di sekitar ataupun yang sering mereka santap

- c. Melakukan riset FGD kepada orangtua, maupun guru terdekat agar lebih mengetahui kebiasaan dari orangtua ataupun pendidik anak tersebut
- d. pada bahan kartu permainan yang cukup banyak, tidak harus menggunakan art cartoon 310 gsm, sudah cukup menggunakan 260 gsm untuk menekan biaya produksi
- e. Membuat media tambahan untuk orang tua, yang tujuannya agar orang tua aware mengenai menghargai makanan dan mampu untuk memberikan anaknya edukasi
- f. Menambahkan data mengenai wawancara atau FGD kepada orang tua agar lebih mengetahui behaviour orang tua
- g. Melakukan data riset dan testing boardgame untuk keluarga yang memiliki anak di usia yang telah di targetkan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA