



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI PROYEK DESAIN**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI SEIMBANG
UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN
DI TK RUMAH CERDIK**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:
MUHAMMAD HATTA HELDY
NIM 1806421083

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2022**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Edukatif Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang Untuk Anak Usia 3-5 Tahun di TK Rumah CERDIK

Penulis : Muhammad Hatta Hedy

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 19 Juli 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si

NIP. 197209021995122001

M. Yana Hardiman, M.T

NIP. 19840813201903100



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI SEIMBANG
UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN
DI TK RUMAH CERDIK

Oleh:

MUHAMMAD HATTA HELDY
1806421083

Disahkan:

Depok, 3 Agustus 2022

Penguji I

Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds.
NIP. 5200000000000000090

Penguji II

Andriyanto, S.E., M.Kom.
NIP. 23272015100119730629

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wiwi Prastawinarti, M.M.
NIP. 196407191997022001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**Perancangan *Board Game* Edukatif
Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang
Untuk Anak Usia 3-5 Tahun
di TK Rumah CERDIK**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 18 Juli 2022
Yang menyatakan,



Muhammad Hatta Hedy
NIM : 1806421083



ABSTRAK

TK Rumah CERDIK adalah sebuah program sekolah gratis dari divisi bina pendidikan Yayasan Bina Bangsa Berdikari, sebuah organisasi non-profit yang berdiri sejak tanggal 26 Mei 2017. TK Rumah CERDIK merupakan salah satu sekolah yang menjalankan kurikulum mata pelajaran tema: kebutuhanku, sub tema: makanan dan minuman, Pembiasaan: membawa bekal makan menu sehat (gizi seimbang) dan air putih hangat. Sebuah pelajaran yang mengedukasi murid untuk mengonsumsi makanan sehat dan bergizi seimbang sejak usia dini. Namun sangat disayangkan, pada pembelajaran ini TK Rumah CERDIK kekurangan media bantu belajar. Selain itu materi pelajaran ini ditanggapi dengan minat rendah dari para murid. Oleh karena itu TK Rumah CERDIK membutuhkan media bantu belajar yang menarik dan dapat mengedukasi para murid dengan cara yang menyenangkan. Maka dipilihlah *board game* edukatif sebagai media belajar sambil bermain yang dapat melatih aspek psikomotorik, emosional, moral, kognitif, seni dan bahasa dengan cara yang menyenangkan. Jenis permainan yang dirancang pada *board game* edukatif ini adalah *race game*, dimana setiap pemain berpacu dalam mencapai titik *finish* dengan mekanisme *dice rolling* untuk menentukan jumlah langkah dan menjawab pertanyaan dengan benar pada setiap kartunya sebagai syarat berpindah langkah. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang dilakukan dengan memahami fenomena, sudut pandang, dan sifat subjek. Metode penelitian kualitatif dimulai dengan melakukan studi literatur, wawancara, dan observasi. Data yang dikumpulkan setelah melakukan penelitian diolah kembali menjadi arahan kreatif sehingga menghasilkan kata kunci yaitu *playful*, *fun*, dan *friendly*. Kemudian kata kunci tersebut yang diolah kembali melalui *mindmapping* dan *moodboard* sehingga memberikan gambaran dan ide besar untuk konsep visual permainan yaitu nuansa alam ladang perkebunan. Melalui perancangan *board game* edukatif makanan sehat dan bergizi seimbang ini, diharapkan dapat bermanfaat sebagai media bantu belajar yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan untuk TK Rumah CERDIK.

Kata kunci: *Board Game*, *Race Game*, Makanan Sehat, *Playful*, Anak Usia Dini

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Rumah CERDIK Kindergarten is a free school program from the education development division of Yayasan Bina Bangsa Berdikari, a non-profit organization that was established on May 26, 2017. Rumah CERDIK Kindergarten is one of the schools that run curriculum subjects with the theme: my needs, sub theme: food and drinks, Habituation: bring lunch with a healthy menu (balanced nutrition) and warm water. A lesson that educates students to consume healthy and balanced nutrition from an early age. However, it is very unfortunate, in this study, Rumah CERDIK Kindergarten lacks learning aids. In addition, this subject matter was responded to with low interest from the students. Therefore, Rumah CERDIK Kindergarten needs interesting learning aids that can educate students in a fun way. So educational board games were chosen as learning media while playing that can train psychomotor, emotional, moral, cognitive, artistic and language aspects in a fun way. The type of game designed on this educational board game is a race game, where each player races to reach the finish point with a dice rolling mechanism to determine the number of steps and answer questions correctly on each card as a condition for moving steps. The research method used is descriptive qualitative which is done by understanding the phenomenon, point of view, and the nature of the subject. Qualitative research methods begin by conducting literature studies, interviews, and observations. The data collected after conducting the research is reprocessed into creative directions so as to produce keywords that are playful, fun, and friendly. Then these keywords are reprocessed through mindmapping and moodboards so as to provide an overview and big idea for the visual concept of the game, namely the natural feel of farm. Through the design of this educational board game for healthy and balanced nutrition, it is hoped that it can be useful as a creative, interactive, and fun learning aid for Rumah CERDIK Kindergarten.

Keywords: Board Game, Race Game, Healthy Food, Playful, Early Childhood



PRAKATA

Alhamdulillah puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-nya, atas terselesaikannya penulisan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan *Board Game* Edukatif Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang Untuk Anak Usia 3-5 Tahun di TK Rumah CERDIK ”. Tak lupa juga penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua, saudara, dan keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penyusunan penulisan tugas akhir ini menjadi salah satu persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan di Program Studi Desain Grafis, Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Dalam penyusunan tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari pengarahan serta bimbingan dari berbagai pihak sehingga sampai terselesaikannya penyusunan tugas akhir ini. Maka dari itu, rasa hormat dan terima kasih disampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Sc. H., Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta;
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, S.Si, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan;
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Grafis;
4. Ibu Susilawati Thabrany S.I.Kom, M.Si., selaku pembimbing materi yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak M. Yana Hardiman, M.T selaku pembimbing teknis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan sarannya dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Ade Sualeman selaku ketua umum Yayasan Bina Bangsa Berdikari (YBBB) yang telah mengizinkan telah mengizinkan penulis mengangkat TK Rumah CERDIK sebagai bahan penelitian Tugas Akhir ini.
7. Ibu Diah Hayu Rinawati dan Guru-guru dari TK Rumah CERDIK yang senantiasa membantu penulis selama penelitian berlangsung.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

8. Teman – teman kelas DG8A dan Teknik Grafika Penerbitan Angkatan 2018 yang telah bersama-sama belajar selama 4 tahun terakhir dan telah melewati kondisi baik maupun buruk serta selalu saling *support* dan saling menguatkan antara satu sama lain.

Penyusunan proposal tugas akhir ini sudah disusun dengan sebaik – baiknya namun tentu tidak luput banyaknya kekurangan. Oleh karena itu jika ada masukan berupa kritik atau saran akan diterima dengan senang hati. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat serta dipergunakan sebagaimana mestinya, Terima kasih.

Depok, 19 Juli 2022

Muhammad Hatta Heldy



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	7
2.1 Tinjauan Khusus.....	7
2.1.1 <i>Board Game</i>	7
2.1.2 Elemen Desain pada Board Game	12
2.1.3 Prinsip Desain pada <i>Board game</i>	20
2.1.4 Ilustrasi pada <i>Board Game</i>	24
2.1.5 Tipografi dalam Board Game.....	28
2.1.6 Anatomi Grid.....	31
2.2 Tinjauan umum.....	32
2.2.1 <i>Design Thinking</i>	32
2.2.2 Karakteristik Anak Usia Dini.....	34
2.2.3 Makanan Sehat dan Bergizi	35
BAB III METODE PERANCANGAN.....	38
3.1 Metode Riset Desain	38



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.1.1 Design Thinking	38
3.2 Metode Pengumpulan Data	39
3.2.1 Studi Literatur	39
3.2.2 Observasi.....	39
3.2.3 Wawancara.....	39
3.3 Data dan Fakta.....	40
3.3.1 Profil Klien.....	40
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	41
3.3.3 Board Game Sejenis (Kompetitor)	43
3.3.4 Hasil data observasi	44
3.3.5 Hasil Wawancara.....	47
3.4 Analisis Data dan Fakta	49
3.5 Arahan Kreatif.....	51
BAB IV METODE PEMBAHASAN.....	55
4.1 Konsep visual	55
4.1.1 <i>Mind Mapping</i>	55
4.1.2 <i>Brand Naming</i>	57
4.1.3 Konsep Permainan.....	58
4.1.4 Moodboard.....	60
4.2 Proses Desain	61
4.2.1 Pembuatan Ilustrasi.....	61
4.2.2 Tipografi	69
4.2.3 Warna.....	70
4.2.4 Kartu	70
4.2.5 <i>Playmat</i>	77
4.2.6 <i>Spinner</i>	84
4.2.7 Buku Panduan	85
4.2.8 Kemasan.....	86
4.3 Media Turunan	89
4.4 Pertimbangan Produksi	90
BAB V PENUTUP	92



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5.1 Simpulan 92

5.2 Saran 93

DAFTAR REFERENSI 94

LAMPIRAN 98





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Children's board games</i>	13
Gambar 2.2 Chess Board Game	13
Gambar 2.3 Chess Board Game	14
Gambar 2.4 Expedino	15
Gambar 2.5 YPAJIMAIII.....	16
Gambar 2.6 General Board Game	16
Gambar 2.7 <i>Color Wheele</i>	18
Gambar 2.8 Hue, Saturation, & Value Warna.....	19
Gambar 2.9 <i>MONOPOLY: Web Lovers Edition</i>	21
Gambar 2.10 Laskar Samudra Board Game.....	21
Gambar 2.11 OSDE GAME BOARD	22
Gambar 2.12 Systemic Racism Interactive Infographic	23
Gambar 2.13 Total War: ROME	26
Gambar 2.14 Pisces. Zodiac War <i>Board Game</i>	26
Gambar 2.15 Como Críos - Board Game.....	27
Gambar 2.16 Professions	27
Gambar 2.17 Game of the Ox.....	28
Gambar 2.18 Beruang. Board Game Design.....	29
Gambar 2.19 Everdell board game.....	30
Gambar 2.20 JOGO POR UM FIO.....	30
Gambar 2.21 Isi Piringku	36
Gambar 3.1 Kegiatan TK Rumah Cerdik.....	40
Gambar 3.2 Kegiatan TK Rumah Cerdik.....	41
Gambar 3.3 Big Box Games.....	43
Gambar 3.4 Super Foods.....	44
Gambar 3.5 Observasi di Lugua <i>Board Game</i>	45
Gambar 3.6 Observasi <i>board game</i> di pasar <i>online</i>	46
Gambar 3.7 Observasi di TK Rumah CERDIK	46
Gambar 4.1 Mindmap	56



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.2 <i>Logotype</i> Bekalku	58
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Visual	60
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Tema	61
Gambar 4.5 <i>Sketsa Thumbnail</i>	62
Gambar 4.6 Digitalisasi <i>Thumbnail</i>	62
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i> Karakter Permainan	63
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> Karakter Permainan	63
Gambar 4.9 Sketsa Alternatif Karakter Tupai.....	64
Gambar 4.10 Sketsa Alternatif Karakter Kelinci.....	64
Gambar 4.11 Sketsa Alternatif Karakter Rusa	65
Gambar 4.12 Sketsa Alternatif Karakter Panda	65
Gambar 4.13 Sketsa Alternatif Karakter Sapi	66
Gambar 4.14 Sketsa Alternatif Karakter Monyet.....	66
Gambar 4.15 Sketsa Alternatif Karakter Jerapah	67
Gambar 4.16 Sketsa Alternatif Karakter Macan	67
Gambar 4.17 Sketsa Ilustrasi Karakter	68
Gambar 4.18 Digitalisasi Ilustrasi Karakter	68
Gambar 4.19 <i>Font</i> Bakso Sapi.....	69
Gambar 4.20 <i>Font</i> Arial Rounded MT <i>Bold</i>	69
Gambar 4.21 Warna yang digunakan.....	70
Gambar 4.22 <i>Moodboard</i> Konten Kartu Edukatif.....	70
Gambar 4.23 Sketsa Alternatif Kartu Bagian Depan.....	71
Gambar 4.24 Kartu Bagian Depan.....	71
Gambar 4.25 Sketsa Layout Alternatif Kartu Bagian Belakang	72
Gambar 4.26 <i>Prototype</i> Tampilan Kartu.....	72
Gambar 4.27 Kartu Bagian Belakang	73
Gambar 4.28 Kartu Bagian Belakang	74
Gambar 4.29 Aplikasi Kartu Edukatif	75
Gambar 4.30 <i>Prototype</i> Aplikasi Kartu Edukatif	75
Gambar 4.31 Kartu Edukatif	76
Gambar 4.32 Sketsa Alternatif 1	77



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.33 Sketsa Alternatif 2	78
Gambar 4.34 Sketsa Alternatif	78
Gambar 4.35 Desain komprehensif 1.....	79
Gambar 4.36 Desain komprehensif 2.....	79
Gambar 4.37 Desain komprehensif 3.....	79
Gambar 4.38 <i>Prototype</i> Tampilan <i>Playmat</i> Terpilih	80
Gambar 4.39 <i>Prototype</i> Tampilan <i>Pop Up</i> Pada <i>Playmat</i> Terpilih.....	80
Gambar 4.40 <i>Prototype</i> Tampilan <i>Pop Up</i> 1.....	81
Gambar 4.41 <i>Prototype</i> Tampilan <i>Pop Up</i> 2.....	81
Gambar 4.42 <i>Prototype</i> Tampilan <i>Pop Up</i> 3.....	82
Gambar 4.43 <i>Prototype</i> Tampilan Belakang <i>Playmat</i>	82
Gambar 4.44 <i>Prototype</i> Tampilan Luar <i>Playmat</i>	83
Gambar 4.45 <i>Prototype</i> Tampilan Dalam <i>Playmat</i>	83
Gambar 4.46 <i>Prototype</i> Tampilan Luar <i>Playmat</i>	84
Gambar 4.47 <i>Prototype</i> Tampilan Spinner	84
Gambar 4.48 <i>Sampul Buku Panduan</i>	85
Gambar 4.49 Isi Buku Panduan.....	86
Gambar 4.50 Sketsa Struktur Kemasan	86
Gambar 4.51 Desain Sampul.....	87
Gambar 4.52 Desain Sampul Bagian Kiri.....	88
Gambar 4.53 Susunan Desain Sampul Pada Kemasan	88
Gambar 4.54 Mockup Kemasan	89
Gambar 4.55 <i>Mockup Flip card</i>	89



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Psikologi Warna.....	19
Tabel 3.1 Analisis Matriks SWOT	50





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara berkembang yang termasuk memiliki permasalahan gizi. Permasalahan gizi di Indonesia terjadi seperti gizi buruk, gizi kurang, pendek (stunting), kurus (wasting) dan obesitas (RISKESDAS, 2018). Berdasarkan Riskesdas (Riset Kesehatan Dasar) 2018, angka proporsi gizi buruk dan gizi kurang pada balita di Indonesia adalah sebesar 17,7% pada tahun 2018. Proporsi kekurangan gizi pada negara berkembang ini diantaranya disebabkan oleh pola makan yang tidak sesuai (Loka, 2018). Menurut Purbowati (2019), masalah pola makan dan gizi ini sering terjadi di rentang 3-5 tahun diantaranya karena pilih-pilih makanan, tidak suka sayuran, dan cenderung menyukai *junk food*. Maraknya makanan *junkfood* dan instan yang lebih digemari oleh anak pada zaman ini, semakin menjadikan anak sulit untuk diperkenalkan dengan makanan sehat yang penuh gizi dan vitamin (Inten, 2019).

Makanan sehat dan bergizi merupakan salah satu unsur yang penting untuk pertumbuhan anak-anak. Nuraini (dalam Lusiana, 2022) menyebutkan bahwa makanan sehat adalah makanan yang mempunyai zat gizi yang cukup dan seimbang, serta tidak mengandung (zat tercemar) atau unsur yang dapat membahayakan dan merusak kesehatan. Berdasarkan definisi tersebut, sosialisasi terkait pentingnya mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi seimbang sejak dini sangatlah dibutuhkan, karena apa yang dipelajari sejak dini nantinya membentuk mereka di masa depan. Dengan adanya pendidikan di usia dini akan membawa pengaruh besar bagi kehidupan sang anak di masa depannya (Essa, 2014:27).

Kita menghargai masa kanak-kanak sebagai waktu yang istimewa untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, dan kita memberikan yang terbaik dalam merawat dan mendidik anak-anak kita. Menurut Friedman (dalam Putri, 2012) anak dapat dilibatkan dalam proses penyiapan dan pemilihan makan, penyiapan dan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

pemilihan makanan merupakan tanggung jawab ibu, namun secara perlahan anak harus mampu memilih dan menentukan makanan sehat bagi dirinya. Berdasarkan pernyataan ini, salah satu upaya untuk mendukung anak agar dapat menentukan makanan sehat bagi dirinya adalah dengan edukasi sejak usia dini. Dengan memperkenalkan berbagai jenis makanan dan manfaatnya, anak-anak akan mulai mengetahui pentingnya makanan sehat dan bergizi. Pendidikan tentang pentingnya mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi sejak dini, telah menjadi kurikulum penting oleh berbagai lembaga pendidikan tingkat TK atau PAUD di Indonesia. Perkembangan teroptimalkan bila kebutuhan anak terpenuhi secara utuh, kurikulum harus mendukung terlaksananya layanan holistik-integratif dengan memadukan layanan pendidikan, gizi, kesehatan, pengasuhan, perlindungan, dan kesejahteraan anak (KEMENDIKBUD, 2017). Salah satu lembaga pendidikan yang telah menerapkan pembelajaran tentang makanan sehat dan bergizi ini adalah TK Rumah CERDIK (Cerdas Berdikari).

TK Rumah CERDIK (Cerdas Berdikari) merupakan sekolah gratis binaan Yayasan Bina Bangsa Berdikari (YBBB). Berawal dari Komunitas Pemerhati Peduli Pendidikan (KP3) yang ingin memberikan kontribusi nyata terhadap masyarakat, maka didirikanlah Yayasan Bina Bangsa Berdikari, sebuah organisasi non-profit. Sebagai salah satu yayasan yang mengusung gerakan pendidikan untuk memajukan potensi anak-anak bangsa, TK Rumah CERDIK dibawah binaan Yayasan Bina Bangsa Berdikari menjadi salah satu sekolah yang mendukung kesehatan, masa depan, dan pertumbuhan gizi anak di Indonesia. Hal ini diupayakan melalui program belajar membawa bekal makanan sehat sejak dini. Program ini dijalankan melalui mata pelajaran tema: kebutuhanku, sub tema: makanan dan minuman (pembiasaan), membawa bekal makan menu sehat (gizi seimbang) dan air putih hangat. Pembelajaran ini mengedukasi anak-anak untuk membiasakan mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi seimbang sejak dini. Namun sangat disayangkan pembelajaran ini memiliki minat rendah dari para murid. Selain itu, TK Rumah CERDIK kekurangan media bantu belajar yang menarik untuk tema pembelajaran ini.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan minat anak tentang makanan sehat serta bergizi perlu dengan adanya media tambahan sebagai alat bantu. Oleh karena itu TK Rumah CERDIK membutuhkan perancangan *Board Game* sebagai media belajar sambil bermain untuk meningkatkan minat belajar dan mengedukasi murid dengan cara yang kreatif dan interaktif. Menurut Adhicipta, CEO Mechanimotion (Dalam Amanda et.al., 2019) "Board game menggabungkan aktivitas bermain, belajar, & berkomunikasi". Dengan menggunakan board game, aktivitas belajar akan menjadi lebih menyenangkan karena dipadukan dengan aktivitas bermain, Metode belajar yang menyenangkan diperlukan agar dapat menciptakan ketertarikan dan minat belajar yang tinggi pada anak sehingga memudahkan mereka dalam menerima informasi dengan baik, dan memudahkan mereka untuk mengingatnya (Amanda et.al., 2019).

Dilansir dari boardgame.id (2016), Permainan *board game* memberikan manfaat bagi anak yaitu melatih fokus, pengendalian emosi, menumbuhkan jiwa kompetisi, Media belajar yang menyenangkan, dan mengalihkan anak dari kecanduan bermain gawai yang berlebihan. Dalam (Sasmita et.al., 2019) juga memaparkan, manfaat dari board game berisi nilai edukasi yaitu melalui proses belajar maka penggunaanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga game edukasi merupakan terobosan baru. Oleh karenanya penelitian ini dilakukan guna merancang *board game* yang difungsikan sebagai media edukasi unuk anak usia 3-5 tahun tentang mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi seimbang sejak usia dini di TK Rumah CERDIK.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana proses perancangan board game edukatif tentang makanan sehat dan bergizi seimbang untuk anak usia 3-5 tahun di TK Rumah CERDIK?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Berikut adalah batasan masalah yang akan dibahas pada penulisan tugas akhir ini antara lain:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- a. Proses perancangan desain *board game* dengan tema edukasi makanan sehat dan bergizi seimbang untuk anak usia 3-5 tahun di TK Rumah CERDIK.
- b. Penggunaan prinsip, elemen desain grafis, serta teori yang dipakai pada desain visual *board game* edukasi makanan sehat dan bergizi seimbang untuk anak usia 3-5 tahun di TK Rumah CERDIK.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Pada penyusunan skripsi ini memiliki tujuan dan manfaat yang diharapkan berguna untuk penulis, klien dan akademis. Tujuan dan manfaat tersebut antara lain:

a. Tujuan

Adapun tujuan pembahasan pada tugas akhir perancangan *board game* edukatif makanan sehat untuk usia 3-5 tahun di TK Rumah Cerdik adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan proses desain dalam perancangan *board game* edukatif makanan sehat dan bergizi seimbang untuk anak usia 3-5 tahun di TK Rumah Cerdik.
- 2) Menerapkan teori yang digunakan dalam perancangan board game edukasi makanan sehat untuk anak usia 3-5 tahun di TK Rumah Cerdik.

b. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1) Manfaat Praktis

Perancangan board game edukatif makanan sehat untuk anak usia 3-5 tahun di TK Rumah Cerdik bertujuan untuk mengedukasi para murid tentang pentingnya membawa bekal makanan sehat dan gizi seimbang. Perancangan board game ini dapat mempermudah anak-anak untuk mengenal makanan sehat dan bergizi serta meningkatkan ketertarikannya untuk mengonsumsi makanan

sehat dan bergizi sejak dini. Edukasi ini dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan, kesehatan serta kesejahteraan anak-anak di masa yang akan datang.

2) Manfaat Teoritis

Pembuatan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi dan media informasi serta menjawab persoalan pada perancangan *board game* bagi peneliti selanjutnya maupun bagi mahasiswa desain.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penyusunan dalam penulisan tugas akhir antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang dari perancangan *board game* edukatif Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang, Kemudian tujuan dari pembahasan itu sendiri, Manfaat dari penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang teori – teori yang dipakai dalam penyusunan dan pembuatan penelitian ini. Landasan teori dan tinjauan penelitian yang digunakan adalah teori desain grafis secara umum, yaitu: unsur desain grafis, prinsip desain grafis, tipografi, dan grid. Serta menggunakan teori khusus yang terkait judul perancangan, yang membahas seputar teori board game.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan, data dan fakta dari klien, hasil analisis data dan fakta, dan arahan kreatif sebagai bahan acuan dalam perancangan desain.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses perancangan *board game* Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang. Bab ini juga berisikan proses desain mulai dari menentukan konsep visual dengan metode *mindmap*, *moodboard*, dan sketsa. Kemudian proses desain yang meliputi desain komprehensif beserta penjelasan elemen dan prinsip yang dipakai lalu menentukan desain yang terpilih. Dan langkah terakhir adalah pengaplikasian *elemen key visual* pada media pendukung, serta pertimbangan produksi media utama.

BAB V

PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan hasil perancangan *board game* edukatif Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang serta saran dari laporan tugas akhir yang telah disusun.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melewati semua tahapan dalam proses perancangan ulang desain board game edukatif yang dibuat dalam laporan penulisan tugas akhir ini dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan board game edukatif diawali dengan melakukan riset dan dengan mengumpulkan data melalui wawancara dengan guru TK Rumah CERDIK dan ketua umum YBBB guna mendapatkan informasi tentang TK Rumah CERDIK seperti *product knowledge* atau materi yang akan digunakan pada *board game* edukatif. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan observasi yang dilakukan dengan datang langsung ke TK Rumah CERDIK untuk mengamati dan mencoba bermain *board game* bersama murid-murid di TK Rumah CERDIK. Terakhir melakukan studi litelatur dengan mengumpulkan dan mengutip data data dari buku jurnal dan karya tugas akhir yang topik pembahasannya sama dengan yang sedang penulis angkat. Setelah data – data didapatkan kemudian data diolah menggunakan analisis SWOT untuk mendapatkan arahan kreatif setelah itu dari arahan kreatif mendapatkan *key message* dan *tone and manner*. Setelah itu untuk mendapatkan konsep visual masuk ke proses *brainstorming* yang dilakukan dengan menggunakan *mindmapping* dan *moodboard* dari proses itu mendapat *key visual* dan selanjutnya dituangkan kedalam *moodboard* yang berfungsi sebagai acuan visual pada saat proses perancangan. Selanjutnya proses dilanjutkan pada tahap sketsa. Pada tahap sketsa dibuat sketsa referensi untuk komponen-komponen board game yang nantinya akan dipilih satu sebagai desain terpilih dan akan dilanjutkan hingga *final artwork* dan *prototype*.
2. Perancangan desain ilustrasi pada board game ini menggunakan teknik digital dengan gaya ilustrasi kartun. Penggunaan karakter ilustrasi menggambarkan hewan-hewan yang seolah-olah hidup seperti manusia.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Prinsip desain yang digunakan dalam board game ini berupa prinsip keseimbangan asimetris yang ada pada pola alur jalan playmat sedangkan keseimbangan simetris digunakan pada desain visual kartu.

5.2 Saran

Berdasarkan proses perancangan board game edukatif ini maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Board Edukatif Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang ini dapat dibuat dengan versi permainan bergerak aktif agar memnuhi harapan dari guru TK Rumah CERDIK yang memberikan ide dan pendapat tentang permainan edukatif ini.
2. Desainer grafis dapat mencari data yang lebih luas melalui grup komunitas agar pengumpulan data dapat memberikan lebih banyak referensi dan kreatifitas dari setiap berbagai pendapat.
3. Penting bagi desainer grafis untuk memahami materi, ilustrasi, kemasan, branding, dan logo dalam perancangan board game edukatif.
4. Penting perlu diingat bagi desainer grafis dalam perancangan *board game* edukatif sangat banyak perihal dan komponen yang perlu dipertimbangkan sehingga desainer grafis harus mampu dalam manajemen waktu untuk menyelesaikan perancangan *board game* edukatif.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

Buku

- Anggraini S., Lia & Nathalia, Kirana. (2018). *DESAIN Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*, Cetakan Kelima. Bandung: Nuansa Cendekia.
- DePorter, B., Reardon, M., & Nourie, S. S. (2004). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Ary Nilandari. Penerjemah). Bandung: Kaifa.
- Essa, E. L. (2014). *Introduction to Early Childhood Education. (7th Edition)*. USA: Wadsworth, Cengage Learning.
- Lazuardi, M. L. & Sukoco, Iwan. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1-11.
- Maharsi, I. (2018). *Ilustrasi. Quantum*
- Murphy, N. (1997). *A Multisensory Vs. Conventional Approach to Teaching Spelling*.
- Ramdani, Guruh. (2019). *Desain Grafis*. Bogor: IPB Press.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna: Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Wahyudi, N., & Satriyono, S. (2017). *Mantra Kemasan Juara*. Elex Media Komputindo.

Jurnal

- Amanda, F, Ardianto, D. T., Erandaru. (2019). Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun," *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol 1 No 14, 2019.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Edyta, M. H. & Aditia, Patra. (2017). Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Pola Hidup Sehat pada Anak. e-Proceedings of Art & Design. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Inten, D. N. & Permatasari, A. N. (2019). Literasi Kesehatan pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Eating Clean," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 366-376, 2019.
- Lazuardi, M. L. & Sukoco, Iwan. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1-11.
- Limantara, S., Waluyanto, H. D., Zacky, A. (2015). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Loka, L. V., Martini. M., Sitompul, D. R. (2018). Hubungan Pola Pemberian Makan Dengan Perilaku Sulit Makan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun). *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI)*. Vol 3 No 2.
- Lusiana, T. S. (2012). Pengaruh Game Food Hunting Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Usia Dini Tentang Makanan Sehat dan Bergizi. Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purbowati, Afiatna, P., Anugrah R. M. (2019). Edukasi Gizi untuk Meningkatkan Kualitas Bekal Makan Anak Usia Prasekolah di TK Teladan Dharma Wanita Ungaran, *Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE)*, 2019.
- Sasmita, M. T. B., Gunanto, S. G., Purwachandra, P. P. (2019) "Sibaaqun" Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Media Permainan Papan. *Journal of Animation & Games Studies*, Vol. 5 No. 2-Oktober 2019

Website

- Kementerian Kesehatan RI Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. (2018). Hasil Utama RISKESDAS 2018. Jakarta: Kemenkes KonsorsiuIlmu Kesehatan Indonesia (2013)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2017). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Apa, Mengapa, dan Bagaimana.

https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/Apa%20Mengapa%20Kurikulum%202013_1560918009.pdf

(12 Mei 2022).

Board Game Mechanics. Board Game Geek.

<https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>

(12 Mei 2022)





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1

Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Muhammad Hatta Hedy		
NAMA PEMBIMBING	Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Board Game Edukatif Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang Untuk Anak Usia 3-5 tahun di TK Rumah CERDIK		
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	10 Mei 2022	Board game dengan tema sejenis atau kompetitor sudah banyak. Coba cari referensi dan gali lagi informasi yang lebih banyak agar board game yang dirancang memiliki pembeda dari yang lainnya.	Memperbanyak observasi board game pada market offline maupun online. Memperbanyak membaca journal dan artikel.
2	22 Juni 2022	Perbaiki pembahasan metode design thinking pada BAB 3. Tambahkan wawancara dengan orang tua murid dan murid atau anak usia dini.	Menambah pembahasan empathize dan define pada design thinking. Kemudian menambah wawancara dengan orang tua dan murid.
3	14 Juli 2022	Perbesar ukuran mindmap dan ubah rotasi posisi menjadi landscape. Key visual "padang rumput" tidak cocok dengan tujuan edukasi makanan sehat.	Memperbaiki layout mindmap dan mengganti konsep tema "padang rumput" menjadi " Kebun.
4	18 Juli 2022	Perbaiki daftar isi , rapihkan layout mindmap, dan lengkapi laporan.	memperbaiki daftar isi dan melengkapi laporan.

NEGERI

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Muhammad Hatta Hedy		
NAMA PEMBIMBING	M. Yana Hardiman, M.T		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Board Game Edukatif Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang Untuk Anak Usia 3-5 tahun di TK Rumah CERDIK		
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	15 Juli 2022	Menyesuaikan tulisan sesuai dengan aturan dan sistematika	Memperbaiki typo dan merapihkan daftar isi
2			



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2

Lampiran Hasil Wawancara

7 Maret 2022

Narasumber : Ibu Diah

Jabatan : Kepala Sekolah TK Rumah CERDIK

Wawancara : Melalui *Whatsapp*

Q : Rentang umur berpakah murid di TK Rumah CERDIK?

A : 4-6 Tahun.

Q : Apa saja kegiatan yang dipelajari di TK Rumah CERDIK?

A : Nilai moral agama, sosial emosional, fisik dan motorik, bahasa, kognitif, dan seni.

Q : Apakah pernah ada masalah selama dalam proses pembelajaran?

A : Pernah, media dan alat yang kurang. Kemudian anak-anak menjadi kurang tertarik belajar.

Q : Media apa saja yang sudah digunakan pada pembelajaran di TK Rumah CERDIK?

A : Media belajar melalui buku cerita dan buku bergambar, selain itu media daur ulang dari barang-barang bekas.

Q : Apakah perlu adanya tambahan media bantu belajar untuk membantu murid dalam proses aktif dan interaktifnya, kemudian untuk pembelajaran apa?

A : Sangat perlu, untuk pembelajaran Tema: Kebutuhanku, sub tema : Makanan dan Minuman (Pembiasaan) : Membawa bekal makan menu sehat (gizi seimbang) dan air putih hangat.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3

Materi Makanan Sehat dan Bergizi Seimbang

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Makanan POKOK

(Sumber Karbohidrat)



Makanan Pokok
Makanan pokok adalah pangan yang mengandung karbohidrat yang sering dikonsumsi atau telah menjadi bagian dari budaya makan berbagai etnik di Indonesia sejak lama.

Makanan Pokok beragam, sesuai dengan keadaan tempat dan budaya serta kearifan lokal contoh beras, jagung, singkong, ubi, talas, sagu, dan produk olahannya (roti, pasta, mie dll)



Beras Merah



Beras



Singkong



Ubi Jalar



Mie



Bihun



Biji Gandum



Jagung



Sagu



Kentang



2/3 dari 1/2 Piring Makanan Pokok

ISI PIRINGKU sekali makan

Makanan Pokok → Nasi dan Penukarnya
 150 gr Nasi = 3 centong nasi
 = 3 buah sedang kentang (300 gr)
 = 1½ gelas mie kering (75 gr)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Minum Air 8 Gelas sehari



Kandungan air dalam tubuh manusia sekitar 2 / 3 atau sekitar **60% – 70%** dari berat tubuh. Kekurangan konsumsi air bisa membuat kita dehidrasi atau kekurangan cairan tubuh. Air Putih merupakan minuman yang paling sehat dan tidak berbahaya karena dibutuhkan oleh tubuh kita untuk menjaga kesehatan. Syarat-syarat air minum adalah tidak berasa, tidak berbau, tidak berwarna, tidak mengandung mikroorganisme yang berbahaya, dan tidak mengandung logam berat. Air minum adalah air yang melalui proses pengolahan ataupun tanpa proses pengolahan yang memenuhi syarat kesehatan dan dapat langsung di minum (Kepmenkes Nomor 907 Tahun 2002)





Manfaat minum air 8 gelas sehari dapat memelihara fungsi ginjal, menghindari dehidrasi, mengurangi risiko kanker kandung kemih, memperlancar pencernaan, perawatan kulit, dan dapat mengontrol kalori.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

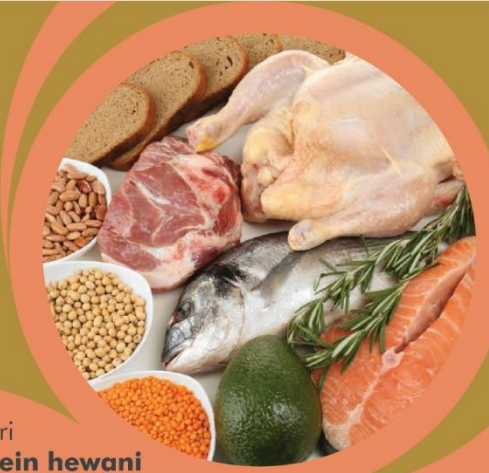
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Lauk-PAUK


(Sumber Protein)



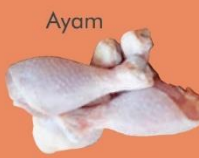
Laukpauk terdiri dari pangan sumber **protein hewani** dan pangan sumber **protein nabati**. Lauk –pauk hewani; daging (sapi, kambing, rusa dll), unggas (ayam, bebek, dll), ikan termasuk hasil laut, telur, susu dan hasil olahannya. Sedangkan lauk-pauk nabati-berupa tahu, tempe, kacang-kacangan (kacang tolo, kacang merah, kacang tanah, kacang hijau dll).




Protein Hewani




Ikan dan hasil laut lainnya




Ayam



Daging Sapi




Telur




Susu dan produk olahannya


Protein Nabati



Tempe



Tahu



Kacang-kacangan

ISI PIRINGKU sekali makan

Lauk Pauk

a. Lauk Hewani, 75 gr Ikan kembung = 2 potong sedang ayam tanpa kulit (80gr)
= 1 butir telur ayam ukuran besar (55gr)
= 2 potong daging sapi sedang (70gr)


b. Lauk Nabati, 100 gr Tahu = 2 potong sedang tempe (50gr)




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta




KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA




GERMAS
Gizi untuk Masyarakat Hidup Sehat

BUAH-BUAHAN


(Sumber Vitamin dan Mineral)




Buah-buahan merupakan sumber berbagai vitamin (Vit A, B, B1, B6,C), mineral dan serat pangan. Sebagian vitamin, mineral yang terkandung dalam buah-buahan berperan sebagai anti oksidan.




Pisang




Melon




Semangka




Rambutan




Salak




Jambu Air




Pepaya




Duku




Jeruk




Mangga



Belimbing



Apel



ISI PIRINGKU sekali makan

Buah
 150 gr pepaya = 2 potong sedang
 = 2 buah jeruk sedang (110 gr)
 = 1 buah kecil pisang ambon (50 gr)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA



GERMAS
Gizi Masyarakat Hidup Sehat

SAYUR-Sayuran

(Sumber Vitamin dan Mineral)



Sayuran merupakan sumber vitamin dan mineral terutama karoten, Vit A, Vit C, zat besi dan fosfor. Sebagian vitamin, mineral yang terkandung dalam sayuran berperan sebagai anti oksidan. Beberapa sayuran dapat dikonsumsi mentah tanpa dimasak terlebih dahulu sementara yang lainnya dapat dimasak dengan cara dikukus, direbus, dan ditumis.


Terong


Ketimun


Selada Air


Labu Siam


Rebung


Kangkung


Lobak


Kembang Kol


Buncis


Brokoli


Daun Singkong


Kol


Wortel


Tomat


Pare


Bayam



ISI PIRINGKU sekali makan

Sayuran = 150 gr = 1 mangkuk sedang



Lampiran 4

Kurikulum Pembiasaan Makanan Sehat Bergizi Seimbang dan Air Putih Hangat.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / minggu ke : I/IV
 Hari / tanggal : Rabu, 11 Agustus 2021
 Tema / sub tema : Kebutuhanku/Makanan dan Minuman
 Kelompok : A
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1-2.1,2.5,3.3-4.3,3.6-4.6,3.10-4.10,3.15-4.15

MATERI DALAM KEGIATAN

- 1.Baris
- 2.Menyanyi lagu Indonesia Raya
- 3.QS Al-Fatihah
- 4.Q.s An - Nash
- 5.Do'a tambah ilmu
- 6.Do'a kedua orang tua
- 7.Do'a kebaikan di dunia dan di akhirat
- 8.Bermain tebak kata makanan
- 9.Mengelompokkan jenis makanan:nasi,sayur,lauk ,buah ,dan susu
- 10.Mengekspresikan mengucap syair buah
- 11.Berlari menyusun bentuk buah
- 12.Berdiskusi tentang makanan dan minuman yang bergizi
13. Mengekspresikan mengucap syair buah

MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

- 1.Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- 2.Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- 3.Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- 4.Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

ALAT DAN BAHAN

1. buah,sayur,lauk, susu

A.PEMBUKAAN (30 menit)

- 1.Baris
- 2.Upacara
- 3.Menyanyi lagu Indonesia RayaQS Al-Fatihah
- 2.Q.s An - Nash
- 3.Do'a tambah ilmu
- 4.Do'a kedua orang tua
5. Berdiskusi tentang makanan dan minuman yang bergizi
6. Mengekspresikan mengucap syair buah

B . INTI (60 menit)

- 1.Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- 2.Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut
3. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya
 - a. Kegiatan 1 :bermain tebak kata makanan
 - b.Kegiatan 2 :mengelompokkan jenis makanan:nasi,sayur,lauk,buah ,dan susu
 - c.Kegiatan 3 : berlari menyusun bentuk buah
4. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukan
5. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan lainnya

C. PENUTUP (15 menit)

- 1.Menanyaakan perasaan kegiatan pada hari ini
- 2.Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilaksanakan hari ini
- 3.Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- 4.Berdoa setelah kegiatan belajar



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / minggu ke : I/IV
 Hari / tanggal : Kamis, 12 Agustus 2021
 Tema / sub tema : Kebutuhanku/Makanan dan Minuman
 Kelompok : A
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1-2.1,2.5-2.6,3.3-4.3,3.6-4.6,3.10-4.10 ,3.15-4.15

MATERI DALAM KEGIATAN

- 1.Baris
- 2.Menyanyi lagu Indonesia Raya
- 3.QS Al-Fatihah
- 4.Q.s An - Nash
- 5.Do'a tambah ilmu
- 6.Do'a kedua orang tua
- 7.Do'a kebaikan di dunia dan di akhirat
8. Menceritakan gambar makanan gizi seimbang
9. Membedakan alat makan
10. Berdiskusi makanan dan minuman
11. Mencocok gambar teko(garis tepi gambar yang dicocok)
12. Menggambar bebas makanan gizi seimbang

MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

- 1.Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- 2.Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- 3.Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- 4.Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

ALAT DAN BAHAN

- 1.Buku gambar,pensil,krayon
- 2.LK gambar teko,pulpen bekas/pensil,kardus bekas/bantalan kecil ,lem

A. PEMBUKAAN (30 menit)

- 1.QS Al-Fatihah
- 2.Q.s An - Nash
- 3.Do'a tambah ilmu
- 4.Do'a kedua orang tua
- 5.Do'a kebaikan di dunia dan di akhirat
- 6.Berdiskusi makanan dan minuman

B . INTI (60 menit)

- 1.Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- 2.Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut
3. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya
 - a. Kegiatan 1 : menceritakan gambar makanan gizi seimbang
 - b.Kegiatan 2 : Anak dapat membedakan alat makan
 - c.Kegiatan 3 : Mencocok gambar teko (garis tepi gambar yang dicocok)
 - d.Kegiatan 4 : Menggambar bebas makanan gizi seimbang
4. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukan
5. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan lainnya

C. PENUTUP (15 menit)

- 1.Menanyaikan perasaan kegiatan pada hari ini
- 2.Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilaksanakan hari ini
- 3.Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- 4.Berdoa setelah kegiatan belajar



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5

Hasil cek plagiarisme

PaperPass .net

Title

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI SEIMBANG UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN DI TK RUMAH CERDIK

21%

SIMILARITY INDEX

2%

ACADEMIC

20%

INTERNET

Date:	2022-07-19 00:50:12(+00:00 UTC)
Report ID:	62d5ffd5392f439fd
Word count:	8691
Character count:	56671



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Similar sources		
1	<ul style="list-style-type: none"> ● Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai ... ● https://publication.petra.ac.id/index.php/dk/article/MewFile/3321/3004 Internet	2.9%
2	<ul style="list-style-type: none"> ● Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai ... ● https://publication.petra.ac.id/index.php/dk/article/download/3219/2909 Internet	2.9%
3	<ul style="list-style-type: none"> ● Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai ... - Neliti ● https://media.neliti.com/media/publications/78547-ID-perancangan-board-game-untuk-menumbuhkan.pdf Internet	2.7%
4	<ul style="list-style-type: none"> ● TUGAS AKHIR SPESIFIKASI PROYEK DESAIN ... ● https://docplayer.info/222675211-Tugas-akhir-spesifikasi-proyek-desain-perancangan-poster-interaktif-sebagai-media-promosi-breaktime-cafe.html Internet	2.5%
5	<ul style="list-style-type: none"> ● BAB I & V LAPORAN TUGAS AKHIR_RIFQY M ... ● https://repository.pnj.ac.id/eprint/3031/1/BAB%20I%20%26%20V%20LAPORAN%20TUGAS%20AKHIR_RIFQY%20M.%20ALFADILA_5017020082.pdf Internet	1.5%
6	<ul style="list-style-type: none"> ● 14 BAB II KAJIAN TEORI A. Konsep Dakwah 1. Pengertian ... ● https://idr.uin-antasari.ac.id/6173/5/BAB%20II.pdf Internet	1.1%
7	<ul style="list-style-type: none"> ● Apa saja jenis-jenis dari gambar ilustrasi ? - Ilmu Seni Rupa ● https://www.diclio.id/apa-saja-jenis-jenis-dari-gambar-ilustrasi/25953 Internet	1.1%
8	<ul style="list-style-type: none"> ● Ilustrasi yang berbentuk tokoh seperti di bawah ini termasuk ... ● https://termasyhur.com/ilustrasi-yang-berbentuk-tokoh-seperti-di-bawah-ini-termasuk-dalam-jenis Internet	1.1%
9	<ul style="list-style-type: none"> ● UI/UX Alfian Bagian 3 - REP - Universitas Raharja ● https://rep.alphabetincubatori.id/ui-ux-alfian-bagian-3/ Internet	1.0%
10	<ul style="list-style-type: none"> ● Perbandingan Design Thinking dan Lateral Thinking Halaman 1 ● https://www.kompasiana.com/thresyaatpasaribu/60636a618ede4830aa7dfa62/perbandingan-design-thinking-dan-lateral-thinking Internet	0.7%
11	<ul style="list-style-type: none"> ● Contoh Isi Piringku Sekali Makan - Preview - Direktorat ... ● http://p2ptm.kemkes.go.id/preview/info/graphic/contoh-isi-piringku-sekali-makan Internet	0.6%
12	<ul style="list-style-type: none"> ● 1 Juli Hari Buah dan Sayur Sedunia, Pedoman Gizi Seimbang ... ● https://nusantarapedia.net/1-juli-hari-buah-dan-sayur-sedunia-pedoman-gizi-seimbang-pedoman-isi-piringku/ Internet	0.6%
13	<ul style="list-style-type: none"> ● Penerapan Prinsip Desain Pada Matakuliah Nirmana Melalui ... ● https://media.neliti.com/media/publications/333165-penerapan-prinsip-desain-pada-matakuliah-df975e7f.pdf Internet	0.6%



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	Internet	
15	<ul style="list-style-type: none"> ● Desain Grafis - Jund.Diuma ● https://junduma92.wordpress.com/serba-serbi-desain/ Internet	0.4%
16	<ul style="list-style-type: none"> ● Penerapan Sistem Grid Anatomi Grid - Dokumen global ● https://text-id.123dok.com/document/6qm0218wy-penerapan-sistem-grid-anatomi-grid.html Internet	0.3%
17	<ul style="list-style-type: none"> ● PERANCANGAN VISUAL ARTWORK BOARD GAME ... ● https://journal.unnes.ac.id/tjuli/index.php/maajinasi/article/download/21938/9745 Internet	0.3%
18	<ul style="list-style-type: none"> ● PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BUKU "MENJAGA ... ● https://jom.fikom.budihuhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/download/615/494/ Internet	0.2%
19	<ul style="list-style-type: none"> ● Kategori Boardgame Media Board Game - Dokumen global ● https://text-id.123dok.com/document/1zgg1go6z-kategori-boardgame-media-board-game.html Internet	0.2%
20	<ul style="list-style-type: none"> ● Dinamika Kepemimpinan Direktur CV. Dwi Jaya di Desa Sanggalang Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng ● IRWAN MUTTAQIEN, WAYAN SUDARTA, MADE SARJANA ● Jurnal Agribisnis dan Agrowisata (Journal of Agribusiness and Agritourism), 2018 Academic	0.1%
21	<ul style="list-style-type: none"> ● CIVIC CULTURE DALAM NILAI-NILAI BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT BALI AGA DESA TRUNYAN ● I Wayan Trisna Mahardika, Cecep Darmawan ● HUMANIKA, 2016 Academic	0.1%
22	<ul style="list-style-type: none"> ● Gambar 212 Single Column Grid Sumber thinkingwithypecom ... ● https://www.coursehero.com/file/p59k0jm/Gambar-212-Single-Column-Grid-Sumber-thinkingwithypecom-25-07-2019-3-Multiple/ Internet	0.1%
23	<ul style="list-style-type: none"> ● Mendesain Logo - Google Books Result ● https://books.google.com/books?id=hVdJdWAAQBAJ&pg=PT87&lpg=PT87&dq=Sinar+matahari%EF%BC%8Cgembira%EF%BC%8Cbahagia%EF%BC%8Ctanah%EF%BC%8Coptimis%EF%BC%8Ccerdas%EF%BC%8Cidealisme%EF%BC%8Ckaya(emasi)%EF%BC%8Cmusim+panas%EF%BC%8Charapan.&source=bl&ots=MjunQU_1Az&sig=ACfU3U2P_ Internet	0.1%
24	<ul style="list-style-type: none"> ● Sudut kemiringan terbaik adalah 12 derajat mata akan ● https://www.coursehero.com/file/p28b19ot/Sudut-kemiringan-terbaik-adalah-12-derajat-Mata-akan-sukar-mengidentifikasi/ Internet	0.1%
25	<ul style="list-style-type: none"> ● BAB II KAJIAN TEORI A. Tinjauan Perancangan - Digilib UNS ● https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/449828/NDQ5OD4 Internet	0.1%
26	<ul style="list-style-type: none"> ● 'Isi Piringku' Panduan Kemenkes Untuk Jaga Berat Badan ... ● https://mediajabodetabek.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-1461535121/isi-piringku-panduan-kemenkes-untuk-jaga-berat-badan-ideal-dan-cegah-obesitas?page=5 Internet	0.1%
27	<ul style="list-style-type: none"> ● SI1221474161 - widuri - raharja.info ● https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1221474161 	0.1%




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 Riwayat Hidup

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hello

I'm **Muhammad Hatta Hedy**.
I was born on August 16th, 1999.
I'm a graphic design student at State Polytechnic of Jakarta.
Have an enthusiasm with visual design and photo or videography since i was school. Also have a great interest in **graphic design & Photo/Videography**.
Moreover, I like to create a visual design that can help others.

Muhammad Hatta Hedy

**Graphic Designer
Photographer
Videographer**
Bekasi, Indonesia

✉ hattahedy@gmail.com
☎ 081382900821 / 081287397123 (whatsapp)
in Hatta Hedy (Linkedin)

Education

2018 - Now
State Polytechnic of Jakarta
Graphic Design

2014 - 2017
Senior High School 6 Padang

2011 - 2014
Junior High School 31 Padang

Profile

Communication
Creativity
Teamwork
Organization

Software

Adobe Photoshop	(Advanced)
Adobe Illustrator	(Intermediate)
Adobe Premier Pro	(Intermediate)
Adobe After Effect	(Intermediate)
Adobe Lightroom	(Beginner)
Adobe Audition	(Beginner)
Adobe Muse	(Beginner)
3ds Max	(Beginner)

Skill Set

Visual Branding	Video Editing
Social Media	Photography
Content Design	Videography
Logo Design	Motion Graphic
Packaging Design	UI Design

Experience

<p>September 2021 - Feb 2022 Investor Relations Intern at PT. Pertamina (Persero) Job Desc : Graphic Designer Description: Create corporate design needs such as corporate information media content design and visual branding of the company's events (Pertiwi awards 2021)</p> <p>September 2019 - Dec 2020 Student Executive Board State Polytechnic of Jakarta Creative Division Job Desc : Graphic Designer, Video Editor, & Photographer. Description: While at the BEM PNJ in Creative Division of the Communications and Information Department, I made profile videos, campaigns, profile photos, social media design needs, event documentation, and other media information needs.</p> <p>October 2019 - Jan 2020 Freelancer at aflowz creative agency Job Desc : Graphic Designer & video editor Description: I designed social media content and video content for this agency's clients</p> <p>September 2014 - Sep 2015 Student Council Senior highschool 6 Padang</p>	<p>October 2021 - Dec 2021 Graphic Designer Intern at Plus Jakarta Job Desc : Graphic Designer Description: I designed social media content and contributed as a graphic designer at the #InJakarta event (3 - 5 Dec 2021, Taman Lapangan Banteng)</p> <p>June 2021 - Nov 2021 Freelancer at Liga Mahasiswa Job Desc : Video Editor Description: I served as a video editor in the LIMA E-Sports event presented by the Liga Mahasiswa with sponsors.</p> <p>February 2020 Trophy PNJ 2020 Job Desc: Creative Director, Graphic Designer, Photographer & Videographer Description: I directed and designed the visual branding of this campus event as well as documenting and enlivening it through information media.</p>
---	---

