

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
MEDIA PENDUKUNG MODUL ADVOKASI
LABEL PANGAN STANDARISASI HEALTH
HEROES**



KARYA DESAIN

Khoirunnisa Febriyanti
2012651024

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
MEDIA PENDUKUNG MODUL ADVOKASI
LABEL PANGAN STANDARISASI HEALTH
HEROES**



KARYA DESAIN

Khoirunnisa Febriyanti

2012651024

PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

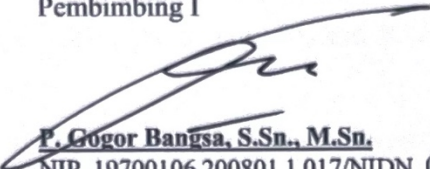
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul: **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG MODUL ADVOKASI LABEL PANGAN STANDARISASI HEALTH HEROES** diajukan oleh Khoirunnisa Febriyanti, 2012651024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 902411), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 12 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19700106 200801 1 017/NIDN. 0006017002

Pembimbing II


Ferra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

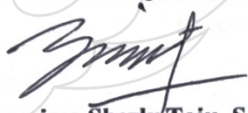
NIP. 19810412 200604 1 104/NIDN. 0012048103

Cognate


FX. Widyatmoko, S.Sn., M. Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001/NIDN. 0010077504

Koordinator Program Studi


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900215 201903 2 018/NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Asfanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/ NIDN. 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan izin-Nya sehingga pada akhirnya tugas akhir dengan judul "**Perancangan Board Game sebagai Media Pendukung Modul Advokasi Label Pangan Standarisasi Health Heroes**" dapat diselesaikan. Karya ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, dengan terbuka penulis menerima masukan dan kritik yang bersifat membangun sebagai perbaikan di masa mendatang. Harapannya, karya ini dapat memberi manfaat sebagai referensi maupun inspirasi, khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual serta pihak lain yang memiliki minat pada bidang ini.

Yogyakarta, 2 Juni 2025

Khoirunnisa Febriyanti

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis awali dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan. Segala pencapaian dalam proses ini tentunya tidak terlepas dari petunjuk serta pertolongan-Nya.

Penulis juga dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses perancangan tugas akhir ini berlangsung. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali.
6. Bapak Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I.
7. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku dosen pembimbing II.
8. Kak Mutia selaku perwakilan dari Health Heroes dan Rise Foundation.
9. Untuk mama, Fresti Sunandari.
10. Untuk nenek, Ludyatun.
11. Untuk Ibnu Nafis.
12. Untuk teman-teman angkatan 20 Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Panduwara.
13. Untuk seluruh teman-teman penulis.

Yogyakarta, 2 Juni 2025

Khoirunnisa Febriyanti

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirunnisa Febriyanti

NIM : 2012651024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Karya Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG MODUL ADVOKASI LABEL PANGAN STANDARISASI HEALTH HEROES** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama perancang. Demikian pernyataan ini dibuat oleh perancang/penulis dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 2 Juni 2025

Yang Menyatakan

Khoirunnisa Febriyanti

NIM 2012651024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirunnisa Febriyanti

NIM : 2012651024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG MODUL ADVOKASI LABEL PANGAN STANDARISASI HEALTH HEROES** merupakan karya asli perancang/penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar keserjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di perguruan tinggi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika perancangan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh perancang/penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 2 Juni 2025

Yang Menyatakan

Khoirunnisa Febriyanti

NIM 2012651024

ABSTRAK

Remaja saat ini cenderung memilih makanan berdasarkan rasa, harga, dan tren tanpa mempertimbangkan kandungan gizi. Rendahnya kesadaran membaca label pangan menjadi salah satu faktor risiko dalam pengambilan keputusan konsumsi yang tidak sehat. Health Heroes sebagai komunitas advokasi gizi remaja hadir dengan berbagai program edukatif, namun media yang digunakan masih perlu pembaruan agar lebih menarik bagi remaja. Perancangan *board game Cart of Calories* dilakukan sebagai media pendukung modul dalam menunjang kegiatan advokasi Health Heroes dengan mengangkat konsep simulasi belanja dan penyusunan menu sehat berdasarkan label pangan. *Board game* ini menggunakan mekanisme strategi yang mendorong pemain untuk berpikir kritis, memahami informasi gizi, dan mengambil keputusan berdasarkan kebutuhan karakter. Metode perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, kuesioner, dan wawancara dengan pihak Health Heroes. Produk akhir berupa *board game* beserta komponen seperti kartu produk, karakter, tantangan, kesempatan, *rulebook*, serta media pendukung lainnya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan ini mudah dipahami, disukai secara visual, dan mampu meningkatkan kesadaran remaja terhadap pentingnya membaca label pangan. Meski demikian, *playtest* masih terbatas pada persepsi dan keterlibatan, belum pada perubahan perilaku secara langsung. *Board game* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang interaktif dan menyenangkan dalam konteks edukasi gizi remaja.

Kata kunci: *board game*, label pangan, edukasi gizi, remaja, Health Heroes.

ABSTRACT

Teenagers today tend to choose food based on taste, price, and trends without considering its nutritional content. The low awareness of reading food labels is one of the contributing factors to unhealthy dietary choices. Health Heroes, a youth-led advocacy community focused on nutrition, has implemented various educational programs, but the media used still needs improvement to better engage teenagers. This design project presents a board game titled Cart of Calories as a supporting medium for Health Heroes' advocacy activities, adopting a concept of healthy shopping simulation and menu planning based on food labels. The board game applies a strategic mechanism that encourages players to think critically, understand nutritional information, and make decisions based on their character's specific needs. The design process uses the Design Thinking approach, consisting of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through literature review, questionnaires, and interviews with Health Heroes representatives. The final product includes the board game along with supporting components such as product cards, character cards, challenge cards, game board, and rulebook, as well as promotional and educational materials. The playtest results showed that the game was easy to understand, visually engaging, and helped raise awareness among teenagers about the importance of reading food labels. However, the playtest was limited to measuring perceptions and engagement, not behavioral changes. This board game is expected to serve as an interactive and enjoyable educational medium for nutrition awareness among teenagers.

Keywords: board game, food labels, nutrition education, teenagers, Health Heroes

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan	4
H. Metode Analisis Data	6
I. Sistematika Perancangan.....	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	7
A. Tinjauan tentang Health Heroes	7
1. Asal Usul Health Heroes	7
2. Program Health Heroes	8
3. Modul Advokasi Label Pangan Health Heroes	11
B. Tinjauan tentang Label Pangan	13
C. Tinjauan tentang Kesehatan Gizi	19
1. Isi Piringku	19
2. Gizi pada Remaja	20
3. Permasalahan Gizi pada Remaja	22
D. Tinjauan tentang <i>Board Game</i>	24

1. Pengertian <i>Board Game</i>	24
2. Jenis <i>Board Game</i>	25
3. Elemen <i>Board Game</i>	28
4. Fungsi <i>Board Game</i>	31
E. Studi Pustaka	33
F. Analisis Data	36
1. Analisis Data Lapangan.....	36
2. Analisis 5W+1H.....	40
G. Kesimpulan Analisis Data	42
BAB III KONSEP DESAIN	43
A. Konsep Kreatif	43
1. Tujuan Kreatif	43
2. Strategi Kreatif.....	43
3. Konsep Permainan.....	44
B. Konsep Media.....	45
1. Strategi Media	45
2. Strategi Visual.....	46
3. Detail <i>Board Game</i>	50
4. Format dan Bentuk Media.....	71
BAB IV PROSES DESAIN	77
A. Media Utama	77
1. Desain Logo	77
2. Desain Papan Permainan	78
3. Desain Karakter Bidak	80
4. Desain Kartu Kondisi Karakter	82
5. Desain Kartu Produk	84
6. Desain Kartu List Belanja	89
7. Desain Kartu <i>Quiz</i>	92
8. Desain Kartu Tantangan.....	95
9. Desain Kartu Kesempatan.....	97
10. Desain Bidak Poin.....	99

11. Desain Token Koin.....	99
B. Media Pendukung.....	99
1. Desain Kemasan Permainan	99
2. Desain <i>Rulebook</i>	102
3. Desain <i>Merchandise</i>	104
4. <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	106
5. Katalog Pameran	106
C. <i>Playtest</i> (Uji Coba).....	107
BAB V PENUTUP	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sistematika Perancangan.....	6
Gambar 2.1 Health Heroes Facilitators Training	8
Gambar 2.2 Health Heroes Goes to School	9
Gambar 2.3 Health Heroes Campaign.....	10
Gambar 2.4 Kompetisi Ide Youth Nutritiative	10
Gambar 2.5 Modul Health Heroes	11
Gambar 2.6 Label Ringkasan Gizi Penting.....	14
Gambar 2.7 Label Ringkasan Gizi Penting.....	14
Gambar 2.8 Label Ringkasan Gizi Penting.....	15
Gambar 2.9 Label Gizi Keseluruhan	15
Gambar 2.10 Label “Pilihan Lebih Sehat”.....	16
Gambar 2.11 Persyaratan Label PLS pada Produk Bakeri.....	17
Gambar 2.12 Persyaratan Label PLS pada Minuman Siap Konsumsi.....	17
Gambar 2.13 Tabel Informasi Nilai Gizi.....	18
Gambar 2.14 Isi Piringku.....	19
Gambar 2.15 Batasan Konsumsi Gula, Garam, dan Lemak.....	20
Gambar 2.16 Board Game Monopoly.....	25
Gambar 2.17 Board Game 7 Wonders.....	26
Gambar 2.18 Board Game Ascension	26
Gambar 2.19 Board Game Photodynthesis.....	27
Gambar 2.20 Board Game Terraforming Mars.....	27
Gambar 2.21 Board Game Munchkin.....	28
Gambar 2.22 Board Catan.....	28
Gambar 2.23 Card Game Sushi Go.....	29
Gambar 2.24 Board Game Carcassone.....	29
Gambar 2.25 Blood Rage Figure.....	30
Gambar 2.26 Dadu	30
Gambar 2.27 Token Lord of Waterdeep.....	30
Gambar 2.28 Gloohaven Rulebook.....	31
Gambar 2.29 Board Game Woroong Wars.....	35
Gambar 3.1 Referensi Visual.....	46

Gambar 3.2 Referensi Board Monopoly.....	47
Gambar 3.3 Referensi Warna pada Label Pangan.....	48
Gambar 3.4 Referensi Kategori	49
Gambar 3.5 Referensi Tipografi.....	49
Gambar 4.1 Referensi Logo.....	76
Gambar 4.2 Sketsa Logo.....	77
Gambar 4.2 Final Logo.....	77
Gambar 4.3 Referensi Papan Permainan	78
Gambar 4.4 Sketsa Papan Permainan.....	78
Gambar 4.5 Final Papan Permainan	79
Gambar 4.6 Referensi Shani.....	80
Gambar 4.7 Referensi Shani.....	80
Gambar 4.8 Sketsa Shani.....	80
Gambar 4.9 Final Shani.....	80
Gambar 4.10 Referensi Nadya	80
Gambar 4.11 Referensi Nadya.....	80
Gambar 4.12 Sketsa Nadya.....	80
Gambar 4.13 Final Nadya.....	80
Gambar 4.14 Referensi Rizal.....	81
Gambar 4.15 Referensi Rizal.....	81
Gambar 4.16 Sketsa Rizal.....	81
Gambar 4.17 Final Rizal.....	81
Gambar 4.18 Referensi Puji.....	81
Gambar 4.19 Referensi Puji.....	81
Gambar 4.20 Sketsa Puji.....	81
Gambar 4.21 Final Puji.....	81
Gambar 4.22 Referensi Bayu.....	81
Gambar 4.23 Referensi Bayu	81
Gambar 4.24 Sketsa Bayu	81
Gambar 4.25 Final Bayu.....	81
Gambar 4.26 Referensi Adi	82
Gambar 4.27 Referensi Adi	82

Gambar 4.28 Sketsa Adi	82
Gambar 4.29 Final Adi	82
Gambar 4.30 Referensi Kartu Kondisi Karakter	82
Gambar 4.31 Sketsa Kartu Kondisi Karakter.....	83
Gambar 4.32 Final Desain Kondisi Karakter.....	83
Gambar 4.33 Referensi Kartu Produk	84
Gambar 4.34 Sketsa Kartu Produk	84
Gambar 4.35 Final Desain Kartu Produk Protein Olahan.....	85
Gambar 4.36 Final Desain Kartu Produk Makanan Pokok	86
Gambar 4.37 Final Desain Kartu Produk Serat & Sayur.....	87
Gambar 4.38 Final Desain Kartu Produk Snack & Drink	88
Gambar 4.39 Referensi Kartu List.....	89
Gambar 4.40 Referensi Kartu List.....	89
Gambar 4.41 Sketsa Kartu List.....	90
Gambar 4.42 Final Kartu List Premium	90
Gambar 4.43 Final Kartu List Standar	92
Gambar 4.44 Referensi Kartu Quiz	93
Gambar 4.45 Sketsa Kartu Quiz	93
Gambar 4.46 Final Kartu Quiz.....	94
Gambar 4.47 Referensi Kartu Tantangan	95
Gambar 4.48 Referensi Kartu Tantangan	95
Gambar 4.49 Final Kartu Tantangan	96
Gambar 4.50 Referensi Kartu Kesempatan	97
Gambar 4.51 Sketsa Kartu Kesempatan.....	97
Gambar 4.52 Final Kartu Kesempatan	98
Gambar 4.54 Final Bidak Poin	99
Gambar 4.55 Final Token Koin.....	99
Gambar 4.56 Referensi Box	100
Gambar 4.57 Sketsa Box	100
Gambar 4.58 Final Desain Ilustrasi Box	101
Gambar 4.59 Final Desain Rulebook	104
Gambar 4.60 Desain Stiker.....	104

Gambar 4.61 Desain Pouch.....	105
Gambar 4.62 Desain Totebag	105
Gambar 4.63 Desain Notebook	105
Gambar 4.64 Desain GSM	106
Gambar 4.65 Desain Katalog	106



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kartu Produk	52
------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Hasil Kuesioner Data.....	111
Dokumentasi Uji Coba 1.....	114
Dokumentasi Uji Coba 2.....	114
Lembar Hasil Kuesioner <i>Playtest</i>	114
Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing.....	117
Dokumentasi Playtest Bersama Rise Foundation	120
Dokumentasi Sidang Ujian Tugas Akhir	121
Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	121
Foto Produk Board Game	122



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Remaja saat ini cenderung memilih makanan berdasarkan rasa, harga, dan juga tren tanpa mempertimbangkan kandungan gizinya sehingga perhatian remaja terhadap label pangan makanan olahan saat ini masih tergolong sangat rendah. Berdasarkan survei, remaja yang rutin membaca informasi nutrisi pada label pangan yang tertera pada kemasan sebelum membeli produk hanya sebagian kecil saja (Lestari & Iswahyudi, 2024). Rendahnya kesadaran ini berdampak pada pemilihan makanan yang kurang sehat, juga berisiko terhadap kesehatan jangka panjang. Hal ini disebabkan kurangnya edukasi yang efektif tentang pentingnya membaca label pangan dan memahami informasi nilai gizi di dalamnya.

Remaja sering mengabaikan informasi penting yang dapat membantu mereka membuat pilihan makanan yang lebih sehat dikarenakan kurangnya kesadaran dan pengetahuan terhadap label pangan. Bahkan, banyak remaja yang kesulitan memahami istilah-istilah gizi pada label pangan, seperti kandungan Gula, Garam, dan Lemak (GGL), porsi sajian yang tercantum pada kemasan, serta istilah-istilah gizi yang sulit. Untuk itu, Health Heroes hadir menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan ini.

Health Heroes merupakan sebuah komunitas yang terdiri dari orang muda berfokus pada kesadaran akan hak-hak remaja mengenai informasi yang jelas pada label pangan kemasan serta topik nutrisi dan kesehatan remaja secara menyeluruh. Komunitas ini berdiri pada bulan Juli 2022 oleh RISE Foundation yang berkolaborasi dengan *Global Alliance for Improved Nutrition* (GAIN) dan didukung oleh Kementerian Kesehatan RI serta Fondation Botnar.

Health Heroes memiliki *Health Heroes Facilitators*, yakni remaja yang telah menerima pelatihan dari RISE Foundation untuk bisa memberikan edukasi dan menyuarakan masalah terkait dengan label pangan dan gizi dengan menggunakan Modul Advokasi Label Pangan. Peran Health Heroes Fasilitator sebagai remaja yang mengadvokasikan masalah nutrisi label makanan melalui

kampanye *online* dan *offline*, kolaborasi dengan komunitas dan audiens, serta pemerintah daerah.

Health Heroes telah melaksanakan berbagai program advokasi seperti *Health Heroes Facilitator Training*, *Health Heroes Goes to School*, dan *Youth Nutritiative Competition*. Program-program ini bertujuan untuk melatih remaja dalam memahami label pangan dan gizi melalui pendekatan interaktif seperti kampanye, sosialisasi di sekolah, serta kolaborasi dengan UMKM untuk reformulasi bahan pangan agar lebih sehat. Selain itu, terdapat juga program *Food Investigator Game* yang melibatkan 70 *Health Heroes Facilitator* yang telah menjangkau lebih dari 4.700 remaja.

Health Heroes menggunakan berbagai media edukasi seperti modul, *worksheet*, poster, dan infografis yang berfungsi sebagai panduan belajar dalam sesi pelatihan serta alat penyebaran informasi yang ringkas di sekolah, komunitas, dan media sosial dalam upaya meningkatkan kesadaran remaja tentang pentingnya membaca label pangan. Namun, media yang ada dirasa masih butuh pembaharuan dalam meningkatkan minat remaja. Remaja cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan interaktif. Oleh karena itu, pendekatan seperti *board game* yang berbasis permainan dinilai dapat menjadi solusi yang menarik untuk mendukung kegiatan ini.

Board game memungkinkan remaja untuk belajar melalui pengalaman langsung, diskusi, dan menyusun strategi permainan sehingga informasi lebih mudah diingat dibandingkan metode konvensional. Selain itu, *board game* juga dapat menciptakan lingkungan yang kolaboratif dan kompetitif membuat proses belajar lebih menarik bagi remaja. Dengan mekanisme permainan dan visual yang menarik, diharapkan *board game* dapat menjadi media alternatif yang menyenangkan untuk membuka diskusi atau mengingat kembali penyampaian materi dalam sesi advokasi Health Heroes dan memberi pengalaman belajar awal untuk remaja yang belum terbiasa membaca label pangan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *board game* sebagai media pendukung modul advokasi label pangan yang baik dengan standarisasi Health Heroes?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang *board game* sebagai media pendukung modul advokasi label pangan yang baik dengan standarisasi Health Heroes.

D. Batasan Masalah

Perancangan ini sebatas merancang salah satu media sebagai pendukung modul dari program advokasi yang terstandarisasi Health Heroes tentang label pangan yang cakupannya pada gizi dan kesehatan untuk remaja usia 15-24 tahun. Media tersebut berbentuk *board game* interaktif yang dapat melibatkan banyak audiens.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens

Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja untuk membaca dan memahami label pangan serta meningkatkan daya kritis remaja tentang isu label pangan olahan pada asupan gizi dan kesehatan.

2. Bagi Health Heroes

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pendukung kegiatan advokasi label pangan yang dilaksanakan oleh Health Heroes untuk dapat diimplementasikan kepada remaja di seluruh Indonesia.

3. Bagi Mahasiswa DKV

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi dan juga inspirasi dalam mendesain sebuah *board game* edukasi interaktif untuk perancangan serupa dalam ranah desain komunikasi visual.

4. Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat menambah ragam karya perancangan tugas akhir sebagai bahan studi literatur akademik tentang *board game*

dalam bidang edukasi dan dapat dimanfaatkan sebagai tambahan referensi di perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

F. Definisi Operasional

1. Board Game

Jenis permainan yang biasanya terdapat komponen berupa papan permainan di dalamnya. Papan ini dibuka di tengah meja dan biasanya terjadi banyak interaksi baik oleh pemain ataupun komponen pada papan tersebut. Papan inilah yang membentuk area permainan. (Vagansza, 2015)

2. Label Pangan

Berdasarkan Peraturan BPOM Nomor 31 Tahun 2018 tentang Label Pangan Olahan, label pangan adalah setiap keterangan mengenai pangan olahan yang berbentuk gambar, tulisan, kombinasi keduanya, atau bentuk lain yang disertakan pada pangan olahan, dimasukkan ke dalam, ditempelkan pada, atau merupakan bagian kemasan pangan.

3. Advokasi

Suatu upaya yang dilakukan oleh individu, kelompok, atau organisasi untuk memperjuangkan hak, kepentingan, atau perubahan dalam suatu isu atau masalah tertentu. Advokasi dapat dilakukan dalam berbagai bidang, seperti bidang sosial, politik, lingkungan, kesehatan, dan lain sebagainya. (Geograf, 2023)

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan mencari data dan juga mempelajari literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi objek penelitian ini pada buku, jurnal, serta artikel online. Pencarian data ini juga dilakukan untuk mencakup data tentang gaya visual *board game* sampai pada cara pembuatannya untuk remaja.

b. Kuesioner

Penyebaran kuesioner atau angket ditujukan kepada remaja usia 15-24 tahun untuk memperoleh data terbaru atas seberapa jauh pengetahuan remaja terkait isu label pangan dan gizi juga permasalahan yang menjadi

objek penelitian sehingga dapat menjadi solusi tepat atas permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan para narasumber yang berhubungan langsung dengan perancangan ini seperti dari pihak Health Heroes sendiri.

2. Metode Desain

Penulis menggunakan *Design Thinking* sebagai metode desain yang diperlukan untuk perancangan ini. *Design Thinking* digambarkan sebagai proses berulang yang membantu kita memahami, menantang, dan mendefinisikan masalah untuk menemukan strategi dan solusi alternatif (Arvira, 2020). Metode *Design Thinking* dipilih karena berpusat pada pengguna, mulai dari pengumpulan data hingga pengujian produk. Berikut ini adalah lima tahapan *Design Thinking*:

a. *Empathize*

Perancangan diawali dengan proses pengamatan hingga pengumpulan data terkait topik perancangan yaitu label pangan dalam ranah gizi dan kesehatan.

b. *Define*

Setelah melalui proses pengumpulan data kemudian masuk dalam proses analisis yang berfokus pada permasalahan.

c. *Ideate*

Selanjutnya masuk dalam tahap proses menghasilkan ide yang menjadi solusi dari permasalahan dengan proses *brainstorming*.

d. *Prototype*

Selanjutnya masuk dalam tahapan pembuatan *prototype* yang hasilnya dalam bentuk paper *prototype*, nantinya akan diuji hingga menemukan desain *board game* yang terbaik.

e. *Test*

Selanjutnya *prototype* akan dievaluasi melalui uji coba dengan pengguna. Kita melihat bagaimana pengguna merespons,

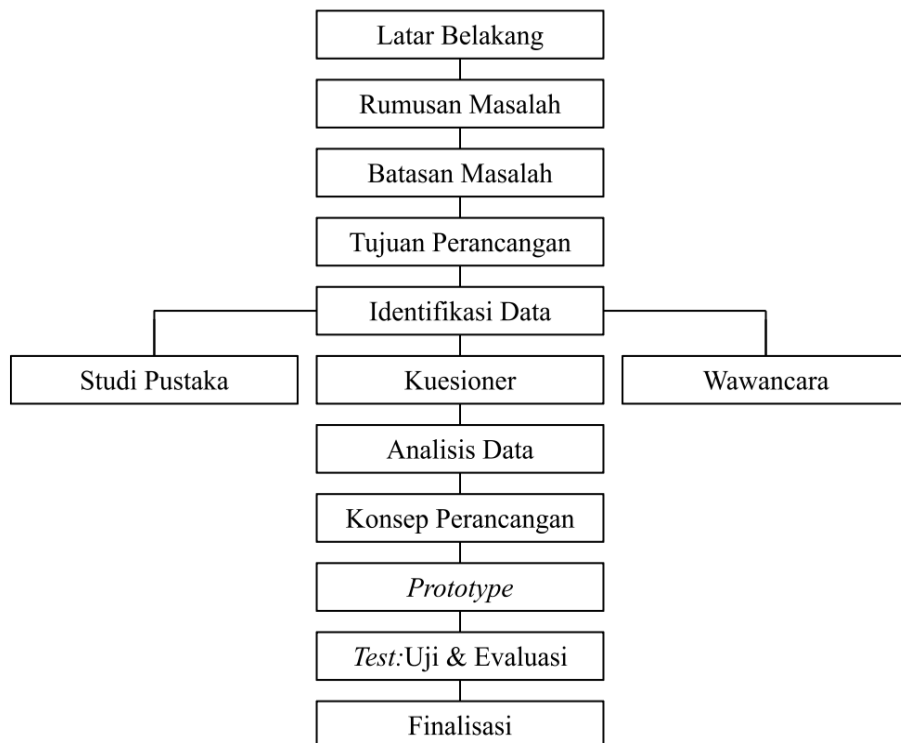
mengidentifikasi kelemahan, dan memperbaiki solusi berdasarkan hasil pengujian.

H. Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini diperlukan analisis data dengan dilakukan identifikasi data dalam memeriksa masalah yang ditemukan saat mengumpulkan data. Metode 5W+1H digunakan dalam perancangan ini untuk mengidentifikasi data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. What - Apa yang ingin disampaikan melalui perancangan ini?
2. Why - Mengapa perancangan ini dibuat?
3. Who - Siapa yang memerlukan perancangan ini?
4. Where - Di mana perancangan ini digunakan?
5. When - Kapan perancangan ini digunakan?
6. How - Bagaimana proses perancangan ini dilakukan?

I. Sistematika Perancangan



Gambar 1.1 Sistematika Perancangan
(sumber: Khoirunnisa Febriyanti)