

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Perancangan *board game Cart of Calories* ditujukan sebagai salah satu media pendukung kegiatan advokasi yang dilakukan oleh Health Heroes, dengan mengambil dasar dari modul yang terstandarisasi Health Heroes. Board game ini menggunakan konsep simulasi belanja sehat dengan pendekatan strategi dan karakter yang memiliki kebutuhan gizi berbeda, sehingga menuntut pemain untuk berpikir kritis dalam menyusun menu makanan berdasarkan label pangan dan kondisi karakter. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *Design Thinking*, mulai dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *test*. Produk akhir berupa *board game* beserta komponen pendukung seperti kartu produk, karakter, tantangan, bonus, *quiz*, papan permainan, dan *rulebook*.

Board game Cart of Calories telah melalui uji coba sebanyak dua kali. Uji coba pertama menghasilkan sejumlah masukan terkait mekanisme, visual, dan elemen edukatif, yang kemudian disempurnakan pada uji coba kedua. Hasil *playtest* menunjukkan bahwa pemain memahami aturan permainan dengan baik, tertarik pada visual dan mekanisme permainan, serta menunjukkan peningkatan kesadaran mengenai pentingnya membaca label makanan dan memahami kandungan GGL.

Kesimpulan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. *Cart of Calories* dirancang berdasarkan kebutuhan media interaktif edukatif yang relevan dengan target audiens remaja usia 15–24 tahun, khususnya dalam konteks edukasi gizi dan label pangan.
2. *Board game* ini terbukti mampu menjadi media pendukung yang potensial dalam kegiatan advokasi Health Heroes, dengan menyampaikan materi edukatif secara interaktif, menyenangkan, dan visual.

3. Permainan ini berhasil membangkitkan antusiasme dan minat remaja dalam mempelajari informasi seputar label pangan, dengan pendekatan *gameplay* yang kompetitif dan visual yang menarik.
4. Meskipun hasil uji coba menunjukkan peningkatan pemahaman dan persepsi positif, *board game* ini belum dapat disimpulkan secara langsung berdampak terhadap perubahan perilaku konsumsi karena tujuannya hanya sebagai media pendukung advokasi.

A. Saran

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam menciptakan *board game* maupun media pembelajaran lainnya yang bersifat interaktif dan edukatif, khususnya dalam konteks penyampaian informasi gizi kepada remaja. Meskipun telah dirancang dan diuji, *board game Cart of Calories* tentu masih memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Melakukan evaluasi lanjutan melalui uji coba dalam skala yang lebih besar dan melibatkan berbagai latar belakang remaja, agar dapat mengukur efektivitas permainan secara menyeluruh dan terukur, termasuk potensi dampaknya terhadap perubahan perilaku konsumsi.
2. Meningkatkan kajian materi edukasi dengan melibatkan ahli gizi, guna memastikan bahwa konten permainan tetap relevan, akurat, dan mudah dipahami oleh target audiens.
3. Mengembangkan variasi *board game* dalam versi bahasa lain atau disesuaikan dengan konteks budaya lokal tertentu, sehingga permainan ini dapat menjangkau khalayak yang lebih luas dan tetap mempertahankan relevansi dalam konteks sosial masing-masing.
4. Menambahkan komponen digital pendukung, seperti panduan interaktif berbasis *QR code*, video penjelasan singkat, atau aplikasi pendamping sederhana untuk mempermudah pemahaman dan memperluas pengalaman bermain, khususnya bagi remaja yang terbiasa dengan media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L. (2023). *Perancangan Board Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun*. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
- Awdy, A. A. (2024). *Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Konversi Satuan pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar*. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
- Geograf. (2023). *Pengertian Advokasi: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli*. Geograf.id. Diakses pada 3 September 2024 dari <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-advokasi/>
- Health Heroes. (2023). *Modul Panduan Pelatihan Advokasi Remaja untuk Label Pangan yang Lebih Baik*.
- Lestari, W. A., & Iswahyudi, I. (2024). Upaya Pencegahan Obesitas Remaja Melalui Pendampingan dan Edukasi Label Gizi serta Penerapan Kunci Jajan Sehat Bergizi. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)*, 1(1), 45-60. Diakses pada 29 Agustus 2024 dari <https://jurnalnasional2.ump.ac.id/index.php/JPPM/article/view/14483/6742>
- Badan Pengawas Obat dan Makanan. (2018). *Peraturan BPOM Nomor 31 Tahun 2018 tentang Label Pangan Olahan*. Jakarta: BPOM.
- Prambadi, G. A. (2024). *Pilihan Pangan Lebih Sehat, Para Remaja Bersuara Lewat Health Heroes Indonesia*. Diakses pada 29 Agustus 2024 dari <https://news.republika.co.id/berita/s80woi456/pilihan-pangan-lebih-sehat-para-remaja-bersuara-lewat-health-heroes-indonesia>
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). *Perancangan Media Edukasi Board Game sebagai Upaya Edukasi Gizi pada Anak Usia 9–12 Tahun*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 11(1), 29–39. Diakses pada 31 Agustus 2024 dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48614>
- Septarina, E. & Hadi, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Papan (Board Game)*. Skripsi, IAIN Kediri. Diakses dari https://etheses.iainkediri.ac.id/9460/3/932306719_bab2.pdf
- Swarnadwitya, A. (2020). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Diakses pada 30 Agustus 2024 dari <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Vagansza. (2015). *Jangan Bingung! Ini Bedanya Board Game, Card Game, dan Tabletop Game*. Diakses pada 24 Desember 2024 dari <https://boardgame.id/?p=55125>
- Wahyudi, A., & Afifah, N. (2024). Pengaruh edukasi gizi berbasis game card terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar dalam memilih jajanan sehat. *Jurnal Gizi dan Kesehatan Publik*, 13(1), 45–54. Diakses pada 23 Maret 2025 dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JGKP/article/view/26271/13547>