

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
INFORMASI POLA MAKAN ANAK DM I
DALAM BENTUK DESAIN PERMAINAN PAPAN**



**PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Nurul Aqmarina Ardani

NIM. 1620 975 411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI
PASCA SARJANA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2019

TESIS
PENCIPTAAN SENI

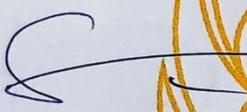
**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
INFORMASI POLA MAKAN ANAK DM I
DALAM BENTUK DESAIN PERMAINAN PAPAN**

Oleh
Nurul Aqmarina Ardani
NIM. 1620 975 411

Telah dipertahankan pada tanggal 18 Januari 2019
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Dr. Isd. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.


Kurniawan Adi Saputro, Ph.D.

Ketua,


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

Yogyakarta, 04 FEB 2019

Direktur,



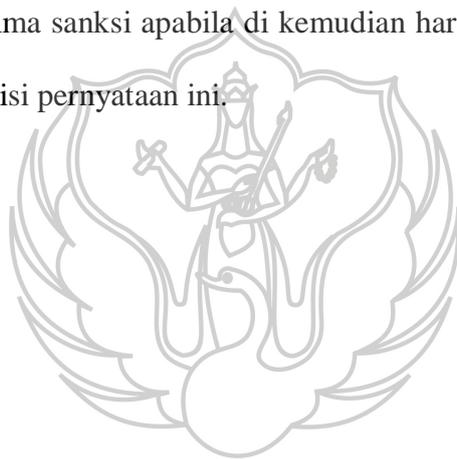

Professor Dr. Djohan, M.Si.

NIP. 19611217 199403 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis dan karya yang saya rancang ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun. Tesis dan rancangan ini merupakan hasil dari penelitian yang didukung berbagai macam referensi, dan sepengetahuan saya belum pernah ditulis dan dipublikasikan kecuali yang secara tertulis diacu dan disebutkan dalam kepustakaan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian tesis dan karya perancangan saya ini, dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal - hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

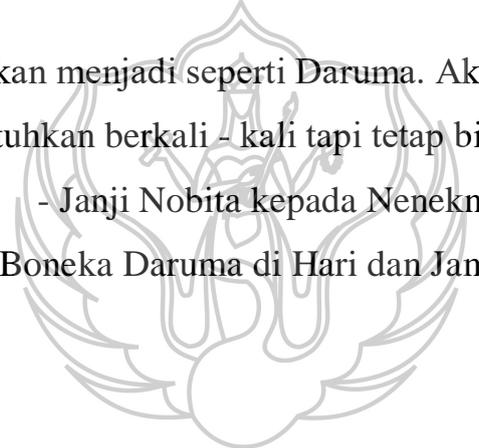


Yogyakarta, 4 Februari 2019

Yang membuat pernyataan,

Nurul Aqmarina Ardani

NIM. 1620 975 411



“Aku akan menjadi seperti Daruma. Aku janji, Nek!
Walau dijatuhkan berkali - kali tapi tetap bisa bangun lagi.”
- Janji Nobita kepada Neneknya
(Ep. Boneka Daruma di Hari dan Jam Saat Itu)

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
INFORMASI POLA MAKAN ANAK DM I
DALAM BENTUK DESAIN PERMAINAN PAPAN**

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019

Oleh Nurul Aqmarina Ardani

ABSTRAK

Tidak semua orang tua berumur 28 - 33 tahun dapat menyampaikan pola makan DM kepada anaknya yang berumur 4 - 6 tahun dengan baik. Kesulitan itu hadir karena orang tua kurang mampu untuk menyederhanakan bahasa komunikasinya. Perancangan tesis ini menawarkan permainan papan sebagai solusi atas masalah tersebut. Orang tua dapat menggunakan alat peraga berbentuk permainan papan ketika menyampaikan informasi pola makan DM. Kemampuan anak mengenal warna dan bentuk dapat dimanfaatkan untuk membuka ruang keterlibatan anak di dalam penyampaian informasi sehingga proses komunikasi menjadi lebih terbantu karena anak mampu mengenali warna dan bentuk dari ilustrasi permainan papan tersebut.

Guna memperkuat konsep perancangan ini, penulis menggabungkan teori yang berkaitan dengan penyampaian informasi anak melalui aktivitas kreatif, permainan papan, dan desain komunikasi visual anak. Keseluruhan teori ini adalah milik Froebel (1995), Kim, Song, Lockee, dan Burton (2018), Avedon, Sutton - Smith (1971), Piaget (1945) dan Parker (1984), Druin (2002), dan Persepsi Visual Gestalt (1923).

Penulis menerapkan metode berpikir desain milik perusahaan IDEO (2008). Perancangan ini dirancang melalui tiga langkah besar yaitu langkah 'inspirasi' (pengumpulan data, analisis data, dan pengambilan rumusan masalah), langkah 'ideasi' (pembuatan konsep dan pengerjaan karya), dan langkah 'implementasi' (pengujian karya dan penyempurnaan karya).

Dari hasil pengujian karya, dapat disimpulkan bahwa selain membantu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan, perancangan permainan papan ini dapat meningkatkan kualitas hubungan orang tua dan anak. Interaksi - interaksi yang ada pada permainan papan penulis memberikan kesempatan bagi orang tua untuk ikut berlatih berkomunikasi dan bernegosiasi dengan anak.

Dengan karya desain permainan papan ini, penulis berharap dapat membantu perkembangan ilmu desain komunikasi visual yang berhubungan dengan penyampaian informasi pada anak, dan juga manfaat praktis seperti membantu mengatasi masalah orang tua anak penyandang DM tipe I berumur 4 - 6 tahun yang mempunyai kesulitan menyampaikan informasi pola makan DM kepada anaknya.

Kata kunci: Permainan papan, informasi pola makan DM, berpikir desain

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN OF
TYPE I DIABETIC CHILDREN EATING PATTERN
IN THE FORM OF BOARD GAME DESIGN**

*Written Accountability
Magister of Art Creations and Studies Program
Post-graduate Program of Indonesia Institute of The Arts Yogyakarta, 2019*

By Nurul Aqmarina Ardani

ABSTRACT

Not all parents aged 28 - 33 years able to communicate DM eating pattern information to their children aged 4 - 6 years. The difficulty is present because parents can't simplify their communication language. This thesis offers board game as a solution to that problem. Parents can use teaching aids in the form of board game when they are delivering DM eating pattern information. The ability of children to recognize colors and shapes can be used to disclose children's engagement in the information deliveries. The communication process could be more effective because the children could identify the color and shape of the board game illustrations.

To strengthen this design research concept, the autor combined some theories related to the children communication process through creative activities, information through board games, and children visual communication design. The theories are belongs to Froebel (1995), Kim, Song, Lockee, and Burton (2018), Avedon, Sutton - Smith (1971), Piaget (1945) and Parker (1984), and Gestalt visual perception (1923).

The author used design thinking method by IDEO (2008). This design research was made through three major steps: 'inspiration' (collecting data, analyzing data, and defining design problem), 'ideation' (conceptualizing and designing board game), 'implementation' (testing the board game and evaluating).

From the result of game test phase, this board game is not only can create a fun learning atmosphere, but also can improve the quality of parent and child relationships. The interactions in this board game provide an opportunity for parents to communicate and negotiate more with their children.

With this design research, the author hoped that she could help the development of visual communication design knowledge related to the children information delivery. The author also hoped that this design research will give practical benefits such as helping millennial parents who have difficulty to convey the DM eating pattern information to overcome their problem with their type I diabetic children.

Keywords: *Board games, DM eating pattern information, design thinking*

KATA PENGANTAR

Tesis yang berjudul **“PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL INFORMASI POLA MAKAN ANAK DM I DALAM BENTUK DESAIN PERMAINAN PAPAN”** diangkat penulis karena ketertarikan penulis pada dunia permainan sejak kecil, khususnya permainan papan yang menggunakan kartu aksi. Terlebih lagi jika ada permainan papan yang mengharuskan satu pemain untuk bernegosiasi dan bertransaksi dengan pemain lainnya. Penulis merasa bahwa beberapa pengetahuan penulis mengenai bahasa, negosiasi, transaksi, dan manajemen waktu didapatkannya dengan seringnya bermain permainan papan saat penulis masih kecil.

Di dalam penelitian penulis, penulis melihat langsung bagaimana anak - anak dengan Diabetes Melitus tipe I berumur 6 tahun di komunitas IKADAR merajuk, menangis, bersungut - sungut, atau menentang keras orang tua mereka untuk mempelajari segala pengetahuan mengenai diabetes. Anak - anak tersebut menganggap bahwa Diabetes Melitus tipe I miliknya atau penerapan pola makan DM merupakan hukuman bagi mereka. Penulis kemudian terinspirasi untuk memanfaatkan permainan sebagai cara yang menyenangkan untuk menyampaikan informasi mengenai diabetes.

Dengan adanya perancangan ini, penulis benar - benar berharap dapat membantu orang tua dengan anak DM tipe I tersebut yang kesulitan untuk menyampaikan informasi pola makan kepada anaknya. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yaitu almarhum Bapak H. Bambang Ariyadi dan Ibu Dr. Dra. Budi Wahyuni, M.M., M.A. yang terus dan selalu mendorong putra putrinya untuk terus menyelesaikan sekolah setinggi mungkin.
2. Kakak tersayang yaitu Nur Afiif Ardani, M.H., yang memperkenalkan penulis akan permainan papan pertamanya, dan istrinya Nia Indira Sari. Mereka berdua banyak memberikan dukungan dan ide penyajian karya rancangan tesis ini. Mereka jugalah yang membantu penulis mewujudkan ide tersebut sehingga hasil penyajian karya penulis memiliki hasil yang maksimal.
3. Direktur Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Profesor Dr. Djohan, M. Si.
4. Bapak Dr. Isd. Sumbo Tinarbuko, M. Sn. selaku pembimbing tesis.
5. Bapak Kurniawan Adi Saputro, Ph. D selaku penguji utama sidang tesis.
6. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M. Sn. selaku ketua dewan penguji sidang tesis.
7. Komunitas IKADAR Yogyakarta baik orang tua dan anak yang telah memberikan waktunya selama 1 tahun kepada penulis untuk bermain bersama, berbagi pengalaman, kisah suka dan duka keluarga penderita DM tipe I.
8. Teman - teman lintas angkatan 2013 - 2018 yang tergabung di dalam Yayasan Segitiga Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Mereka banyak memberikan dukungan moral kepada penulis dalam bentuk canda tawa, permainan musik, dan minuman.
9. Teman - teman yang tergabung di dalam komunitas diskusi Ngobrol DKV Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2015, 2016, dan 2017

yang banyak mencaci maki draf proposal penulis sekaligus memberi masukan yang sangat membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan karya semaksimal mungkin.

10. Teman - teman yang tergabung di dalam komunitas permainan papan PLAY.ID yang banyak menyumbangkan saran untuk penulis guna memperkaya konsep permainan papan penulis, terutama pada bagian mekanisme permainan.

11. Teman dan sahabat dari BENJI Production yang membantu penulis membangun ruang keluarga di Galeri Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menampilkan karya tesis penulis.

12. Tempat percetakan SPEKTRUM Yogyakarta yang dapat menyelesaikan dan mewujudkan karya penulis dalam waktu yang sesingkat - singkatnya.

13. Serta kepada seluruh teman, sahabat, dan keluarga yang tidak dapat disebutkan satu per satu, baik manusia atau kucing, yang dengan sabar mendengarkan keluh kesah penulis sejak awal hingga selesainya penyusunan tesis.

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| PERNYATAAN PENULIS | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 01 |
| A. LATAR BELAKANG | 01 |
| B. RUMUSAN MASALAH | 08 |
| C. TUJUAN DAN MANFAAT | 08 |
| D. BATASAN PERANCANGAN | 10 |
| E. KERANGKA BERPIKIR | 10 |
| BAB II KONSEP PERANCANGAN | 14 |
| A. KAJIAN SUMBER PERANCANGAN | 14 |
| B. LANDASAN PERANCANGAN | 32 |
| C. KONSEP PERWUJUDAN | 45 |

| | |
|--|------------|
| BAB III METODE PERANCANGAN | 58 |
| A. INSPIRASI - DEFINISI - IDEASI | 60 |
| B. IDEASI - EKSEKUSI - IMPLEMENTASI | 67 |
| C. IMPLEMENTASI - EVALUASI - INSPIRASI | 72 |
| | |
| BAB IV ULASAN KARYA PERANCANGAN | 76 |
| A. VISUAL PERMAINAN PAPAN CEMIL | 76 |
| B. KELENGKAPAN PERMAINAN | 84 |
| C. MEKANISME PERMAINAN | 105 |
| D. PUBLIKASI KARYA | 109 |
| | |
| BAB V PENUTUP | 112 |
| A. KESIMPULAN | 112 |
| B. SARAN | 115 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 117 |
| | |
| LAMPIRAN | 120 |

I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Menurut buku *Buku Ajar Endokrinologi Anak* yang ditulis oleh Batubara, Tridjaja, dan Pulungan (2010: 5), Diabetes Melitus (DM) tipe I adalah sebuah penyakit kelainan genetik pada pankreas manusia. Kelainan genetik ini menyebabkan pankreas tidak dapat memproduksi insulin dengan baik, sehingga keseimbangan glukosa di dalam darah terganggu. Batubara, Tridjaja, dan Pulungan menulis bahwa penyakit DM tipe I tidak bisa disembuhkan dan akan bertahan sepanjang hidup penyandanginya. Karena kemajuan sains dan teknologi, penyakit DM tipe I sudah mampu untuk dideteksi sejak anak berumur 2 tahun. Di dalam buku *Endokrinologi Anak*, Batubara, Tridjaja, dan Pulungan (2010: 5) juga berpendapat bahwa penyakit DM tipe I pada anak di bawah umur 6 tahun mempunyai potensi besar untuk berkembang menjadi penyakit atau komplikasi akut lainnya. Agar penyakit ini tidak menghambat tumbuh kembang anak di bawah umur 6 tahun, orang tua perlu terus menjaga keseimbangan kadar gula darah anak, memantau pola makanan anak, serta memberi informasi anak tentang pola makannya.

Kutipan dari buku *Buku Ajar Endokrinologi Anak* yang disebutkan penulis di atas mendorong penulis untuk melakukan riset terkait pendapat orang tua mengenai pentingnya pemberian informasi pola makan kepada anak DM tipe I. Penulis melakukan riset dalam jaringan melalui media sosial *Facebook* yang dilakukan pada tanggal 30 September hingga 19 Oktober 2018. Peserta dari riset ini berjumlah

126 pasang orang tua berumur 28 - 33 tahun yang memiliki anak DM tipe I berumur 4 - 6 tahun. Berdasarkan data riset penulis melalui *Facebook* tersebut, penulis menemukan 94 pasang orang tua berpendapat bahwa orang tua memang perlu mengajarkan anaknya pola makan DM dengan baik sedini mungkin. Hal ini bertujuan agar anak di bawah umur 6 tahun bisa membedakan mana yang boleh atau tidak boleh dimakan ketika anak beraktivitas di luar pengawasan orang tuanya. Contohnya seperti saat bermain dan jajan bersama teman - teman sebayanya, atau bersama dengan rekan lainnya yang tidak mengetahui bahwa anak tersebut memiliki DM tipe I (Penulis, 2018).

Namun, tidak semua orang tua yang lahir antara tahun 1981 - 1996 dengan anak DM tipe I dapat menyampaikan pola makan DM secara lisan kepada anak dengan baik. Masih berdasarkan riset *Facebook* penulis di atas, sebanyak 78 pasang orang tua berumur 28 - 33 tahun dengan anak DM tipe I mengalami kesulitan untuk menjelaskan pola makan DM kepada anaknya yang berumur 4 - 6 tahun. Kesulitan tersebut berupa kurang mampunya orang tua tadi untuk menyederhanakan bahasa komunikasinya. Menurut mereka, besarnya jarak umur anak dan orang tua, kondisi psikis, dan sedikitnya kosa kata yang dimiliki anak membuat orang tua tersebut seringkali merasa kewalahan. Contohnya seperti orang tua berumur 28 - 33 tahun tersebut kerap tidak dapat menjawab pertanyaan anak mengapa anak tidak boleh memakan makanan yang sama dengan teman sebaya lainnya (Penulis, 2018). Akhirnya orang tua tersebut memberikan makanan yang anak inginkan, atau makanan rendah karbohidrat yang harus dimakan anak tanpa memberikan penjelasan lebih lanjut.

Sebanyak 74 pasang orang tua berumur 28 - 33 tahun ini juga memprediksi kesulitan tersebut tanpa sadar mereka dapatkan dari kebiasaan mencari saran, petunjuk dan dukungan mengenai cara mendidik anak DM tipe I yang benar melalui media sosial dan komunitas orang tua diabetes dalam jaringan (Penulis, 2018). Kebiasaan mengandalkan pengalaman dalam jaringan akhirnya memunculkan sikap protektif yang berlebihan terhadap anak karena adanya ketakutan salah langkah mendidik anak. Hal ini juga kemudian menjadikan mereka terlalu berhati-hati dalam berkomunikasi dengan anaknya.

Di dalam buku *Play, Dreams and Imitation* oleh Piaget (1945), proses penyampaian pesan atau informasi untuk anak berumur 4 - 6 tahun memang harus disampaikan melalui proses komunikasi sederhana. Piaget memberi contoh proses komunikasi sederhana seperti pemberian informasi yang menggunakan kalimat pendek yang mudah dimengerti, disertai dengan ilustrasi pendukung penjelasan informasi (Piaget, 1945:58). Pada rentang umur ini, anak belum dapat menerima informasi melalui penjelasan panjang dan rumit. Selain anak juga belum bisa membaca secara lancar, anak pada rentang umur ini baru mampu mengidentifikasi bentuk komunikasi dalam batas warna, bentuk visual, atau gerak (Piaget, 1945:59).

Kemampuan anak mengenali warna dan bentuk lalu dapat dimanfaatkan untuk mempermudah komunikasi orang tua dengan anak. Orang tua berumur 28 - 33 tahun yang mempunyai kesulitan berkomunikasi dapat menggunakan alat peraga komunikasi visual ketika menjelaskan pola makan DM. Proses komunikasi menjadi lebih terbantu karena anak mengenali warna dan bentuk dari ilustrasi komunikasi visual tersebut. Walaupun belum lancar membaca, anak berumur 4 - 6 tahun sudah

dapat mengenal angka, huruf, dan warna dengan baik. Lantas, yang menjadi pertanyaan, sudah adakah komunikasi visual yang memanfaatkan kemampuan tersebut untuk mempermudah penyampaian informasi mengenai diabetes?

Penulis menemukan ada sejumlah 13 buku dirilis oleh Kemenkes RI pada tahun 2013 untuk merespon pentingnya pemberian pemahaman DM kepada anak penyandang DM tipe I sejak dini. Di antaranya adalah berjudul ‘Buku Pedoman dan Petunjuk Teknis Diabetes’ bagi orang tua, dan ‘Buku Saku Komunikasi, Informasi, dan Edukasi’ bagi anak. Penulis juga menemukan beberapa perusahaan makanan sehat seperti ‘Nutrilon Royal’, ‘Dancow’, dan ‘SOYJOY’ ikut berpartisipasi dengan merancang buku ilustrasi dan program kegiatan bagi anak berumur 4 - 6 tahun. Dancow dan Nutrilon Royal mengeluarkan buku cerita anak pada tahun 2014. SOYJOY membuat program kegiatan bernama ‘SOYJOY Diabetes Camp’ pada tahun 2015 dan 2016. Pada tahun 2018, perusahaan animasi ‘MNC TV’ juga merilis satu episode animasi KIKO bertemakan pola makan DM anak tipe I.

Penulis melakukan riset dan analisis SWOT terhadap komunikasi visual tersebut. Ternyata, komunikasi visual tersebut memiliki kelemahan yang sama, yaitu belum mampu memberikan rasa ketertarikan dan keterlibatan anak yang tinggi terhadap komunikasi visual. Selain itu, komunikasi visual yang disebutkan penulis di atas tadi belum ada yang terlihat memanfaatkan warna dan pengenalan bentuk. Sebanyak 97 pasang orang tua berumur 28 - 33 tahun menyatakan bahwa anak mereka yang berumur 4 - 6 tahun tidak tertarik pada buku - buku anak yang disebutkan di atas (Penulis, 2018). Menurut mereka, terlalu banyak informasi yang disampaikan dalam bentuk teks, kalimat yang sulit dipahami anak, rumitnya

ilustrasi, dan ilustrasi yang tidak terlalu sesuai dengan isi teks. Sebanyak 63 pasang orang tua yang pernah mengikuti SOYJOY Diabetes Camp juga mengatakan bahwa kegiatan yang diselenggarakan tidak menciptakan banyak ruang interaksi timbal balik antara orang tua dan anak. Kemudian, 71 pasang orang tua mengaku bahwa animasi KIKO tidak cukup kuat menyampaikan pesan pola makan anak DM tipe I (Penulis, 2018). Melihat dua kelemahan komunikasi visual tersebut, penulis melihat adanya peluang untuk merancang sebuah komunikasi visual dengan pendekatan pengenalan warna dan bentuk.

Untuk memperkuat konsep perancangan komunikasi visual ini, penulis menggunakan teori ‘pemanfaatan kreativitas dalam penyampaian informasi kepada anak’ milik Froebel (1995), yang ditulis ulang oleh Tina Bruce (2012), sebagai landasan teori utama. Teori Froebel digunakan penulis untuk mencari tahu aktivitas kreatif seperti apa yang dapat membuat anak tertarik dan terlibat dengan pemberian informasi pola makan DM. Salah satu aktivitas kreatif tersebut adalah bermain dengan papan permainan. Teori kedua adalah teori kumpulan definisi gamifikasi yang ditulis oleh Kim, Song, Lockee, dan Burton (2018). Teori ini menginspirasi penulis untuk membagi materi informasi dan durasi aktivitas bermain menjadi beberapa bagian kecil. Pembagian ini memudahkan anak untuk menerima dan menyerap informasi pola makan DM tipe I yang banyak.

Teori ketiga adalah teori milik Avedon, Sutton - Smith (1971). Teori ini menjelaskan bahwa ada unsur - unsur penting yang harus ditambahkan ke dalam permainan agar anak merasa terus tertarik dan ingin terlibat ke dalam permainan. Teori keempat adalah teori permainan papan milik Parker (1984) dan teori Piaget

(1945) yang memberikan ide penulis untuk menentukan permainan papan sebagai bentuk perancangan.

Teori kelima adalah teori persepsi visual Gestalt oleh Koffka, Wertheimer, dan Kohler (1923). Teori - teori ini dimanfaatkan penulis sebagai acuan untuk merancang permainan papan. Teori Gestalt (1923) akan digunakan penulis sebagai acuan untuk membuat ilustrasi permainan papan yang dapat dengan mudah dikenali oleh anak berumur 4 - 6 tahun.

Dalam proses perancangan komunikasi visual ini, penulis mengadaptasi sekaligus mengembangkan metode berpikir desain (*design thinking*) yang diinisiasi oleh perusahaan IDEO pada awal tahun 2008. Metode perancangan penulis terdiri dari beberapa tahap di antaranya adalah: langkah 'inspirasi' (pengumpulan data, analisis data, dan pengambilan rumusan masalah), langkah 'ideasi' (pembuatan konsep dan pengerjaan purwarupa karya), dan langkah 'implementasi' (pengujian purwarupa karya dan perbaikan).

Keseluruhan data visual dan verbal yang digunakan untuk menunjang perancangan ini didapatkan dari proses empati pada langkah 'inspirasi'. Proses empati ini seperti penyebaran kuesioner, wawancara, pengamatan langsung, dan interaksi penulis dengan target komunikasi. Pengamatan langsung ini contohnya seperti melihat bagaimana orang tua berumur 28 - 33 tahun dengan anak penyandang DM tipe I yang tergabung di dalam komunitas IKADAR Yogyakarta menyampaikan informasi pola makan kepada anaknya. Sedangkan interaksi penulis dengan target komunikasi contohnya seperti pengujian komunikasi visual DM tipe I yang sudah ada kepada anak berumur 4 - 6 tahun yang dilakukan di IKADAR

Yogyakarta. Keseluruhan data visual dan verbal tersebut kemudian digabungkan dengan landasan teori pada langkah 'ideasi'. Penggabungan ini menjadi pertimbangan penulis dalam mengambil keputusan untuk merancang permainan papan sebagai solusi alternatif komunikasi visual bagi orang tua dan anak penyandang DM tipe 1. Selanjutnya, pada langkah implementasi, merancang purwarupa karya berdasarkan data - data yang sudah diperoleh dari tahapan sebelumnya, lalu dipublikasikan kepada orang tua dan anak DM tipe I.

Melihat permasalahan orang tua berumur 28 - 33 tahun yang mempunyai kesulitan menyampaikan informasi pola makan DM kepada anaknya yang berumur 4 - 6 tahun, muncul pertanyaan bagaimana cara untuk mempermudah orang tua untuk melakukan proses penyampaian informasi ini. Berdasarkan hasil analisis riset empati penulis terhadap orang tua dan anak, serta pendalaman teori, penulis menawarkan permainan papan (*board game*) sebagai salah satu solusi alternatif komunikasi visual. Melalui permainan papan, materi pembelajaran pola makan DM disederhanakan dan disampaikan secara visual agar mudah dikenali oleh anak berumur 4 - 6 tahun. Karena anak mampu mengidentifikasi elemen visual yang ada pada permainan papan dengan baik, timbul rasa penasaran, ketertarikan, dan kemauan anak untuk bermain. Kemauan anak ini kemudian memunculkan keterlibatan anak pada permainannya, pembelajarannya, dan juga membuka ruang interaksi antara para pemainnya; yaitu anak dan orang tua. Interaksi timbal balik antara anak dan orang tua tersebut lalu menciptakan suasana pembelajaran rileks dan menyenangkan bagi mereka, terlepas dari perbedaan usia dan pengalaman yang mereka miliki (Parker, 1984:102).

Dengan merancang komunikasi visual dalam bentuk permainan papan ini, penulis berharap dapat membantu mengatasi masalah orang tua anak penyandang DM tipe I berumur 4 - 6 tahun yang mempunyai kesulitan menyampaikan informasi pola makan DM kepada anaknya. Selain itu, penulis juga berharap perancangan ini bisa membantu perkembangan ilmu desain komunikasi visual dengan merancang komunikasi visual yang memanfaatkan pembukaan ruang keterlibatan anak melalui permainan papan, dan juga manfaat praktis seperti adanya sebuah alternatif komunikasi visual dengan pendekatan pengenalan warna dan bentuk menggunakan papan permainan.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang komunikasi visual dalam bentuk permainan papan sebagai alat bantu orang tua berumur 28 - 33 tahun yang mempunyai kesulitan dalam menyampaikan informasi pola makan kepada anak DM tipe I yang berumur 4 - 6 tahun?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan Perancangan

Merancang komunikasi visual dalam bentuk permainan papan agar orang tua berumur 28 - 33 tahun dapat menyampaikan informasi pola makan untuk anak DM tipe I yang berumur 4 - 6 tahun dengan lebih mudah.

2. Manfaat Perancangan

a. Teoretis

Turut berpartisipasi dengan menyumbangkan pemikiran bagi pengembangan ilmu desain komunikasi visual yang berhubungan dengan penyampaian informasi kepada anak dalam bentuk permainan papan. Metode penulis dalam perancangan tesis ini dapat digunakan sebagai landasan atau referensi pada perancangan atau penelitian selanjutnya yang akan datang yang berhubungan dengan penyampaian informasi kepada anak melalui permainan papan.

b. Praktis

- Bagi orang tua dengan anak penyandang DM tipe I

Terbantunya proses penyampaian pola makan DM oleh orang tua berumur 28 - 33 tahun yang memiliki kesulitan komunikasi kepada anak DM tipe I berusia 4 - 6 tahun, menggunakan komunikasi visual dalam bentuk permainan papan.

- Bagi civitas akademika desain komunikasi visual

Adanya sebuah alternatif media komunikasi visual yang berangkat dari pembukaan ruang keterlibatan anak berumur 4 - 6 tahun dalam bentuk permainan papan, dengan memanfaatkan kemampuan anak mengenali warna dan bentuk.

D. BATASAN PERANCANGAN

1. Perancangan komunikasi visual ini hanya menyampaikan informasi mengenai pola makan anak DM tipe I. Contohnya seperti apa yang boleh dimakan oleh anak dan jumlah indeks glikemik yang terdapat pada suatu makanan.
2. Perancangan ini memiliki target komunikasi dan target pasar yang berbeda. Target komunikasi dari perancangan ini yaitu:
 - a. Anak DM tipe I berumur 4 - 6 tahun.
 - b. Memiliki orang tua yang kesulitan dalam menyampaikan informasi pola makan DM tipe I kepada anaknya.
3. Sedangkan target pasar dari perancangan ini adalah:
 - a. Orang tua berumur 28 - 33 tahun.
 - b. Memiliki anak dengan DM tipe I berumur 4 - 6 tahun.
 - c. Mempunyai kesulitan dalam menyampaikan informasi pola makan DM tipe I kepada anaknya.
 - d. Aktif menggunakan sosial media dan mengikuti komunitas orang tua dalam jaringan.

E. KERANGKA BERPIKIR

Pada gambar di bawah ini, penulis mencantumkan tiga gambar mengenai kerangka pemikiran penulis yang menjelaskan tentang langkah penulis untuk menemukan masalah, merumuskan masalah, dan menemukan bentuk perancangan sehingga penulis dapat menuliskan latar belakang perancangan di dalam Bab I. Penjelasan detail mengenai langkah tiap alur sudah dituliskan penulis pada bagian

latar belakang, sehingga tidak dijelaskan kembali di dalam Subbab ini. Kerangka berpikir ini dicantumkan sebagai visualisasi dan pelengkap penjelasan penulis akan latar belakang. Kerangka berpikir ini juga digambarkan dalam bentuk alur diagram untuk mempermudah pembacaan pembaca. Kerangka pemikiran penulis dapat dilihat dari diagram berikut ini:



