Jurnal Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Tarumanagara
Vanesya, Andreas, Anny Valentina; Hlm 88 – 96
DOI: https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384

Rekomendasi Komunikasi Visual *Board Game* Edukasi Kue Tradisional untuk Anak-anak

Vanesya[1], Andreas[2], Anny Valentina[3]
[1, 2, 3] Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
vanesya.625210070@stu.untar.ac.id
andreas@fsrd.untar.ac.id
annyv@fsrd.untar.ac.id

Abstrak— Makanan adalah salah satu aset budaya Indonesia, termasuk kue-kue tradisional. Sudah sepatutnya kue tradisional dilestarikan oleh generasi-generasi penerus bangsa. Tetapi seiring berkembangnya zaman, budaya luar negeri mulai masuk ke Indonesia, salah satunya budaya makanan. Anak-anak lebih menyukai jajanan yang modern dan "kekinian" dibanding jajanan dan kue tradisional. Pada kantin sekolah juga jarang menyediakan kue tradisional sebagai opsi jajan anak-anak. Data-data diambil dari hasil wawancara, observasi, dan studi pustaka berkaitan dengan topik. Perancangan visual ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak usia 6-12 tahun mengenai kue-kue tradisional melalui permainan papan agar kue tradisional tidak terlupakan dan hilang. Metode perancangan yang digunakan adalah 5 Step of Design oleh Robin Landa. Visual permainan papan dibuat agar sesuai dengan tujuan dari perancangan dan selera anak-anak. Perancangan rekomendasi visual menggunakan gaya ilustrasi makanan sebagai visual utama pada permainan. Ilustrasi makanan adalah salah satu jenis ilustrasi yang berfokus pada visualisasi makanan, baik realis maupun kartun yang bisa digunakan pada berbagai media. Permainan papan dibuat agar target lebih mengenal kue tradisional Indonesia sekaligus menumbuhkan minat mereka untuk mencoba kue tradisional.

Kata kunci: *anak-anak, board game, edukasi, komunikasi visual, kue tradisional*

I. PENDAHULUAN

Ilustrasi adalah sebuah seni lukis atau gambar yang memiliki manfaat untuk membantu penyampaian pesan atau tujuan melalui media visual (Halawa et al., 2020). Ilustrasi juga termasuk jenis visual yang bisa ditemukan dan diaplikasikan pada berbagai media. Mulai dari *packaging*, buku, poster, dan berbagai media lainnya. Ilustrasi memiliki fungsi ekspresif yaitu menyatakan sebuah konsep yang bersifat abstrak menjadi visual yang nyata (Limbong et al., 2019). Ilustrasi sendiri memiliki jenis-jenis lainnya, salah satunya adalah *food illustration*. *Food Illustration* adalah sebuah jenis ilustrasi yang memiliki spesialisasi pada ilustrasi makanan dan minuman. Makanan bersifat universal, sebuah aspek penting dalam banyak budaya, menghangatkan hati, dan menumbuhkan kesenangan pada semua golongan usia (Turner, 2016). Begitu juga dengan *food illustration*; seorang seniman mungkin belum pernah merasakan makanan tertentu, tetapi *food illustration* memberikan media untuk memahami dan merasa terikat dengan sebuah budaya. Sama seperti ilustrasi pada umumnya, *food illustration* bisa diaplikasikan juga pada berbagai media.

Salah satu media yang menarik sebagai penerapan *food illustration* adalah permainan papan atau *board game*. *Board game* adalah

DOI: https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384

jenis permainan yang dimainkan di atas/menggunakan papan sebagai media utama permainan. Perkembangan board game di Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun. Semakin banyak *board game* buatan anak bangsa yang sampai ke kancah internasional. Tema-tema yang diangkat menjadi *board game* tersebut juga beragam, ada yang mengambil tema sejarah kerajaan Mataram seperti pada Candrageni, The Festivals yang mengambil tema seputar kebudayaan Indonesia, dan Waroong Wars yang mengangkat tema kuliner Indonesia, khususnya makanan warteg.

Makanan tradisional adalah makanan hasil produksi wilayah setempat dengan tata cara pembuatan yang sudah melekat dan dikuasai masyarakatnya, sehingga menghasilkan sebuah hidangan dengan rasa yang digemari kelompok masyarakat tersebut (Wijaya, 2019). Makanan tradisional sudah termasuk ke dalam budaya negara, dan sudah sepatutnya diperkenalkan ke generasi-generasi muda. Apalagi jika makanan tradisional tersebut merupakan kue-kue dengan rasa gurih dan manis yang bisa menjadi pilihan anak-anak yang suka membeli jajanan. Anak-anak tentu membutuhkan energi lebih pada masa-masa emasnya untuk membekali aktivitas mereka sehari-hari.

Kebutuhan energi ini bisa dipenuhi salah satunya dengan cara jajan. Jajanan memberikan mereka energi yang cukup untuk bisa beraktivitas, tetapi tidak mengenyangkan sebelum jam makan. Jajanan tradisional bisa menjadi alternatif yang lebih menyehatkan dibanding jajanan instan dan berperisa seperti makanan ringan, mie instan, atau minuman bubuk. Tetapi anak-anak lebih memilih untuk jajan camilan-camilan yang lebih dikenali mereka, atau jajanan internasional yang sering mereka lihat pada iklan di media-media (Nugroho et al., 2021).

Ditambah lagi kue-kue tradisional cukup sulit ditemukan di supermarket atau tempat-tempat modern. Terutama di wilayah DKI Jakarta, kue-kue tradisional hanya sering dilihat di tempat-tempat yang masih memiliki pasar tradisional atau pedagang keliling. Minimnya penyebaran kue-kue tradisional membuat anak-anak memiliki pengetahuan kurang tentang kue-kue tradisional yang bisa menjadi salah satu pilihan jajanan mereka. Jajanan tradisional sebagai budaya bangsa memerlukan perhatian dari generasi muda bangsa agar kelak tidak pudar dan tergusur budaya luar yang masuk karena globalisasi (Widayati, 2018).

DOI: https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384

Pada perancangan visualisasi *food illustration* dalam board game, dilakukan peninjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik. Salah satu penelitian yang ditinjau adalah Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game (Avianto & Prasida, 2018). Dari hasil penelitian tersebut bisa dikaji bahwa media *board game* dipilih karena sesuai dengan sifat anak-anak yang suka dengan permainan, sehingga pembelajaran dan edukasi akan lebih mudah dipahami dengan bantuan permainan. Terlebih lagi dengan meningkatnya penggunaan ponsel dan perangkat digital lainnya untuk bermain *game* mengurangi waktu yang dihabiskan bersama keluarga (Chandra et al., 2018). *Board game* yang tepat bisa membantu mempererat hubungan antar anggota keluarga sekaligus mengedukasi anak. Penelitian lain yang dikaji adalah Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya (Setyanugrah & Setyadi, 2017) yang memiliki gaya ilustrasi dan visual serupa dengan visualisasi yang akan dirancang. Gaya ilustrasi yang digunakan pada *board game* tersebut juga berbeda-beda, tetapi ada kesamaan yaitu gaya ilustrasi yang disimplifikasi atau tidak terlalu detail.

Gaya ilustrasi yang tepat sangat penting agar pemain bisa menikmati *board game* dan pesan dari *board game* bisa tersampaikan. Tentunya gaya ilustrasi harus sesuai dengan target dari *board game* tersebut, terutama anak-anak yang lebih cocok menggunakan gaya ilustrasi simplifikasi, seperti yang sering digunakan pada ilustrasi untuk buku anak-anak dan kartun anak-anak.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, belum ditemukan *board game* dengan penggunaan *food illustration* yang mengangkat tema jajanan atau kue tradisional. Visualisasi *board game* akan mengangkat tema jajanan tradisional, melihat anak-anak jaman sekarang kurang tertarik dengan jajanan tradisional. Terutama anak-anak yang tinggal di wilayah Jakarta, kota metropolitan yang modern di mana semua tren-tren baru bermulai di sini. Anak-anak akan cepat terbawa arus modernisasi dan beralih ke jajanan-jajanan lain yang lebih sering dilihat dan “viral”.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rekomendasi komunikasi visual *board game* yang menggunakan *food illustration* sebagai aspek utama dari visualnya dan memiliki desain yang sesuai dengan target di mana pada penelitian ini targetnya adalah anak-anak.

DOI: https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384

Dengan *board game* yang diharapkan menumbuhkan pengetahuan serta keingintahuan anak-anak yang tinggal di wilayah Jakarta terhadap jajanan-jajanan tradisional Indonesia, maka pada penelitian ini akan dilakukan perancangan rekomendasi visual *board game* dengan desain dan ilustrasi yang sesuai dengan target.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data-data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh melalui wawancara yang dilakukan pada anak-anak berusia 6-12 tahun yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar dan guru-guru. Dilakukan juga observasi pada kantin-kantin sekolah dan pedagang jajanan di sekitar sekolah untuk melihat tersedia atau tidaknya jajanan-jajanan tradisional. Studi pustaka pada jurnal-jurnal juga dilakukan untuk memperoleh data yang mendukung perancangan rekomendasi visual *board game*.

Analisa permasalahan dan perancangan dilakukan dengan menggunakan metode 5W1H.

- *What*: Rekomendasi komunikasi visual *board game* dengan *food illustration* bertemakan jajanan tradisional Indonesia.
- *Where*: DKI Jakarta.
- *When*: Permasalahan semakin luas sejak COVID-19 dan peningkatan penggunaan media, sehingga anak-anak terpengaruh oleh iklan-iklan jajanan di media.
- *Why*: Karena anak-anak di Jakarta lebih memilih jajanan modern dibanding tradisional.
- *Who*: Anak-anak sekolah dasar berusia 6-12 tahun.
- *How*: Menggunakan *board game* sebagai media anak-anak mengenal jajanan tradisional, sekaligus mengurangi penggunaan ponsel untuk bermain.

Untuk perancangan rekomendasi visual menggunakan metode Robin Landa, yaitu 5 Step of Design.

Gambar 1. Metode 5 Step of Design oleh Robin Landa. (Pribadi, 2022)

DOI: https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi

Dari wawancara yang sudah dilaksanakan, para guru setuju bahwa anak-anak didik mereka kurang mengetahui jajanan tradisional. Para guru menyebutkan jika anak-anak didik mereka dan anak mereka lebih menyukai jajanan yang lebih modern. Para guru juga berpendapat sama, yaitu pengetahuan mengenai makanan tradisional berasal dari keluarga dan makanan sehari-hari.

Hasil diskusi dan berbincang-bincang dengan anak-anak sekolah dasar berusia 6-12 tahun juga memberikan hasil bahwa mereka kurang mengenal kue-kue tradisional, beberapa dari mereka hanya sebatas pernah melihat tetapi tidak tahu namanya. Mereka sendiri mengakui mereka lebih menyukai jajanan yang modern dan memiliki tampilan yang menarik (packaging atau warna) seperti seperti boba, ayam goreng tepung, es krim, jajanan yang memiliki rasa pedas karena mereka merasa penasaran dan tertantang, atau jajanan-jajanan yang mereka lihat iklannya di media.

Dari kunjungan dan observasi ke sekolah untuk melihat kondisi kantin dan pedagang jajanan di sekitarnya, tidak banyak ditemukan jajanan tradisional yang dijual di sekitar lingkungan sekolah. Di kantin sekolah tidak ada sama sekali kue-kue tradisional yang dijual, sementara di luar kantin hanya ada beberapa yang dijual oleh pedagang-pedagang kaki lima, seperti kue onde, pisang molen, dan sisanya jajanan-jajanan instan seperti minuman bubuk, gorengan, *takoyaki*, dan sosis goreng.

B. Analisis dan Strategi

Dari data-data yang telah terkumpul beserta observasi, strategi yang tepat dalam mengenalkan jajanan tradisional kepada anak-anak SD adalah dengan menggunakan media di mana mereka bisa belajar sekaligus bermain, dan pada penelitian ini media yang dipilih adalah *board game* dengan visual berupa *food illustration*. Indera yang digunakan dalam beraktivitas mempengaruhi persepsi seseorang, maka ilustrasi menjadi media yang tepat untuk membuat anak-anak memperhatikan edukasi yang diberikan (Priyata et al., 2022). Berdasarkan observasi, anak-anak laki-laki cenderung memilih permainan dengan gaya visual atau ilustrasi yang lebih detail dan rumit dibanding permainan dengan gaya yang simpel atau lucu karena tidak ingin terkesan kekanak-kanakan atau "*bocah*".

C. Konsep Perancangan

DOI: https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384

Gaya ilustrasi yang dipilih adalah simplifikasi agar tidak terlalu banyak detail sehingga target mudah memahami ilustrasi. Warna ilustrasi cenderung *warm* dan keseluruhan desain banyak menggunakan warna hijau. Hal ini karena kue-kue tradisional banyak menggunakan daun pisang dan pandan sebagai pembungkus atau hiasan (*garnish*) yang memberikan identitas warna hijau pada kue-kue tradisional.

Warna pendukung menggunakan warna merah muda, putih, dan kuning dikarenakan warna tersebut sering ditemukan pada kue-kue tradisional, sehingga warna tersebut dipilih untuk memperkuat visual tema yang diangkat.

Gambar 2. *Color palette board game*.
(Pribadi, 2022)

Typeface utama dari desain menggunakan Fredoka One karena memenuhi kriteria tipografi untuk anak-anak, yaitu ukuran yang besar, berjenis *typeface sans serif* dengan bentuk *rounded* yang simpel. *Typeface* dengan jenis *slab serif* atau *serif* sulit dibaca oleh anak-anak (Martens et al., 2018).

D. Pengembangan Desain

Konsep dikembangkan menjadi sketsa-sketsa desain visual *food illustration* dari kue-kue tradisional.

Gambar 3. Sketsa *food illustration* kue-kue tradisional.
(Pribadi, 2022)

E. Implementasi

Rekomendasi visual dibuat menyerupai desain permainan papan beserta objek-objek pendukungnya seperti kartu permainan, koin-koin (piring) kue, dan panduan bermain yang siap cetak.

Gambar 4. Ilustrasi kotak cover permainan papan.
(Pribadi, 2022)

DOI: https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384

Gambar 5. *Food illustration* kue-kue tradisional.
(Pribadi, 2022)

Gambar 6. Desain menu *board game*.
(Pribadi, 2022)

Gambar 7. Desain panduan permainan.
(Pribadi, 2022)

IV. SIMPULAN

Anak-anak pada zaman sekarang lebih memilih untuk jajan camilan-camilan yang lebih dikenali mereka atau yang sering mereka lihat pada iklan di media-media dibanding dengan jajanan tradisional. Kenyataannya, jajanan tradisional sebagai budaya bangsa memiliki peran penting dalam menumbuhkan nilai luhur bangsa dan sudah menjadi tugas bagi para generasi penerus bangsa untuk mengenal budaya negaranya. Dari permasalahan tersebut, dirancang sebuah rekomendasi visual *board game* yang menggunakan *food illustration* sebagai aspek utama dari visualnya. Pemilihan tema jajanan tradisional diharapkan menumbuhkan anak-anak yang tinggal di wilayah Jakarta terhadap jajanan-jajanan tradisional.

Pengumpulan data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan data-data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasil pengumpulan data menyatakan para narasumber setuju bahwa anak-anak kurang meminati jajanan tradisional dan kantin-kantin sekolah dasar tidak menyediakan jajanan tradisional. Dalam proses perancangan rekomendasi visual digunakan metode 5 Step of Design oleh Robin Landa.

DOI: https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dituturkan kepada Ibu Lina Otto dan Bapak Kornelis Pe sebagai guru sekaligus orang tua anak berusia Sekolah Dasar yang sudah bersedia meluangkan waktu untuk diwawancara; tim dosen yang telah membimbing jalannya penelitian ini dari awal hingga akhir; dan kepada anak-anak yang telah bersedia untuk saling berdiskusi dan tanggap dalam membantu proses pengumpulan data penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BOARD GAME. *Aksara*, *30*(1), 133. https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148

Chandra, Y., Noviadji, B. R., & Bangsawan, A. (2018). Perancangan Board Game Edukatif Untuk Keluarga. *Artika*, *2*(1), 50–61. https://doi.org/10.34148/artika.v2i1.76

Halawa, W. E. S., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). ANALISIS GAMBAR ILUSTRASI HOMBO BATU NIAS GUNUNGSITOLI. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *9*(1), 193. https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18793

Limbong, E. G., Subianto, I. B., Parwis, F. Y., & Suprianto, P. (2019). Perancangan Ilustrasi Tata Cara Penggunaan Kendaraan Umum sebagai Media Edukasi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *4*(1). https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.3892

Martens, M., Rinnert, G. C., & Andersen, C. (2018). Child-Centered Design: Developing an Inclusive Letter Writing App. *Frontiers in Psychology*, *9*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02277

Nugroho, S. M. S., Sumpeno, S., & Liudyvia, M. (2021). Game Edukasi Mengenal Jajanan Tradisional Indonesia Berbasis Role-Playing Game (RPG). *Jurnal Teknik ITS*, *10*(2). https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.75320

Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Anxiety Disorder sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun. *Nirmana*, *20*(2), 52–61.

DOI: https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384

https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61

Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MITIGASI KEBAKARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR USIA 8-12 TAHUN DI SURABAYA. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, *6*(1). https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949

Turner, J. C. F. (2016). Food Illustration: a morsel on the medium. *Cuizine*, *7*(2). https://doi.org/10.7202/1038481ar

Widayati, D. W. (2018). MANAJEMEN EKSTRAKURIKULER KARAWITAN DAN KAITANNYA DENGAN PENANAMAN NILAI-NILAI LUHUR BUDAYA BANGSA. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *4*(2). https://doi.org/10.30738/sosio.v4i2.2984

Wijaya, S. (2019). Indonesian food culture mapping: a starter contribution to promote Indonesian culinary tourism. *Journal of Ethnic Foods*, *6*(1), 9. https://doi.org/10.1186/s42779-019-0009-3

UNTAR
Universitas Tarumanagara

UNTAR untuk INDONESIA

SURAT TUGAS
Nomor: 57-R/UNTAR/PENELITIAN/VIII/2023

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **VANESYA**
2. **ANNY VALENTINA, S.Sn., M.Ds.**
3. **ANDREAS, S.Sn., M.Ds.**

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian/publikasi ilmiah dengan data sebagai berikut:

Judul	:	Rekomendasi Komunikasi Visual Board Game Edukasi Kue Tradisional untuk Anak-anak
Nama Media	:	Jurnal Visual
Penerbit	:	Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara
Volume/Tahun	:	Vol. 18 No. 2 (2023)
URL Repository	:	https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/23384

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

21 Agustus 2023
Rektor

UNIVERSITAS TARUMANAGARA
REKTOR

Prof. Dr. Ir. AGUSTINUS PURNA IRAWAN

Print Security : 216efba6a477c1af65afb1896fa95f51

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

UNTAR FAKULTAS SENI RUPA & DESAIN
VISUAL jurnal seni rupa dan desain
P ISSN : 1410 - 4903
E ISSN : 2746 - 6477
sinta S6

Rekomendasi Komunikasi Visual Board Game Edukasi Kue Tradisional untuk Anak-Anak

VISUAL
jurnal seni rupa dan desain

Analisis Atmosfer Ruang Lobi Hotel Bisnis Pasca Pandemi Covid-19 di Jakarta Studi Kasus: Hotel Bisnis Bintang 4 di Pantai Indah Kapuk
Noeratri Andanwerti , Missheal Utama, Indy Nurdamayanti

Aplikasi Batik Kawung pada Elemen Partisi Kamar Suite Hotel Sutasoma
Sri Fariyanti Pane

Perancangan VIsual Promosi Produk Kuliner Oriental "Uncle Tija's Kitchen
Edy Chandra, Apriliana Kurnia Putri

Rekomendasi Komunikasi Visual Board Game Edukasi Kue Tradisional untuk Anak-anak
Vanesya, Andreas, Anny Valentina

Ilustrasi Dalam Perancangan Buku Novel Berjudul “Reuni SMP” Karya Lian Sebagai Refleksi Kesehatan Mental Dan Upaya Pencegahan Bullying
Delicia, Tri Wahyudi

Review Buku The Color Revolution. Evolusi Warna: Pergeseran Nilai Budaya Dan Ekonomi Serta Pengaruhnya Pada Desain dan Estetika
Ega Dyas Nindita

Juni 2023
Vol.18 No.2 (2023)
ISSN 1410-4903
e-ISSN 2746-6477

(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/issue/view/576)

PDF (https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/23384/15015)

Published: Jun 30, 2023

DOI: https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384 (https://doi.org/10.24912/vis.v18i2.23384)

Keywords:
anak-anak board game edukasi komunikasi visual kue tradisional

Vanesya
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

Andreas
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

Anny Valentina
Universitas Tarumanagara

Abstract

Makanan adalah salah satu aset budaya Indonesia, termasuk kue-kue tradisional. Sudah sepatutnya kue tradisional dilestarikan oleh generasi-generasi penerus bangsa. Tetapi seiring berkembangnya zaman, budaya luar negeri mulai masuk ke Indonesia, salah satunya budaya makanan. Anak-anak lebih menyukai jajanan yang modern dan "kekinian" dibanding jajanan dan kue tradisional. Pada kantin sekolah juga jarang menyediakan kue tradisional sebagai opsi jajan anak-anak. Data-data diambil dari hasil wawancara, observasi, dan studi pustaka berkaitan dengan topik. Perancangan visual ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak usia 6-12 tahun mengenai kue-kue tradisional melalui permainan papan agar kue tradisional tidak terlupakan dan hilang. Metode perancangan yang digunakan adalah 5 Step of Design oleh Robin Landa. Visual permainan papan dibuat agar sesuai dengan tujuan dari perancangan dan selera anak-anak. Perancangan rekomendasi visual menggunakan gaya ilustrasi makanan sebagai visual utama pada permainan. Ilustrasi makanan adalah salah satu jenis ilustrasi yang berfokus pada visualisasi makanan, baik realis maupun kartun yang bisa digunakan pada berbagai media. Permainan papan dibuat agar target lebih mengenal kue tradisional Indonesia sekaligus menumbuhkan minat mereka untuk mencoba kue tradisional.

ISSUE

Vol. 18 No. 2 (2023) (https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/issue/view/576)

SECTION

Articles

(https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Jurnal Visual by Faculty of Art (/index.php/komunikasi/manager/setup/fikom.untar.ac.id) and Design is (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)Permissions beyond the scope of this license may be available at (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)https://journal.untar.ac.id/index.php/visual

AUTHOR BIOGRAPHY

Anny Valentina, Universitas Tarumanagara

Jurusan Desain Komunikasi Visual (Visual Communication Department)

Fakultas Seni Rupa dan Desain (Visual Art and Desain Faculty)

References

Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BOARD GAME. Aksara, 30(1), 133. https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148 (https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148)

Chandra, Y., Noviadji, B. R., & Bangsawan, A. (2018). Perancangan Board Game Edukatif Untuk Keluarga. Artika, 2(1), 50–61. https://doi.org/10.34148/artika.v2i1.76 (https://doi.org/10.34148/artika.v2i1.76)

Halawa, W. E. S., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). ANALISIS GAMBAR ILUSTRASI HOMBO BATU NIAS GUNUNGSITOLI. Gorga : Jurnal Seni Rupa, 9(1), 193. https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18793 (https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18793)

Limbong, E. G., Subianto, I. B., Parwis, F. Y., & Suprianto, P. (2019). Perancangan Ilustrasi Tata Cara Penggunaan Kendaraan Umum sebagai Media Edukasi. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 4(1). https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.3892 (https://doi.org/10.30998/sap.v4i1.3892)

Martens, M., Rinnert, G. C., & Andersen, C. (2018). Child-Centered Design: Developing an Inclusive Letter Writing App. Frontiers in Psychology, 9. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02277 (https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02277)

Nugroho, S. M. S., Sumpeno, S., & Liudyvia, M. (2021). Game Edukasi Mengenal Jajanan Tradisional Indonesia Berbasis Role-Playing Game (RPG). Jurnal Teknik ITS, 10(2). https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.75320 (https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.75320)

Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Anxiety Disorder sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun. Nirmana, 20(2), 52–61. https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61 (https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61)

Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MITIGASI KEBAKARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR USIA 8-12 TAHUN DI SURABAYA. Jurnal Sains Dan Seni ITS, 6(1). https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949 (https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949)

Turner, J. C. F. (2016). Food Illustration: a morsel on the medium. Cuizine, 7(2). https://doi.org/10.7202/1038481ar (https://doi.org/10.7202/1038481ar)

Widayati, D. W. (2018). MANAJEMEN EKSTRAKURIKULER KARAWITAN DAN KAITANNYA DENGAN PENANAMAN NILAI-NILAI LUHUR BUDAYA BANGSA. SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora, 4(2). https://doi.org/10.30738/sosio.v4i2.2984 (https://doi.org/10.30738/sosio.v4i2.2984)

Wijaya, S. (2019). Indonesian food culture mapping: a starter contribution to promote Indonesian culinary tourism. Journal of Ethnic Foods, 6(1), 9. https://doi.org/10.1186/s42779-019-0009-3 (https://doi.org/10.1186/s42779-019-0009-3)

Sertifikat Akreditasi Jurnal Visual Sinta 6 (https://drive.google.com/drive/folders/1ssOMGnsYd0a5AOKGYkLSRg3hUCakrAzD?usp=sharing)

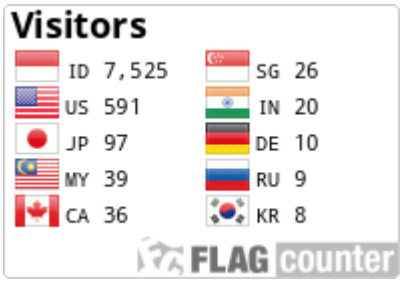
(https://drive.google.com/drive/folders/1ssOMGnsYd0a5AOKGYkLSRg3hUCakrAzD?usp=sharing)

Open Journal Systems (http://pkp.sfu.ca/ojs/)

INFORMATION

For Authors (https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/information/authors)

(https://www.statcounter.com/)
View My Stats (https://statcounter.com/p12675096/?guest=1)



(https://info.flagcounter.com/SS5G)

Tools

(https://www.turnitin.com/?svr=309&session-id=&lang=en_us&r=51.7747989001077)

use APA style, download here

(https://csl.mendeley.com/styleInfo/?styleId=http%3A%2F%2Fwww.zotero.org%2Fstyles%2Fapa)

Our journal indexed by:

(https://scholar.google.com/citations?user=5TAeUjwAAAAJ&hl=en)

(https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/10346)

(https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/18178#!)

(https://onesearch.id/Repositories/Repository?library_id=606)

Tools :

(https://www.turnitin.com/)

(https://www.mendeley.com/)

Journal Template :

(https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSIl9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?usp=sharing)

e-ISSN : 2746-6477

VISUAL
Jurnal Seni Rupa dan Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

jurnalvisual@fsrd.untar.ac.id

Platform & workflow by OJS / PKP

(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/aboutThisPublishingSystem)