

## TUGAS AKHIR

# PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF KREASI BENTO SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PERILAKU *PICKY EATER* PADA ANAK PRASEKOLAH DENGAN METODE MONTESSORI

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1)



Disusun oleh:

**Putri Anindita Anwar**  
**20052010070**

Pembimbing 1:

**Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A**

Pembimbing 2:

**Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**  
**2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF KREASI BENTO  
SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PERILAKU *PICKY EATER* PADA  
ANAK PRASEKOLAH DENGAN METODE MONTESSORI

Disusun oleh:  
**PUTRI ANINDITA ANWAR**  
20052010070

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada tanggal : 19 November 2024

**Pembimbing I**



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A  
NPT. 201 19850106 174

**Pembimbing II**



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.  
NIPPPK. 19810929 202121 1002

**Penguji I**



Sri Wulandari, S.Sn., M.A  
NPT. 202 19930419 173

**Penguji II**



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19851106 201903 1002

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF KREASI BENTO  
SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PERILAKU *PICKY EATER* PADA  
ANAK PRASEKOLAH DENGAN METODE MONTESSORI**

Disusun oleh:

**PUTRI ANINDITA ANWAR**

**20052010070**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal : 19 November 2024**

**Pembimbing I**



**Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A**

**NPT. 201 19850106 174**

**Pembimbing II**



**Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med Kom**

**NIPPPK. 19810929 202121 1002**

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

**Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Masnuna, S.T., M.Sn**

**NIPPPK. 19840512 202121 2004**

## ABSTRAK

Faktor internal psikologi anak (telah mengenal makanan yang disukainya) dan eksternal pola asuh orang tua (memaksa anak untuk makan yang diikuti ancaman, menyuapi dengan memberikan tontonan melalui gawai, tidak melatih anak belajar makan sendiri) merupakan faktor yang memicu timbulnya permasalahan perilaku *picky eater* pada anak prasekolah usia 3 sampai 6 tahun. Hal tersebut perlu untuk ditanggapi secara serius karena dapat menjadikan anak terkena *stunting* atau malnutrisi dan juga kurangnya memiliki kemampuan motorik halus.

Untuk metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data primer (FGD, wawancara, kuesioner, dan observasi) dan data sekunder (studi literatur jurnal dan buku). Data yang didapat dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif serta TOWS *Matricks* dan menghasilkan *keyword* “Perilaku Aktif dan Mandiri”. Maka, sebagai upaya pencegahan perilaku *picky eater* serta memperkuat bonding orang tua, perancangan ini berfokus pada perancangan *board game* edukatif kreasi bento dengan metode Montessori yang berbasis *storytelling* dengan judul “Board Game Kreasi Bneto Bersama Teman Sehat”.

*Storytelling* memuat karakter Teman Sehat yang terdiri dari Kentang Si Juru Masak, Semangka Si Petani Buah, Wortel Si Petani Sayur, dan Ayam Si Hobi Belanja yang berperan untuk mengusir Monster Manis Si Tetangga Menyebalkan yang ingin menyelip ke dalam masakan bento dan membuatnya menjadi tidak sehat. Cerita tersebut mendukung permainan pada *board game* yang terdiri dari 2 level yaitu, level 1 (usia 3-4 tahun) mengelompokkan token bahan masakan sesuai dengan kelompoknya dan level 2 (usia 5-6 tahun) terdapat 2 fase, memasak bento dengan sumpit (mengasah motorik halus) dan mengkreasikan bento. Dalam permainan yang telah disebutkan, mengharuskan adanya interaksi antar orang tua dan anak agar anak lebih mudah mengenal kelompok makanan bergizi hingga timbul rasa ingin mencoba variasi makanan dan meningkatkan bonding orang tua. Selain itu, anak juga diharapkan lebih mudah memahami konsep makanan sehat jauh lebih baik dari makanan manis yang tidak sehat.

**Kata Kunci:** Bonding orang tua, Makanan bergizi, Motorik halus, Pola asuh, *Storytelling*

## **ABSTRACT**

*Internal factors of child psychology (having known the food they like) and external parenting (forcing children to eat followed by threats, feeding by providing entertainment through gadgets, not training children to learn to eat themselves) are factors that trigger the emergence of picky eater behavior problems in preschool children aged 3 to 6 years. This needs to be taken seriously because it can make children exposed to stunting or malnutrition and also lack of fine motor skills.*

*The research method used qualitative methods with primary data collection techniques (FGDs, interviews, questionnaires, and observations) and secondary data (literature studies of journals and books). The data obtained was analyzed using qualitative descriptive analysis and TOWS Matricks and resulted in the keyword “Active and Independent Behavior”. So, as an effort to prevent picky eater behavior and strengthen parental bonding, this design focuses on designing an educational board game for bento creation using the Montessori method based on storytelling with the title “Bneto Creation Board Game with Healthy Friends”.*

*The storytelling contains Healthy Friends characters consisting of Potato the Cook, Watermelon the Fruit Farmer, Carrot the Vegetable Farmer, and Chicken the Shopping Hobbyist whose role is to repel the Sweet Monster the Annoying Neighbor who wants to sneak into bento dishes and make them unhealthy. The story supports the game on the board game which consists of 2 levels, namely, level 1 (ages 3-4 years) grouping cooking ingredient tokens according to their groups and level 2 (ages 5-6 years) there are 2 phases, cooking bento with chopsticks (honing fine motor skills) and creating bento. In the games mentioned, it requires interaction between parents and children so that children can more easily recognize nutritious food groups so that they want to try food variations and increase parent bonding. In addition, children are also expected to more easily understand the concept that healthy food is much better than unhealthy sweets.*

**Keywords:** *Parental bonding, Nutritious food, Fine motor, Parenting, Storytelling*

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 Ayat 2, dan pasal 70).

Surabaya, 10 Desember 2024



Putri Anindita Anwar

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas kelimpahan rahmat, ridha, nikmat, karunia dan hidayah yang sudah diberikan sehingga penulis diberi kelancaran dapat menyelesaikan laporan perancangan dengan judul **“Perancangan *Board Game* Edukatif Kreasi Bento Sebagai Upaya Pencegahan Perilaku *Picky Eater* Pada Anak Prasekolah Dengan Metode Montessori”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana) dengan baik.

Banyak pihak yang telah berkontribusi dan memberikan bantuan serta dukungan selama proses penyelesaian Tugas Akhir penulis. Pada kesempatan ini, penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. dan Nabi Muhammad SAW. yang telah memberikan jalan kemudahan serta bimbingan di setiap proses menjadi diri yang lebih baik dan juga ketenangan hati dalam menjalani segala urusan.
2. Kedua orang tua dan saudara tersayang, umma Budi Utami, S.Pd., ayah Moch. Anwar, dan mbak Putri Nabilla Anwar, A.md., Kep. yang telah membantu serta memberikan dukungan emosional, finansial dan doa baik yang selalu menyertai selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir dengan tulus.
3. Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A selaku pembimbing utama yang telah mendampingi, membagikan ilmu, memberikan semangat serta doa baik dalam selama proses pengerjaan seminar hingga tugas akhir dan Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom. selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan saran dan masukan ke dalam penyusunan jurnal.
4. Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A selaku penguji 1 dan bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn. selaku penguji 2 yang telah memberikan saran serta masukan dalam memperbaiki laporan seminar hingga tugas akhir.
5. Mayasari Khuluki, S.Pd. dan Dinda Rudzikzani, S.Pd., M.Pd. selaku narasumber wawancara yang telah dengan sabar membagikan ilmunya seputar Montessori serta membimbing dalam proses FGD dan proses testing permainan dengan siswa TK.
6. Afifah Desi Natasya, A.Md.Gz, Darul Asmawan, A.Md.Gz, dan Adhicipta Wirawan selaku narasumber wawancara yang telah membagikan ilmunya untuk keperluan perancangan dan Chiza Ula Zzuharo serta Aini Jannatika Azzahra selaku narasumber yang telah berkenan menjadi target audiens serta melancarkan proses wawancara.

7. Lailatul Azijah Amandafira, Tsania Rahma Ruliawan, Kattreen Aulia S., selaku teman dekat yang telah menemani, membantu serta memberikan semangat selama proses perkuliahan hingga pembuatan tugas akhir serta pameran.
8. Restifar Amalia I., Agustina Putri Y. selaku teman bimbingan dan teman mengerjakan tugas akhir yang telah menemani serta membantu selama proses pengejaan tugas akhir dan pameran.
9. Dosen-dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik serta memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
10. Teman-teman DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses perkuliahan.
11. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu namanya yang memiliki kontribusi dalam proses perancangan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, dengan ini penulis mengharap kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Diharapkan pula, perancangan ini dapat memberikan kontribusi bagi kesehatan anak prasekolah, mencegah perilaku *picky eater* pada anak, dan perkembangan kemampuan motorik halus anak serta peningkatan bonding yang kuat antara orang tua dan anak.

Surabaya, 10 Desember 2024

Putri Anindita Anwar



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>01</b>
1.1 Latar Belakang.....	01
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Rumusan Masalah.....	10
1.4 Batasan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Perancangan.....	11
1.6 Manfaat Perancangan.....	11
1.7 Kerangka Perancangan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....</b>	<b>13</b>
2.1 Definisi Operasional Judul .....	13
2.1.1 Definisi <i>Board Game</i> Edukatif.....	13
2.1.2 Definisi Kreasi Bento .....	13
2.1.3 Definisi <i>Picky Eater</i> .....	14
2.1.4 Definisi Anak Prasekolah.....	14
2.1.5 Definisi Metode Montessori.....	14
2.2 Landasan Teori Bento .....	15
2.2.1 Pengertian Bento .....	15
2.2.2 Sejarah dan Jenis Bento.....	15
2.2.3 Bento di Indonesia.....	16
2.3 Landasan Teori Metode Montessori .....	17
2.3.1 Metode Montessori.....	17

2.3.2 Tujuan Metode Montessori .....	17
2.3.3 Prinsip Metode Montessori .....	17
2.3.4 Aktivitas Montessori .....	22
2.3.5 Jenis-Jenis Aktivitas Montessori .....	25
2.3.5.1 Koordinasi Mata-Tangan .....	25
2.3.5.2 Musik dan Gerak Tubuh .....	27
2.3.5.3 Kegiatan Sehari-Hari .....	27
2.3.5.4 Seni dan Kerajinan .....	28
2.3.5.5 Bahasa .....	29
2.4 Landasan Teori <i>Board Game</i> dan Edukasi .....	30
2.4.1 Teori Bermain .....	30
2.4.2 Definisi <i>Board Game</i> .....	30
2.4.3 Sejarah dan Jenis <i>Board Game</i> .....	31
2.4.4 Kategori <i>Board Game</i> .....	33
2.4.5 Komponen <i>Board Game</i> .....	35
2.4.6 Material <i>Board Game</i> .....	40
2.4.7 Edukasi dalam <i>Board Game</i> .....	43
2.4.8 Tujuan <i>Board Game</i> Edukatif .....	45
2.4.9 Metode Montessori dalam <i>Board Game</i> .....	46
2.4.10 Perancangan Visual <i>Board Game</i> .....	52
2.4.10.1 Ilustrasi .....	52
2.4.10.2 Tipografi .....	54
2.4.10.3 <i>Layout</i> .....	56
2.4.10.4 Warna .....	59
2.4.10.5 Ikon .....	63
2.4.10.6 Desain Karakter .....	63
2.4.10.7 <i>Storytelling</i> Dalam <i>Board Game</i> .....	65
2.5 Landasan Teori Anak Prasekolah dan <i>Picky Eater</i> .....	65
2.5.1 Definisi Anak Prasekolah .....	65
2.5.2 <i>Picky Eater</i> pada Anak Prasekolah .....	66
2.5.3 Ciri-Ciri <i>Picky Eater</i> .....	66
2.5.4 Faktor-Faktor <i>Picky Eater</i> .....	67
2.5.4.1 Faktor Internal .....	67

2.5.4.2 Faktor Eksternal.....	68
2.5.5 Dampak <i>Picky Eater</i> .....	69
2.5.6 Upaya Pencegahan Perilaku <i>Picky Eater</i> .....	70
2.6 Studi Eksisting .....	71
2.7 Studi Komparator.....	74
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN .....</b>	<b>120</b>
3.1 Metode Perancangan.....	120
3.1.1 Perumusan Masalah.....	120
3.1.2 Studi Literatur .....	120
3.1.3 Pengumpulan Data .....	120
3.1.4 Perumusan Konsep Desain.....	121
3.1.5 Alternatif Desain .....	121
3.1.6 Evaluasi Desain .....	121
3.1.7 Final Desain.....	121
3.2 Objek Perancangan .....	121
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	122
3.3.1 Data Primer .....	122
3.3.1.1 Wawancara .....	122
3.3.1.2 Observasi .....	125
3.3.1.3 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	126
3.3.1.4 Kuesioner.....	127
3.3.2 Data Sekunder .....	127
3.3.2.1 Literatur Buku .....	127
3.3.2.2 Literatur Jurnal .....	128
3.3.2.3 Media Massa.....	129
3.4 Teknik Sampling.....	129
3.4.1 Populasi (Target Segmen) .....	130
3.4.2 Sampel.....	131
3.5 Teknik Analisis Data .....	132
3.5.1 Analisis Data Wawancara .....	132
3.5.2 Analisis Data Observasi .....	141
3.5.3 Analisis Data FGD .....	146

3.5.4 Analisis Data Kuesioner .....	148
3.5.4.1 Profil Responden .....	148
3.5.4.2 Makanan yang Disukai dan Tidak Disukai Anak Responden .....	149
3.5.4.3 Cara Responden Memberikan Makanan pada Anak .....	150
3.5.4.4 Tindakan Responden terhadap Anak yang Tidak Mau Makan .....	150
3.5.4.5 Kemampuan <i>Self-Feeding</i> Anak Responden .....	151
3.5.4.6 Kesukaan Anak Responden terhadap Makanan Sehat .....	152
3.5.4.7 Pengetahuan Anak Responden terhadap Makanan Sehat .....	152
3.5.4.8 Pengenalan Makanan Sehat Responden terhadap Anak .....	153
3.5.4.9 Media Pengenalan Makanan Sehat Responden .....	154
3.5.4.10 Pendampingan Responden pada Saat Anak Bermain .....	154
3.5.4.11 Penyisihan Pendapatan Responden untuk Mainan Anak .....	155
3.5.5 Analisis TOWS <i>Matrics</i> .....	156
3.5.6 Analisis <i>Consumer Insight</i> .....	158
3.5.7 Analisis <i>Consumer Journey</i> .....	158
3.5.8 Analisis <i>Point of Contact</i> (POC) .....	166
3.6 Sintesis Data .....	167
3.7 <i>Unique Selling Preposition</i> (USP) .....	169
<b>BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>	<b>171</b>
4.1 Perumusan <i>Keyword</i> .....	171
4.2 Definisi <i>Keyword</i> .....	172
4.2.1 <i>What to Say</i> .....	172
4.2.2 <i>How to Say</i> .....	172
4.2.3 Makna Denotasi .....	172
4.2.4 Makna Konotasi .....	173
4.3 Konsep Verbal .....	173
4.3.1 Judul <i>Board Game</i> .....	173
4.3.2 Bahasa Komunikasi .....	174
4.3.3 Panduan Permainan .....	174
4.3.3.1 Komponen <i>Board Game</i> .....	174
4.3.3.2 Narasi Perkenalan Karakter .....	176
4.3.3.3 Level Permainan .....	176

4.3.3.4	Persiapan Permainan Level 1 (3-4 tahun) .....	177
4.3.3.5	Cara Bermain Level 1 (3-4 tahun).....	177
4.3.3.6	Persiapan Permainan Level 2 (5-6 tahun) .....	177
4.3.3.7	Cara Bermain Level 2 (5-6 tahun).....	178
4.4	Deskripsi Konten .....	180
4.4.1	Papan Permainan Utama .....	180
4.4.2	Papan Permainan Pendukung.....	180
4.4.3	Papan Petak Musuh .....	180
4.4.4	Pion Pemain.....	181
4.4.5	Pion Musuh .....	181
4.4.6	Kartu.....	181
4.4.7	<i>Spinner</i> .....	181
4.4.8	Token Kayu .....	181
4.4.9	Token Magnet .....	182
4.4.10	Rumah Bahan.....	182
4.4.11	Sumpit.....	182
4.4.12	Spidol Papan .....	182
4.4.13	Buku Aturan permainan dan Panduan Orang Tua .....	182
4.4.14	Kemasan.....	183
4.4.15	Pesan Moral .....	183
4.5	Konsep Visual .....	184
4.5.1	Gaya Visual .....	184
4.5.2	Tipografi.....	184
4.5.2.1	Huruf Judul.....	185
4.5.2.2	Sub Judul dan Isi .....	185
4.5.3	Warna .....	186
4.5.4	Papan Permainan Utama .....	187
4.5.5	Papan Permainan Pendukung.....	187
4.5.6	Papan Petak Musuh .....	188
4.5.7	Pion Pemain.....	188
4.5.7.1	Karakter Makanan Pokok.....	188
4.5.7.2	Karakter lauk-pauk .....	189
4.5.7.3	Karakter Sayur.....	189

4.5.7.4 Karakter Buah.....	190
4.5.8 Pion Musuh .....	190
4.5.9 Kartu.....	191
4.5.10 <i>Spinner</i> .....	191
4.5.11 Token .....	191
4.5.11.1 Token Kayu .....	192
4.5.11.2 Token Magnet.....	192
4.5.12 Rumah Bahan.....	193
4.5.12.1 Kebun Buah .....	193
4.5.12.2 Dapur .....	194
4.5.12.3 Ruang Makan.....	194
4.5.12.4 Kebun Sayur .....	195
4.5.13 Sumpit.....	195
4.5.14 Spidol Papan .....	195
4.5.15 Buku Aturan Permainan Dan Panduan Montessori Untuk Orang Tua .....	195
4.5.16 Kemasan.....	195
4.6 Konsep Media.....	192
4.6.1 Media Utama .....	196
4.6.2 Media Pendukung.....	197
4.7 Proses Perancangan Desain .....	203
4.7.1 Desain Karakter Pion Pemain Dan Pion Musuh .....	203
4.7.1.1 <i>Rough</i> Desain.....	203
4.7.1.2 Komprehensif Desain .....	209
4.7.1.3 Final Desain.....	210
4.7.2 Desain Token Bahan Masakan.....	211
4.7.2.1 <i>Rough</i> Desain.....	212
4.7.2.2 Komprehensif Desain .....	212
4.7.2.3 Final Desain.....	213
4.7.3 Desain Token Magnet Bento.....	213
4.7.3.1 <i>Rough</i> Desain.....	213
4.7.3.2 Final Desain.....	213
4.7.4 Desain Token Magnet Dekorasi Bento .....	214
4.7.4.1 <i>Rough</i> Desain.....	214

4.7.4.2 Final Desain.....	214
4.7.5 Desain Kartu Bento .....	215
4.7.5.1 <i>Rough</i> Desain.....	215
4.7.5.2 Komprehensif Desain .....	215
4.7.5.3 Final Desain.....	216
4.7.6 Desain <i>Spinner</i> .....	217
4.7.6.1 <i>Rough</i> Desain.....	217
4.7.6.2 Komprehensif Desain .....	217
4.7.6.3 Final Desain.....	217
4.7.7 Desain Papan Permainan Utama .....	218
4.7.7.1 <i>Rough</i> Desain.....	218
4.7.7.2 Komprehensif Desain .....	218
4.7.7.3 Final Desain.....	219
4.7.8 Desain Rumah Bahan .....	219
4.7.8.1 <i>Rough</i> Desain.....	219
4.7.8.2 Komprehensif Desain .....	220
4.7.8.3 Final Desain.....	220
4.7.9 Desain Papan Petak Musuh .....	221
4.7.9.1 <i>Rough</i> Desain.....	221
4.7.9.2 Komprehensif Desain .....	221
4.7.9.3 Final Desain.....	222
4.7.10 Desain Papan Perkenalan Karakter (Papan Permainan Pendukung) .....	222
4.7.10.1 <i>Rough</i> Desain.....	222
4.7.10.2 Komprehensif Desain .....	223
4.7.10.3 Final Desain .....	223
4.7.11 Desain Papan Tulis Reward (Papan Permainan Pendukung) .....	224
4.7.11.1 <i>Rough</i> Desain.....	224
4.7.11.2 Komprehensif Desain .....	224
4.7.11.3 Final Desain .....	225
4.7.12 Desain Papan Kartu Bento (Papan Permainan Pendukung) .....	225
4.7.12.1 <i>Rough</i> Desain.....	225
4.7.12.2 Komprehensif Desain .....	226
4.7.12.3 Final Desain .....	226

4.7.13	Desain Judul.....	227
4.7.13.1	<i>Rough</i> Desain.....	227
4.7.13.2	Komprehensif Desain .....	227
4.7.13.3	Final Desain .....	228
4.7.14	Desain <i>Cover</i> Depan .....	228
4.7.14.1	<i>Rough</i> Desain.....	228
4.7.14.2	Komprehensif Desain .....	229
4.7.14.3	Final Desain .....	229
4.7.15	Desain <i>Cover</i> Belakang.....	230
4.7.15.1	<i>Rough</i> Desain.....	230
4.7.15.2	Komprehensif Desain .....	230
4.7.15.3	Final Desain .....	231
4.8	Implementasi Desain .....	232
4.8.1	Media Utama .....	232
4.8.1.1	Papan Permainan Utama.....	232
4.8.1.2	Papan Permainan Pendukung .....	234
4.8.1.3	Papan Permainan Petak Musuh .....	236
4.8.1.4	Pion Pemain dan Pion Musuh.....	236
4.8.1.5	Kartu Bento .....	237
4.8.1.6	<i>Spinner</i> .....	237
4.8.1.7	Token Bahan Masakan .....	238
4.8.1.8	Token Magnet Bento dan Dekorasi Bento .....	238
4.8.1.9	Rumah Bahan .....	239
4.8.1.10	Sumpit .....	240
4.8.1.11	Spidol Papan .....	241
4.8.1.12	Buku Aturan Permainan dan Panduan Montessori Untuk Orang Tua.....	241
4.8.1.13	Kemasan <i>Board Game</i> .....	242
4.8.2	Media Pendukung.....	244
4.8.2.1	Tas Kotak Bekal .....	244
4.8.2.2	Kotak Bekal .....	244
4.8.2.3	Botol Minum .....	245
4.8.2.4	Set Alat Makan .....	246
4.8.2.5	Boneka Karakter .....	246



4.8.2.6 Buku Gambar.....	247
4.8.2.7 <i>Flash Card</i> .....	248
4.8.2.8 <i>Puzzle</i> .....	248
4.8.2.9 Stiker Dinding Pengukur Tinggi Badan .....	249
4.8.2.10 Gantungan Kunci .....	250
4.8.2.11 Stiker <i>Pack</i> .....	250
4.9 Rancangan Anggaran Proyek .....	253
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>171</b>
5. 1 Kesimpulan .....	256
5. 2 Saran .....	257
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>261</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>263</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan .....	12
Gambar 2.1 <i>Kyaraben</i> Bento dengan Makanan Khas Indonesia (Nasi Kuning).....	16
Gambar 2.2 Dr. Maria Montessori.....	17
Gambar 2.3 Ruang Kelas Montessori di TK Albata Islamic Montessori School.....	18
Gambar 2.4 <i>Bank Game</i> untuk Area Matematika di TK Albata Islamic Montessori School..	19
Gambar 2.5 Pembelajaran Mengenai Perbedaan Aroma pada Area Sensorial.....	20
Gambar 2.6 Memindahkan Kelereng dengan Sumpit pada Area <i>Practical Life</i> .....	23
Gambar 2.7 <i>Puzzle</i> di Kelas Montessori Menggunakan Material Kayu.....	23
Gambar 2.8 Pembelajaran <i>Practical life</i> Menuang di TK Albata Islamic Montessori School	24
Gambar 2.9 Rak Aparatus <i>Practical Life</i> di TK Albata Islamic Montessori School .....	25
Gambar 2.10 Pembelajaran Meronce pada Area <i>Practical Life</i> .....	25
Gambar 2.11 Pembelajaran Memasang Mur dan Baut pada Area <i>Practical Life</i> .....	26
Gambar 2.12 Pembelajaran Membuka dan Menutup pada Area <i>Practical Life</i> .....	26
Gambar 2.13 Pembelajaran Mensortir Warna pada Area Sensorial .....	26
Gambar 2.14 Pembelajaran Anatomi Tanaman di kelas Montessori melalui <i>Puzzle</i> .....	27
Gambar 2.15 Memelihara Ikan dan Tanaman di Kelas Montessori .....	28
Gambar 2.16 Aktivitas Mewarnai (kiri) dan Aktivitas Bermain <i>Play Dough</i> (kanan) Siswa TK Albata Islamic Montessori School .....	29
Gambar 2.17 Rak Buku Cerita untuk Pembelajaran Bahasa di Kelas Montessori.....	29
Gambar 2.18 Contoh <i>Board Game</i> Tradisional: Ular Tangga.....	32
Gambar 2.19 Contoh <i>Board Game</i> Modern: Moonlight Castle .....	32
Gambar 2.20 Contoh <i>Cooperative Board Game</i> : Count Your Chicken.....	33
Gambar 2.21 Contoh <i>Competitive Board Game</i> : Guess Who? .....	34
Gambar 2.22 Contoh <i>Solo Game</i> : Logic! Games Happy Worms.....	34
Gambar 2.23 Contoh Papan Permainan pada <i>Board Game</i> Ludo .....	35
Gambar 2.24 Contoh Komponen Dadu .....	36
Gambar 2.25 Contoh <i>Spinner</i> pada <i>Board Game</i> Petet the Cat: I Love My Buttons Game ...	36
Gambar 2.26 Contoh Komponen Pion pada <i>Board Game</i> Petet the Cat: Pizza Pie Game .....	37
Gambar 2.27 Contoh Komponen Kartu pada <i>Board Game</i> Sushi Go! .....	37
Gambar 2.28 Contoh Komponen <i>Tiles</i> pada <i>Board Game</i> Race to the Treasure .....	38
Gambar 2.29 Contoh Komponen Mata Uang pada <i>Board Game</i> Monopoly .....	39

Gambar 2.30 Contoh Komponen Token pada <i>Board Game</i> Mengenal Emosi .....	39
Gambar 2.31 Contoh Buku Aturan pada <i>Board Game</i> Sum Swamp .....	40
Gambar 2.32 Kartu dengan Material Kertas pada <i>Board Game</i> Sushi Go.....	40
Gambar 2.33 Kemasan pada Board Game dengan Material Dupleks .....	41
Gambar 2.34 Papan Permainan dengan Material <i>Cardboard</i> pada <i>Board Game</i> Sum Swamp .....	41
Gambar 2.35 Dadu dan Pion dengan Material Plastik pada <i>Board Game</i> Sum Swamp .....	42
Gambar 2.36 Dadu dengan Material Akrilik .....	42
Gambar 2.37 Papan <i>Board Game</i> Klasik dengan Material Kayu.....	43
Gambar 2.38 Contoh <i>Board Game</i> Matching dan Memory pada Lunch Box Game .....	45
Gambar 2.39 Saling Membantu dalam Menyusun dan Menata di Kelas TK A Montessori...	46
Gambar 2.40 Contoh <i>Cooperative Board Game</i> pada <i>Board Game</i> Pete The Cat: The Missing Cupcake .....	47
Gambar 2.41 Contoh <i>Board game</i> Lunch Box Games dengan Prinsip Meyadari <i>Absorbent Mind</i> .....	47
Gambar 2.42 Pembelajaran Geografis dengan Menghafal Nama Pulau Menggunakan <i>puzzle</i> .....	48
Gambar 2.43 Contoh <i>Board Game Magnet Activity</i> Funny Face.....	48
Gambar 2.44 Anak Dibebaskan Memainkan Aparatus dengan Batasan pada Tempatnya Masing-masing .....	49
Gambar 2.45 Merapikan alas kerja pada saat jam pulang di Kelas TK A Montesori .....	49
Gambar 2.46 <i>Puzzle</i> pada Kelas Montessori Menggunakan Bahan Dasar Kayu .....	50
Gambar 2.47 Contoh <i>Board Game The Sneaky, Snacky Squirrel Game!</i> .....	51
Gambar 2.48 Contoh Buku Panduan Orang Tua pada <i>Board Game</i> Mengenal Emosi.....	51
Gambar 2.49 Contoh Ilustrasi Tradisional Menggunakan Cat Akrilik pada <i>Board Game</i> Pete the Cat: Groovy Buttons Game .....	53
Gambar 2.50 Contoh Ilustrasi Digital pada <i>Board Game The Great Cheese Chase</i> .....	53
Gambar 2.51 Contoh Board Game Dinosaur Race dengan <i>Legibility</i> Tinggi.....	54
Gambar 2.52 Contoh <i>Board Game</i> Logic! Case dengan <i>Readability</i> Tinggi.....	55
Gambar 2.53 Contoh Tipografi Judul Sesuai dengan Prinsip <i>Form</i> dan <i>Content</i> pada <i>Board Game</i> <i>Monster Munch</i> .....	55
Gambar 2.54 Contoh Tipografi Judul dengan Typeface Sans Serif pada Board Game Barnyard Bounce .....	56

Gambar 2.55 Contoh <i>Emphasis</i> pada Kemasan <i>Board Game Mermaid Island</i> .....	57
Gambar 2.56 Contoh <i>Sequence I</i> pada Kemasan <i>Board Game Gnomes at Night</i> .....	57
Gambar 2.57 Contoh <i>Balance Asimetris</i> pada Kemasan <i>Board Game Monkey Around</i> .....	58
Gambar 2.58 Contoh <i>Unity</i> pada Kemasan <i>Board Game Race to the Treasure</i> .....	59
Gambar 2.59 <i>Color Wheel</i> .....	60
Gambar 2.60 Warna Morninglight (kiri) dan Contoh <i>Board Game Alphabet Bingo!</i> Dengan Warna Morninglight (kanan).....	60
Gambar 2.61 Contoh Penggunaan Warna Gelap pada <i>Board Game Horror Ghost Fightin’ Treasure Hunters!</i> .....	61
Gambar 2.62 Contoh Kartu dengan Berbagai Aksi pada <i>Board Game Jaipur</i> .....	62
Gambar 2.63 Contoh <i>Board Game Dinosaur Escape Game</i> dengan Warna yang Klasik sesuai dengan set Zaman Purba.....	62
Gambar 2.64 Contoh <i>Resemblance Icon</i> pada komponen <i>Board Game Feed The Woozle</i> .....	63
Gambar 2.65 Contoh Desain Karakter Pion dengan Karakter Humanoid pada Pion <i>Board Game Pete the Cat: Groovy Button Game</i> .....	64
Gambar 2.66 <i>Board Book</i> Kata Dokter “Yuk, Makan Sehat!” .....	71
Gambar 2.67 <i>Board Game Healthy Helpings</i> .....	75
Gambar 2.68 Papan Permainan pada <i>Board Game Healthy Helpings</i> .....	75
Gambar 2.69 Komponen <i>Board Game Healthy Helpings</i> .....	78
Gambar 2.70 Kemasan <i>Board Game Healthy Helpings</i> .....	81
Gambar 2.71 <i>Board Game Pete the Cat: The Missing Cupcake</i> .....	84
Gambar 2.72 Papan Permainan <i>Board Game Pete the Cat: The Missing Cupcakes</i> .....	85
Gambar 2.73 Komponen <i>Board Game Pete the Cat: The Missing Cupcakes</i> .....	87
Gambar 2.74 Kemasan <i>Board Game Pete the Cat: The Missing Cupcakes</i> .....	93
Gambar 2.75 <i>Puffy Sticker 3D Playhouse Around The Barn</i> .....	97
Gambar 2.76 <i>Cardboard House Puffy Sticker 3D Playhouse Around The Barn</i> .....	98
Gambar 2.77 Komponen <i>Puffy Sticker 3D Playhouse Around The Barn</i> .....	101
Gambar 2.78 Kemasan <i>Puffy Sticker 3D Playhouse Around The Barn</i> .....	105
Gambar 2.79 <i>Princess Changing Puzzle</i> .....	108
Gambar 2.80 Papan Permainan <i>Princess Changing Puzzle</i> .....	109
Gambar 2.81 Komponen <i>Princess Changing Puzzle</i> .....	113
Gambar 2.82 Kemasan <i>Princess Changing Puzzle</i> .....	117

Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara Bersama dengan Afifah Desi Natasya (kanan) Ahli Gizi Anak Rumah Sakit Universitas Airlangga.....	133
Gambar 3.2 Wawancara dengan Darul Amawan Ahli Gizi Puskesmas Buduran.....	135
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara bersama dengan Mayasari Kepala Sekolah TK (kanan) dan Dinda Guru TK (kiri) Albata Islamic Montessori School .....	136
Gambar 3.4 Mencoba Aparatus Montessori bersama dengan Mayasari Kepala Sekolah TK Albata Islamic Montessori School.....	138
Gambar 3.5 Dokumentasi Wawancara bersama dengan Adhicipta Wirawan Desainer <i>Board Game</i> .....	139
Gambar 3.6 Dokumentasi Wawancara Bersama dengan Aini (anak) dan Chiza Orang Tua Anak .....	141
Gambar 3.7 Siswa TK A Bermain Aparatus Susun Pelangi (kanan) dan Susun Warna (kiri) .....	142
Gambar 3.8 Siswa TK B Bermain Aparatus Kreasi Plastisin.....	142
Gambar 3.9 Observasi Minat Anak Terhadap Permainan Pertama yang Akan Dirancang...	143
Gambar 3.10 Observasi Minat Anak Terhadap Permainan Kedua yang Akan Dirancang ...	144
Gambar 3.11 Observasi Kemudahan Mekanisme Permainan yang Akan Dirancang di RA Muslimat NU 65 Faqih Hasyim .....	145
Gambar 3.12 Observasi <i>Board Game</i> Anak-Anak di <i>Market Place Orchard Toys</i> .....	146
Gambar 3.13 Dokumentasi Pemilihan Gambar yang Paling Disukai oleh Anak.....	147
Gambar 3.14 Hasil Pemilihan Ilustrasi (kiri) dan Hasil Pemilihan Seri Kartun (kanan) .....	147
Gambar 3.15 Ilustrasi yang Terpilih (kiri) dan Seri Kartun yang Terpilih (kanan) .....	148
Gambar 3.16 Grafik Makanan Kesukaan Anak Responden.....	149
Gambar 3.17 Grafik Makanan yang Tidak Disukai Anak Responden .....	149
Gambar 3.18 Grafik Cara Responden Memberikan Makan pada Anak.....	150
Gambar 3.19 Grafik Tindakan Responden terhadap Anak yang Tidak Mau Makan .....	151
Gambar 3.20 Grafik Kemampuan <i>Self-feeding</i> pada Anak .....	151
Gambar 3.21 Grafik Kesukaan Anak Responden terhadap Makanan Sehat .....	152
Gambar 3.22 Grafik Pengetahuan Anak Responden terhadap Makanan Sehat .....	153
Gambar 3.23 Grafik Pengenalan Makanan sehat responden terhadap Anak .....	153
Gambar 3.24 Grafik Media Pengenalan Makanan Sehat Responden.....	154
Gambar 3.25 Grafik Pendampingan Responden pada saat Anak Bermain .....	155
Gambar 3.26 Grafik Penyisihan Pendapatan Responden untuk Mainan Anak .....	155

Gambar 3.27 Dokumentasi <i>Consumer Journey</i> Zahra Sebagai Anak.....	158
Gambar 3.28 Dokumentasi <i>Consumer Journey</i> Chiza (kanan) Sebagai Orang Tua .....	161
Gambar 4.1 Bagan Perumusan <i>Keyword</i> .....	171
Gambar 4.2 Acuan Gaya Ilustrasi.....	184
Gambar 4.3 Acuan Huruf Judul.....	185
Gambar 4.4 Contoh Tipografi <i>Headline</i> Granstander Clean.....	185
Gambar 4.5 Contoh Tipografi <i>Bodytext</i> Roboto.....	186
Gambar 4.6 Palet Warna dari Turunan Warna <i>Board Game</i> Komparator (kiri) dan Teori Warna Angela Wright Morninglight (kanan) .....	186
Gambar 4.7 Contoh Referensi untuk Karakter Kentang yang Akan Digunakan.....	188
Gambar 4.8 Contoh Referensi untuk Karakter Ayam yang Akan Digunakan .....	189
Gambar 4.9 Contoh Referensi untuk Karakter Wortel yang Akan Digunakan .....	189
Gambar 4.10 Contoh Referensi untuk Karakter Semangka yang Akan Digunakan .....	190
Gambar 4.11 Contoh Referensi untuk Karakter Permen yang Akan Digunakan.....	190
Gambar 4.12 Poster Kampanye Kemenkes “Isi Piringku” .....	192
Gambar 4.13 Contoh Referensi untuk Kebun Buah di Teras Rumah .....	193
Gambar 4.14 Contoh Referensi Dapur .....	194
Gambar 4.15 Contoh Referensi Ruang Makan.....	194
Gambar 4.16 Contoh Referensi Kebun Sayur .....	195
Gambar 4.17 Contoh Media Pendukung Kotak Bekal .....	198
Gambar 4.18 Contoh Media Pendukung Botol Minum.....	198
Gambar 4.19 Contoh Media Pendukung Tas .....	199
Gambar 4.20 Contoh Media Pendukung Set Alat Makan .....	199
Gambar 4.21 Contoh Media Pendukung Buku Gambar.....	200
Gambar 4.22 Contoh Media Pendukung Boneka Karakter .....	200
Gambar 4.23 Contoh Media Pendukung <i>Flash Card</i> .....	201
Gambar 4.24 Contoh Media Pendukung <i>Puzzle</i> .....	201
Gambar 4.25 Contoh Media Pendukung Stiker Dinding Pengukur Tinggi Badan .....	202
Gambar 4.26 Contoh Media Pendukung Gantungan Kunci Akrilik .....	202
Gambar 4.27 Contoh Media Pendukung Stiker <i>Pack</i> .....	203
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i> Alternatif <i>Rough</i> Desain Karakter Pion Kentang Si Juru Masak. 204	
Gambar 4.29 <i>Moodboard</i> Alternatif <i>Rough</i> Desain Karakter Pion Semangka Si Petani Buah .....	205

Gambar 4.30 <i>Moodboard</i> Alternatif <i>Rough</i> Desain Karakter Pion Wortel Si Petani Sayur .	206
Gambar 4.31 <i>Moodboard</i> Alternatif <i>Rough</i> Desain Karakter Pion Ayam Si Hobi Belanja..	207
Gambar 4.32 <i>Moodboard</i> Alternatif <i>Rough</i> Desain Karakter Pion Musuh Monster Manis Si Tetangga Menyebalkan.....	208
Gambar 4.33 Alternatif Desain Karakter Pion Kentang Si Juru Masak .....	209
Gambar 4.34 Alternatif Desain Karakter Pion Semangka Si Petani Buah .....	209
Gambar 4.35 Alternatif Desain Karakter Pion Wortel Si Petani Sayur.....	209
Gambar 4.36 Alternatif Desain Karakter Pion Ayam Si Hobi Belanja.....	210
Gambar 4.37 Alternatif Karakter Monster Manis Si Tetangga Menyebalkan .....	210
Gambar 4.38 Final Desain Karakter Pion Terpilih.....	210
Gambar 4.39 <i>Rough</i> Desain Isi Token Bahan Masakan .....	211
Gambar 4.40 Alternatif <i>Layout</i> Token Bahan Masakan.....	212
Gambar 4.41 Final Desain <i>Layout</i> Token Bahan Masakan Terpilih .....	212
Gambar 4.42 <i>Rough</i> Desain Token Magnet Bento.....	213
Gambar 4.43 Final Desain Token Magnet Bento .....	213
Gambar 4.44 <i>Rough</i> Desain Token Magnet Dekorasi Bento .....	214
Gambar 4.45 Final Desain Token Magnet Dekorasi Bento.....	214
Gambar 4.46 <i>Rough</i> Desain Alternatif Desain Kartu Bento .....	215
Gambar 4.47 Alternatif <i>Layout</i> Desain Kartu Bento.....	215
Gambar 4.48 Final Desain Kartu Bento Sisi 1 (Daftar Bahan Masakan Bento) .....	216
Gambar 4.49 Final Desain Kartu Bento Sisi 2 (Contoh Peletakan Bento).....	216
Gambar 4.50 <i>Rough</i> Desain Alternatif Desain <i>Spinner</i> .....	217
Gambar 4.51 Alternatif Desain <i>Spinner</i> .....	217
Gambar 4.52 Final Desain <i>Spinner</i> Terpilih.....	217
Gambar 4.53 <i>Rough</i> Desain Alternatif Desain Papan Permainan Utama .....	218
Gambar 4.54 Alternatif Desain Papan Permainan Utama .....	218
Gambar 4.55 Final Desain Papan Permainan Utama Terpilih.....	219
Gambar 4.56 <i>Rough</i> Desain Alternatif Desain Rumah Bahan .....	219
Gambar 4.57 Alternatif Desain Rumah Bahan .....	220
Gambar 4.58 Final Desain Rumah Bahan Terpilih dan Desain Versi Cetak .....	220
Gambar 4.59 <i>Rough</i> Desain Alternatif Papan Petak musuh.....	221
Gambar 4.60 Alternatif Desain Papan Petak Musuh.....	221

Gambar 4.61 Final Desain Papan Petak Musuh Terpilih .....	222
Gambar 4.62 <i>Rough</i> Desain Alternatif Papan Perkenalan Karakter.....	222
Gambar 4.63 Alternatif Desain <i>Layout</i> Papan Perkenalan Karakter .....	223
Gambar 4.64 Final Desain Papan Perkenalan Karakter Terpilih.....	223
Gambar 4.65 <i>Rough</i> Desain Alternatif Papan Tulis <i>Reward</i> .....	224
Gambar 4.66 Alternatif Desain Papan Tulis <i>Reward</i> .....	224
Gambar 4.67 Final Desain Terpilih Papan Tulis <i>Reward</i> .....	225
Gambar 4.68 <i>Rough</i> Desain Alternatif Papan Kartu Bento.....	225
Gambar 4.69 Alternatif Desain Papan Kartu Bento .....	226
Gambar 4.70 Final Desain Papan Kartu Bento Terpilih.....	226
Gambar 4.71 <i>Rough</i> Desain Alternatif Judul <i>Board Game</i> .....	227
Gambar 4.72 Alternatif Desain Judul <i>Board Game</i> .....	227
Gambar 4.73 Final Desain Judul <i>Board Game</i> Terpilih.....	228
Gambar 4.74 <i>Rough</i> Desain Alternatif Desain <i>Cover</i> Depan <i>Board Game</i> .....	228
Gambar 4.75 Alternatif Desain <i>Cover</i> Depan <i>Board Game</i> .....	229
Gambar 4.76 Final Desain <i>Cover</i> Depan <i>Board Game</i> Terpilih .....	229
Gambar 4.77 <i>Rough</i> Desain Alternatif <i>Cover</i> Belakang <i>Board Game</i> .....	230
Gambar 4.78 Alternatif Desain <i>Cover</i> Belakang <i>Board Game</i> .....	230
Gambar 4.79 Final Desain <i>Cover</i> Belakang <i>Board Game</i> Terpilih.....	231
Gambar 4.80 Implementasi Papan Permainan Utama (Papan Petak Ikon dan Panci).....	232
Gambar 4.81 Implementasi Papan Permainan Utama (Papan Nampan dan Kotak Bento)...	233
Gambar 4.82 Implementasi Papan Perkenalan Karakter .....	234
Gambar 4.83 Implementasi Papan Kartu Bento .....	235
Gambar 4.84 Implementasi Papan Tulis <i>Reward</i> .....	235
Gambar 4.85 Implementasi Papan Petak Musuh.....	236
Gambar 4.86 Implementasi Pion Pemain dan Pion Musuh.....	236
Gambar 4.87 Implementasi Kartu Bento Tampak Depan dan Belakang .....	237
Gambar 4.88 Implementasi <i>Spinner</i> .....	237
Gambar 4.89 Implementasi Token Bahan Masakan.....	238
Gambar 4.90 Implementasi Token Magnet Bento.....	239
Gambar 4.91 Implementasi Token Magnet Dekorasi Bento .....	239
Gambar 4.92 Implementasi Rumah Bahan Tampak Depan, Belakang, dan Atas .....	240
Gambar 4.93 Implementasi Sumpit Anak-anak .....	240



Gambar 4.94 Implementasi Spidol Papan Anak-anak.....	241
Gambar 4.95 Desain <i>Cover</i> Belakang Terpilih .....	241
Gambar 4.96 Implementasi Sampul <i>Board Game</i> .....	242
Gambar 4.97 Implementasi Kotak <i>Board Game</i> .....	242
Gambar 4.98 Implementasi Penyimpanan Komponen .....	243
Gambar 4.99 Implementasi Tas Kotak Bekal.....	244
Gambar 4. 100 Implementasi Kotak Bekal .....	245
Gambar 4.101 Implementasi Botol Minum.....	245
Gambar 4.102 Implementasi Set Alat Makan (Piring, Mangkok, Gelas, Sendok, dan Garpu) .....	246
Gambar 4.103 Implementasi Boneka Karakter .....	247
Gambar 4.104 Implementasi Buku Gambar .....	247
Gambar 4.105 Implementasi Kotak <i>Flash Card</i> .....	248
Gambar 4.106 Implementasi Kartu <i>Flash Card</i> .....	248
Gambar 4.107 Implementasi <i>Puzzle</i> .....	249
Gambar 4.108 Implementasi Stiker Dinding Pengukur Tinggi Badan.....	249
Gambar 4.109 Implementasi Gantungan Kunci .....	250
Gambar 4.110 Implementasi Stiker <i>Pack</i> Makanan Pokok.....	251
Gambar 4.111 Implementasi Stiker <i>Pack</i> Lauk-pauk.....	251
Gambar 4.112 Implementasi Stiker <i>Pack</i> Buah .....	251
Gambar 4.113 Implementasi Stiker <i>Pack</i> Sayur.....	252
Gambar 4.114 Implementasi Stiker <i>Pack</i> Karakter .....	252
Gambar 4.115 Implementasi Stiker <i>Pack</i> Kreasi Bento .....	252

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelompok Makanan Bergizi Berdasarkan Makanan Pokok, Lauk-pauk, Sayur, dan Buah.....	70
Tabel 2.2 Analisis <i>Board Book</i> Kata Dokter “Yuk, Makan Sehat!” .....	72
Tabel 2.3 Analisis Papan Permainan <i>Board Game</i> Healthy Helpings .....	76
Tabel 2.4 Analisis Komponen <i>Board Game</i> Healthy Helpings.....	78
Tabel 2.5 Analisis Kemasan <i>Board Game</i> Healthy Helpings .....	81
Tabel 2.6 Analisis Papan Permainan <i>Board Game</i> <i>Pete the Cat: The Missing Cupcakes</i> .....	85
Tabel 2.7 Analisis Komponen <i>Board Game</i> <i>Pete the Cat: The Missing Cupcakes</i> .....	88
Tabel 2.8 Analisis Kemasan <i>Board Game</i> <i>Pete the Cat: The Missing Cupcakes</i> .....	93
Tabel 2.9 Analisis Papan Permainan <i>Puffy Sticker 3D Playhouse Around The Barn</i> .....	98
Tabel 2.10 Analisis Komponen <i>Puffy Sticker 3D Playhouse Around The Barn</i> .....	102
Tabel 2.11 Analisis Kemasan <i>Puffy Sticker 3D Playhouse Around The Barn</i> .....	106
Tabel 2.12 Analisis Papan Permainan <i>Princess Changing Puzzle</i> .....	109
Tabel 2.13 Analisis Komponen <i>Princess Changing Puzzle</i> .....	113
Tabel 2.14 Analisis Kemasan <i>Princess Changing Puzzle</i> .....	117
Tabel 3.1 Analisis <i>TOWS Matrics</i> .....	156
Tabel 3.2 Kegiatan Sehari-Hari <i>Consumer Journey</i> Anak .....	159
Tabel 3.3 Kegiatan di Hari Libur <i>Consumer Journey</i> Anak.....	160
Tabel 3.4 Kegiatan Sehari-Hari <i>Consumer Journey</i> Orang Tua .....	161
Tabel 3.5 Kegiatan di Hari Libur <i>Consumer Journey</i> Orang Tua.....	164
Tabel 4.1 Rancangan Anggaran Proyek .....	253