

Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang

Yulia Ulfa¹, Mukhsin Patriansah² dan Yosef Yulius³

^{1,2,3}Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya,
Universitas Indo Global Mandiri,

Jl. Jend. Sudirman Km.4 No.62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129
Email Korespondensi : yuliaulfa2710@gmail.com

ABSTRACT

Moringa leaves (Moringa oleifera) are very well known as a rich source of nutrition and are beneficial for children's health. These leaves contain lots of protein, vitamins, minerals and antioxidants which are important for optimal growth and development. The main benefits of moringa leaves include improving the immune system, reducing the risk of nutritional deficiencies, and support for digestive health. The main problem is that many people are not aware of the potential health benefits of Moringa leaves, which results in low consumption and utilization of this plant. The problem solving plan carried out is with the right communication approach. The benefits of Moringa leaves are very important. One effective strategy is through board games. The main aim is to provide education to parents who have an important role in integrating Moringa leaves into their daily diet as well as educating children about the importance of good nutrition. Through this board game, people can learn about the benefits of Moringa leaves directly, from their nutritional content to how to use them in everyday life.

Keywords : *Moringa Leaves, Children's Health, Healthy Nutrition, Growth, Immune System*

ABSTRAK

Daun kelor (*Moringa oleifera*) sangat terkenal sebagai sumber gizi yang kaya dan bermanfaat untuk kesehatan anak. Daun ini mengandung banyak *protein, vitamin, mineral, dan antioksidan* yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan optimal. Manfaat utama daun kelor meliputi peningkatan sistem kekebalan tubuh, pengurangan risiko kekurangan gizi, dan dukungan bagi kesehatan pencernaan. Masalah utamanya adalah Banyak orang tidak menyadari potensi kesehatan yang dimiliki manfaat daun kelor, yang mengakibatkan rendahnya konsumsi dan pemanfaatan tanaman ini. Rencana pemecahan masalah yang dilakukan adalah dengan pendekatan komunikasi yang tepat untuk manfaat daun kelor memang sangat penting. Salah satu strategi yang efektif adalah melalui *Board game*. Tujuan utamanya adalah memberikan edukasi kepada orang tua yang memiliki peran penting dalam mengintegrasikan daun kelor ke dalam makanan sehari-hari serta mengedukasi anak-anak tentang pentingnya nutrisi yang baik. Melalui *board game* ini, masyarakat dapat belajar tentang manfaat daun kelor secara langsung, mulai dari kandungan nutrisinya hingga cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari

Kata Kunci : Daun Kelor, Kesehatan Anak, Nutrisi Sehat, Pertumbuhan, Sistem Kekebalan

PENDAHULUAN

Gizi merupakan sari-sari makanan yang bernutrisi sangat penting untuk kesehatan tubuh anak-anak. Contohnya adalah zat gizi seperti *karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral, air, dan serat* yang semuanya memainkan peran penting (Pudentiana dan Eka, 2014). Gizi yang cukup diperlukan oleh tubuh karena berperan sebagai faktor utama dalam mendukung pertumbuhan, perkembangan, dan peningkatan kemampuan kognitif seseorang (Hasanah, 2017). Masalah kekurangan nutrisi pada anak yang paling umum di Indonesia meliputi defisiensi energi *protein, vitamin A, yodium, zat besi*, serta masalah gizi lebih atau obesitas (Kemenkes, 2017). Anak yang mengalami kekurangan gizi cenderung mudah mengantuk dan kurang bersemangat, yang dapat berdampak negatif pada proses belajar dan kemampuan berpikir mereka (Susilowati dan Hengky, 2019). Selain itu, masalah gizi pada anak dapat mengakibatkan penurunan daya tahan tubuh, meningkatkan risiko kematian pada ibu dan anak, serta menurunkan produktivitas kerja (Kemenkes, 2017).

Hal ini dapat mengungkapkan bahwa dengan mengonsumsi daun kelor dapat menjadi cara yang efektif untuk menambah asupan gizi anak. Daun kelor kaya akan berbagai nutrisi *esensial*, termasuk *protein, vitamin A, vitamin C, kalsium, dan zat besi*, yang semuanya sangat diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan memasukkan daun kelor ke dalam makanan sehari-hari, seperti dalam bentuk sayuran, jus, atau tambahan dalam sup, orang tua dapat membantu memastikan anak-anak mereka mendapatkan gizi yang cukup. Penggunaan daun kelor sebagai *suplemen* gizi alami dapat menjadi solusi sederhana namun ampuh untuk mendukung kesehatan anak, meningkatkan daya tahan tubuh mereka, serta mendukung perkembangan fisik dan mental yang optimal (Sunarjono, 2006). Tanaman kelor (*Moringa oleifera*) merupakan jenis sayuran yang memiliki beragam manfaat dan kegunaan (Friskila, 2018). Daunnya dapat digunakan sebagai minuman kesehatan karena mengandung berbagai metabolit sekunder seperti *saponin, antraquinon, steroid, tanin, alkaloid, dan flavonoid* (Rahim et al., 2022).

Urgensi masalah yang melatarbelakangi dalam Perancangan ini yakni keadaan gizi pada anak usia 7-12 tahun belum optimal di sebabkan oleh Pengetahuan masyarakat tentang kandungan nutrisi yang kaya dalam manfaat daun kelor. Banyak orang tidak menyadari potensi kesehatan yang dimiliki manfaat daun kelor, yang mengakibatkan rendahnya konsumsi dan pemanfaatan tanaman ini. Kurangnya informasi yang tersedia tentang manfaat daun kelor juga dapat menjadi hambatan, terutama di kalangan masyarakat yang kurang terhubung dengan sumber daya informasi. Selain itu, ada juga permasalahan terkait keberlanjutan lingkungan dan pemeliharaan keanekaragaman hayati, karena terkadang tanaman ini tidak dikelola secara berkelanjutan sehingga dapat mengancam kelestarian spesies serta lingkungan di mana daun kelor tumbuh.

Masalah lainnya termasuk kurangnya *aksesibilitas* terhadap daun kelor, baik dari segi ekonomi maupun fisik, yang dapat menghambat masyarakat untuk memanfaatkannya sebagai bagian dari pola makan sehari-hari. Dalam mengatasi masalah-masalah ini, perancangan komunikasi visual tentang manfaat daun kelor

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

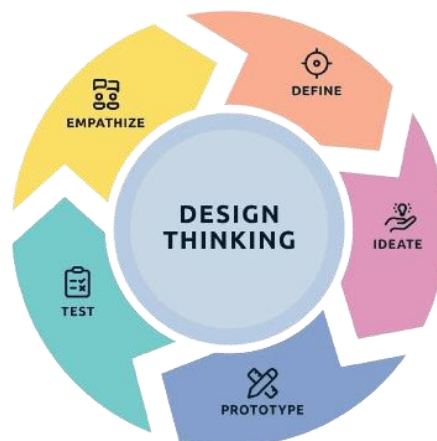
Volume 10 No. 1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | 10.36982/JSDB.V10I1.4656 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

menjadi krusial untuk meningkatkan kesadaran, mempromosikan keberlanjutan lingkungan, serta memberikan akses informasi yang mudah dipahami dan menarik bagi masyarakat luas.

Rencana pemecahan masalah yang dilakukan adalah dengan pendekatan komunikasi yang tepat untuk manfaat daun kelor memang sangat penting. Salah satu strategi yang efektif adalah melalui *Board game*, merupakan cara yang menarik dan interaktif untuk menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Dengan menggunakan *board game*, pendekatan edukatif tentang manfaat nutrisi dan kesehatan dari manfaat daun kelor dapat disampaikan secara *komprensif* dan menarik. Melalui *board game* ini, masyarakat dapat belajar tentang manfaat daun kelor secara langsung, mulai dari kandungan nutrisinya hingga cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, masyarakat dapat membuat keputusan yang lebih baik tentang penggunaan daun kelor berdasarkan pada informasi yang akurat dan terpercaya.

METODE PERANCANGAN

Segala sesuatu bisa dikatakan sebagai sebuah tanda apabila sesuatu tersebut mampu merepresentasikan hal lain selain dirinya sendiri (Patriansah, 2020). William Visser (2006) dalam (Oxman, 2017) mendefinisikan *Design Thinking* sebagai sebuah proses strategi kreatif yang diterapkan oleh *desainer* selama proses perancangan. Sebelumnya, Metode perancangan yang diangkat dalam penelitian ini adalah metode analisis *Design Thinking* atau biasa disebut metode pemikiran desain. *Design Thinking* merupakan alat yang digunakan dalam suatu pemecahan masalah, yang dalam prosesnya *design thinking* bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia. (Yulius, 2016) Dalam Metode ini penting dalam sebuah Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang sebagai Penyelesaian suatu Masalah. Dengan tahapan metode (*Empathise, Define, Ideate, Prototype, Test*) yang dapat dilakukan saat melakukan perancangan ini sebagai berikut, lihat gambar 1.



Gambar 1 Tahapan *Desing Thinking*
(Sumber Foto : digitalleadership.com /Diakses April 2024)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I1.4656 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

1. *Empathize*

Tahapan pertama dalam melakukan pendekatan terhadap masyarakat atau tahap pengumpulan data untuk melanjutkan dalam sebuah Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang agar dapat di selesaikan. Dalam Metode ini penting sebagai bukti pengumpulan data. ada beberapa tahapan metode yang dapat dilakukan saat melakukan perancangan ini sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data *Primer*

Untuk mendapatkan data yang sesuai dan akurat ialah yang dapat memecahkan sebuah masalah dalam perancangan ini dengan melakukan observasi atau wawancara langsung kepada Dinas kesehatan Kota Palembang serta kepada Dokter Gizi yaitu ibu Widy Astuti, S.Gz dan Ahli gizi yaitu ibu dr. Yuliarni, M.Kes yang berada di Kota Palembang, sehingga begitu data bisa lebih lengkap dan sesuai dengan apa yang akan dilakukan dalam sebuah Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang, lihat gambar 2.



Gambar 2 Kantor Dinas Kesehatan Kota Palembang
(Sumber Foto : Yulia Ulfa,2024)

b. Pengumpulan Data Sekunder

Dalam Penulisan laporan ini, penulis menggunakan Data yang di dapatkan dari hasil Buku, jurnal, Majalah, internet dan sosial media sehingga dapat mempermudah untuk mendapatkan data dari sebuah permasalahan perancangan ini.

2. *Define*

Setelah melakukan tahapan pengumpulan data melalui tahap *Empathize* Pada saat pengumpulan data sudah lengkap maka dalam Perancangan

Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang ini dapat di terselesaikan permasalahan yang sudah di temukan maka dari itu bisa menjadi bahan acuan yang dapat divisualisasikan kedalam beberapa media dalam Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang. Pada metode ini, perancang menggunakan analisis data (5W+1H) yang akan menjadi teknik perencanaan strategi sebagai alur interaksi kepada masyarakat. a. *What?* Apa yang menjadi hambatan dari Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang ini? b. *Who?* Siapa target sasaran dari Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang ini? c. *Why?* Alasan mengapa Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang ini dibuat? d. *When?* Kapan Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang ini dilaksanakan? e. *Where?* Dimana Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang ini dilaksanakan? f. *How?* Bagaimana strategi dalam Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang ini?

3. *Ideate*

Pada tahap ini proses pengumpulan ide-ide yang mana ide-ide tersebut dapat di gabungkan untuk menyelesaikan sebuah masalah yang sudah ditemukan di tahap sebelumnya yaitu tahap *define*. Dengan melakukan teknik tiga pembahasan dalam perancangan tersebut : Perencanaan Media Dalam perencanaan media, ide-ide dikumpulkan untuk memilih media yang paling efektif dalam menyampaikan informasi tentang manfaat daun kelor kepada masyarakat Palembang. Dalam konteks ini, pilihan media seperti Board Game dipertimbangkan karena potensinya untuk menyampaikan informasi secara interaktif dan menarik perhatian pemain, sehingga media yang paling relevan dan *efisien* dalam menyampaikan pesan. Perencanaan Kreatif Ide-ide dikombinasikan untuk merencanakan konten yang akan disajikan melalui media yang dipilih. Informasi mengenai manfaat kesehatan daun kelor dapat disusun dalam bentuk pertanyaan, fakta-fakta menarik, atau ilustrasi yang menarik perhatian dan memudahkan pemahaman. Perencanaan Tata Desain Perencanaan Tata Desain ini dapat di pengimplementasian media dirancang untuk memastikan bahwa *board game* ini dapat diakses dan dinikmati oleh masyarakat Palembang secara luas. Ini mungkin melibatkan kerja sama dengan lembaga pendidikan, perpustakaan, atau pusat komunitas di Kota Palembang untuk menyebarkan dan mempromosikan permainan ini kepada masyarakat.

4. *Prototype*

Tahap ini melakukan perancangan dimana Penulis melakukan visualisasi dari ide sebelumnya. Tahapan ini memerlukan tahap percobaan untuk menjadikan ide sebelumnya menjadi ide yang lebih bagus lagi. Tahap *prototype* merupakan yang belum jadi atau biasa di sebut simulasi. Adapun tahap *prototype* ini digunakan dalam Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang sebagai berikut : *Layout* Gagasan/Ide, Ini melibatkan penempatan elemen-elemen dan konsep dari board game yang akan dikembangkan. Tahap ini membantu perancang untuk memvisualisasikan bagaimana board game tersebut akan terlihat dan berfungsi. *Rough Layout*, Pada tahap ini, elemen-elemen permainan diperinci lebih lanjut, termasuk desain grafis, ilustrasi, dan komponen-komponen lainnya. Melalui Sketsa Kasar dapat memberikan gambaran yang lebih mendetail tentang bagaimana *board game* tersebut akan dirasakan oleh pemain. *Comprehensive Layout*, yang merupakan versi yang lebih lengkap dan matang dari *Rough layout*. Pada tahap ini, semua elemen permainan telah disusun dengan rapi dan detail, termasuk grafis, teks, dan instruksi permainan. *Comprehensive layout* ini bertujuan untuk menyajikan *board game* dalam bentuk yang hampir final, sehingga memungkinkan untuk dilakukan evaluasi dan perbaikan terakhir sebelum tahap produksi. Final Desain, Final desain ini merupakan hasil akhir dari seluruh proses perancangan, dan siap untuk diproduksi dan disebarakan kepada masyarakat.

5. *Test*

Pada tahap terakhir dalam Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang, produk akan diuji melalui pameran. Pameran ini bertujuan untuk menguji respons dan tanggapan dari target audiens terhadap *board game* yang telah dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap setelah menggali informasi terhadap tema perancangan adalah penguraian data yang didapat ke dalam visualisasi desain. Adapun tahapan-tahapannya dibagi menjadi beberapa bagian seperti berikut :

1. **Gagasan Kreatif**

Gagasan kreatif pada Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang, yaitu untuk memperkenalkan kepada orang tua khususnya anak-anak untuk tetap terus mengkonsumsi daun kelor guna untuk menjaga kesehatan tubuh. Pada *Big idea* atau ide utama pada perancangan ini yaitu "Kelor". Dengan *big idea* tersebut dapat menarik perhatian masyarakat untuk terus mengkonsumsi daun kelor serta dapat mengedukasi masyarakat Kota

Palembang untuk terus memanfaatkan daun kelor dan terus membudidayakan tanaman daun kelor di kehidupan sehari-hari sebagai salah satu cara untuk menjaga tubuh agar tetap sehat. *Big Idea* pada "kelor" dengan bertekstur daunnya yang bentuk bulat telur, dengan itu adanya Perancangan ini diharapkan dengan tema ini dapat menyampaikan pesan di Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang. Dapat diartikan bahwa dengan memanfaatkan dan mengkonsumsi kelor dapat menjaga bagi kesehatan tubuh diantaranya bisa menangkal radikal bebas, menguatkan tulang, menurunkan gula darah, hingga melancarkan pencernaan. Kerap digunakan sebagai pengobatan herbal. Maka dari itu dengan mengangkat tema ini diharapkan orang tua khususnya anak-anak sebagai target utama dalam Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang, dapat mengetahui khasiat dari kelor tetapi juga dapat memanfaatkan kelor sebagai minuman yang menyehatkan.

2. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang adalah menyampaikan informasi kepada masyarakat luas, terutama para anak-anak di kota Palembang, mengenai manfaat daun kelor secara menyeluruh. Informasi yang disampaikan mencakup tidak hanya nama daun kelor, tetapi juga fungsi, bentuk, sejarah, filosofi, dan aspek lainnya. Hal ini dilakukan sebagai upaya pelestarian kebudayaan tanaman obat. Melalui pendekatan pre-media (media isu), main media (media utama), dan follow up media (media pendukung), serta konsep yang telah ditetapkan sesuai dengan target sasaran, diharapkan pesan dan tujuan dapat tersampaikan dengan baik. Dengan demikian, diharapkan perancangan ini mampu merangkul dan meningkatkan pengetahuan anak-anak maupun masyarakat umum tentang manfaat daun kelor, serta memperkuat kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya tanaman obat di masyarakat Palembang.

3. Program Kreatif

a. Objek Visual

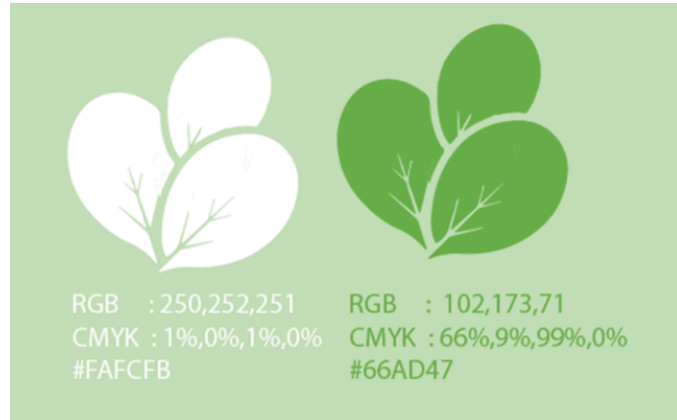
Dalam perancangan ini, daun kelor dipilih sebagai objek utama untuk ditampilkan dalam board game. Selain itu, daun kelor juga akan menjadi bagian dari logo yang akan digunakan di semua media perancangan. Penggunaan daun kelor ini bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat dan menumbuhkan rasa simpati terhadap manfaat daun kelor, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya mendukung untuk pemanfaatan terhadap daun kelor.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I1.4656 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

b. Warna

Pada Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang perancang akan menggabungkan warna-warna yang berkaitan dengan kebutuhan perancangan, yakni Hijau dan putih, berikut jenis warna yang digunakan dalam perancangan ini, lihat gambar 3



Gambar 3 Warna Perancangan
(Sumber Foto : Yulia Ulfa, 2024)

c. Typography

Peranan tipografi sangat penting dalam suatu perancangan untuk meningkatkan dan efektifitas nilai baca. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut kepada khalayak. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif. (Wijaya, 1999:48). Penerapan *font* pada Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang akan menggunakan *font Adahi Personal Use* untuk logo perancangan, lihat gambar 4.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

Gambar 4 Font tipografi *Adahi Personal Use*
(Sumber Foto : Yulia Ulfa, 2024)

d. Gaya Desain

Flat Design diambil dari kata *flat* yang berarti datar dan *design* yang berarti rancangan. *Flat design* adalah salah satu tren terbesar dari tahun 2010-an dan masih terus berkembang sampai saat ini. Asal mula *flat design* sendiri besumber dari tren desain tahun 1950-an, yaitu the *Swiss Style*. *Swiss style* sendiri memiliki ciri khas penggunaan *grid*, tipografi sans-serif, menggunakan *solid color*, hirarki konten yang bersih dan tata letak. Bila dilihat dari beberapa ciri khas tersebut tentu *Swiss style* memberikan banyak pengaruh pada *flat design*. Ciri khas *Flat Design* adalah menghilangkan penggunaan ornamen-ornamen yang tidak diperlukan, dan berfokus pada tipografi, warna cerah, dan ilustrasi dua dimensi yang *Flat Design*.

Flat Design yang simple dapat menyampaikan informasi kepada *audience* dengan lebih baik dan mudah. Namun membuat *Flat Design* bukanlah hal yang mudah, tantangannya adalah menciptakan sesuatu yang indah, berguna sekaligus sederhana. Maka Gaya desain yang digunakan pada Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang. Bagi Kesehatan Masyarakat menggunakan gaya desain *Flat Design*. Pemilihan gaya visual ini menyesuaikan dari Perancangan Komunikasi Visual Manfaat Daun Kelor Terhadap Peran Orang Tua Bagi Kesehatan Gizi Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang yang memiliki kesan simpel. Gaya seni *Flat Design* adalah salah satu gaya desain yang menekankan unsur minimalis, 2 dimensi, dan perpaduan warna-warna yang cerah. Menekankan pada unsur fungsi onalitas dengan desain yang bersih tanpa ada bevel, bayangan, tekstur dan berfokus pada tipografi.

4. Visualisasi Desain

Tahap visualisasi desain atau penataan desain adalah representasi visual dari konsep atau ide desain. Tujuan dari visualisasi desain adalah untuk memahami dan mengambil keputusan tentang desain sebelum proses produksi dimulai. Tahap ini berisikan *idea layout*, *rough layout* *comprehensive layout*, dan *final design*. Logo ini terdiri dari *logo type* dan *logo gram*, *logo gram* secara bentuk mengadopsi bentuk otak dan digabungkan dengan bentuk daun kelor pada bagian tengah *logo gram*, sedangkan desain *logo type* mengambil dua suku kata yakni "daun kelor". Warna yang digunakan dominan warna hijau yang merupakan representasi dari daun kelor itu sendiri, di samping itu, warna hijau juga merepresentasikan kesuburan, hal ini memiliki relasi yang cukup relevan dengan topik serta masalah yang diangkat di dalam perancangan ini. Berikut desain logo yang dibuat, lihat gambar 5.

1. Logo



Gambar 5 Logo Daun Kelor
(Sumber Foto : Yulia Ulfa, 2024)

2. Media Utama

Board game dengan tema daun kelor ini akan memiliki konsep yang mirip dengan permainan Monopoli. Dalam permainan ini, pemain akan bergerak di sekitar papan mengikuti jalur yang telah ditentukan. Setiap langkah yang diambil bisa menghadapkan pemain pada berbagai tantangan dan informasi menarik tentang manfaat daun kelor. Dengan cara ini, permainan tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan edukasi kepada pemain mengenai pentingnya daun kelor dan dampaknya terhadap kesehatan.

a. Tata cara bermain

Persiapan Awal:

- 1) Atur papan permainan di tengah meja.
- 2) Setiap pemain memilih pion yang akan digunakan untuk bergerak di papan.
- 3) Pemain melempar dadu secara bergiliran untuk menentukan siapa yang pertama bergerak.
- 4) Pemain bergerak sesuai jumlah yang muncul di dadu, mengikuti jalur yang telah ditentukan.

Menghentikan Papan:

- 1) Ketika seorang pemain mendarat di sebuah kotak, mereka dapat melakukan beberapa tindakan, seperti:
- 2) Tebak Kartu: di kotak ini, pemain harus menyelesaikan tantangan dengan tebak gambar yang sudah di sediakan.
- 3) Mendapatkan kartu informasi/kejujuran: Beberapa kotak akan memberikan informasi positif atau bonus yang berkaitan dengan manfaat kesehatan daun kelor dan juga ada beberapa kotak akan melatih kejujuran pada anak.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | 10.36982/JSDB.V10I1.4656 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

b. Board Game



Gambar 6 Board Game
Sumber: Yulia Ulfa, 2024

c. Kartu Bermain



Gambar 7 Kartu Bermain
(Sumber Foto : Yulia Ulfa, 2024)

d. Pion Bermain



Gambar 8 Pion Bermain
(Sumber Foto : Yulia Ulfa, 2024)

3. Media Publikasi

Dalam menyampaikan informasi mengenai daun kelor, diperlukan media publikasi untuk membantu target sasaran memahami topik perancangan dengan lebih baik. Media publikasi ini tidak hanya berfungsi untuk menyebarkan informasi, tetapi juga berperan sebagai sarana edukasi. Dengan menggunakan media tersebut, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami manfaat daun kelor dan bagaimana cara menghindari berbagai faktor yang dapat memicu masalah kesehatan dan gizi, khususnya pada anak-anak. Hal ini penting agar mereka dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk menjaga kesehatan secara keseluruhan.

a. Poster



Gambar 9 Poster Mengenal Daun Kelor
(Sumber Foto : Yulia Ulfa, 2024)

SIMPULAN

Daun kelor, atau *Moringa oleifera*, adalah bagian dari tanaman yang dikenal dengan kandungan nutrisinya yang luar biasa dan berbagai manfaat kesehatan. Daun ini kaya akan vitamin A, C, dan E, serta mineral penting seperti *kalsium, potasium, dan zat besi*. Selain itu, daun kelor mengandung banyak *antioksidan* yang membantu melawan *radikal* bebas dalam tubuh, mengurangi risiko penyakit kronis seperti kanker dan penyakit jantung. Daun kelor juga dikenal memiliki sifat *anti-inflamasi*, yang efektif dalam mengurangi peradangan dan nyeri. Dalam pengobatan tradisional, daun kelor telah digunakan selama berabad-abad untuk mengobati berbagai kondisi kesehatan, termasuk infeksi, anemia, dan masalah pencernaan. Selain manfaat kesehatannya, daun kelor juga populer dalam industri makanan dan minuman, sering diolah menjadi teh, bubuk, atau suplemen makanan.

Dalam perancangan ini, perancang menyadari bahwa pengetahuan dikalangan orang tua mengenai khasiat dan olahan daun kelor masih sangat terbatas. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah tampilan daun kelor yang kurang menarik dan kurang dikenal oleh anak-anak. Ketarikan anak-anak terhadap jenis olahan yang berbasis daun kelor juga rendah, sehingga orang tua cenderung tidak memprioritaskan penggunaannya dalam menu sehari-hari. Untuk mengatasi masalah ini, perancang mengambil pendekatan melalui Perancangan Komunikasi Visual yang fokus pada manfaat daun kelor, dengan penekanan khusus pada peran orang tua dalam menjaga kesehatan gizi anak usia 7-12 tahun di Kota Palembang. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan *Board Game* sebagai sarana utama komunikasi dan pendekatan kepada *target audiens*. *Board game* dipilih karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dan sekaligus memberikan edukasi kepada mereka serta orang tua mengenai pentingnya daun kelor sebagai sumber gizi. Dengan cara ini, diharapkan pemahaman orang tua mengenai manfaat kesehatan dari daun kelor dapat meningkat, dan mereka lebih termotivasi untuk memasukkan daun kelor ke dalam menu makanan keluarga.

Adanya perancangan ini, penulis berharap dapat membantu masyarakat dalam memanfaatkan daun kelor untuk kesehatan tubuh. Dengan menyediakan informasi yang *komprehensif* dan mudah diakses mengenai manfaat daun kelor, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami dan mengaplikasikan penggunaan daun kelor dalam kehidupan sehari-hari. Penulis juga berharap bahwa dengan peningkatan kesadaran ini, masyarakat akan lebih cenderung memilih solusi kesehatan alami dan berkelanjutan, yang tidak hanya bermanfaat bagi kesehatan individu tetapi juga bagi lingkungan. Penggunaan daun kelor dapat menjadi *alternatif* yang efektif dan terjangkau dalam mendukung kesehatan tubuh, mengingat kandungan nutrisinya yang kaya dan berbagai manfaat medis yang telah terbukti. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat memberikan *kontribusi positif* bagi kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I1.4656 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

DAFTAR PUSTAKA

- Friskila, E., Sinaga, H. and Suhaidi, I. (2018) „Pengaruh Perbandingan Daun Kelor Dengan Bunga Rosalla Dan Suhu Penyeduhan Terhadap Mutu Minuman Herbal Kelor Rosella“, *Jurnal Rekayasa Pangan dan Pertanian*, 6(3), pp. 419–425.
- Hasanah, I. (2017). Hubungan Status Gizi Dengan Tingkat Kognitif Pada Anak Usia Sekolah (11 – 12 Tahun) Di SDN Summersari 01 Kabupaten Jember. Available: http://repository.unmuhjember.ac.id/1029/1/AR_TIKEL.pdf
- Oxman, R. (2017). Thinking difference: Theories and models of parametric design thinking
- Pudentiana dan Eka, A. (2014). Pengaruh Zat Gizi bagi Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah. Available: <https://www.poltekkesjakarta1.ac.id/wp-content/uploads/legacy/jurnal/dokumen/15RISET%20LITERATUR%20GIZI.pdf>
- Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Nugraha, M. I. (2023). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Layanan Masyarakat 'Stop Hoax'indosiar. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 4(1), 92-111.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Prasetya, D. (2022). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso 'Yuk Mulai Bijak Plastik!'. *JURNAL DESAIN & SENI NARADA*, 9, 287-306.
- Rahim, A. R., S.P, A. S., Z.K, D. D., T, E. A., Fidda R, S., & H, M. R. A. (2022). Modifikasi Herbal Drink Dari Optimasi Kelor (Moringa Oleifera), Seledri (Apium Graveolens) Dan Rosela (Hibiscus Sabdariffa) Dengan Metode
- Sitompul, A. L., Patriansyah, M., & Pangestu, R. (2021). Analisis Poster Video Klip Lathi: Kajian Semiotika Ferdinand De Saussure. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(1).
- Stiawan, M., Patriansah, M., & Mubarat, H. (2023). Buku Ensiklopedia Tentang Kidal sebagai Media Komunikasi Visual untuk Anak-Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 143-150.
- Sunarjono, H. 2006. Berkebun 21 *Jenis Tanaman Buah*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Yulius, Y. (2016). Peranan Desain Komunikasi Visual Sebagai Pendukung Media Promosi Kesehatan. *Jurnal Seni, Desain Dan Budaya*, 1(2), 42–47.

Sumber Lain :

- Kemenkes. (2017). *Status Gizi Balita dan Interaksinya*. Available: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/blog/20170216/0519737/status-gizi-balita-dan-interaksinya>

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | 10.36982/JSDB.V10I1.4656 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Dr. Yuliarni, M.Kes Pegawai Dinas Kesehatan Kota Palembang, wawancara pada tanggal 19 April 2024, di Dinas Kesehatan Kota Palembang (Jl. Merdeka No.72, 22 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Widy Astuti, S.Gz (25thn), Ahli Gizi, wawancara pada tanggal 23 April 2024, Melalui zoom meeting.