

ABSTRAK

Masalah gizi pada anak usia 8-12 tahun masih sering ditemui, seperti kekurangan asupan nutrisi seimbang akibat konsumsi makanan yang tidak sehat. Anak-anak cenderung menyukai makanan manis, gurih, dan cepat saji yang rendah kandungan gizinya. Kondisi ini mengakibatkan meningkatnya kasus baik itu gizi kurang, gizi lebih (obesitas), maupun ketidakseimbangan asupan nutrisi. pada anak-anak dalam beberapa tahun terakhir. Oleh karena itu perlu adanya sebuah media edukasi yang menarik bagi anak – anak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yang berlandaskan teori Desain Komunikasi Visual, board game, dan pengumpulan data kualitatif melalui observasi terhadap kebiasaan makan anak dan jajanan anak, wawancara bersama orang tua, anak, dan ahli gizi, serta penyebaran kuesioner untuk menggali informasi seputar pola konsumsi makanan anak dan preferensi terhadap bentuk media pembelajaran yang efektif. Hasil akhir berupa board game yang dirancang dengan visual menarik, aturan sederhana, dan konten edukatif seputar makanan bergizi. Media ini diharapkan dapat membantu anak lebih mudah memahami pentingnya pola makan sehat.

Kata Kunci: *Board Game*, Media Edukasi, Makanan Sehat.