

## **TUGAS AKHIR**

# **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN MAKANAN SEHAT PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN**

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Disusun Oleh :

**Reza Dwi Anggita**

**19052010066**

Pembimbing 1:

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

Pembimbing 2:

**Aris Sutejo S.Sn., M.Sn**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**2022/2023**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN MAKANAN SEHAT PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN**

**Disusun oleh:**

**REZA DWI ANGGITA**

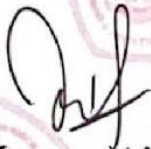
**19052010066**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada Tanggal: 24 Mei 2023**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



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



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

**Penguji I**

**Penguji II**



**Mahimma Romadhona S.T., M.Ds.**  
**NIP. 19880428 201803 2001**



**Aileena Solicitor.C.R.E.C, S.T.,M.Ds.**  
**NPT. 182 19870119 076**

**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 BUKU INTERAKTIF PENGENALAN MAKANAN SEHAT PADA  
ANAK USIA 3-5 TAHUN**

Disusun oleh:

**REZA DWI ANGGITA**

**19052010066**

**Telah dipertabankan didepan Tim Penguji**

**Pada Tanggal: 24 Mei 2023**

**Pembimbing I**



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

**Pembimbing 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)**

**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Masnuna, S.T., M.Sn.**  
**NIPPPK. 198405122021212004**

## ABSTRAK

Periode kehidupan anak-anak adalah salah satu yang paling penting dalam pertumbuhan dan perkembangan tubuh mereka. Tumbuh kembang anak akan ideal apabila menerima asupan nutrisi dengan kualitas yang baik, mengingat anak usia 3-5 tahun yang tingkat konsumsi buah dan sayur cenderung rendah. Asupan berupa nutrisi yang cukup diperlukan untuk perkembangan, kesehatan, dan kecerdasan anak. Untuk memastikan bahwa anak berusia antara 3 – 5 tahun sehat dan aktif, orang tua perlu menyediakan makanan yang memiliki gizi seimbang. Oleh karena itu, sangat penting agar mereka mengetahui cara menyiapkan makanan sehat. Saat ini makanan instan lebih sering disiapkan kepada anak-anak. Hal ini membuat anak lebih rentan untuk makan makanan kurang sehat yang menyebabkan anak kekurangan vitamin dan mineral

Terdapat dua tahapan metode yang dilakukan, tahap persiapan dan tahap penciptaan (Masnuna, 2020). Tahap persiapan meliputi pengumpulan data, analisis, sintesis data dan penentuan objek perancangan. Selanjutnya, tahap penciptaan meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi, yang didapatkan dari metode *Design Thinking*. Konsep "Media Edukasi Makanan Sehat Balita" dikembangkan sebagai hasil dari metode yang dijelaskan. Dengan adanya *keyword* "Media Edukasi Sehat Balita" dapat dijadikan acuan dalam pembuatan buku interaktif tentang pengenalan makanan sehat pada anak. Media buku interaktif dirancang sebagai media bantu untuk orang tua dalam mengenalkan jenis makanan sehat, serta sebagai media edukasi yang mampu menstimulasi anak usia 3-5 tahun, dengan metode bermain sambil belajar.

Dengan digunakannya metode ini, terbentuklah konsep desain dengan *keyword* "Media Edukasi Makanan Sehat Balita" yang berarti media yang memberi edukasi tentang makanan sehat pada anak usia balita. *Keyword* ini merupakan sebuah acuan untuk konsep visual, verbal dan juga media.

Dengan dibuatnya media buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang edukatif dalam pengenalan jenis makanan sehat pada anak usia 3-5 tahun. Selain itu juga dapat memberikan solusi dan edukasi kepada orang tua sebagai upaya pengenalan makanan sehat pada anak yang cenderung *picky eater* untuk memastikan bahwa anak usia 3-5 tahun sehat dan aktif.

**Kata Kunci:** buku interaktif; makanan sehat; balita

## **ABSTRACT**

*Children's periods of life are among the most important in their growth and development. Growing children will be ideal if they receive good quality nutritional intake, considering that children aged 3-5 years old who have low levels of fruit and vegetables consumption tend to be low. An intake of sufficient nutrients is necessary for the development, health, and intelligence of the child. To ensure that children between 3 and 5 years of age are healthy and active, parents need to provide balanced nutrition. Therefore, it is vital that they know how to prepare healthy food. Nowadays instant food is more often prepared for children. This makes children more vulnerable to eating unhealthy foods that cause children to lack vitamins and minerals*

*There are two stages of the method carried out, the preparation stage and the creation stage (Masnuna, 2020). Preparation stages include data collection, analysis, data synthesis and design object determination. Subsequently, the creation stage includes pre-production, post-production and post-production, obtained from the Design Thinking method. The concept of "Better Health Food Education Media" was developed as a result of the method described. With the keyword "Children's Health Education Media" can be used as a reference in making interactive books about the introduction of healthy food to children. Interactive book media is designed as a medium for parents to help introduce healthy food types, as well as an educational medium capable of stimulating 3-5 year-olds, with a method of playing while studying.*

*With the use of this method, a design concept was established with the keyword "Better Health Food Education Media" which means a medium that educates healthy food in toddlers. It is a reference to visual, verbal and media concepts.*

*With the creation of interactive book media, it is expected to become an educational learning medium in the introduction of healthy food types in children aged 3-5. In addition, it can also provide solutions and education to parents as an effort to introduce healthy food to children who tend to picky eaters to ensure that 3-5 year olds are healthy and active.*

**Keywords:** *interactive books; healthy foods; toddlers*

## **PERYATAAN 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, 28 Mei 2023



Reza Dwi Anggita

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga laporan Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Makanan Sehat Pada Anak Usia 3-5 Tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini merupakan sebuah media edukasi yang memperkenalkan makanan sehat pada anak balita dan dengan media ini diharapkan anak-anak usia balita dapat lebih mengenal berbagai jenis makanan sehat dan tertarik untuk mengkonsumsi ataupun menjadikan makanan sehat menjadi makanan kesukaan mereka.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Pada kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada orang tua serta keluarga saya yang selalu mendoakan dan mendukung secara lahir dan batin, serta dalam urusan finansial.
3. Kepada bapak Restu Ismoyo Aji S.Sn., M.A. sebagai dosen pembimbing 1 yang banyak membantu, memberikan saran dan masukan dari awal perancangan hingga selesai.
4. Kepada Bapak Aris Sutejo S.Sn., M.Sn sebagai dosen pembimbing 2 yang turut membantu saya dalam penulisan laporan maupun jurnal.
5. Kepada seluruh pihak narasumber dari berbagai lembaga yang telah membantu memberikan informasi untuk kelancaran tugas akhir ini.
6. Kepada seluruh Dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang sudah mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada para responden yang telah membantu dalam pengisian kuesioner data.
8. Kepada diri sendiri yang mampu berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, namun saya berharap semoga laporan dan perancangan yang telah dilakukan ini dapat memberi dampak baik bagi semua pihak.

Surabaya, 29 Mei 2023

Reza Dwi Anggita

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
PERYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka Buku Interaktif.....	8
2.1.1 Deskripsi Buku Interaktif.....	8
2.1.2 Jenis - jenis Buku Interaktif.....	8
2.2 Makanan Sehat.....	13
2.2.1 Jenis Makanan Sehat.....	13
2.3 Pembelajaran.....	13
2.4 Teori Psikologi Anak.....	14
2.5 Teori Desain Komunikasi Visual.....	16
2.5.1 Unsur-unsur Desain.....	16
2.5.2 Prinsip Desain.....	20
2.5.3 Tipografi untuk anak-anak.....	22
2.5.4 Layout.....	24
2.5.5 Ilustrasi Untuk Anak-anak.....	24



2.6	Studi Eksisting.....	25
2.6.1	100 + Buah dan Sayuran Pertamaku.....	25
2.7	Studi Komparator .....	28
2.7.1	My Busy Book .....	28
BAB III .....		32
METODOLOGI PERANCANGAN.....		32
3.1	Definisi Oprasional .....	32
3.1.1	Buku Interaktif.....	32
3.1.2	Makanan Sehat.....	32
3.1.3	Karakteristik Anak.....	32
3.2	Target Perancangan .....	33
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.3.2	Data Sekunder .....	34
3.4	Teknik Sampling .....	35
3.4.2	Sampel.....	37
3.5	Tahap Perancangan .....	37
3.6	Teknik Analisis Data.....	39
3.7	Alur Berfikir.....	40
BAB IV .....		41
ANALISA DATA.....		41
4.1	Analisa Data Wawancara .....	41
4.2	Analisa Data Kuesioner.....	44
4.3	Analisa Data Observasi .....	45
4.4	Analaisa Data 5W + 1H .....	46
4.5	The Design Process .....	49
4.6	Consumer Insight .....	50
4.7	Sintesa Data.....	50
4.8	Unique Selling Proposition (USP) .....	50
BAB V .....		52
KONSEP PERANCANGAN.....		52
5.1	Perumusan Konsep.....	52
5.2	Definisi Keyword .....	53
5.2.1	What to Say.....	53

5.2.2	How to Say.....	53
5.2.3	Makna Denotasi .....	53
5.2.4	Makna Konotasi.....	54
5.3	Konsep Verbal.....	54
5.3.1	Judul Buku .....	54
5.3.2	Sinopsis Buku .....	55
5.3.3	Gaya Bahasa.....	55
5.3.4	Anatomi Buku.....	55
5.4	Konsep Visual .....	56
5.4.1	Acuan Visual Tokoh Utama.....	56
5.4.2	Gaya gambar dan Ilustrasi .....	57
5.4.3	Tipografi .....	57
5.4.4	Warna .....	58
5.4.5	layout.....	59
5.5	Konsep Media .....	59
5.5.1	Media Utama.....	59
5.5.2	Media Pendukung .....	60
BAB VI.....		61
IMPLEMENTASI DESAIN .....		61
6.1	Alternatif Desain .....	61
6.1.1	Rough Design.....	61
6.1.2	Final Design .....	64
6.2	Implementasi Media.....	71
6.2.1	Implementasi Media Utama .....	71
6.2.2	Implementasi Media Pendukung.....	72
6.3	Biaya Produksi Buku.....	77
BAB VII.....		78
PENUTUP.....		78
7.1	Kesimpulan.....	78
7.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA .....		79
LAMPIRAN.....		84

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Buku 100+ Buah dan Sayur Pertamaku.....	5
<b>Gambar 2.1</b> Buku Interaktif <i>Pop Up</i> .....	8
<b>Gambar 2.2</b> Buku Interaktif <i>Peek a Boo</i> .....	9
<b>Gambar 2.3</b> Buku Interaktif <i>Pull Tab</i> .....	9
<b>Gambar 2.4</b> Buku Interaktif <i>Hidden Object Book</i> .....	10
<b>Gambar 2.5</b> Buku Interaktif <i>Games</i> .....	10
<b>Gambar 2.6</b> Buku Interaktif <i>Participation</i> .....	11
<b>Gambar 2.7</b> Buku Interaktif <i>Play a Song</i> .....	11
<b>Gambar 2.8</b> Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i> .....	12
<b>Gambar 2.9</b> Buku Interaktif Campuran.....	12
<b>Gambar 2.10</b> Warna Primer.....	18
<b>Gambar 2.11</b> Warna Sekunder.....	18
<b>Gambar 2.12</b> Warna Tersier.....	19
<b>Gambar 2.13</b> Palet Warna.....	20
<b>Gambar 2.14</b> <i>Unity</i> .....	20
<b>Gambar 2.15</b> <i>Balace</i> .....	21
<b>Gambar 2.16</b> <i>Rhythm</i> .....	21
<b>Gambar 2.17</b> <i>Emphasis</i> .....	22
<b>Gambar 2.18</b> Font Serif.....	23
<b>Gambar 2.19</b> Font Sans Serif.....	23
<b>Gambar 2.20</b> Font Script.....	24
<b>Gambar 2.21</b> Buku Interaktif 100+ Buah dan Sayuran Pertamaku.....	25
<b>Gambar 2.22</b> <i>My Busy Book</i> .....	28
<b>Gambar 3.1</b> Alur Berpikir.....	40
<b>Gambar 4.1</b> Foto Narasumber.....	42
<b>Gambar 4.2</b> Foto Narasumber.....	43
<b>Gambar 4.3</b> Gaya Gambar Yang Terpilih.....	44
<b>Gambar 4.4</b> Suasana Di Gramedia Pakuwon Mall.....	45
<b>Gambar 4.5</b> <i>The Design Process</i> .....	49
<b>Gambar 5.1</b> Bagan Perumusan Konsep <i>Keyword</i> .....	52
<b>Gambar 5.2</b> Acuan Visual Karakter.....	56
<b>Gambar 5.3</b> Hasil Kuesioner Acuan Gaya Gambar Perancangan.....	57

<b>Gambar 5.4</b> Font Kidspase.....	58
<b>Gambar 5.5</b> Font Cocogoose.....	58
<b>Gambar 5.6</b> Palet Warna Pada Perancangan.....	58
<b>Gambar 5.7</b> Contoh Layout Buku “ <i>My Busy Book</i> ”.....	59
<b>Gambar 6.1</b> Sketsa Alternatif Karakter Momo.....	61
<b>Gambar 6.2</b> Sketsa Alternatif Karakter Mr.Brokoli.....	61
<b>Gambar 6.3</b> Sketsa Alternatif Cover Buku.....	62
<b>Gambar 6.4</b> Alternatif <i>Layout</i> Judul.....	63
<b>Gambar 6.5</b> Alternatif Digital <i>Cover</i> .....	64
<b>Gambar 6.6</b> Desain Final Karakter Momo.....	65
<b>Gambar 6.7</b> Desain Final Karakter Mr.Brokoli.....	65
<b>Gambar 6.8</b> <i>Layout</i> final judul.....	66
<b>Gambar 6.9</b> Desain Final Cover .....	66
<b>Gambar 6.10</b> Bagian Halaman 1-8 Buku Interaktif “Makanan Kesukaanku”.....	67
<b>Gambar 6.11</b> Implementasi <i>Cover</i> Buku.....	71
<b>Gambar 6.12</b> Halaman 1 dan 2 Pengenalan Karakter Momo dan Konfliknya.....	71
<b>Gambar 6.13</b> Halaman 3 dan 4 Karakter Mr.Brokoli Problem Solving.....	72
<b>Gambar 6.14</b> Halaman 5 dan 6 <i>Games</i> Interaktif.....	72
<b>Gambar 6.15</b> Poster Interaktif.....	73
<b>Gambar 6.16</b> Stiker .....	73
<b>Gambar 6.17</b> Gantungan Kunci.....	74
<b>Gambar 6.18</b> Tumblr.....	74
<b>Gambar 6.19</b> Tas Ransel Kain.....	75
<b>Gambar 6.20</b> X Banner.....	76
<b>Gambar 6.21</b> Set Tempat Makan.....	76

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Tabel Analisis Studi Eksisting.....	26
<b>Tabel 2.2</b> Tabel Analisis Studi Komparator.....	29
<b>Tabel 6.1</b> Tabel Paginasi Halaman.....	68