



**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI TENTANG PENTINGNYA  
SAYURAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK-ANAK**

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**DITO FEBRY PRADITYO**

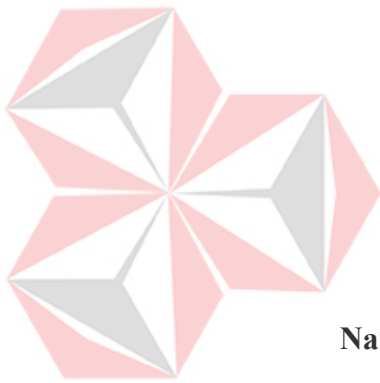
**10420100040**

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI TENTANG PENTINGNYA  
SAYURAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK-ANAK**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan**

**Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh :

**Nama : Dito Febry Pradityo**

**NIM : 10.42010.0040**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2015**



**Tugas Akhir**  
**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI TENTANG PENTINGNYA**  
**SAYURAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK-ANAK**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Dito Febry Pradityo**

**NIM : 10.42010.0040**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing

**I. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.** \_\_\_\_\_

**II. Sigit Prayitno Yosep, S.T** \_\_\_\_\_

Penguji

**I. Siswo Martono, S.Kom., M.M.** \_\_\_\_\_

**II. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.** \_\_\_\_\_

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana

**Dr. Jusak**  
**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika**

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Dito Febry Pradityo

NIM : 10.42010.0040

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Tentang Pentingnya Sayuran Sebagai Media Edukasi Bagi Anak-anak** yang dibuat pada bulan Januari 2015 hingga Agustus 2015, merupakan karya asli kecuali kutipan yang dicantumkan pada daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindak plagiat pada Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian lembar pengesahan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 Agustus 2015

**Dito Febry Pradityo**  
NIM : 10420100040

## **SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Dito Febry Pradityo

NIM : 10.42010.0040

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang berjudul **Penciptaan Buku Ilustrasi Tentang Pentingnya Sayuran Sebagai Media Edukasi Bagi Anak-anak** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 Agustus 2015

Dito Febry Pradityo  
NIM: 10.42010.0040

## ABSTRAK

Melihat perkembangan di era modern seperti ini semakin banyaknya makanan cepat saji yang beredar di kantin-kantin sekolah anak dan berkurangnya makanan yang berserat seperti sayur mayur. Permasalahannya, makanan yang bergizi terutama sayur mayur sekarang jarang di ketahui oleh orang jika gizi yang terkandung dalam sayur berprotein tinggi. Sayuran merupakan sumber mineral utama bagi anak-anak beberapa jenis sayur ada yang mengandung zat besi, kalium dan phospor. Hal ini karena tidak banyak media yang mempublikasikan, khususnya melalui buku dalam bentuk vektor yang disertai permainan puzzle. Padahal sayur mayur adalah makanan yang berserat tinggi yang dibutuhkan oleh tubuh agar tubuh tetap menjadi sehat dan bugar. Selain itu jika tidak mengkonsumsi sayuran juga akan mengganggu pertumbuhan dan menimbulkan gangguan penglihatan seperti buta senja dan xeroftalmia atau kekeringan pada selaput dan kornea mata.tetapi masih banyak masyarakat yang cenderung menghindari sayuran bagi tubuh. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak sukanya terhadap sayur karena rasa pahit. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang buku ilustrasi tentang pentingnya sayuran sebagai media edukasi bagi anak-anak.

Kata Kunci : Sayuran, Anak-anak, Buku Ilustrasi, Vektor, Desain



UNIVERSITAS  
Dinamika

## KATA PENGANTAR

Puji syukur hadirat Tuhan Yesus atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan Buku Ilustrasi Tentang Pentingnya Sayuran Sebagai Media Edukasi Bagi Anak-anak” dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Laporan ini merupakan langkah awal untuk menyelesaikan serangkaian jadwal kegiatan yang telah disusun secara sistematis guna menghasilkan sebuah karya Tugas Akhir yang baik. Penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Pimpinan Stikom Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Mama dan Ayah serta Saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir.
3. Muh. Bahrudin S.Sos.,M.Med.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang telah memberikan kelancaran dalam studi maupun proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Muh. Bahrudin S.Sos.,M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu dan saran dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

5. Sigi Prayitno Yosep, S.T selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan pencerahan untuk setiap permasalahan dalam proses penyusunan Karya Tugas Akhir ini.
6. Tim PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang senantiasa bersedia melayani mahasiswa dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
7. Taufik, aden, evi, titis, kichan, dan rizky selaku teman dekat dan rekan kerja yang telah banyak membantu dalam proses perancangan Karya Tugas Akhir ini.
8. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima dengan senang hati saran dan kritik untuk penyempurnaan Laporan Tugas Akhir ini yang dapat dikirim di alamat email dithopradyo@yahoo.com. Atas segala perhatian dan maklumnya penulis ucapkan terima kasih.

Surabaya, 28 Agustus 2015

Penulis

## LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Walking in the light*

## LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Karya ini penulis persembahkan untuk  
Kedua Orang Tua, Orang-orang terkasih, keluarga, Para Dosen  
Dan Sahabat-sahabatku yang tercinta.*



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat.....	7

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Buku.....	9
2.2 Membaca.....	10
2.3 Ilustrasi .....	10
2.4 Sayuran .....	11
2.5 Kajian Tentang Buku.....	12
2.6 <i>Layout</i> .....	18
2.7 Proporsi.....	22
2.8 Garis.....	22
2.9 Warna.....	23

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Perancangan Penelitian.....	25
3.2 Teknik Pengumpulan Data .....	27

3.2.1 Wawancara.....	27
3.2.2 Observasi.....	27
3.3 Teknik Analisis Data .....	27

## **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

4.1 Hasil dan Analisis Data .....	29
4.1.1 Analisis Data Wawancara.....	29
4.1.2 Analisis <i>STP</i> .....	32
4.1.3 Analisis <i>SWOT</i> .....	35
4.1.4 Analisis <i>SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)</i> .....	35
4.2 Konsep.....	37
4.2.1 <i>Keyword</i> .....	38
4.2.2 Deskripsi Konsep .....	39
4.3 <i>USP (Unique Selling Proposition)</i> .....	39
4.4 Konsep Perancangan Karya .....	40
4.4.1 Konsep Perancangan.....	40
4.4.2 Tujuan Kreatif.....	42
4.4.3 Strategi Kreatif .....	42
4.4.4 Program Kreatif .....	49
4.5 Strategi Media.....	49
4.6 Gagasan Perancangan Karya .....	51
4.7 Perancangan Karya .....	52

## **BAB V IMPLEMENTASI KARYA**

5.1 Konsep.....	56
5.2 Implementasi Karya.....	57
5.2.1 Desain <i>Layout Cover</i> .....	57
5.2.2 Desain Halaman Pembuka .....	58
5.2.3 Desain <i>Smart Card</i> .....	73
5.2.4 Desain <i>Smart card</i> .....	74
5.2.5 Desain <i>Puzzle</i> .....	74

5.2.6 Desain <i>Sticker</i> .....	75
5.2.7 Desain Kartu Nama .....	76
5.2.8 Desain <i>Mini X-Banner</i> .....	76
5.2.9 Desain <i>Flyer</i> .....	77

## **BAB VI PENUTUP**

6.1 Kesimpulan .....	78
6.2 Saran .....	79

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	80
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	82
-----------------------	----

<b>BIODATA PENULIS</b> .....	83
------------------------------	----



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Buku Kitab Khasiat Buah Sayur Tumpas Segala Penyakit.....	34
Gambar 4.2 <i>SWOT</i> .....	37
Gambar 4.3 <i>Keyword</i> .....	38
Gambar 4.4 Konsep Perancangan Karya.....	41
Gambar 4.5 Konsep Pemilihan Warna .....	46
Gambar 4.6 <i>DK Lemon Yellow Sun</i> .....	47
Gambar 4.7 <i>Comic Andy</i> .....	48
Gambar 2.8 <i>Smart Kid</i> .....	48
Gambar 4.9 <i>Cover Buku</i> .....	52
Gambar 4.10 <i>Sub Cover</i> .....	52
Gambar 4.11 Isi Halaman.....	53
Gambar 4.12 <i>Puzzle</i> .....	53
Gambar 4.13 <i>Smart card</i> .....	54
Gambar 4.14 <i>Mini X-Banner</i> .....	54
Gambar 4.15 <i>Flyer</i> .....	55
Gambar 4.16 <i>Sticker</i> .....	55
Gambar 5.1 <i>Desain Layout Cover</i> .....	57
Gambar 5.2 Halaman Pembuka .....	58
Gambar 5.3 Halaman ii & iii .....	59
Gambar 5.4 Halaman iv & v .....	60
Gambar 5.5 Halaman vi & vii .....	60
Gambar 5.6 Halaman 1 & 2.....	61
Gambar 5.7 Halaman 3 & 4.....	62
Gambar 5.8 Halaman 5 & 6.....	62
Gambar 5.9 Halaman 7 & 8 .....	63
Gambar 5.10 Halaman 9 & 10.....	63
Gambar 5.11 Halaman 11 & 12.....	64
Gambar 5.12 Halaman 13 & 14.....	64
Gambar 5.13 Halaman 15 & 16.....	65

Gambar 5.14	Halaman 17 & 18.....	66
Gambar 5.15	Halaman 19 & 20.....	66
Gambar 5.16	Halaman 21 & 22.....	67
Gambar 5.17	Halaman 23 & 24.....	67
Gambar 5.18	Halaman 25 & 26.....	68
Gambar 5.19	Halaman 27 & 28.....	69
Gambar 5.20	Halaman 29 & 30.....	69
Gambar 5.21	Halaman 31 & 32.....	70
Gambar 5.22	Halaman 33 & 34.....	71
Gambar 5.23	Halaman 35 & 36.....	71
Gambar 5.24	Halaman 37 & 38.....	72
Gambar 5.25	Halaman 39 & 40.....	72
Gambar 5.26	Halaman 41 .....	73
Gambar 5.27	<i>Smart Card</i> .....	73
Gambar 5.28	<i>Smart Card</i> .....	74
Gambar 5.29	<i>Desain Puzzle</i> .....	74
Gambar 5.30	<i>Desain Sticker</i> .....	75
Gambar 5.31	<i>Desain Kartu Nama</i> .....	76
Gambar 5.32	<i>Desain Mini X-Banner</i> .....	76
Gambar 5.33	<i>Desain Flyer</i> .....	77

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.4	Konsep Perancangan Karya.....	41
-----------	-------------------------------	----



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Sketsa.....	83
----------------------	----



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Beredarnya makanan siap saji yang kurang kaya akan serat sayuran di kantin-kantin sekolah dasar di kota Surabaya merupakan fenomena klasik yang sering di temui. Hal ini bisa membahayakan anak-anak khususnya yang berusia 6-10 tahun. Padahal mengonsumsi sayuran penting bagi kesehatan meskipun sayuran bukan merupakan sumber mineral utama, beberapa jenis sayur ada yang mengandung zat besi, kalium, fosfor, dan lain-lain (Surahman dan Darmajana, 2004: 57). Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk menciptakan buku ilustrasi tentang pentingnya sayuran kepada anak-anak usia 6-10 tahun.

Sayuran memiliki manfaat dan kandungan gizi di antaranya, wortel menguatkan sistem imun, mengandung vitamin C yang berguna meningkatkan daya tahan tubuh serta mencegah infeksi bagi anak, selada mengandung vitamin K yang dapat membantu memperkuat tulang dengan cara meningkatkan massa tulang dan meningkatkan aktivitas *osteotrophic* dalam tulang yang juga membantu pencegahan osteoporosis, bayam merah berfungsi menguatkan sistem kekebalan tubuh untuk mencegah penyumbatan arteri, timun memiliki manfaat dapat mencegah cacingan, seledri dapat menambah nafsu makan bagi anak-anak, labu kuning memiliki manfaat untuk menjaga kesehatan mata dan kulit, buncis



dapat meningkatkan sistem metabolisme tubuh bagi anak, tomat memiliki kelebihan yaitu merupakan sumber serat yang diperlukan oleh tubuh.

Sehingga, dengan mengonsumsi buah tomat menjadikan sistem pencernaan tetap sehat dan lancar, sawi memiliki serat panganya yang cukup tinggi bisa membantu proses pencernaan pada perut, brokoli mengandung vitamin A untuk kesehatan mata. *Puzzle* memiliki manfaat meningkatkan keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah, meningkatkan keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan dan meningkatkan keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang yang ada di sekitarnya. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan.

Salah satu makanan yang paling bermanfaat bagi anak-anak di usia 6 – 12 tahun adalah sayur mayur. Sayur mayur merupakan jenis makanan yang penting bagi manusia untuk menjaga kesehatan. Sejak tahun 80-an Badan Kesehatan Dunia (*WHO*) sudah mengingatkan penduduk dunia untuk *back to nature* (kembali ke alam) karena sayur merupakan sumber vitamin, mineral dan zat *non-gizi* lain yang sangat ideal untuk menjaga kebugaran dan penanggulangan penyakit. Besarnya manfaat sayur segar sebagai sumber vitamin dan mineral telah banyak diketahui. Kandungan gizi yang cukup dominan pada sayuran adalah vitamin dan mineral. Untuk vitamin, sayuran terutama mengandung banyak vitamin A dan C, disamping sejumlah kecil vitamin lainnya (Surahman dan Darmajana, 2004: 91).

Tetapi masih banyak dari masyarakat yang cenderung menghindari sayuran bagi tubuh. Budaya makan sayuran telah ada sejak jaman dahulu, bahkan jauh sebelum ada ilmu gizi yang menyatakan dengan jelas akan manfaatnya bagi kesehatan. Menurut banyak literatur, manusia purba sudah makan produk dari tanaman lebih banyak dari daging, karena memang itulah makanan yang banyak tersedia disekitar mereka. Seiring dengan berkembangnya peradaban, budaya pertanian pun akhirnya dikembangkan. Seberapa penting sayuran bagi kesehatan tubuh kita sayuran rendah lemak namun mengandung jumlah vitamin dan mineral yang tinggi. Semua jenis sayuran, seperti sayur berdaun hijau dan merah ke ungu-unguan merupakan sumber yang kaya akan kalsium, magnesium, kalium, zat besi, beta – karoten, vitamin B – kompleks, vitamin C, vitamin A, dan vitamin K. Selain memiliki sumber serat yang tinggi, sayuran banyak mengandung serat larut dan serat tidak larut. Zat yang disebut dengan serat ini berguna untuk menyerap kelebihan air dalam usus besar, mempertahankan kelembaban dalam kotoran, dan membantu mengeluarkan feses dari tubuh. Dengan demikian, asupan serat yang cukup menawarkan perlindungan dari wasir, kanker usus besar, sembelit kronis, dan fisura ([www.carakhasiatmanfaat.com](http://www.carakhasiatmanfaat.com)).

Menurut Dr. Annie Wertz dan Dr. Karen Wynn, dalam sebuah artikel yang di kutip oleh [food.detik.com](http://food.detik.com) adalah pada anak-anak membutuhkan media edukasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka agar mampu dicerna dengan mudah dan menyenangkan. Hal tersebut bisa disalurkan dengan menciptakan sebuah buku ilustrasi untuk mengedukasi anak dan penuh warna-warna yang mampu mengembangkan sensor motorik anak. Dalam studinya Psikologi asal *Yale*

*University* ini berpendapat ketidak sukaan anak-anak pada sayuran disebabkan oleh faktor genetik. Di *Infant Cognition Center* di *Yale University*, 47 anak berumur 6 tahun diamati tingkah lakunya terhadap benda seperti dua tanaman asli, dua tanaman palsu dan dua objeknya lainnya. Dalam eksperimen anak-anak malah cenderung bermain dengan objek lain dan tidak mendekati tanaman. Mereka percaya perilaku ini sudah terprogram pada anak sejak lahir untuk menghindari keracunan yang berasal dari tanaman dan bunga.

“Tanaman memproduksi racun sebagai pertahanan terhadap predator yang bisa saja berbahaya hingga mematikan jika dikonsumsi. Hasil terbaru ini menyatakan anak mewarisi strategi untuk menghindari bahaya dari konsumsi tumbuhan,” tutur tim peneliti dalam laporan mereka.

Selain faktor insting, rasa pahit makanan juga menjadi alasan menjadi alasan mengapa anak tak suka sayur. Sebuah studi tahun 2005 oleh peneliti di *Monell Chemical Senses Center*, Philadelphia, Amerika Serikat menyatakan gen bernama *TAS2R38* menyebabkan anak tidak suka pada rasa pahit.

Faktor *gen* yang sensitif pada rasa pahit menimbulkan pengaruh lebih besar pada referensi makanan pada anak dibanding pada ibu mereka. Sementara itu selera rasa pada ibu lebih dipengaruhi oleh ras dan etnis makanan dibanding faktor genetis. Tapi anak juga bisa diajarkan konsumsi sayuran supaya asupan nutrisinya terjaga. Ahli nutrisi, Emilia Achmadi menyarankan para orang tua untuk menanamkan kebiasaan makan sayur dengan mengkonsumsinya di depan anak mereka. Selain itu, untuk memberikan kebiasaan makan sayur pada anak

dapat juga dengan cara memberikan pengetahuan tentang manfaat dari sayur-sayuran yang kaya akan nutrisi ([www.food.detik.com](http://www.food.detik.com)).

Kurangnya mengkonsumsi sayur pada anak-anak usia sekolah 6 - 10 tahun dapat mengakibatkan terganggunya fungsi immunitas tubuh sehingga anak jadi rentan terhadap penyakit-penyakit infeksi sehingga berisiko terkena beberapa penyakit. Selain itu jika tidak mengkonsumsi sayuran juga akan mengganggu pertumbuhan dan menimbulkan gangguan penglihatan seperti buta senja dan xeroftalmia atau kekeringan pada selaput dan kornea mata. Lalu secara fungsional, seorang anak bisa dinyatakan kekurangan serat sayuran bila terdapat gangguan pada fungsi penglihatannya. Maka dari itu pentingnya untuk memberikan sayuran pada anak-anak dimana vitamin tersebut tidak bisa diproduksi oleh tubuh maka harus terpenuhi dari luar melalui makanan atau dari luar makanan berbahan sayuran berupa kapsul atau tetes.

Dalam rubrik kesehatan dikatakan sumber vitamin yang baik bagi anak-anak yang alami adalah dari sayuran terdapat pada wortel, selada, bayam merah, brokoli, timun, seledri, labu kuning, buncis, tomat dan sawi. Kesepuluh sayuran tersebut adalah sayuran yang kaya akan nutrisi dan sumber antioksidan yang akan membuat sel-sel otak kuat dan sehat.

Kesepuluh sayuran tersebut akan divisualisasikan melalui media berupa buku ilustrasi yang ditujukan kepada anak-anak usia pra sekolah sampai sekolah yaitu usia 6-10 tahun. Peneliti memilih buku ilustrasi dan puzzle sebagai media edukasi kepada anak-anak karena dengan adanya ilustrasi sayuran dan bermain *puzzle* akan membantu meningkatkan memecahkan masalah (*problem solving*).

Buku ilustrasi dapat memberikan edukasi kepada anak-anak lewat tulisan dan ilustrasi yang dapat dibuat dari beberapa teknik salah satunya yaitu digital vektor. Teknik ini akan memudahkan anak-anak mengenali karakter sayuran yang akan di vektorkan dengan warna yang *colorful* (penuh warna) dan bentuk objek yang sesuai dengan bentuk nyata agar anak-anak tertarik dan mengerti isi dari buku ini. Diharapkan anak-anak yang membacanya memiliki keinginan untuk memakan sayuran yang baik untuk masa perkembangan mereka.

Buku ini juga disertai *puzzle* yang diletakkan pada kotak kemasan buku yang berisikan *puzzle*, *smart card* dan *sticker*. *Puzzle* membentuk sayur mayur yang sesuai dengan isi buku yaitu tomat, labu kuning, selada, brokoli, timun, seledri, buncis, sawi, wortel dan bayam merah. Permainan ini juga akan membuat anak tertantang untuk menyelesaikan masalah, dan manfaat lainnya yang tidak disadari. Berbagai keuntungan yang bisa didapatkan anak dari bermain *puzzle* yang dikutip dari *Parents Zone*, yaitu melatih memecahkan masalah, mengembangkan kordinasi mata dan tangan, mengembangkan keterampilan motorik anak dan *kognitif* seperti yang ditulis (<http://wolipop.detik.com>). Selain memberikan edukasi kepada anak-anak, buku juga mengajak mereka bermain sekaligus mengasah kemampuan mereka. *Smart card* dan *sticker* hanya media pelengkap saja di dalam permainan *puzzle*. *Smart card* di sini adalah permainan yang bisa dimainkan minimal 2 orang dan salah satu dari mereka membacanya dan memberi pertanyaan dan lawan mainnya harus bisa menjawab pertanyaan apa yang telah di bacakan oleh lawan bermainnya, permainan ini bisa melatih otak untuk mengingat dan memahami sesuatu.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, bagaimana menciptakan buku ilustrasi tentang pentingnya sayuran sebagai media edukasi bagi anak-anak.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari perumusan masalah di atas, maka penelitian ini di batasi pada :

1. Sayuran yang terpilih yaitu wortel, selada, bayam merah, brokoli, timun, seledri, labu kuning, buncis, tomat, dan sawi.
2. Buku ini dilengkapi dengan permainan *puzzle dan smart card*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk menciptakan buku ilustrasi tentang pentingnya sayuran sebagai media edukasi bagi anak-anak yang dilengkapi permainan *puzzle*.
2. Untuk mengimplementasikan buku ilustrasi yang berisi sayuran yang terdiri dari wortel, selada, bayam merah, brokoli, timun, seledri, labu kuning, buncis, tomat, dan sawi.

## 1.5 Manfaat

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi akademis yang bertujuan untuk refrensi bagi akademis khususnya DKV dalam bidang ilustrasi .
  - b. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru/dosen yang bertujuan untuk buku ilmiah populer.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini di harapkan bisa di implementasikan untuk media bacaan dan alat main bagi anak-anak, supaya bisa bermanfaat untuk kesehatandan mengasah keterampilan anak-anak mengetahui tentang berbagai macam sayuran.
- b. Dengan adanya minat membaca dan pengetahuan tentang sayuran, dapat memberikan daya tarik pada anak-anak untuk menyukai sayuran.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan tentang konsep dan teori yang berguna untuk memperkuat perancangan. Dengan adanya referensi – referensi tersebut diharapkan perancangan ini dapat membuahkan hasil yang maksimal.

#### **1.1 Buku**

Buku merupakan sekumpulan kertas bertulisan, bergambar, dan hal-hal tercetak yang dijadikan satu kemasan. Kumpulan kertas bertulisan tersebut memiliki tema bahasan yang sama dan disusun menurut kronologi tertentu yaitu dari awal bahasan buku hingga pada kesimpulan dan bahasan. Diciptakannya buku adalah untuk menyatukan sebuah ilmu atau referensi tertentu kedalam bentuk kesatuan guna mudah ditemukan dan mudah dipelajari oleh pembaca. Tujuan inti dari buku adalah untuk menyatukan ilmu pengetahuan tertentu agar terkumpul dalam satu tempat sehingga mudah ditemukan dan dipelajari. Menurut sebuah kutipan dalam sebuah artikel di [matakristal.com](http://matakristal.com).

Buku cerita, buku komik, buku novel, hanyalah beberapa dari kesekian jenis buku yang banyak terbit di dunia. Biasanya buku mempunyai ukuran tertentu yang membedakannya dengan penyatuan kertas bertulisan lainnya. Umumnya buku mempunyai ukuran yang memudahkan pembaca untuk digenggam atau dibawa-bawa



serta tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis, yang terpenting adalah praktis dan *handy*.

## **1.2 Membaca**

Seperti yang di kutip oleh Elizabeth B. Hurlock di dalam bukunya perkembangan anak, jauh sebelum anak mampu membaca dan sebelum mereka mampu mengerti arti setiap kata kecuali yang sederhana, mereka ingin dibacakan. Sampai mereka dapat membaca dengan usaha minimum dan bagi kebanyakan anak hal ini tidak terjadi sebelum kelas tiga atau empat. Membaca sebagai kesenangan tidak merupakan bentuk hiburan jika mereka merasa lelah, kekurangan teman bermain karena isolasi geografis, kekurangan penerimaan sosial atau sakit atau kurang perhatian dalam bermain aktif dengan teman sebayanya. Membaca paling sering dilakukan pada sore atau malam hari, pada waktu anak merasa lelah, cuaca buruk menghalangi untuk bermain diluar, atau pada hari minggu dan liburan bila teman bermain tidak ada. Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih beruntung lebih banyak menghabiskan waktunya dengan membaca ketimbang mereka yang kurang beruntung. Hal ini tidak selamanya disebabkan oleh perbedaan tingkat kecerdasan. Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih baik lebih banyak mempunyai bahan di rumah dan mereka lebih di dorong untuk membaca demi kesenangan ketimbang anak dari lingkungan yang kurang beruntung.

### 1.3 Ilustrasi

Gambar ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian dari sebuah berita, cerita, karangan atau naskah. Gambar ilustrasi adalah untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan (Hasan, 2002: 425). Gambar ilustrasi juga adalah sebuah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan (Kusmiyati, 1999: 46). Penelitian sayuran tertentu dengan media *puzzle* dan gambar ilustrasi merupakan bentuk *visual* dari *teks* atau kalimat dengan tujuan memperjelas pembaca anak-anak yang secara umum belum dapat membaca dengan lancar, maka gambar ilustrasi merupakan salah satu solusi yang dapat menerangkan secara umum karakter akan keseluruhan informasi tentang sayuran secara *visual*.

### 1.4 Sayuran

Sayuran adalah sebuah komoditas paling penting dalam mendukung ketahanan pangan nasional. Komoditas ini memiliki keragaman yang luas dan berperan sebagai sumber karbohidrat, protein nabati, vitamin, dan mineral yang bernilai ekonomi tinggi. Produksi sayuran Indonesia meningkat setiap tahun dan konsumsinya tercatat 44 kg/kapita/tahun, menurut Adiyoga (1991: 71).

"Sayuran" merupakan bentuk turunan dari kata "sayur", komponen pendamping nasi (serta pangan pokok lainnya) yang berkuah cair atau agak kental. "Sayuran" adalah segala sesuatu yang berasal dari tanaman atau tumbuhan (termasuk jamur) yang ikut

dimasak bersama sayur tersebut. Dengan pengungkapan lainnya adalah segala sesuatu yang dapat atau layak disayur atau dimasak. Apabila dimakan secara segar bagian tumbuhan itu biasanya disebut lalapan. Istilah "sayuran" tidak bersifat ilmiah. Kebanyakan sayuran adalah bagian *vegetatif* dari sebuah tumbuhan, terutama daun (juga beserta tangkainya). Beberapa sayuran adalah bagian tumbuhan yang tertutup tanah, seperti wortel, kentang, dan lobak. Terdapat juga sayuran yang berasal dari organ generatif, seperti bunga (misalnya kecombrang dan turi), buah (misalnya terong dan tomat), dan biji (misalnya buncis dan kacang merah). Bagian tumbuhan lainnya yang juga dianggap sayuran adalah tongkol jagung. Meskipun bukan tumbuhan, bagian jamur yang dapat dimakan juga digolongkan sebagai sayuran. Walaupun berkadar air tinggi, buah-buahan tidak dianggap sayur-sayuran karena biasanya dikonsumsi karena rasanya yang manis dan tidak cocok untuk disayur. Beberapa sayuran dapat pula menjadi bagian dari sumber pengobatan, bumbu masak, atau rempah-rempah.

## 1.5 Kajian Tentang Buku

Buku memiliki beberapa unsur-unsur yang mendasar yaitu sebagai berikut menurut Darusman.

### 1. Kulit Buku

Kulit buku merupakan bagian buku yang paling luar atau biasa disebut juga sampul buku, kegunaan dari kulit buku yaitu untuk melindungi isi dan untuk memperkokoh buku serta juga bisa sebagai identitas sebuah buku. Kulit buku banyak

jenisnya, ada yang dari kertas tebal saja, ada yang dibuat dari karton kemudian dibalut dengan kain linen, kain biasa, bahkan buku-buku mahal ada yang memakai balutan kulit asli.

Yang lebih bagus adalah buku-buku yang ada di perpustakaan memiliki kulit buku yang tebal karena buku-buku yang ada di perpustakaan sering berganti tangan. Di beberapa Negara buku-buku yang dipergunakan untuk perpustakaan diberi kulit yang kuat, yang diberi nama “*Library Binding*” (penjilidan untuk perpustakaan). Pada kulit buku biasanya dimuat judul buku (*Cover Title*), kadang-kadang juga tidak ditemui judul. Judul pada kulit buku ini dalam katalogisasi tidak terlalu penting. Dalam proses pengkatalogan dapat mengabaikannya, kecuali kalau judul tersebut berbeda dengan judul yang tercantum dalam halaman judul “*Title Page*” buku. Dalam hal demikian perlu dipertimbangkan apakah judul tersebut perlu dicatat dan diinformasikan kepada pembaca dalam katalog. Sebab sebagian pembaca memungkinkan akan menelusuri judul buku tersebut melalui judul dikulit tersebut.

## 2. Punggung Buku

Pada punggung buku biasanya terdapat judul buku. Seperti halnya judul yang terdapat pada kulit buku, judul punggung buku ini pun ada kemungkinan tidak sama dengan apa yang terdapat pada halaman judul.

## 3. Halaman Kosong (*Fly Leaves*)

Halaman kosong ini merupakan halaman tanpa *teks* yang terletak setelah kulit buku di bagian depan dan bagian belakang. Halaman kosong ini juga disebut sebagai

halaman pelindung. Halaman ini berfungsi sebagai penguat jilid dan buku. Oleh karena itu biasanya halaman kosong ini terbuat dari kertas yang lebih kuat.

#### 4. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

Halaman judul singkat ini ada yang menyebut juga halaman setengah judul "*Half Title Page*". Halaman judul singkat ini terletak setelah halaman kosong dan berisi judul singkat dari buku.

#### 5. Judul Seri

Judul seri ini merupakan judul dari karya-karya berjilid yang saling berkaitan dalam subyek dengan satu judul mencakup judul-judul seri.

#### 6. Halaman Judul (*Title Page*)

Halaman judul buku merupakan halaman yang berisi banyak data dan informasi yang diberikan penerbit, antara lain judul buku, nama pengarang dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam kepengarangan seperti penerjemah, editor, dan ilustrator. Di samping itu juga berisi informasi tentang kota tempat terbit, penerbit dan tahun terbit. Oleh karena itu, halaman judul buku merupakan halaman yang sangat penting diperhatikan dalam proses katalogisasi deskriptif. Halaman inilah yang menjadi sumber utama dalam mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan dalam katalogisasi.

##### a. Judul Buku

Judul yang tercantum pada halaman judul merupakan judul resmi dari sebuah buku. Di samping judul pokok tercantum pula judul-judul lain seperti judul tambahan, judul alternatif dan judul paralel.

b. Nama Pengarang

Nama pengarang yang tercantum di halaman judul biasanya lengkap dengan gelar-gelarnya jika pengarang tersebut bersifat perorangan atau untuk kebutuhan ilmu pengetahuan edukasi. Pengarang bisa juga berupa lembaga atau badan. Di samping nama pengarang, di halaman judul dicantumkan juga nama-nama berbagai pihak yang terlibat dalam kepengarangan buku seperti penerjemah, editor, dan penyadur

c. Keterangan Edisi


Pada halaman judul terdapat keterangan tentang edisi atau cetakan buku. Tetapi tidak selalu demikian karena sering kali keterangan edisi justru terdapat di halaman balik judul, di kulit buku atau di kata pendahuluan. Keterangan edisi penting dicantumkan dalam katalog karena menunjukkan tingkat kemutakhiran buku tersebut. Kata edisi mungkin berbeda dengan cetakan, jika yang dimaksud cetakan ialah pencetakan ulang dari buku tanpa revisi atau penambahan. Pencetakan ulang dengan bahasa Inggris biasanya dinyatakan dengan "*Printing*" dan untuk edisi dinyatakan dengan "*edition*".

d. Keterangan Imprin

Di halaman judul biasanya terdapat keterangan tentang kota tempat diterbitkannya buku, penerbit, dan tahun penerbitannya. Ketiga unsur ini tidak selalu terdapat di halaman judul bahkan di dalam buku. Unsur-unsur ini kadang-kadang terdapat di halaman balik judul atau mungkin di halaman kulit luar bagian belakang buku. Di halaman judul biasanya juga dituliskan juga hak cipta “*Copyright*”.

#### 7. Halaman Balik Judul

Pada halaman balik judul sering kali terdapat banyak informasi penting, yaitu:

- 
- a. Keterangan Kepengarangan
  - b. Judul asli dari karya terjemahan
  - c. Kota tempat terbit dan penerbit
  - d. tahun terbit dan tahun *copyright*
  - e. Keterangan edisi
  - f. Dan lain-lain.
  - g. Halaman Persembahan (*Dedication*)

Halaman persembahan biasanya terletak sebelum halaman prakata. Dalam proses katalogisasi *deskriptif* tidak perlu memperhatikan halaman persembahan ini.

#### 8. Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan catatan singkat yang mendahului *teks*, berisi penjelasan-penjelasan yang diberikan oleh pengarang kepada para pembaca. Penjelasan-penjelasan itu dapat berupa tujuan dan alasan penulisan buku, ruang

lingkup, dan pengembangan subyek yang dibahas. Sering pula kata pengantar berisi ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan buku tersebut dan penjelasan tentang cetakan.

#### 9. Daftar Isi

Daftar isi biasanya terletak sesudah kata pengantar tetapi dapat juga terletak di bagian akhir dari buku. Daftar isi memuat judul-judul bab yang biasanya diikuti rincian berupa anak-anak bab, tetapi bisa juga tanpa bab. Dalam daftar isi ini juga bisa ditemukan daftar gambar, daftar peta, ilustrasi, dan lain-lain.

#### 10. Naskah (*Teks*)

Naskah atau teks buku, bahkan ada yang menyebut isi buku. Naskah ini disajikan dalam bab-bab secara sistematis mengikuti daftar isi. Banyak *teks* dibubuhi berbagai jenis ilustrasi untuk penjelasan atau hiasan. Buku yang memuat ilustrasi akan lebih mudah menarik pembaca, terlebih buku anak-anak. Buku akan lebih menarik juga apabila memakai huruf yang bagus.

#### 11. Indeks

Indeks merupakan daftar secara rinci dari sebuah terbitan atau buku tentang subyek, nama orang, nama tempat, nama geografis, dan hal-hal yang dianggap penting. *Indeks* ini disusun secara sistematis menurut abjad atau *alphabetis*. *Indeks* ini bertujuan agar lebih memudahkan para pembaca dalam menelusuri informasi. *Indeks* ini biasanya diletakan di bagian akhir dari sebuah buku. Tetapi apabila buku itu dalam beberapa jilid, biasa saja *indeks* tersebut terpisah dalam satu jilid.



## 12. Bibliografi

*Bibliografi* merupakan daftar kepustakaan yang digunakan si pengarang dalam menulis buku. Biasanya buku-buku yang bersifat ilmiah selalu memuat bibliografi. Terkadang *bibliografi* disebut juga dengan Daftar Pustaka. *Bibliografi* biasanya terletak di bagian akhir.

## 13. Glossary

*Glossary* merupakan daftar kata-kata atau istilah-istilah yang dianggap masih asing bagi pembaca pada umumnya atau masih perlu dijelaskan. *Glossary* biasanya diletakkan di bagian akhir buku.

## 14. Nomor Pagina

Nomor pagina dari sebuah buku biasanya terdiri atas angka Romawi kecil dan angka Arab. Angka Romawi kecil biasanya digunakan pada penomoran halaman kata pengantar sampai dengan daftar isi, sedangkan untuk bab pendahuluan sampai akhir biasanya digunakan angka Arab.

## 1.6 Layout

Prinsip *layout* yang baik adalah yang selalu memuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Dalam pembuatan buku ini desain layout menjadi landasan dasar untuk menjadikan acuan dalam memberikan panduan dalam mendesain *layout* dari pembuatan buku ilustrasi pentingnya sayuran bagi anak-anak. Untuk mengatur *layout*, maka diperlukan pengetahuan akan

jenis-jenis *layout*. Berikut adalah jenis-jenis *layout* pada media cetak, baik majalah, iklan, koran maupun sebuah buku. Menurut Tom Lincy (dalam Kusrianto (2007: 277) 5 prinsip utama *layout* antara lain:

1. *Mondrian Layout*

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama *Piet Mondrian*, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk *square / landscape / portait*, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar / *copy* yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual

2. *Multi Panel Layout*

Bentuk iklan dimana dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema *visual* dalam bentuk yang sama (*square/double square semuanya*).

3. *Picture Window Layout*

Tata letak iklan dimana produk yang diiklankan ditampilkan secara *close up*. Bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model (*public figure*).

4. *Copy Heavy Layout*

Tata letaknya mengutamakan pada bentuk *copy writing* (naskah iklan) atau dengan kata lain komposisi *layout* nya di dominasi oleh penyajian *teks (copy)*.

#### 5. *Frame Layout*

Suatu tampilan iklan dimana border/bingkai/*frame* nya membentuk sebuah *naratif* (mempunyai cerita).

#### 6. *Shilhoutte Layout*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi dimana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa *Text-Rap* atau warna *spot color* yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan teknik fotografi.

#### 7. *Type Specimen Layout*

Tata letak iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *point size* yang besar. Pada umumnya hanya berupa *Head Line* saja

#### 8. *Sircus Layout*

Penyajian iklan yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan kadang-kadang *teks* dan susunannya tidak beraturan.

#### 9. *Jumble Layout*

Penyajian iklan yang merupakan kebalikan dari *sircus layout*, yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur.

#### 10. *Grid Layout*

Suatu tata letak iklan yang mengacu pada konsep *grid*, yaitu desain iklan tersebut seolah-olah bagian per bagian (gambar atau *teks*) berada di dalam skala *grid*.

### *11. Bleed Layout*

Sajian iklan dimana sekeliling bidang menggunakan *frame* / kotak (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). *Bleed* merupakan *layout* yang belum dipotong sesuai kebutuhan trim.

### *12. Vertical Panel Layout*

Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara *vertical* dan membagi *layout* iklan tersebut.

### *13. Alphabet Inspired Layout*

Tata letak iklan yang menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).

### *14. Angular Layout*

Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.

### *15. Informal Balance Layout*

Tata letak iklan yang tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

### *16. Brace Layout*

Unsur-unsur dalam tata letak iklan membentuk letter L (*L-Shape*). Posisi bentuk L nya bisa tebal, dan dimuka bentuk L tersebut dibiarkan kosong.

### 17. *Two Mortises Layout*

Penyajian bentuk iklan yang penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing menggambarkan secara *diskriptif* mengenai hasil penggunaan/detail dari produk yang ditawarkan.

### 18. *Quadran Layout*

Bentuk tampilan iklan yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan volume/isi yang berbeda yaitu memiliki perbedaan *layout* yang menyolok.

### 19. *Comic Script Layout*

Penyajian iklan yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan *caption* nya.

### 20. *Rebus Layout*

Susunan *layout* iklan yang menampilkan perpaduan gambar dan *teks* sehingga membentuk suatu cerita.

### 21. *Story Board Layout*

Sesuai dengan namanya tata letak jenis ini mengandung unsur cerita mengenai pesan yang akan disampaikan, terdiri dari beberapa panel yang simetris, dan tiap gambar dapat di berikan keterangan atau '*caption*'.

## 2.7 Proporsi

Proporsi adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya (Kusrianto, 2007:277). Penerapan teori ini dalam penciptaan buku ilustrasi tentang pentingnya

sayuran sebagai media edukasi bagi usia dini, sebagai salah satu media bagi visualisasi sebuah konsep dalam penerapan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan penataan *visual*, keseimbangan visual demi membentuk proporsi yang sesuai.

## 2.8 Garis (*Line*)

Garis adalah elemen visual yang dapat dipakai dimanapun dengan tujuan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca (Supriyono, 2010:58). Garis merupakan salah satu unsur desain untuk terbentuknya gambar. Garis memiliki sifat-sifat yang dapat memiliki arti atau kesan.

1. Garis Tegak, memiliki kesan kuat, kokoh, tegas dan hidup
2. Garis Datar, memiliki kesan lemah, tidur, dan mati.
3. Garis Lengkung memiliki kesan lemah, lembut dan mengarah.
4. Garis Patah, memiliki kesan hati-hati dan cermat.
5. Garis Miring, memiliki kesan menyudutkan.
6. Garis Berombak, memiliki kesan yang berirama.

Sifat-sifat garis tersebut adalah acuan untuk desain *layout* yang dapat menjadi acuan untuk mendukung dan menentukan desain *layout* untuk pembuatan buku.

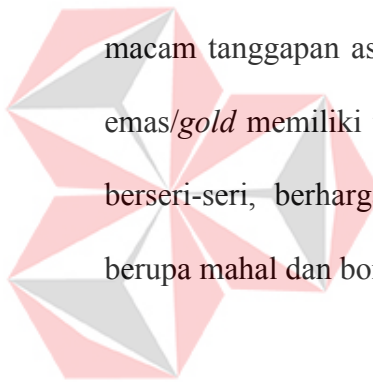
## 2.9 Warna

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing

warna mampu memberikan respon secara psikologis (Supriyono, 2010:58). Warna mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai macam aspek, baik aspek panca indera, aspek budaya dan lain-lain.

Warna harus diletakkan sesuai kontennya untuk memahami implikasi yang terkait dengan maknanya. Warna dapat dipisah-pisahkan dan digunakan secara terpisah untuk menyampaikan pesan dan emosi yang cepat, tanggapan *asosiatif*, dan/atau perilaku yang dipelajari (Drew dan mayer, 2008:200).

Pada bagian ini juga Drew menjelaskan berbagai macam jenis warna dan berbagai macam tanggapan asosiatif secara positif maupun negatifnya. Seperti contohnya, warna emas/*gold* memiliki tanggapan asosiatif positif yang berupa kehangatan, mewah, mahal, berseri-seri, berharga, serta prestis, serta memiliki tanggapan *asosiatif negatif* yang berupa mahal dan boros (2008:219).



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Perancangan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan secara *kualitatif*. Menurut Moleong (2006:157) jenis penelitian *kualitatif* adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang serta perilaku yang diamati guna menjabarkan secara mendalam tentang data *primer* dan sekunder dari objek penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan berbagai *observasi*, wawancara, dokumentasi, *studi eksisting*, kepustakaan dan *survey* tanggapan dari para konsumen.

Dalam sebuah penelitian tentu perlu adanya sebuah perencanaan yang disusun secara matang dan sistematis, agar nantinya hasil dari perancangan akan dapat menjawab permasalahan yang dihadapi serta dapat dipertanggung jawabkan. Kerangka tugas akhir dibuat dengan jelas untuk dapat memperkecil kemungkinan kekurangan serta kesalahan dalam perancangan tugas akhir dan dapat memberikan kemudahan dalam memecahkan masalah yang ada,

Menurut Moleong (2006:134), prosedur perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



### 1. Riset Pasar

Riset pasar merupakan suatu tahapan awal guna melihat serta menilai tingkat *aware* masyarakat akan pentingnya sayuran dan edukasi tentang sayuran kepada anak-anak.

### 2. Program

Pada tahap kedua dilakukanya identifikasi masalah berdasar pada data yang telah diperoleh , hingga dapat menghasilkan data/informasi yang nantinya diwujudkan melalui berbagai gagasan desain dan kebutuhan perancangan.

### 3. Gagasan Desain

Tahap ketiga adalah tahap dimana konsep perancangan dibuat baik secara verbal maupun secara visual. Dalam gagasan desain dibuatlah suatu perencanaan berdasarkan filosofi, fungsi, maupun estetika yang kemudian diwujudkan dalam beberapa alternative rancangan desain.

### 4. *Alternative* Desain

Dalam tahap keempat ini dibuatlah beberapa *alternative* desain sesuai dengan perencanaan atau gagasan desain yang telah dibuat.

### 5. Konsultasi

Pada tahapan kelima ini perancang mengajukan beberapa *alternative* desain untuk kemudian dikonsultasikan pada pihak-pihak terkait yang kemudian dipilihnya satu desain terpilih sebagai acuan desain.

## 6. Keputusan Desain

Setelah melalui kelima tahapan, kemudian dipilih salah satu yang dirasa paling sesuai serta dapat memenuhi berbagai kriteria dari segi komunikasi, teknis, teknologi ekonomi serta visualisasi penyampaian informasi yang ingin disampaikan.

## 3.2 Teknik Pengumpulan Data

### 3.2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dan keterangan langsung dari sumber, yaitu tanya jawab kepada informan. Dalam pembuatan ini, informan yang dipilih adalah informan yang memiliki pemahaman tentang sayuran atau ahli gizi.

### 3.2.2 Observasi

Observasi atau pengamatan adalah pengamatan dengan sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan (Shulhah, 2003:110). *Observasi* dilakukan untuk mengamati seberapa suka anak-anak terhadap sayuran selama ini.

## 3.3 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, *observasi* atau *survei*, *studi eksisting* dan materi-materi lain yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi-materi tersebut dan memungkinkan penyajian data yang sudah ditemukan. Analisis data dalam penelitian ini

dilakukan secara deskriptif *kualitatif* dan interpretatif untuk mendapatkan pemaknaan sesuai dengan kajian budaya. Pengolahan data dalam penelitian kualitatif menurut Nawawi (1993:91) adalah proses yang berlangsung serentak. Selanjutnya, berikut ini disajikan langkah-langkah analisis data yang digunakan (Lexy J Moleong 2006:248) menyatakan :

Upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktifitas dalam analisis data *kualitatif* dilakukan secara *interaktif* dan berlangsung secara terus-menerus hingga datanya jenuh. Aktifitas dalam analisis data meliputi:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak *kompeks* dan rumit. Oleh karena itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci dan segera dilakukan analisis data melalui reduksi data, yakni merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya sehingga diperoleh gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti pada tahapan penelitian selanjutnya.

## 2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data atau menyajikan data. Setelah melalui penyajian data, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB IV**

### **KONSEP DAN PERANCANGAN**

Pada bab IV ini akan dijelaskan mengenai konsep dan perancangan yang digunakan dalam penciptaan karya, seperti menjelaskan hasil analisis data, analisis *STP*, *SWOT*, dan *keyword* serta strategi kreatif lainnya dalam tugas akhir Penciptaan Buku Ilustrasi Tentang Pentingnya Sayuran Sebagai Media Edukasi Bagi Anak – Anak.

#### **4.1 Hasil dan Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan Bahan – bahan lainnya, sehingga dapat mudah dipahami, dan semua dapat diinformasikan kepada orang lain menurut Bogdan.

##### **4.1.1 Analisis Data Wawancara**

Dijelaskan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu yang di ucapkan peneliti dan berhadapan langsung kepada informan untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. Menurut Lexy J moleong (1991:135), dalam metode wawancara ini terjadi proses tanya jawab secara langsung dan lisan yang berfungsi untuk mendapatkan informasi secara mendalam tentang penelitian yang dikerjakan. Untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan terpercaya

dilakukan beberapa wawancara kepada pihak-pihak terkait seperti, pakar ahli gizi. wawancara juga memungkinkan peneliti selain mendapatkan informasi juga mendapatkan data dalam jumlah yang banyak. Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang dihadapi. wawancara pertama dilakukan kepada informan yang dipilih adalah dosen ahli gizi Widya Mandala pada tanggal 19 februari 2015, Menurut Yohanes putranto dosen ahli gizi Widya Mandala menyatakan beredarnya *fast food* dan *mie instant* yang membuat anak – anak suka dan kecanduan. kejadian ini mungkin hampir semua ibu khususnya yang mengurus anaknya setiap hari pernah mengalaminya, mengurus anak yang susah makan sayur. Ada banyak faktor yang menyebabkan anak menjadi susah makan sayur, padahal biasanya tidak begitu. ada juga tipe anak yang sejak kecil sedikit agak sulit ketika diberi makanan sayuran bergizi.

Keadaan anak yang tidak mau makan sayur harus diamati secara teliti dan cermat. Tampilan klinis yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam makan bahan makanan yang berserat seperti sayur. Analisa kejadian ini berkembang bahwa apakah anak memang “tidak mau” makan sayur atau memang “tidak bisa” makan sayur. Tumbuh dan berkembangnya anak yang optimal tergantung dari beberapa hal, diantaranya adalah pemberian nutrisi dengan kualitas dan kuantitas sesuai dengan kebutuhan. Dalam masa tumbuh kembang tersebut pemberian nutrisi atau asupan makanan pada anak tidak selalu dapat dilaksanakan dengan sempurna. Sering timbul masalah terutama anak – anak menyukai fast food dan mie instan, dalam pemberian makanan salah satunya karena gangguan proses

makan di mulut. Orang tua harus mencermati apa saja makanan yang di konsumsi oleh anaknya demi perkembangan pertumbuhan anaknya agar tidak salah mengkonsumsi makanan yang berbahaya bagi masa depan anak, orang tua harus mencermati dan mensiasati anak agar anak mau makan sayuran, sayuran apa saja yang di butuhkan untuk perkembangan anak oleh hasil wawancara dengan M. Ariaji, seorang dokter yang mengatakan bahwa sayuran yang memiliki gizi yang dibutuhkan untuk perkembangan anak diantaranya adalah wortel, selada, bayam merah, brokoli, timun, seledri, labu kuning, buncis, tomat dan sawi, sayuran tersebut memiliki gizi yang sangat di butuhkan oleh anak – anak karena sayuran dapat membuat perkembangan anak menjadi sangat baik, meskipun terkadang sayuran sangat tidak disukai oleh anak anak karena rasa, bentuk dan warna, sayuran juga dapat mencegah terjadinya kelebihan berat badan.

Membiasakan dan memperkenalkan sayuran sejak usia dini nantinya akan terbiasa sampai mereka menjadi tumbuh dewasa karena dengan mengkonsumsi sayuran terdapat kandungan zat-zat yang sangat baik dan dapat menurunkan resiko penyakit berat seperti kanker dan jantung. Bermain sangat penting bagi anak sebab bermain adalah bekerja bagi anak.

Dunia anak adalah dunia bermain dan belajar yang bersifat paling alami adalah bermain. Anak mendapat bermacam-macam pengetahuan dari bermain terutama permainan yang *edukatif* contohnya bermain *puzzle* yang mengasah otak kiri dan dengan begitu anak bisa menjadi lebih kreatif. Beberapa manfaat bermain adalah melatih fisik, kecerdasan dan ketangkasan otak. Dengan bermain, anak diberi kesempatan untuk menyelesaikan kesulitan dengan kemampuannya.

Hasil dari rangkuman wawancara yaitu :

1. Sayuran yang sangat baik untuk perkembangan anak di antaranya adalah wortel, selada, bayam merah, brokoli, timun, seledri, labu kuning, buncis, tomat dan sawi.
2. Selama masa pertumbuhannya, anak membutuhkan gizi dan nutrisi yang seimbang. Sayuran memiliki peran penting untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya.
3. Sayuran juga dapat mencegah terjadinya kelebihan berat badan karena dalamnya terdapat zat-zat yang rendah kalori dan juga lemak namun demikian sayuran memiliki nutrisi yang tinggi mampu diserap oleh tubuh dengan sempurna.
4. *Puzzle* cocok untuk anak karena mendorong anak untuk lebih menjadi kreatif, membantu meningkatkan memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan motorik anak.
5. Bermain sangat penting bagi anak sebab bermain adalah bekerja bagi anak.

#### **4.1.2 Analisis STP (Segmentasi, Targeting, dan Positioning)**

Analisis *STP* dalam perancangan ini mengacu pada observasi yang dilakukan di lingkungan pendidikan.

##### **1. Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning**

Analisis *Segmentasi, Targeting* dan *Positioning* mengacu pada objek yang diteliti dalam hal ini adalah buku ilustrasi tentang pentingnya sayuran sebagai media edukasi bagi anak-anak.



a. *Segmentasi dan Targeting*

Dalam perancangan buku ilustrasi sayuran ini, khalayak sasaran atau *target audience* yang dituju adalah:

1) *Demografis*

Usia 6 -10 tahun : Anak-anak

Jenis Kelamin : Pria dan wanita

2) *Geografis*

Dari hasil wawancara dan observasi adapun sasaran pasar dari produk meliputi wilayah *geografis* seluruh kota – kota besar di wilayah indonesia.

3) *Psikografis*

Anak – anak sebagai target audiens, tidak memiliki kekuatan dalam membeli sesuatu berdasarkan keinginan mereka. Anak-anak membutuhkan orang tua sebagai *decision maker* (target market).

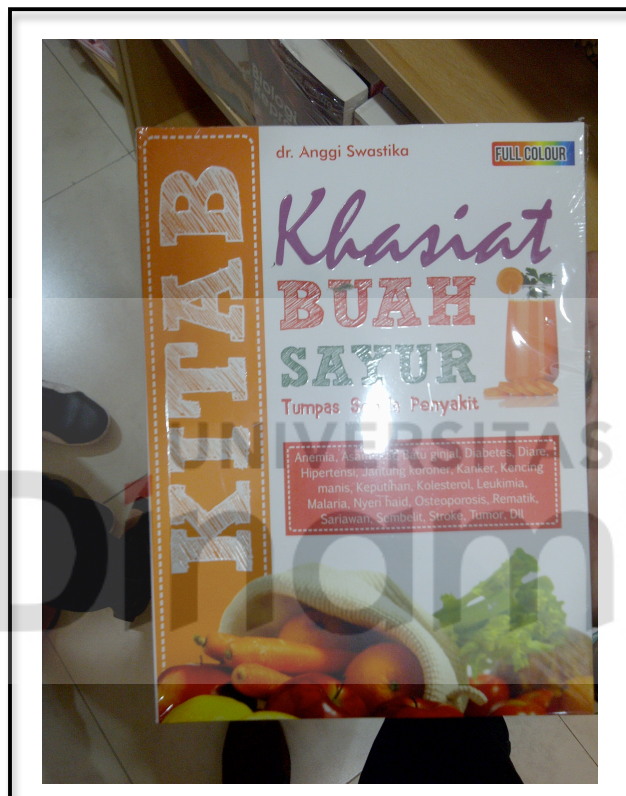
4) *Positioning*

*Positioning* adalah suatu proses atau upaya untuk menempatkan suatu produk, individu, perusahaan, merek atau apa saja dalam alam pikiran mereka yang dianggap sebagai sasaran atau konsumennya (Kasali, 2007:251). *Positioning* merupakan hal utama yang diperhitungkan saat membuat atau menciptakan sebuah produk. Dengan menempatkan produk yang memiliki diferensiasi dengan kompetitornya, maka produk dapat memiliki



kekuatan yang lebih besar untuk menarik pasar. *Positioning* dalam Buku Ilustrasi ini menciptakan karakter pada setiap sayuran dengan didukung *puzzle* sehingga komunikasi yang disampaikan mampu menarik minat anak-anak.

## 2. Analisa Kompetitor



Gambar 4.1 Buku Kitab Khasiat Buah Sayur Tumpas Segala Penyakit  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti 2015

Kesehatan adalah *investasi* masa depan. Dengan menjaga tubuh tetap sehat, kita bisa meletakkan berbagai kegiatan dengan lebih leluasa. namun, banyak situasi yang tidak bisa kita kendalikan yang dapat mengganggu vitalitas tubuh. Sayur dan buah mengandung serat, vitamin, mineral, enzim pencernaan dan juga air. Hal ini tidak kita temukan pada makanan lainnya. Selain mengetahui manfaat dan buah sayur bagi tubuh, ada baiknya kita juga memahami pula sifat-sifat dari

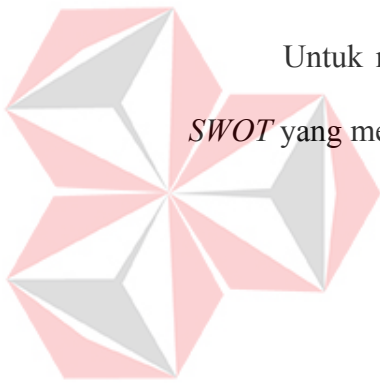
buah dan sayuran tersebut. Langkah ini bertujuan untuk memaksimalkan penerimaan gizi, maupun zat fitokimia yang terkandung dalam buah dan sayuran lewat cara pengolahan yang tepat. Buku ini membahas tentang khasiat buah dan sayur dan di dalamnya di sertai resep untuk mencegah penyakit seperti anemia, asam urat ,batu ginjal, kanker, kencing manis, dll. dan resep tersebut dalam bentuk minuman jus. Sayuran dan buah lebih banyak yang di bahas di dalam buku ini. Menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007: 118), prinsip *layout* yang baik adalah selalu memuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Kekuatan dari buku khasiat buah dan sayur harganya yang terjangkau dan di lengkapi dengan buah-buahan sehingga banyak diminati karena rasanya yang manis dan di sertai menu foto yang sudah siap disajikan dengan menarik. Kelemahan dari buku ini dibahas tidak secara eksklusif dan desain *layout* yang monoton membuat pembaca lebih cepat bosan. Kesehatan adalah investasi masa depan. Dengan menjaga tubuh tetap sehat, kita bisa meletakkan berbagai kegiatan dengan lebih leluasa. namun, banyak situasi yang tidak bisa kita kendalikan yang dapat mengganggu vitalitas tubuh. Harga dari buku ini adalah Rp 89.000.00.

#### **4.1.3 Analisis SWOT ( *Strenght, Weakness, Opportunity, Threat* )**

Analisis *SWOT* adalah metode perancangan strategis yang digunakan untuk evaluasi kekuatan (*Strenght*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Oppurtunity*), dan ancaman (*Threat*) dalam suatu proyek atau berbisnis setelah melakukan identifikasi antara unsur *internal* dan *eksternal*. Mulai dilakukan kesimpulan berdasarkan 4 faktor yang sebelumnya telah dianalisis yaitu:

1. Strategi Peluang dan Kekuatan (S-O) Mengembangkan peluang menjadi kekuatan
2. Strategi Peluang dan Kelemahan (W-O) Mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
3. Strategi Ancaman dan Kelemahan (S-T) Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
4. Strategi Ancaman dan Kelemahan (W-T) mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimalkan kelemahan (sarwono dan lubis, 2007:18-19).

Untuk menentukan sebuah *keyword* dan konsep, diperlukan menganalisa *SWOT* yang mendukung hasil dari penelitian.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## SWOT

<div style="text-align: center;"> <b>INTERNAL</b>          <b>EKSTERNAL</b> </div>	<b>Strenghts (Kekuatan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sarana membaca untuk anak – anak.</li> <li>Kebiasaan sehat untuk anak.</li> <li>Mudah dipahami karena berupa buku ilustrasi..</li> <li><i>Puzzle</i> dalam buku dapat mengembangkan <i>motoric</i> anak sekaligus stimulasi otak kiri</li> </ul>	<b>Weakness (Kelemahan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Harganya mahal karena ongkos produksi tinggi.</li> <li>Anak – anak tidak suka sayuran.</li> </ul>
	<b>Opportunities (Peluang)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak – anak menyukai buku ilustrasi.</li> <li>Orang tua mengalokasikan penghasilan untuk edukasi anak.</li> <li>Anak – anak suka bermain dan mengumpulkan koleksi mainan.</li> </ul>	<div> <b>Strategi S-O</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat ilustrasi yang menarik minat anak</li> <li>Merancang media promosi tentang buku ilustrasi kepada masyarakat, khususnya orang tua.</li> <li>Mendesain <i>puzzle</i> kayu <i>safety children</i> untuk meningkatkan ketertarikan pada anak.</li> </ul> </div> <div> <b>Strategi W-O</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan strategi <i>visual</i> yang mudah di mengerti anak – anak dan disukai anak – anak.</li> </ul> </div>
	<b>Threat (Ancaman)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kompetitor membahas lebih banyak varian buah dan sayur.</li> <li>Harga buku kompetitor lebih murah.</li> </ul>	<div> <b>Strategi S-T</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Buku ini memuat tips dan trik dalam bentuk resep untuk anak- anak agar menyukai sayuran.</li> </ul> </div> <div> <b>Strategi W-T</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengemas buku secara eksklusif sehingga menarik calon pembeli dari kalangan menengah atas.</li> </ul> </div>

Strategi Utama: Buku ini dilengkapi permainan yang dikemas secara menarik dan menyajikan ilustrasi vektor yang mudah di pahami oleh anak dirangkai dalam sebuah cerita *visual* yang *colorful*.

Gambar 4.2 *SWOT*  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

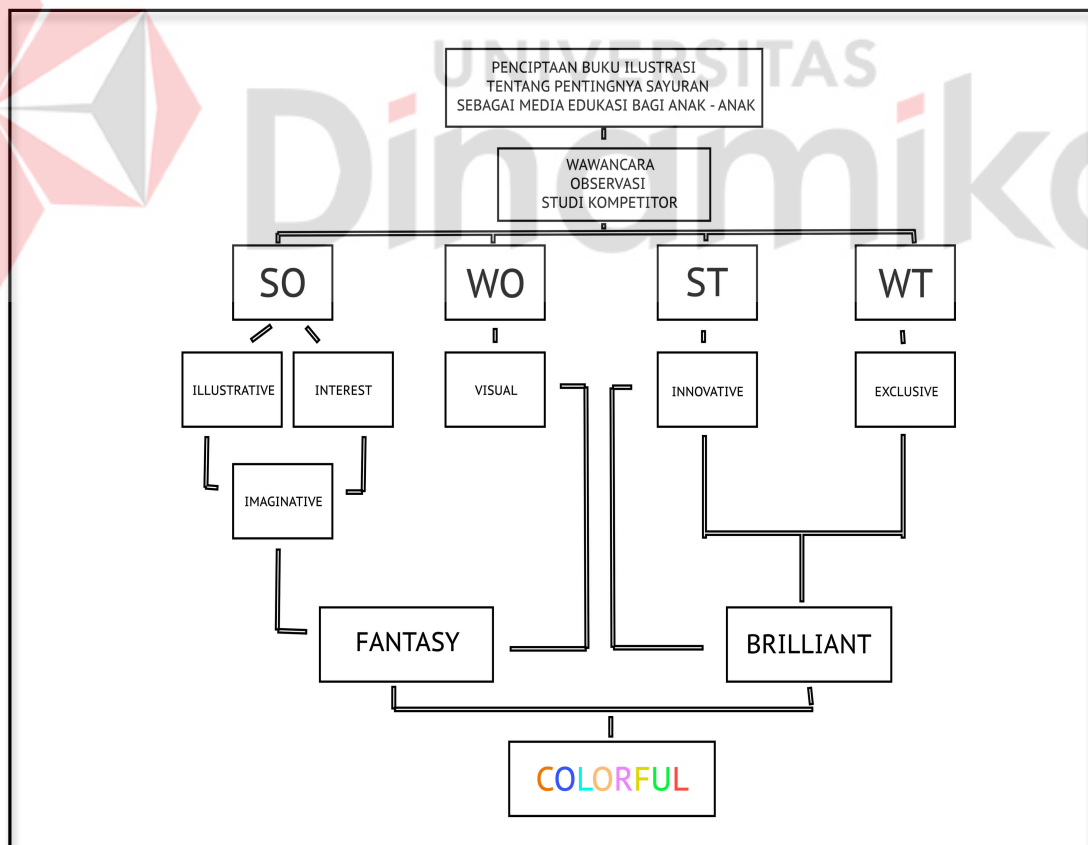
## 4.2 Konsep

### 4.2.1 Keyword

Dengan penelitian yang dipilih berjudul “Penciptaan Buku Ilustrasi Tentang Pentingnya Sayuran Sebagai Media Edukasi Bagi Anak – anak ”, untuk menemukan pemecah masalah yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

Penentuan *keyword* dapat berdasarkan data yang sudah ada dan terkumpul dari analisis *SWOT*, observasi, wawancara, serta hasil analisis data dari *STP* (*Segmentasi Targeting Positioning*) telah menemukan kata kunci yaitu “*Colorful*”.

*Keyword* dapat dilihat pada bagan 4.3



Gambar 4.3 *Keyword*

Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

#### 4.2.2 Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisis *keyword* maka kesimpulan konsep yang akan menjadi acuan desain dalam penciptaan buku ilustrasi pentingnya sayuran yaitu “*Colorful*”. Kata *colorful* mewakili dari semua *keyword* yang menurut *oxford dictionary* berarti sesuatu yang menarik, penuh keceriaan dan menakjubkan. Konsep ini cocok untuk anak – anak dan warna yang ceria disukai banyak anak. Konsep *colorful* secara visual memberikan suatu kesan yang menarik dan *imajinatif*. Karya yang digunakan dalam penelitian ini adalah membuat kreasi yang *colorful*, menonjolkan nilai keragaman yang penuh warna di dalam pembuatan buku ilustrasi pentingnya sayuran dan di kemas secara *imajinatif* agar anak – anak tidak cepat bosan saat membacanya karena anak – anak suka dengan bacaan buku yang berwarna dan bergambar dan tidak terlalu banyak kosakata yang membuat anak tidak mau membaca.

Konsep *colorful* terlihat dari segi warna yang beraneka ragam sesuai dengan sifat atau karakter anak yang selalu *moody*. Buku ilustrasi pentingnya sayuran memiliki konsep yang *colorful* dan penuh keceriaan agar anak tidak cepat bosan saat membacanya karena buku ini menyisipkan *puzzle* sebagai media untuk anak bermain.

#### 4.3 Unique Selling Proposition

Buku ilustrasi Pentingnya Sayuran dilengkapi permainan yang dikemas secara menarik dan menyajikan ilustrasi vektor yang mudah di pahami oleh anak dirangkai dalam sebuah cerita visual yang *colorful*. Permainan yang menarik di

kemas secara *ekslusif* dan sesuai dengan target market anak – anak dalam bentuk *puzzle*. Buku ilustrasi pentingnya sayuran memuat informasi dan wawasan baru kepada para pembacanya agar sadar pentingnya sayuran bagi perkembangan tubuh anak.

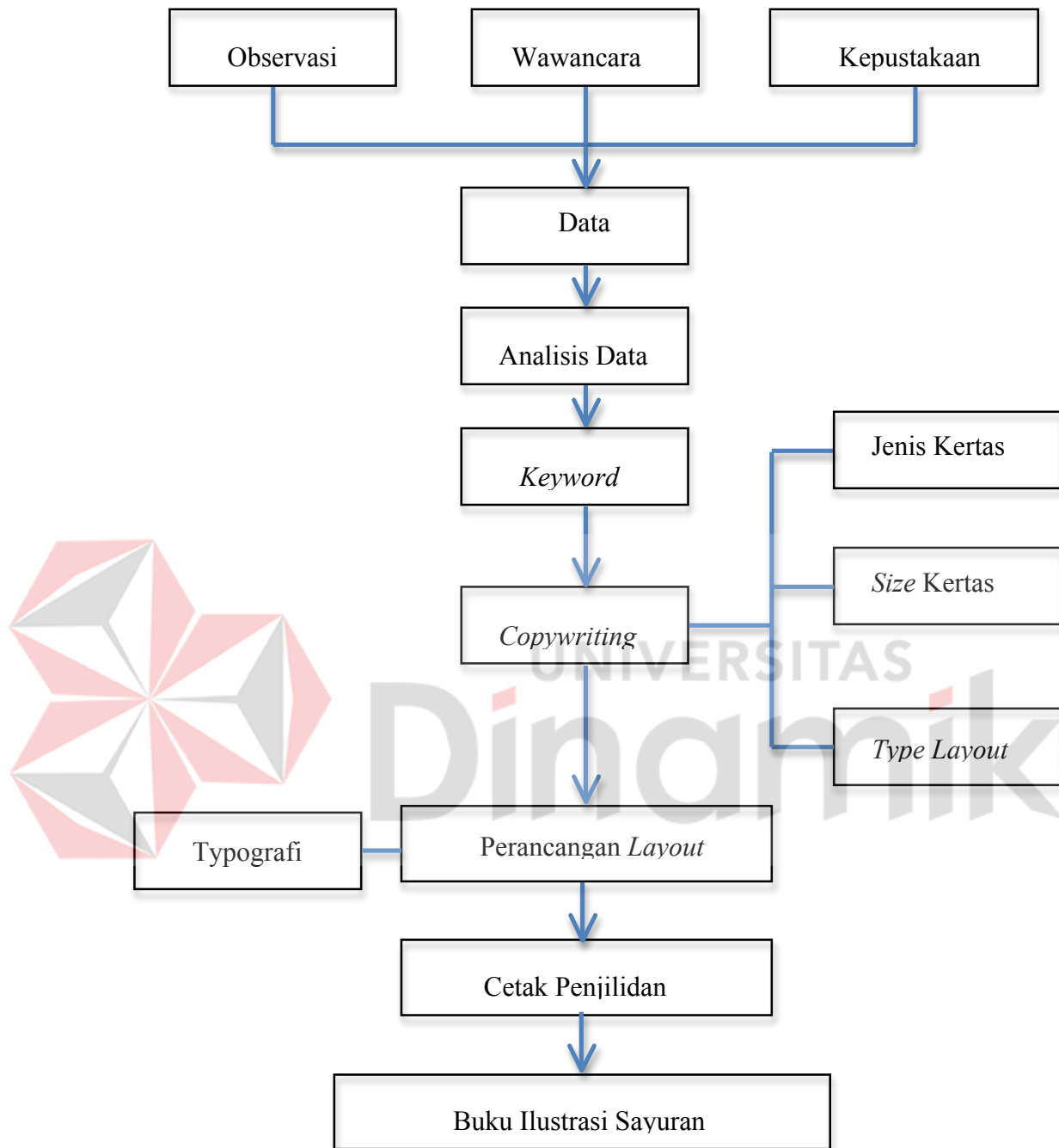
Buku ini berisikan tentang cara memperkenalkan sayuran untuk anak dan dikemas secara *inovatif* dan mengedepankan kualitas buku dan yang ada di buku tersebut, agar menambah daya tarik buku ilustrasi pentingnya sayuran ini. Buku ini menjadi penting dalam upaya mengedukasi anak, agar anak suka makan sayur dan hidup sehat.

#### **4.4 Konsep Perancangan Karya**

##### **4.4.1 Konsep Perancangan**

Konsep perancangan merupakan rangkaian perancangan yang didasarkan melalui konsep yang telah ditemukan dan kemudian rangkaian ini akan digunakan secara konsisten setiap hasil implementasi karya. Konsep perancangan buku ilustrasi pentingnya sayuran pada tabel 4.4





Gambar 4.4 Konsep Perancangan Karya  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

#### 4.4.2 Tujuan Kreatif

Untuk membuat sebuah buku yang dapat memberikan informasi tentang pentingnya sayuran bagi anak yang sesuai dengan hasil *keyword* dan analisis data sehingga bentuk visual dapat sesuai dengan konsep perancangan. Dengan hasil *keyword* “*colorful*” , diharapkan dapat membuat visual yang ceria dan penuh warna sesuai dengan *keyword* yang telah di temukan dan menarik minat masyarakat agar setiap orang tua mencermati anak-anaknya agar tetap sehat dan mengkonosumsi makanan yang bergizi untuk anaknya. *Keyword* didapatkan dari penggabungan antara analisis data, observasi, wawancara, analisis *SWOT*, serta dokumentasi maupun jurnal adalah melalui proses reduksi data kemudian terpilih sebuah konsep “*colorful*” sebagai dasar dalam pembuatan buku ilustrasi pentingnya sayuran untuk anak.

#### 4.4.3 Strategi Kreatif

Stratergi kreatif dalam perancangan Tugas Akhir ini mengacu pada observasi terhadap objek yang diteliti.

##### a. *Segmentasi, Targeting dan Positioning (STP)*

*Segmentasi* dari buku *puzzle* ini adalah anak – anak umur 6 - 10 tahun, pelajar TK besar hingga 4 SD. Sifat anak – anak dalam kelompok umur ini menurut Hurlock (1978) cenderung *imajinatif*, ceria, egois, aktif dan kreatif. Target yang dituju adalah orang tua anak – anak sosioekonomi menengah keatas. Visualisasi warna yang digunakan dalam buku ilustrasi pentingnya sayuran bagi anak merujuk pada konsep “*colorful*” dari segi warna dan penuh keceriaan agar setiap

anak membiasakan sejak dini mengkonsumsi sayuran. Buku ini ditujukan kepada anak – anak dan target *audience* nya orang tua maka *typeface* atyau font yang digunakan adalah jenis *serif*. Pemilihan jenis *font serif* dinilai bisa sesuai dengan *target audience* dan bentuk buku yang dipilih. Jenis *serif* ini memiliki lekungan yang tidak menentu di setiap garis *horizontal* dan *vertikal* sehingga lebih mudah dipahami dan dikenali oleh anak – anak.

### 1. Ukuran dan Halaman Buku

Jenis buku	: Buku Ilustrasi Pentingnya Sayuran Bagi Anak
Jenis Kertas	: <i>Raster White</i>
Dimensi buku	: 21 cm x 29 cm
Jumlah halaman	: 40 halaman
<i>Gramature</i> isi buku	: 250 gsm
<i>Gramature</i> cover	: 250 gsm
<i>Finishing</i>	: <i>Hard cover</i> dan dijilid lem

Dalam perancangan buku ilustrasi pentingnya sayuran, memilih ukuran 210 mm x 290 mm dengan *horizontal* atau *landscape* hal ini dilakukan karena sesuai dengan konsep yang ingin menggambarkan keaneka ragaman warna yang menjadi satu. Untuk pembagian porsi dalam buku ini 70 persen diisi dengan gambar ilustrasi vektor dan 30 persen untuk penjelasan yang dimuat dalam buku ini. Pertimbangan lainnya adalah keutamaan *legibility* dan *readability* sehingga buku ini sangat diutamakan untuk menghindari kejenuhan pembaca ketika membaca buku ini. Dasar dari pertimbangan tersebut didukung oleh (Rustan, 2008) yang mengatakan bahwa lebar suatu paragraph merupakan *factor* yang

menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah. Atas dasar tersebut maka buku ini mempertimbangkan demi nyaman pembaca dan akan lebih terhibur. Halaman buku untuk buku ini sebanyak 40 halaman, mengedepankan kualitas dengan memakai *hardcover* laminasi *doff* serta isi memakai kertas *art paper* 250 gsm yang berisi tentang pentingnya sayuran untuk anak dan cara mengolah sayuran agar anak suka makan sayur.

## **2. Jenis Layout**

Jenis layout yang digunakan dalam buku ini mengadaptasi dari jenis *layout* yang digunakan juga pada iklan cetak, jenis *layout* untuk buku ilustrasi pentingnya sayuran adalah *Multipanel layout* dan *Picture Window layout*. Buku ini nantinya lebih banyak menampilkan foto, sehingga layout tersebut sangat cocok dan sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan.

### **a. Story Board Layout**

Sesuai dengan namanya tata letak jenis ini mengandung unsur cerita mengenai pesan yang akan disampaikan, terdiri dari beberapa panel yang simetris, dan tiap gambar dapat di berikan keterangan atau '*caption*'.

### **b. Picture Window Layout**

Untuk jenis *layout* yang satu ini bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model *public figure*. Tata letak iklan dimana produk yang diiklankan atau ditampilkan secara *close up*. Pada buku ini penggunaan *layout* berada pada halaman yang berisi *teks* pendek dan ukuran foto yang besar hampir memenuhi isi halaman buku.

### 3. *Grid System*

Ada beberapa contoh untuk penggunaan *grid system* untuk *layout* sebuah halaman majalah atau buku. Berikut diantaranya :

- a. *A Simple Three Coloum Format.*
- b. *A Four Coloumn Format and One Coloumn Header.*
- c. *A Tree Coloumn Format Unequal Format.*
- d. *A grid That Divides Space both horizontally and Vertically.*

### 4. Judul

*Headline* atau judul merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan dan diharapkan dibaca pertama kali oleh target *audience*. Posisinya bisa dimana saja, tidak selalu di bagian atas meskipun namanya *head* atau kepala. *Headline* untuk buku ilustrasi pentingnya sayuran adalah “*LET’S PLAY VEGETABLES*”. Kata ini dipilih berdasarkan pertimbangan konsep yang telah ditentukan dalam buku ini, yang berarti menggambarkan sayuran yang bergizi untuk anak setiap sayuran memiliki kadar gizi yang sangat tinggi dan dibutuhkan oleh anak. mengajak masyarakat agar tetap cermat memberikan makanan untuk anak –anaknya.

### 5. *Sub Headline*

Untuk *Sub headline* merupakan penjelas *headline* atau judul. Letaknya bisa di bawah maupun di atas *headline* (disebut juga *overline*). Biasanya mencerminkan materi dalam *teks*. Tidak semua desain mengandung *sub headline*, tergantung konsep kreatif yang digunakan. Sub judul juga disebut sebagai kalimat peralihan yang mengarahkan pembaca dari judul ke naskah atau *body copy*. Kata ini dipilih berdasarkan pertimbangan dari konsep “*colorful*” yang telah ditentukan

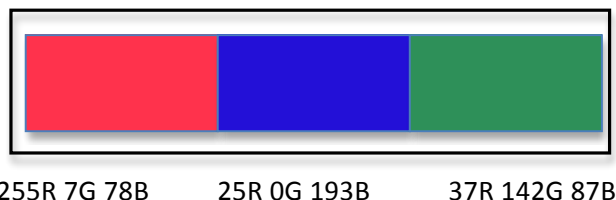
dalam buku ini, selain itu digunakan juga untuk mengajak target *audience* ikut memberikan yang terbaik untuk anak – anak mereka.

## 6. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku ilustrasi sayuran adalah bahasa Indonesia dipilih karena merupakan bahasa nasional bangsa Indonesia dan lebih mudah dimengerti masyarakat luas. Pada judul dan sub judul juga memilih bahasa Indonesia yang memang diperuntuhkan bagi anak dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak terlalu formal agar anak – anak bisa mencerna tata bahasa.

## 7. Warna

Warna dapat didefinisikan secara fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara *psikologis* sebagai dari pengalaman indera penglihatan. Pada buku ilustrasi pentingnya sayuran secara visual desain akan dipilih beberapa warna yang sesuai dengan konsep “*colorful*”. Warna merah memberikan kesan kehangatan, kebahagiaan, semangat dan penuh energi. warna biru memiliki kesan membantu konsentrasi dan meningkatkan nafsu makan dan warna hijau dikaitkan dengan dunia alam karena hubungannya dengan alam.



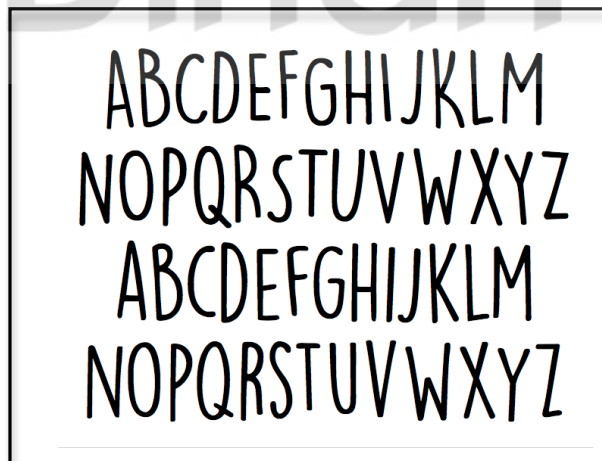
Gambar 4.5 Konsep Pemilihan Warna  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

## 8. Tipografi

*Font* atau *Typeface* yang akan digunakan dalam buku ilustrasi pentingnya sayuran adalah jenis *serif*. Pemilihan *font serif* pada judul berdasarkan pertimbangan bahwa *font* tersebut memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, kesan yang ditimbulkan adalah *klasik*, *anggun*, dan *elegan*. Keuntungan jenis *font* ini memiliki *legibility* yang baik dan *fleksibel* untuk semua media (Rustan, 2011: 48).

### a. *DK Lemon Yellow Sun*

*Font Dk lemon yellow sun* digunakan pada judul “LET’S PLAY VEGETABLES” sesuai dengan konsep *colorful* yang mempunyai tingkat *redability* dan *legibility* yang baik dan mudah dibaca. Dengan alasan memilih *typeface* tersebut memiliki karakter *font capital* yang digunakan untuk penegas dari judul buku ilustrasi sayuran .



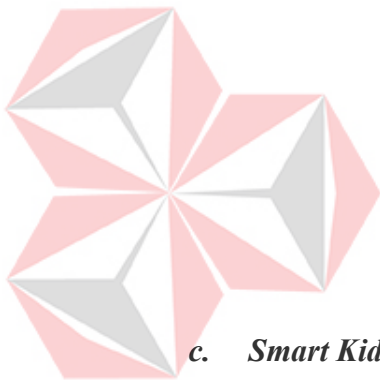
Gambar 4.6 Alternatif *Font*  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

**b. Comic Andy**

*Font* ini di gunakan untuk sub judul yang mewakili pada konsep *colorful*, menekankan kesan unik dan nyaman dibaca.

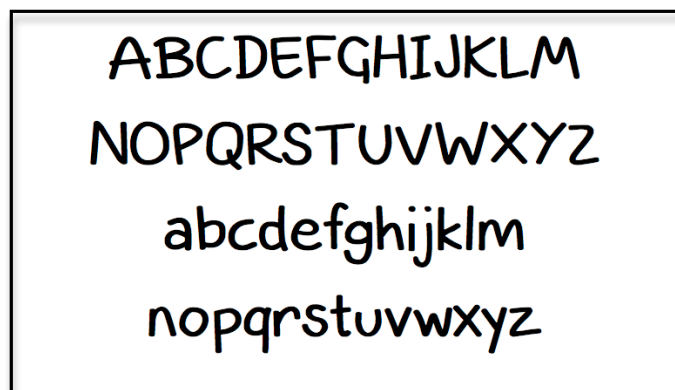


Gambar 4.7 Alternatif *Font*  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015



**c. Smart Kid**

*Font* ini akan digunakan untuk *bodycopy*, akan digunakan *typeface smart kid*. *Font* ini sangat cocok karena memiliki karakter yang mudah dibaca untuk anak, cukup besar sehingga mudah dikenali oleh anak.



Gambar 4.8 Alternatif *Font*  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015



#### 4.4.4 Program Kreatif

Pelaksanaan program media akan di lakukan setelah proses pembuatan visualisasi ilustrasi vektor berupa karakter, warna serta *typography* yang sesuai dengan konsep dan *keyword*. Untuk media promosi akan dilaksanakan di tempat tertentu ketika *event launching* media utama yaitu buku *puzzle* sayuran.

#### 4.5 Strategi Media

Media yang dipilih harus sesuai dengan target audience serta mampu memuat informasi di dalamnya.

##### 1. Buku ilustrasi

Buku dengan media utama karena anak – anak mudah memahami gambar yang berwarna warni dengan visual yang menarik minat pembaca yang kebanyakan anak – anak. Ukuran yang diaplikasikan pada buku ini adalah 210 mm x 290 mm atau sama dengan ukuran A4. Pada *cover* akan di cetak dengan menggunakan *hard cover* laminasi *doff* dengan menggunakan kertas *art paper*. Jenis kertas yang digunakan adalah *Raster White* dengan sistem *digital print full color* dua sisi.

##### 2. Kartu Nama

Kartu nama yang bertujuan untuk mengetahui identitas pencipta karya menggunakan kertas *art paper* 210 gsm , laminasi *doff* dua sisi.

### 3. *Smart Card*

Sebagai kartu pelengkap sayuran. Kartu ini digunakan untuk bermain minimal dua orang diantara salah satu dari mereka memberikan pertanyaan dan lawannya harus bisa menebak pertanyaan apa yang telah di berikan, kartu ini di cetak dengan menggunakan bahan *PVC* agar kuat dan tidak mudah rusak.

### 4. *Puzzle*

Mainan yang merangsang otak kiri. *Puzzle* adalah media utama bermain untuk anak agar anak bisa mengerti sayuran yang penting untuk pertumbuhan tubuh mereka, *puzzle* ini di cetak dengan menggunakan kayu MDF dengan ketebalan 2 mm berbentuk persegi panjang yang di rangkap menjadi 2 sehingga menjadi tebal 4 mm dan di lapiisi *sticker* pada bagian atas *puzzle* agar anak mengerti bentuk – bentuk sayuran yang telah di cetak di *puzzle*.

### 5. *Mini X-banner*

*Mini x banner* berukuran 210 mm x 290 mm dan dilaminasi *glossy* satu sisi bagian depan, bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak luas tentang peluncuran buku ilustrasi sayuran.

### 6. *Sticker*

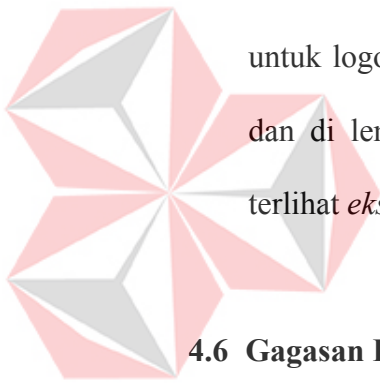
Sebagai media pelengkap buku dan *puzzle*. Media pendukung untuk koleksi anak – anak. *Sticker* di cetak dengan kertas hvs *sticker* dengan ukuran 90 mm x 5,5 mm

### 7. *Flyer*

Sebagai media promosi pendukung untuk mengetahui *launching* buku saat di bagikan dipameran. *Flyer* di cetak dengan ukuran 100,5 mm x 240 mm.

### 8. Kemasan buku

Kemasan ini berfungsi untuk melindungi buku dan *puzzle*. Kemasan produk ini menggunakan kayu sejenis triplek dengan tebal 2 mm berbentuk persegi panjang dengan panjang 330 mm dan lebar 250 mm untuk melindungi buku dan *puzzle* agar terlihat menarik desain kemasan di *gravir* untuk logo *cover* pada kemasan ini. Kayu di susun menjadi persegi panjang dan di lem agar menempel, cara membuka kemasan *sliding* ke atas agar terlihat *eksklusif*.



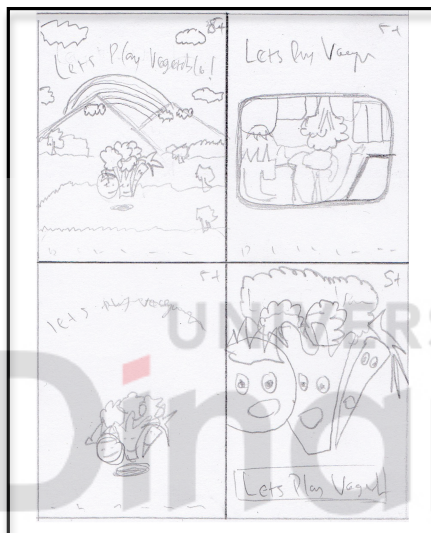
### 4.6 Gagasan Perancangan Karya

Dalam perancangan ini menerapkan gagasan dari awal yaitu menciptakan buku ilustrasi pentingnya sayuran agar anak suka makan sayur. Salah satu permasalahan yang ingin dicapai adalah bagaimana membuat buku ilustrasi pentingnya sayuran agar anak suka makan sayur dengan cara berbagai media buku yang akan dilakukan sehingga buku dikemas secara menarik dan *eksklusif* agar anak – anak tidak merasa bosan saat membaca. Penyampaian informasi ini juga memiliki batasan – batasan yang harus diperhatikan agar hasil gagasan yang disampaikan pada media tidak melebar dan keluar dari konteks pembahasan.

## 4.7 Perancangan Karya

### 1. Cover Buku

Gambar 4.9 merupakan sketsa awal dalam pembuatan *cover* buku, yang diaplikasikan pada *hard cover* bagian luar. Pada bagian depan akan menggunakan visual sayuran agar lebih mudah dikenal oleh *audience* atau masyarakat. Dibawah ini beberapa foto *alternative desain cover*

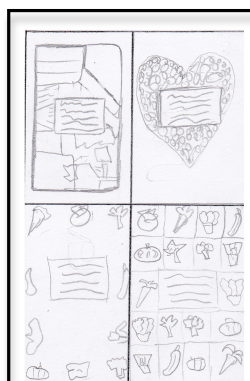


Gambar 4.9 Cover

Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

### 2. Sub Cover

Untuk *sub cover* buku memiliki 4 alternatif yang akan terpilih salah satu.

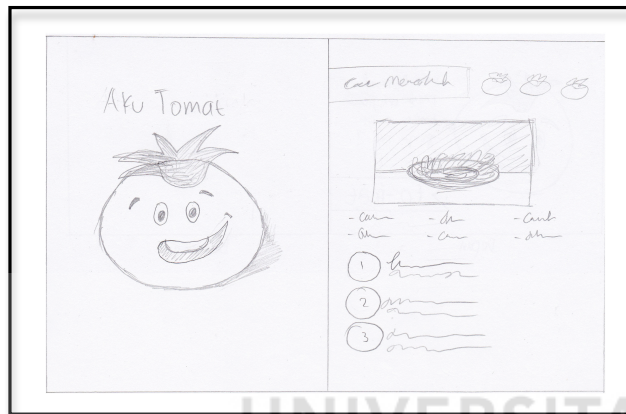


Gambar 4.10 Sub Cover

Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

### 3. Isi Halaman

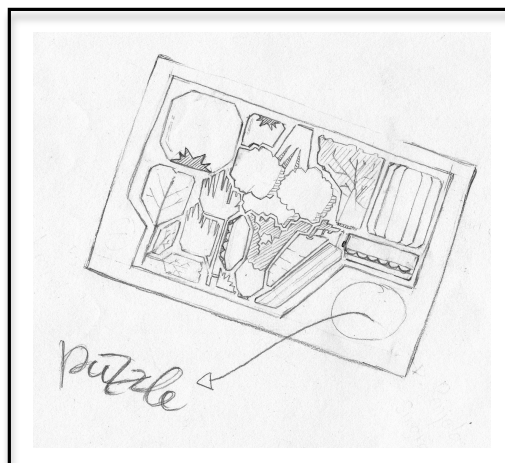
Pada *layout* buku ilustrasi pentingnya sayuran pada gambar 4.11 menggunakan format *potrait* dan untuk yang digunakan adalah *story board layout* dan *picture window layout*. Menunjukkan karakter sayuran dan terdapat foto makanan yang akan di sajikan .



Gambar 4.11 Isi Halaman  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

### 4. Puzzle

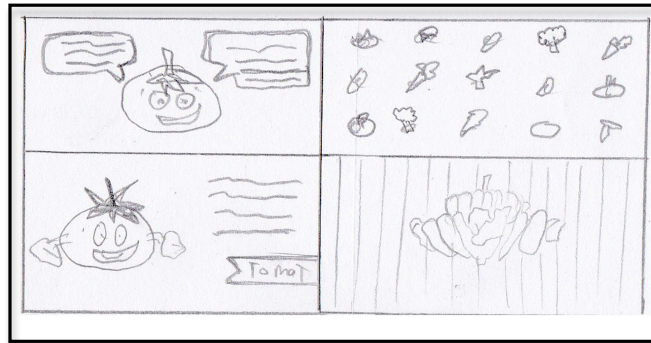
*Puzzle* ini sebagai media anak bermain agar anak mengetahui sayuran dan mengenalnya agar anak mengerti akan pentingnya makanan berserat bagi tubuh mereka.



Gambar 4.12 *Puzzle*  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

## 5. *Smart Card*

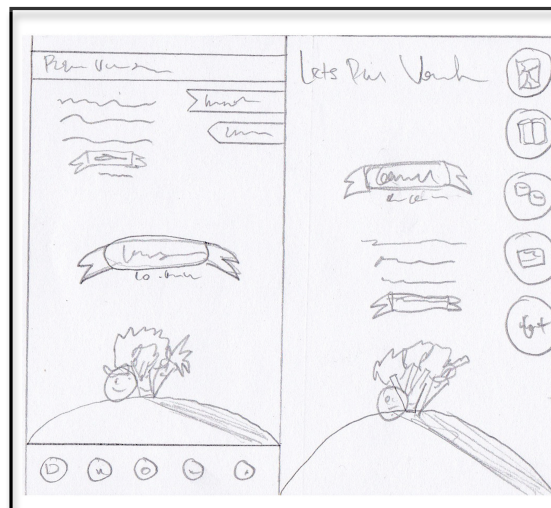
*Smart card* ini bertujuan untuk memberikan edukasi pada anak dan mengajak anak bermain tebak – tebakan dengan teman sebayanya bisa dimainkan minimal 2 orang. Inilah *alternative* desainnya .



Gambar 4.13 *Smart Card*  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

## 6. *Mini X-Banner*

*Mini X-banner* ini bertujuan untuk media promosi di lokasi pameran, peneliti memilih desain *alternative* seperti ini karena 3 sayuran ini mewakili dari sepuluh sayuran yang akan dibahas.

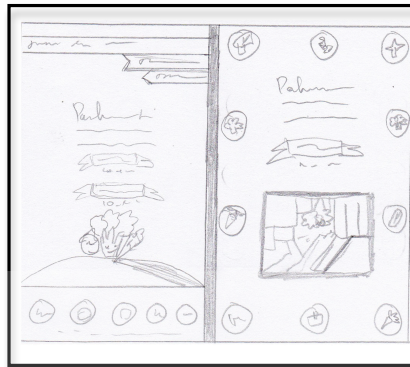


Gambar 4.14 *Mini X-Banner*  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015



## 7. Flyer

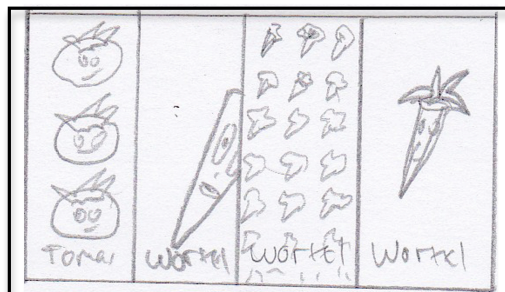
*Flyer* ini bertujuan untuk membantu pameran pada saat launching buku ini, peneliti memilih desain *alternative* seperti ini karena ingin mengajak orang tua terutama ibu sebagai *decision maker* mengetahui adanya buku sayuran ini agar mereka tertarik.



Gambar 4.15 *Flyer*  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015

## 8. Sticker

Bertujuan untuk media pengingat anak – anak *sticker* yang bisa di tempelkan dimana saja terutama dinding kamar atau di lemari atau meja belajar mereka sebagai pengingat untuk pentingnya makan makanan yang berserat terutama sayur.



Gambar 4.16 *Sticker*  
Sumber : Hasil Oleh Peneliti, 2015



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## BAB V

### IMPLEMENTASI KARYA

#### 1.1 Konsep

Berdasarkan analisis *keyword* maka kesimpulan konsep yang akan menjadi acuan desain dalam penciptaan buku ilustrasi pentingnya sayuran yaitu “*Colorful*”. Kata *colorful* mewakili dari semua *keyword* yang menurut *oxford dictionary* berarti sesuatu yang menarik, penuh keceriaan dan menakjubkan. Konsep ini cocok untuk anak – anak dan warna yang ceria disukai banyak anak. Konsep *colorful* secara visual memberikan suatu kesan yang menarik dan *imajinatif*. Karya yang digunakan dalam penelitian ini adalah membuat kreasi yang *colorful*, menonjolkan nilai keragaman yang penuh warna di dalam pembuatan buku ilustrasi pentingnya sayuran dan di kemas secara *imajinatif* agar anak – anak tidak cepat bosan saat membacanya karena anak – anak suka dengan bacaan buku yang berwarna dan bergambar dan tidak terlalu banyak kosakata yang membuat anak tidak mau membaca.

Konsep *colorful* terlihat dari segi warna yang beraneka ragam sesuai dengan sifat atau karakter anak yang selalu *moody*. Buku ilustrasi pentingnya sayuran memiliki konsep yang *colorful* dan penuh keceriaan agar anak tidak cepat bosan saat membacanya karena buku ini menyisipkan *puzzle* sebagai media untuk anak bermain.

## 1.2 Implementasi Karya

### 1.3 Desain *Layout Cover*



Gambar 5.1 Desain *Layout Cover*  
Sumber Hasil Olahan Peneliti 2015

Desain pada *cover* buku ilustrasi sayuran menunjukkan karakter sayuran yang sedang memiliki *mood* yang ceria, digambarkan sesuai konsep yang telah terpilih pada bab IV. Untuk penempatan judul di tengah atas menggunakan warna hijau yang menggambarkan representasi warna alam yang berkaitan dengan sayuran dan bersifat sejuk dan menenangkan.

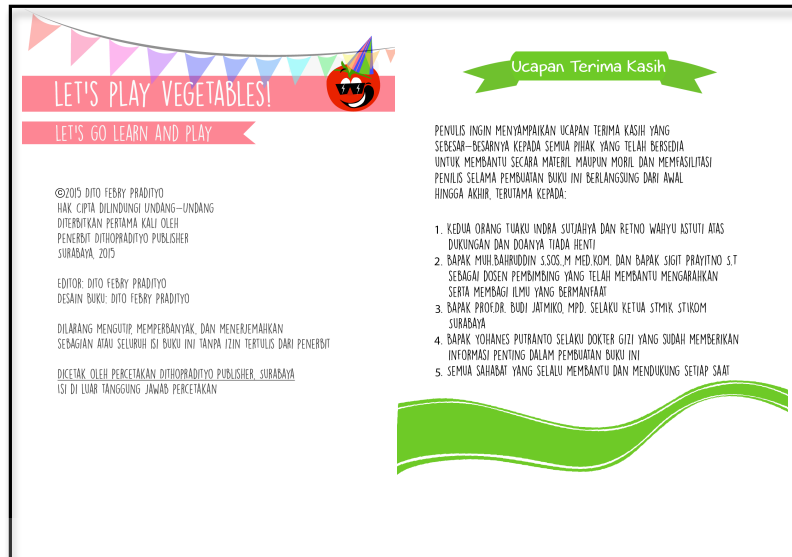
#### 1.4 Halaman Pembuka



Gambar 5.2 Desain Halaman Pembuka  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

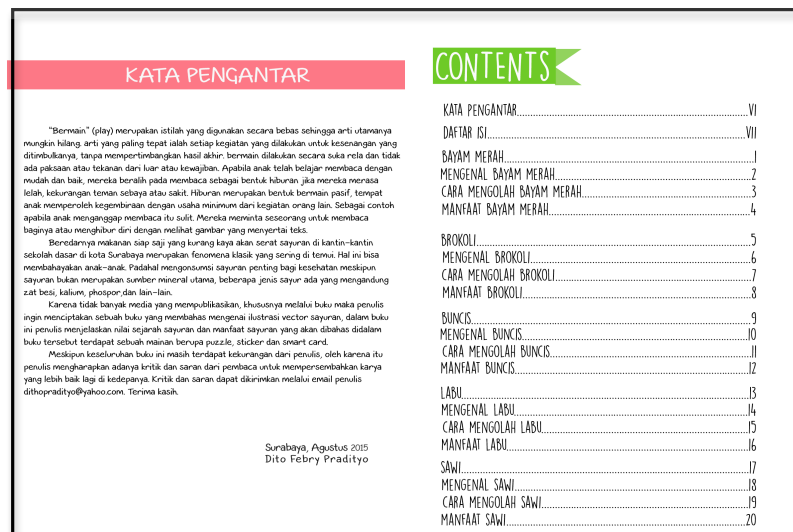
Berikut adalah beberapa hasil implementasi pada gambar 5.2 *cover* dalam buku ilustrasi sayuran yang menampilkan semua karakter sayuran yang dibahas di dalam buku ini dan berbentuk hati agar menarik perhatian anak dan di tengah hati ada tulisan “*this belong to*” ini di fungsikan untuk memberikan nama kepada pemilik buku ini agar tidak hilang pada saat di bawa bermain.





Gambar 5.4 Halaman iv & v  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Di halaman iv dan v menunjukkan informasi hak cipta, penulis dan desainer dari buku ini. Halaman berikutnya berisi ucapan terima kasih kepada keluarga, sahabat dan semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan buku ini.



Gambar 5.5 Halaman vi & vii  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Halaman berikutnya yaitu halaman vi dan vii merupakan halaman kata pengantar yang berisi penjelasan singkat mengenai isi dari buku ini dan di halaman berikutnya memperlihatkan daftar isi buku.



Gambar 5.6 Halaman 1 & 2  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Berikut adalah halaman pertama buku pada gambar 5.6 yang menampilkan karakter bayam merah yang sedang ceria dan *background* dengan warna biru ke ungu-an. Di halaman berikutnya terdapat kalimat “mengetahui bayam merah” ulasan singkat tentang bayam merah agar anak tidak hanya suka terhadap sayuran ini tetapi mereka mengerti akan sejarah sayuran ini.



Gambar 5.7 Halaman 3 & 4  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman ketiga gambar 5.7 menunjukkan resep makanan yang akan di masak oleh orang tua anak untuk menyajikan sayuran yang telah disediakan oleh penulis agar anak mau makan sayur, inilah untuk menyiasati anak agar anak mau makan sayur. Di halaman berikutnya menjelaskan manfaat bayam merah bagi tubuh mereka.



Gambar 5.8 Halaman 5 & 6  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 5 menampilkan karakter brokoli dan *background* penuh dengan brokoli kecil – kecil dan transparan. Pada halaman 6 memberikan info atau sejarah singkat tentang brokoli agar anak mengerti sejarah brokoli.



Gambar 5.9 Halaman 7 & 8  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

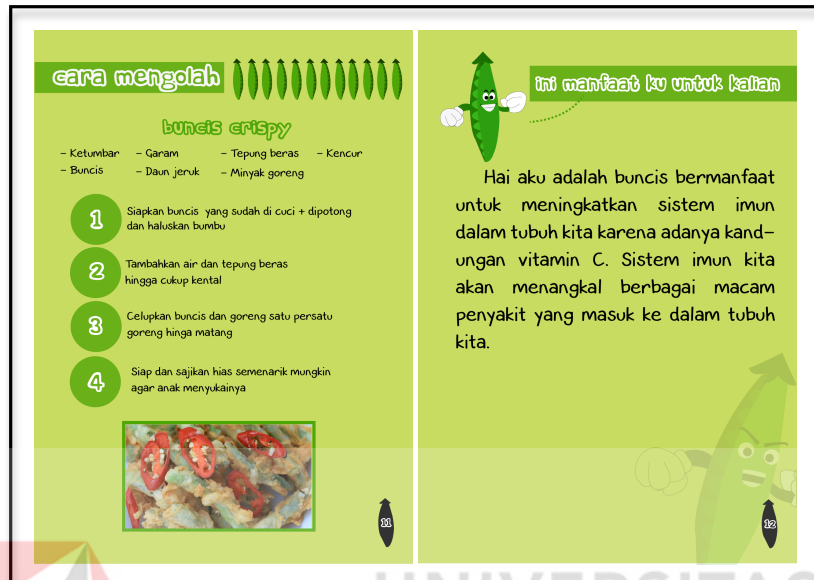
Di halaman 7 cara mengolah brokoli agar anak mau makan sayur dengan cara resep – resep yang akan di hidangkan. Dan halaman selanjutnya manfaat sayuran bagi tubuh mereka.



Gambar 5.10 Halaman 9 & 10  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015



Halaman 9 menunjukkan karakter buncis yang berdiri dan menunjukkan mood yang semangat. Di halaman 10 menjelaskan ulasan singkat dan sejarah akan buncis.



Gambar 5.11 Halaman 11 & 12  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 11 menjelaskan cara mengolah buncis agar menarik perhatian anak untuk mau makan sayuran yang telah di masak. Pada halaman berikutnya memberikan penjelasan manfaat buncis bagi tubuh anak.



Gambar 5.12 Halaman 13 & 14  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman ini menunjukkan karakter labu dengan wajah yang penuh semangat. Pada halaman berikutnya mengulas sejarah singkat tentang labu, agar anak mengerti asal usul adanya sayuran labu.



Gambar 5.13 Halaman 15 & 16  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Halaman ini berisi tentang cara mengolah labu yang tepat agar anak mau makan sayuran dengan cara pengolahan yang tepat. Halaman berikutnya menjelaskan tentang manfaat labu bagi tubuh mereka.



Gambar 5.14 Halaman 17 & 18  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Di halaman 17 pada gambar 5.14 menunjukkan karakter sawi yang sedang bersemangat. Pada halaman berikutnya menjelaskan ulasan singkat tentang sejarah sawi.



Gambar 5.15 Halaman 19 & 20  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 19 memberikan resep untuk mengolah sawi dengan tepat agar anak mau memakan sayur dengan cara mensiasati dengan resep agar terlihat menarik bagi anak. Pada halaman berikutnya memberikan manfaat sawi bagi tubuh anak



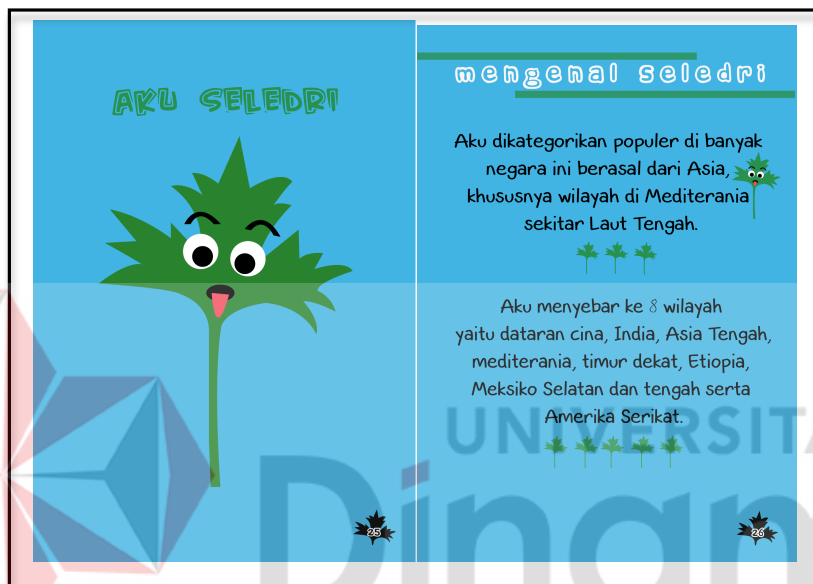
Gambar 5.16 Halaman 21 & 22  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 21 menunjukan karakter selada dengan wajah yang ceria. Pada halaman berikutnya menjelaskan sejarah singkat tentang sawi agar anak mengerti asal – usul sawi .



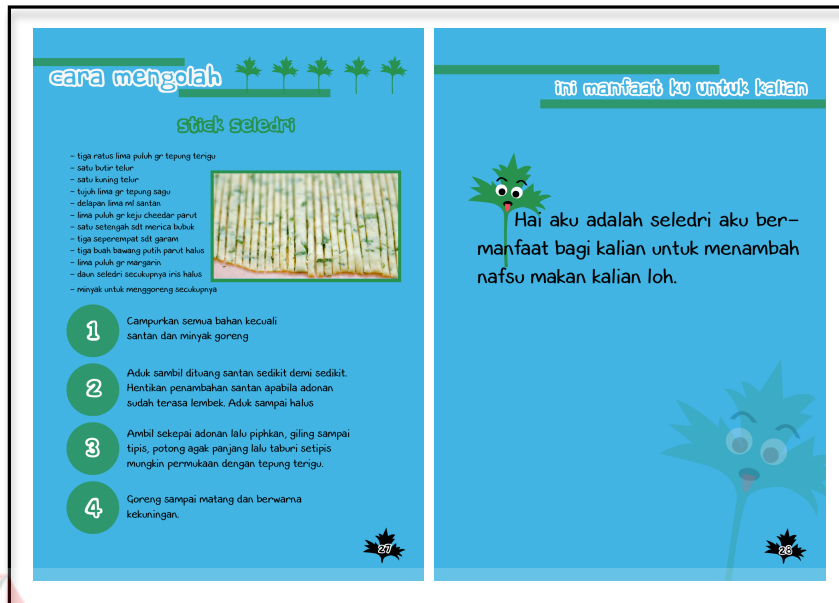
Gambar 5.17 Halaman 23 & 24  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada gambar 5.17 menunjukkan cara mengolah selada dengan tepat agar anak tertarik dengan makanan tersebut dan pada halaman berikutnya membahas tentang manfaat selada bagi tubuh anak, apa saja manfaat selada bagi tubuh anak.



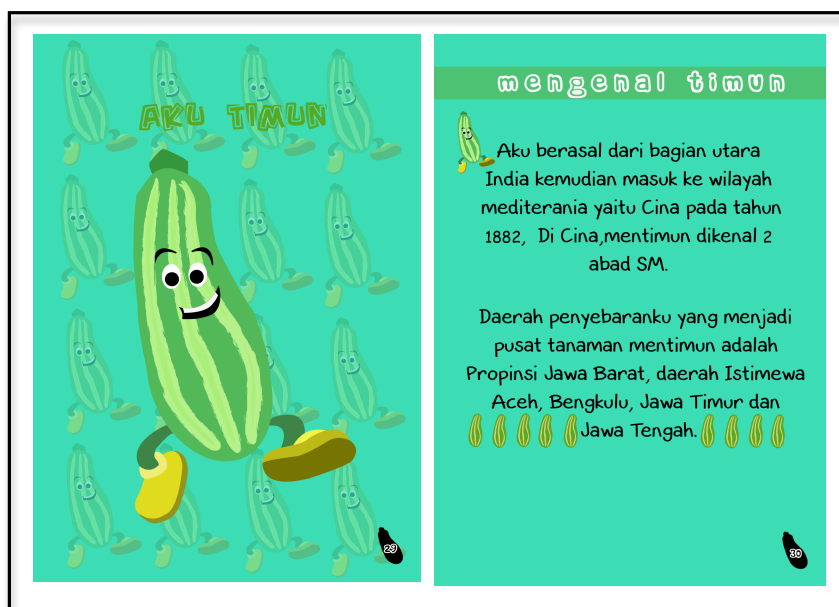
Gambar 5.18 Halaman 25 & 26  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 25 menunjukkan karakter seledri dengan wajah yang ceria. Pada halaman selanjutnya menceritakan sejarah singkat tentang seledri agar anak mengerti akan sejarah tentang seledri.



Gambar 5.19 Halaman 27 & 28  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 24 cara mengolah seledri yang tepat agar anak tertarik oleh resep penulis dan diharapkan anak – anak mau makan sayuran yang telah diolah. Pada halaman berikutnya menjelaskan manfaat seledri untuk anak.



Gambar 5.20 Halaman 29 & 30  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 28 menunjukkan karakter timun dan *background* di isi oleh timun kecil – kecil dengan warna transparan. Pada halaman berikutnya membahas tentang sejarah singkat tentang timun .



Gambar 5.21 Halaman 31 & 32  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 30 menunjukkan resep agar timun diolah secara tepat agar anak tertarik dengan resep tersebut. Pada halaman berikutnya menjelaskan manfaat bagi anak, apa manfaat timun bagi anak.



Gambar 5.22 Halaman 33 & 34  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 32 menunjukkan karakter tomat yang sedang ceria, dan pada halaman berikutnya membahas tentang ulasan singkat tentang sejarah tomat agar anak mengerti tentang sejarah tomat.



Gambar 5.23 Halaman 35 & 36  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015



Pada halaman 34 membahas cara mengolah tomat agar anak tertarik dengan resep ini . Pada halaman berikutnya menjelaskan apa manfaat tomat bagi tubuh anak tersebut.



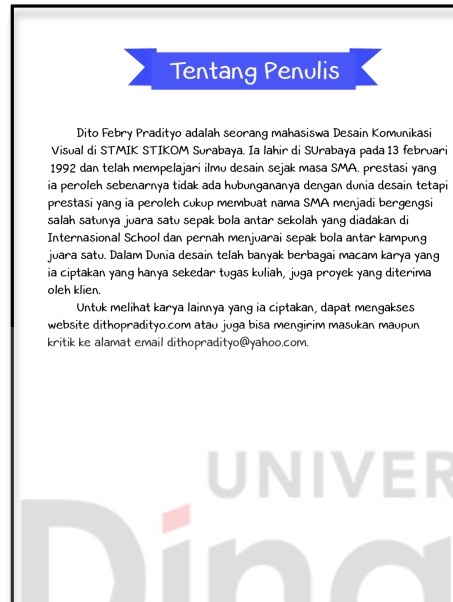
Gambar 5.24 Halaman 37 & 38  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 36 menunjukkan karakter wortel dan backgroundnya kecil –kecil dan transparan. Halaman berikutnya membahas ulasan singkat sejarah tentang wortel agar anak mengerti tentang wortel.



Gambar 5.25 Halaman 39 & 40  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Pada halaman 39 membahas tentang cara mengolah wortel dengan tepat agar anak tertarik. Pada halaman berikutnya menjelaskan manfaat wortel bagi tubuh anak.



Gambar 5.26 Halaman 41

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Di halaman terakhir ini informasi singkat tentang penulis, mulai dari riwayat hidup penulis, info kontak yang dapat dihubungi.

### 5.2.3 Smart Card (tampak depan)

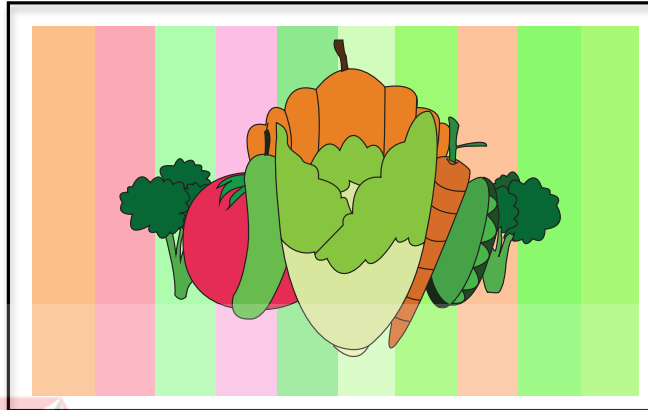


Gambar 5.27 Smart Card Tampak Depan

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Tampilan *smart card* pada gambar 5.26 menunjukkan karakter wortel dan mengajak main anak bermain tebak – tebakan minimal 2 orang.

#### 5.2.4 *Smart Card* (tampak belakang)



Gambar 5.28 *Smart Card* Tampak Belakang  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Tampilan belakang *smart card* pada gambar 5.27 menunjukkan beberapa sayuran dan terlihat kesan *perspektif* pada sayuran.

#### 5.2.5 *Puzzle*



Gambar 5.29 *Puzzle*  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

*Puzzle* disini berfungsi untuk media belajar anak untuk mengenal lebih memahami lagi sayuran. Untuk *puzzle* ini nantinya akan di letakan di belakang buku. Menggunakan kayu jenis MDF kayu ini tidak terlalu berbahaya untuk anak karena sifatnya mudah rapuh agar anak aman jika bermain dengan teman sebayanya. *Puzzle* ini akan di *print* laser ke kayu MDF setebal 2 mm.

#### 5.2.6 Sticker



Gambar 5.30 Sticker  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

#### 5.2.7 Kartu Nama



Gambar 5.31 Kartu Nama  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Tampilan gambar belakang dan depan pada gambar 5.31 kartu nama digunakan untuk sebagai tanda pengenalan.

#### 5.2.8 Mini X-Banner



Gambar 5.32 Mini X-Banner  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Berikut *Mini x-banner* pada gambar 5.31 terlihat semua karakter sayuran yang ada di buku di tampilkan secara berputar dan ada kata – kata ajakan bermain *game*, *game* adalah paling yang disukai anak.

### 5.2.9 Flyer



Gambar 5.33 Flyer

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

*Flyer* disini akan disebar kepada pengunjung disekitar event launching. Sesuai dengan sketsa dan konsep, *Flyer* isini berukuran 10,5cm x 24cm. *Flyer* berfungsi untuk memberi tahu jika ada promo yang berlangsung pada *event launching* buku ilustrasi *puzzle* sayuran sehingga diharapkan *audience* akan tertarik untuk membeli buku ilustrasi ini.

## BAB VI

### PENUTUP

#### 1.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari penciptaan Buku Ilustrasi Tentang Pentingnya Sayuran Sebagai Media Edukasi Bagi Anak-anak :

1. Gagasan dalam penciptaan buku ilustrasi ini adalah untuk membiasakan diri agar mau makan makanan yang berserat seperti sayur-sayuran khususnya anak-anak yang masih membutuhkan gizi yang cukup.
2. Tema desain dalam perancangan ini adalah *colorful* dengan visual yang penuh dengan warna-warna yang ceria dan penuh warna agar anak tidak bosan saat membaca.
3. Implementasi perancangan mengacu pada buku ilustrasi dan media pendukungnya, dimana hasil perancangan diharapkan mampu mengajak agar anak gemar memakan sayur agar kesehatannya terjaga.
4. Media utama yang digunakan adalah buku ilustrasi dan *puzzle*. Untuk media pendukung promosi buku menggunakan *Mini X-banner*, *Flyer* dan kartu nama.
5. Media buku ilustrasi dan pendukungnya dirancang sesuai dengan tema rumusan desain, yakni *colorful* warna warna yang ceria dan membuat *mood* anak bersemangat. Menggunakan warna yang sesuai dengan karakter sayuran sesuai konsep yang kemudian digunakan dalam desain *layout*.

## 1.2 Saran

Adapun saran dari penciptaan buku ilustrasi sayuran ini adalah:

1. Memperdalam pembahasan makanan yang berserat terutama nilai gizinya yang *kompleks*.
2. Mengembangkan buku ilustrasi ini untuk lebih banyak lagi sayuran yang dibahas didalam buku untuk anak-anak.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

Alwi, Hasan dkk. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga. Balai.pustaka: Jakarta.

Adiyoga, W. dan Soetiarso, T.A., 1999. Strategi petani dalam pengelolaan resiko pada usahatani cabai. Balai Penelitian Tanaman Sayuran. Jurnal Hortikultura,

Bogdan & Taylor. (1992). Pengantar Metode Penelitian Kualitatif. Suatu pendekatan fenomenologis terhadap ilmu-ilmu social. Diterjemahkan oleh Arief Furchan Surabaya: Usaha Nasional.

Drew, John T. & Sarah A. Meyer. 2008. Color Management: A comprehensive Guide for Graphic Designers. Switzerland: RotoVision.

Hurlock.elizabeth 2013. *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga

Hadani Nawawi. 1993. Metode Penelitian Sosial. Yogyakarta : Gajah Mada Press

Jonathan Sarwono, hary Lubis, Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual, 2007.

Kusmiati, Artini R dkk. (1999) Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta :Djambatan.

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Kasali, R. (2007). Manajemen Periklanan, Konsep dan Aplikasinya di Indonesia. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Lexy J. Moleong. 2006.

Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi Bandung:Remaja Rosdakarya.

Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.

Rustan, Suriyanto. 2011. *Font & TIPOGRAFI*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Surahman DN & Darmajana DA.2004. Kajian Analisis Kandungan Vitamin dan Mineral pada Buah-Buahan Tropis dan Sayur-Sayuran di Toyaman. Jurusan Teknik Kimia Fakultas Teknik Undip. Semarang.

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, Yogyakarta: andi

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010.

**Sumber Jurnal:**

<http://thesis.umy.ac.id/datapublik/t34878.pdf> (diakses pada tanggal 13 Februari 2015 pukul 23.19 wib )

**Sumber Internet:**

<http://www.carakhasiatmanfaat.com/artikel/buah-sayuran-paling-tinggi-mengandung-vitamin-c.html> (diakses pada tanggal 7 Maret 2015 pukul 13.33)

<http://d42nkd.wordpress.com/> (diakses 10 Mei 2015 pada pukul 21.12)

<http://food.detik.com/read/2014/04/15/083420/2555216/297/faktor-gen-dan-insting-bisa-jadi-penyebab-anak-tak-suka-sayur> (diakses pada tanggal 23 Juni 2015 pada pukul 20.00)

<http://matakristal.com> (diakses pada tanggal 17 Juli 2015 pada pukul 09.00)

<http://wolipop.detik.com> (diakses pada tanggal 15 Juli 2015 pada pukul 08.19)