



**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MANFAAT KONSUMSI
BUAH DAN SAYURAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN UNTUK
ANAK USIA 3 – 5 TAHUN**



TUGAS AKHIR

**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**



Oleh:

**Novianti Kusumaningrum
18420100096**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MANFAAT KONSUMSI BUAH
DAN SAYURAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN UNTUK
ANAK USIA 3 – 5 TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Novianti Kusumaningrum
NIM : 18420100096
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MANFAAT KONSUMSI BUAH DAN SAYURAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN UNTUK ANAK USIA 3 – 5 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh
Novlanti Kusumaningrum
NIM : 18420100096

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pengaji

Pada: Kamis, 14 Juli 2022



Susunan Dewan Pengaji

Pembimbing:

- I. Karsam, MA., Ph.D.
NIDN: 0705076802
II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN: 0720028701

Pengaji:

- Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN: 0726027101

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.07.28
11:39:55 +07'00'

Universitas
Dinamika

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.28
14:49:08 +07'00'


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

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.07.29
08:30:28 +07'00'


Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



"Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa."

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMPAHAN



“Terima kasih kepada Allah SWT dan ibu saya yang telah mendoakan, serta kepada teman terdekat dan orang terkasih yang selalu mendukung.”

UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Novianti Kusumaningrum**
NIM : **18420100096**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MANFAAT KONSUMSI BUAH DAN SAYURAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN UNTUK ANAK USIA 3 – 5 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai pemulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 14 Juli 2022



Novianti Kusumaningrum
NIM : 18420100096

ABSTRAK

Pemberian nutrisi pada tubuh anak dengan kualitas serta kuantitas yang benar dan baik akan membuat pertumbuhan dan perkembangan anak semakin optimal. Namun pemberian nutrisi tersebut tidak selalu dapat berjalan sempurna, seringnya muncul masalah mengenai konsumsi makanan yang kurang baik. Di masa usia 3 – 5 tahun merupakan usia yang dapat disebut sebagai masa keemasan atau *the golden age*. Untuk mendukung terpenuhinya kebutuhan gizi yang optimal sebagai tumbuh kembang anak maka perlunya pemberian sayur dan buah yang diberikan sejak dini, sehingga hal ini dapat membentuk pola makan sehat ketika dewasa nantinya. Maka dari itu adanya penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang mengedukasi anak usia 3 – 5 tahun dalam pengenalan buah dan sayur serta manfaatnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan *keyword* *Inventive* sebagai penentu konsep dalam perancangan karya yang dilakukan.

Kata kunci: *Buku Interaktif, Buah, Sayur, Anak 3-5 Tahun*



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “*Perancangan Buku Interaktif Manfaat Konsumsi Buah Dan Sayuran Sebagai Upaya Pengenalan Anak Usia 3 – 5 Tahun*” Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini peneliti telah mendapatkan banyak bantuan serta dukungan. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif serta menjadi dosen pembimbing saya yang telah banyak memberikan masukan serta membimbing saya dengan baik.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika serta menjadi dosen pembimbing yang telah membimbing saya sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
4. Partisipan dan narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi yang dapat membantu selesaiannya Tugas Akhir ini.
5. Serta untuk keluarga, sahabat, dan teman yang senantiasa memberikan dukungan secara moral serta membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa terdapat banyak kesalahan serta kekurangan dalam Tugas Akhir ini, maka dari itu peneliti mengharapkan saran serta kritik yang membangun untuk lebih baik lagi kedepannya. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi semua orang yang membutuhkan.

Surabaya, 25 Juli 2022

Novianti Kusumaningrum

NIM: 18420100096

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Gizi Pada Anak	8
2.3 Karakteristik Anak	10
2.4 Edukasi Gizi Anak.....	11
2.5 Kandungan Sayur dan Buah.....	13
2.6 Media Pembelajaran	15
2.6.1 Buku Interaktif	15
2.6.2 Layout	17
2.6.3 Tipografi.....	17
2.6.4 Ilustrasi.....	18
2.6.5 Warna	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Unit Analisis	20
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.3.1 Observasi.....	21
3.3.2 Wawancara.....	21
3.3.3 Studi Literatur.....	21



3.3.4 Dokumentasi.....	22
3.4 Teknik Analisis Data	22
3.4.1 Reduksi Data	22
3.4.2 Penyajian Data.....	23
3.4.3 Penarikan Kesimpulan	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Hasil Pengumpulan Data	24
4.1.1 Hasil Observasi.....	24
4.1.2 Hasil Wawancara	25
4.1.3 Hasil Dokumentasi.....	27
4.1.4 Hasil Studi Literatur.....	27
4.2 Hasil Analisis Data	28
4.2.1 Reduksi Data	28
4.2.2 Penyajian Data.....	30
4.2.3 Penarikan Kesimpulan	31
4.3 Konsep dan Keyword	32
4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning	32
4.3.2 Unique Selling Position	33
4.3.3 Analisis SWOT	33
4.3.4 Keyword Communication Message.....	35
4.3.5 Deskripsi Konsep.....	35
4.4 Konsep Perancangan Karya	36
4.4.1 Konsep Perancangan.....	36
4.4.2 Tujuan Kreatif	36
4.4.3 Strategi Kreatif	36
4.5 Perancangan Sketsa, Konsep dan Media	37
4.5.1 Sketsa	40
4.6 Implementasi Karya.....	42
4.6.1 Media Utama	42
4.6.2 Media Pendukung	42
BAB V PENUTUP	44
5.1 Kesimpulan	44

5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	24



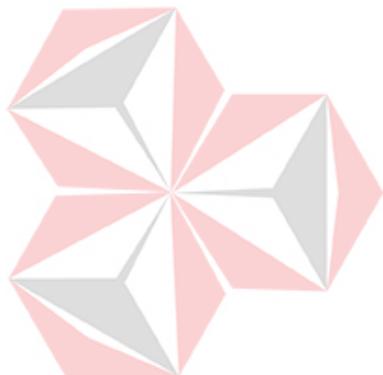
DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1 Grafik Konsumsi Sayuran di Indonesia	3
Gambar 1.2 Grafik Konsumsi Buah di Indonesia.....	4
Gambar 4.1 Gang Seroja, Margorejo.....	24
Gambar 4.2 Sekolah Dasar Margorejo 1 Surabaya	25
Gambar 4.3 Anak-anak Sedang Bermain.....	25
Gambar 4.4 Ibu Dengan Anak Usia 3 Tahun.....	26
Gambar 4.5 Gang Seroja, Margorejo.....	29
Gambar 4.6 Penjual Makanan dan Minuman di Sekitar	29
Gambar 4.7 Made Gentle Font	30
Gambar 4.8 Montserrat Font	41
Gambar 4.9 Warna.....	42
Gambar 4.10 Sketsa Buku.....	43
Gambar 4.11 Sketsa Isi	43
Gambar 4.12 Sketsa Isi	44
Gambar 4.13 Sketsa Isi	44
Gambar 4.14 Buku Interaktif	45
Gambar 4.15 Isi Buku	45
Gambar 4.16 Isi Buku	46
Gambar 4.17 Isi Buku	46
Gambar 4.18 Isi Buku	47
Gambar 4.19 Isi Buku	47
Gambar 4.20 Isi Buku	47
Gambar 4.21 Isi Buku	48
Gambar 4.22 Instagram.....	49
Gambar 4.23 Poster	50
Gambar 4.24 Brosur.....	50
Gambar 4.25 Stiker	51
Gambar 4.26 Gantungan Kunci	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Kecukupan Gizi	8
Tabel 4.1 Tabel Analisa SWOT	37
Tabel 4.2 Tabel Bagan <i>Key Comunnication Message</i>	38



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemberian nutrisi pada tubuh anak dengan kualitas serta kuantitas yang benar dan baik akan membuat pertumbuhan dan perkembangan anak semakin optimal. Namun pemberian nutrisi tersebut tidak selalu dapat berjalan sempurna, seringnya muncul masalah mengenai konsumsi makanan yang kurang baik. Di masa usia 3 – 5 tahun merupakan usia yang dapat disebut sebagai masa keemasan atau *the golden age*. Menurut Tri Damayanti, Etisa dan Deny (2018) menyatakan bahwa usia prasekolah merupakan usia yang dimulai dari 3 – 5 tahun. Usia 3 – 5 tahun dapat disebut masa keemasan karena di masa tersebut telah terjadinya perubahan secara fisik maupun psikologis.

Pertumbuhan anak di usia 3 – 5 tahun berbanding terbalik dengan perkembangan psikologis anak yang berkembang begitu cepat. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku dan sikap pada anak dalam pemilihan konsumsi makanan contohnya adalah konsumsi buah dan sayur. Menurut penelitian di tahun 2007, mengatakan bahwa anak-anak yang pemilih dalam konsumsi makanan lebih cenderung memiliki asupan buah dan sayur yang kurang. Hal ini memerlukan pendidikan tentang kesehatan dapat berperan penting untuk mengubah perilaku seseorang dari hasil pembelajaran (Latifah, 2020).

Untuk menyeimbangkan gizi pada anak usia 3 – 5 tahun, maka perlunya asupan makanan yang memiliki gizi seimbang untuk menjamin tubuh kembang anak sehat dan aktif. Menurut Agnes Caroline Nasthasia (2014) menyatakan bahwa untuk memenuhi tumbuh dan kembang anak maka perlunya vitamin, mineral dan zat protein nabati. Karena dimasa pertumbuhan, anak membutuhkan gizi dan nutrisi yang seimbang seperti yang terdapat pada buah dan sayur. Dengan menerapkan kebiasaan makan yang baik dan sehat serta bergizi seimbang sejak masa anak-anak maka hal tersebut dapat membawa pengaruh terhadap kehidupan hingga dewasa nantinya (Fatihatu Nuri Rohmani, 2021).

Menurut data yang didapat dari Riskesdas pada tahun 2018, konsumsi sayur dan buah pada anak masih terbilang sangat rendah yaitu sebesar hanya 4,5%.

Sedangkan di Indonesia, buah dan sayur sangat mudah didapatkan karena merupakan negara yang terletak di wilayah tropis. Sayur dan buah menjadi sumber vitamin dan mineral yang mampu menjaga tumbuh kembang dan sistem syaraf bagi tubuh (Kurniawati & Saida, 2017). Selain vitamin dan mineral, buah dan sayur juga memiliki kandungan serat yang mampu sebagai anti oksidan di tubuh sehingga mampu menangkal virus yang masuk kedalam tubuh. Menurut P2PTM Kemenkes RI bahwa buah dan sayur mampu mengatasi obesitas karena didalam kandungan buah dan sayur terdapat serat yang mampu memberikan rasa kenyang dan dapat mengurangi porsi makan. Dengan mengonsumsi buah dan sayur dapat membantu pertumbuhan serta perkembangan bagi anak-anak.

Untuk mendukung terpenuhinya kebutuhan gizi yang optimal sebagai tumbuh kembang anak maka perlunya pemberian sayur dan buah yang diberikan sejak dini, sehingga hal ini dapat membentuk pola makan sehat ketika dewasa nantinya. Selain itu sayuran juga menjadi sumber serat pangan yang memiliki efek baik bagi tubuh jika dikonsumsi rutin dan mampu meningkatkan imun tubuh hingga dapat mengiduksi sel saraf yang memiliki pengaruh terhadap efek perilaku belajar anak menjadi lebih baik dan mudah berkonsentrasi terhadap sesuatu dan dapat dampak berpengaruh dalam memperbaiki memori jangka panjang pada anak.

Kurangnya konsumsi buah dan sayur pada anak-anak disebabkan karena tidak terbentuk kebiasaan yang membentuk makanan sehat semenjak usia dini dikarenakan orang tua mengalami kesulitan untuk memperkenalkan buah dan sayur kepada anaknya secara media dan caranya. Sehingga anak-anak kurang berminat dalam mengkonsumsi sayur dan buah dikarenakan belum mampu mengenal manfaat serta jenis yang berkaita dengan buah dan sayur tersebut, hal ini disampaikan oleh Dr. Frieda Handayani Kawanto, Sp.A(K).

Konsumsi sayur pada orang di Indonesia selama rentang 2011 – 2020 mengalami penurunan terlebih pada masa pandemi. Padahal sayur yang penuh vitamin sangat dibutuhkan untuk tubuh sebagai imunitas melawan berbagai virus yang ada. Hal ini ditunjukan pada gambar grafik yang dilakukan oleh Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS). Pada tahun 2020, konsumsi sayur menurun dibandingkan pada tahun sebelumnya. Kementerian Kesehatan bahkan telah berbagi dalam mengelompokkan umur dan anjuran jumlah porsi dalam

mengkonsumsi sayuran, misalnya pada anak usia sekolah perlu mengonsumsi setidaknya 75kkal.

Konsumsi Sayuran Orang Indonesia

Selama rentang 2011-2020, konsumsi sayuran tiap penduduk di Indonesia tertinggi di tahun 2019, sebesar 39 Kkal rata-rata tiap orang per harinya.



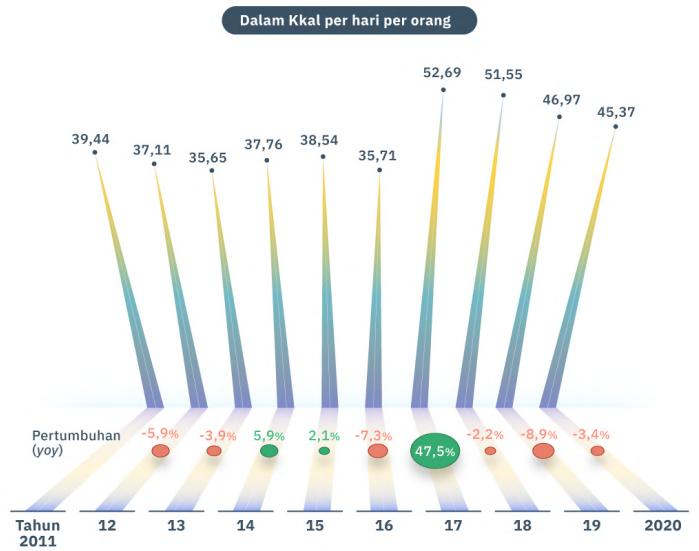
Gambar 1.1 Grafik Konsumsi Sayuran di Indonesia

(Sumber: SUSENAS BPS, 2011 – 2020)

Selain sayuran, masyarakat Indonesia juga kurang dalam mengkonsumsi buah-buahan. Hal ini juga didukung dengan data dari SUSENAS BPS yang melakukan survei terhadap masyarakat Indonesia dalam konsumsi buah-buahan. Data tersebut menunjukan bahwa konsumsi buah-buahan di Indonesia tidak stabil dan sering mengalami penurunan. Padahal dengan mengonsumsi buah-buahan, tubuh akan lebih sehat karena mendapat asupan serat yang baik bagi tubuh. Menurunnya konsumsi buah-buahan masyarakat Indonesia khususnya anak-anak didukung oleh hasil penelitian dari Diah Kartika Nurmahmudah (2015) yang dilakukan di PAUD TK Sapta Prasetya Kota Semarang bahwa alasan dalam menurunnya konsumsi buah adalah karena buah merupakan hidangan yang jarang disediakan oleh orang tua. Selain itu buah memiliki rasa yang hambar atau asam bahkan terdapat alasan bahwa tidak diberikannya pengenalan secara bertahap.

Konsumsi buah penduduk Indonesia

Dalam rentang 2011-2020 konsumsi buah-buahan penduduk Indonesia tertinggi tahun 2017.
Rata-rata konsumsi 52,69 Kkal (kilo kalori) per orang per hari.



Sumber: SUSENAS BPS, 2011-2020 (diolah)
Desainer: Arijal | Analis: Nanang

lokadata

Gambar 1.2 Grafik Konsumsi Buah di Indonesia

(Sumber: SUSENAS BPS, 2011 – 2020)

Kurangnya konsumsi buah dan sayur pada masyarakat Indonesia didasari oleh tidak terbiasanya dalam mengonsumsi buah atau sayuran tersebut sejak usia dini yang mengakibatkan kurangnya minat dalam konsumsi buah dan sayur ketika beranjak dewasa.

Menurut Piaget dalam Ulfiani Rahman (2009: 52), anak usia 2 – 7 tahun memiliki tahap perkembangan kognitif pra operasional. Dalam usia ini anak akan mengalami penguasaan sempurna akan objek permanen yang dia miliki. Yang berarti bahwa anak telah memiliki kesadaran adanya suatu benda yang ada serta anak usia 2 – 7 tahun juga mampu melakukan peniruan yang tertunda ketika melihat sesuatu yang pernah dia lihat seperti merespon barang, orang, keadaan atau kejadian yang pernah dihadapinya. Selain itu anak-anak usia 2 – 7 tahun juga telah mampu memahami suatu keadaan yang mengandung masalah, kemudian anak akan berpikir meskipun sesaat dan menemukan reaksi yaitu pemahaman secara spontan yang dapat memecahkan suatu masalah menurutnya. Namun, anak-anak usia 3 – 5 tahun belum mampu dalam memahami jika telah terjadi perbedaan pendapat atau pandangan dengan orang lain.

Dengan karakteristik yang ada di dalam anak usia 3 – 5 tahun, maka hal ini diperlukannya media yang menyenangkan untuk menarik minat mereka dalam mempelajari tentang manfaat buah dan sayur. Pemilihan buku sebagai media utama yang dipilih peneliti merupakan media komunikasi non verbal yang memiliki pengaruh terhadap pembentukan pikiran atau pendapat tentang suatu hal. Media edukasi yang efektif dan mudah dalam menyampaikan informasi kepada pembacanya adalah buku (Meikahani & Kriswanto, 2015). Selain itu, peneliti juga menginginkan untuk menumbuhkan minat baca pada anak-anak ditengah perkembangan media digital yang begitu pesat, hal ini juga dapat mengurangi resiko kerusakan untuk mata karena media buku tidak memiliki radiasi jika dibaca secara terus menerus.

Menurut Muktiono dalam Praanaadika (2021), buku yang menyajikan gambar dan ilustrasi yang memiliki variasi warna cerah menjadi media yang cocok untuk anak usia 4 – 12 tahun. Maka dari itu, media buku yang digunakan untuk anak usia 4 – 12 tahun banyak menggunakan komponen yang ilustratif. Sehingga peneliti memilih media buku interaktif untuk mengedukasi anak-anak mengenai buah dan sayur. Yang dimana buku interaktif ini mampu memberikan edukasi yang mudah dipahami karena tidak hanya berupa tulisan namun juga ilustrasi berwarna yang dapat dipahami oleh anak-anak usia sekolah dasar dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka terdapat rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah “bagaimana merancang buku interaktif manfaat konsumsi buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan untuk anak usia 3 – 5 tahun ?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang buku interaktif tentang manfaat konsumsi sayur dan buah sebagai media yang dapat memperkenalkan untuk anak-anak usia 3 – 5 tahun.
2. Buku interktif ditunjukan kepada anak-anak yang telah menginjak usia 3 – 5 tahun.

3. Manfaat yang akan dibahas adalah sayur dan buah yang bermanfaat berdasarkan warnanya, yaitu meliputi warna merah, jingga, kuning, hijau dan putih.
4. Buku interaktif berisi mengenai jenis sayur (tomat, wortel, jagung, bayam dan kentang) dan buah (semangka, pisang, jeruk, alpukat, dan pir)
5. Konsep buku interaktif adalah *Lift the Flap, Pull Tab, dan Participation* atau bias disebut dengan Interaktif Campuran.
6. Untuk memperkenalkan buku interaktif ini kepada anak-anak dan masyarakat umum adalah dengan menggunakan media pendukung feed Instagram, stiker, gantungan kunci dan brosur.

1.4 Tujuan

Untuk menjawab permasalahan yang telah dicantumkan dalam rumusan masalah, adapun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang buku interaktif manfaat konsumsi buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan untuk anak-anak usia 3 – 5 tahun.

1.5 Manfaat

Dalam Tugas Akhir ini pula terdapat manfaat yang terkandung dalam penelitian yang telah dilakukan sehingga menghasilkan beberapa manfaat, yaitu:

Manfaat teoritis yang diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah untuk menambah wawasan serta pengetahuan tentang merancang buku interaktif sesuai segmentasi serta menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang ingin melakukan serupa. Manfaat praktisnya, hasil penelitian ini mampu memberikan pengetahuan tentang manfaat mengkonsumsi sayur dan buah kepada anak-anak ataupun para pembaca sehingga dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam media pembelajaran untuk anak sekolah kedepannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas mengenai teori serta konsep yang digunakan untuk mendukung tercapainya *Perancangan Buku Interaktif Manfaat Konsumsi Buah dan Sayuran Sebagai Upaya Pengenalan Untuk Anak Usia 3 – 5 Tahun*. Seperti teori tentang kesehatan gizi anak, sayur dan buah, buku interaktif, teknik yang digunakan serta teori ilustrasi yang digunakan pada buku tersebut.

2.1 Penelitian Terdahulu

Dari studi literatur yang didapatkan, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Indra Iswari, mahasiswi jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Dinamika Surabaya pada tahun 2021 yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan sebagai Media Terapi Visual bagi Anak Autis Usia 3 – 5 Tahun di Surabaya”. Dalam penelitian tersebut, Ni Putu Indra Iswari merancang buku interaktif yang diperuntukan untuk media terapi visual anak autis dengan topik pengenalan hewan peliharaan. Ia membuat buku interaktif dengan teknik *lift-the-flap* agar para anak autistik dapat merangsang proses motorik dan dapat meningkatkan rasa keingin tahuhan yang tinggi. Tidak hanya teknik *lift-the-flap* namun ia juga menggunakan teknik *participation* yang bertujuan agar dapat memberikan penjelasan kepada pembaca buku serta terdapat aktivitas yang mendukung berupa pertanyaan untuk mempraktikan materi yang telah dijelaskan pada buku tersebut.

Peneliti saat ini memilih pembahasan yang lebih mengfokuskan tentang manfaat sayur dan buah dengan media pembelajaran yaitu buku interaktif dengan judul “Perancangan Buku Interaktif Manfaat Konsumsi Buah dan Sayuran Sebagai Upaya Pengenalan Untuk Anak Usia 3 – 5 Tahun” yang bertujuan untuk mengedukasi anak-anak dalam pentingnya mengkonsumsi sayur dan buah melalui media interaktif yang telah dirancang. Perbedaan dari penelitian saat ini dan penelitian terdahulu yaitu terletak pada pembahasan materi pada buku serta target pembaca pada buku yang akan dirancang. Tidak hanya itu, peneliti juga menggunakan teknik yang berbeda untuk buku interaktif yang akan dirancang, yaitu

menggunakan *lift-the-flap*, *Pull Tab* serta *Participation* atau bisa disebut campuran. Kekurangan dalam penelitian terdahulu ialah kurangnya variasi dalam buku interaktif yang disajikan kepada target yaitu anak-anak autis usia 3 – 5 tahun.

2.2 Gizi Pada Anak

Keadaan tubuh yang mengakibatkan tubuh mengkonsumsi makanan serta penggunaan zat gizi yang sangat dibutuhkan oleh tubuh untuk sumber energi, pertumbuhan dan untuk memelihara jaringan tubuh hingga mengatur proses tubuh merupakan pengertian dari status gizi (Auliya *et al.*, 2015). Keadaan status gizi ini dapat menilai pemenuhan asupan nutrisi pada anak karena hal tersebut memegang peranan penting dalam tumbuh kembang pada anak. Dalam menentukan asupan gizi pada anak, perlunya peran orang tua untuk menenunjang pemenuhan gizi pada anak sehingga tidak menyebabkan kekurangan gizi. Untuk optimalisasi tumbuh kembang anak, perlunya peranan penting yang memegang yaitu asupan nutrisi dalam tubuh (Sulistyoningsih, 2011). Namun perlu ditekankan bahwa terdapat beberapa kasus penyakit tertentu seperti kekurangan vitamin A, garam beryodium, energi bahkan protein, serta obesitas. Agar memenuhi jumlah nutrisi yang cukup, perlunya anak-anak untuk mengkonsumsi berbagai jenis makanan (Litaay, *et al.*, 2021). Secara umum kecukupan gizi yang dianjurkan berdasarkan berat badan masing-masing kelompok umur dan jenis kelamin. Berikut merupakan tabel kecukupan gizi berdasarkan umur dan jenis kelamin.

Tabel 2.1 Tabel Kecukupan Gizi

Golongan Umur	Berat Badan (kg)	Tinggi Badan (cm)	Energi (kkal)	Protein (g)
4 – 6 Tahun	18	110	1750	32
7 – 9 Tahun	25	120	1800	45
10 – 12 Tahun (Pria)	35	138	2050	50
10 – 12 Tahun (Wanita)	38	145	2050	50

(Sumber: Prosiding Widyakarya Nasional Pangan dan Gizi VIII Jakarta)

Dalam tabel tersebut telah dijelaskan berapa saja kebutuhan yang mencukupi untuk gizi anak usia 4 – 6 tahun berjenis kelamin pria dan wanita. Jika telah terpenuhinya jumlah makan dan zat gizinya maka hal tersebut akan menyebabkan tubuh memiliki kualitas kesehatan yang semakin baik terhadap serta mampu berdampak baik pada pendidikan seseorang (Panjaitan & Hartono, 2019). Gizi juga berperan penting untuk mencapai potensi pertumbuhan anak-anak usia sekolah. Tidak hanya pertumbuhan namun juga perkembangan dan kesehatan yang optimal. Pola makan yang seimbang serta sesuai dengan kebutuhan akan membuat status gizi menjadi baik. Namun asupan makanan tersebut tidak melebihi kebutuhan yang dianjurkan karena akan menyebabkan kelebihan berat badan serta penyakit lain dikarenakan zat gizi yang berlebih. Dan sebaliknya jika zat gizi tidak terpenuhi dan kurang sesuai akan menyebabkan tubuh menjadi kurus dan rentan dengan penyakit.

Zat gizi pada tubuh berfungsi untuk menghasilkan energi, membangun serta memelihara jaringan pada tubuh. Status gizi akan optimal jika tubuh memperoleh cukup zat-zat gizi yang dapat mempengaruhi pertumbuhan fisik, perkembangan otak, kemampuan kerja dan kesehatan (Miharti, 2013). Kekurangan gizi pada anak dapat menyebabkan gangguan pada tubuh secara jasmani dan kesehatan. Anak yang mengalami gizi buruk dapat mempengaruhi daya tahan tubuh sehingga mudah terserang penyakit (Muliah, Agus, dan Trias 2017). Salah satu cara untuk memenuhi kecukupan gizi adalah dengan mengkonsumsi sayur dan buah. Konsumsi sayur dan buah merupakan salah satu komponen yang diterapkan agar gizi seimbang. Namun sayangnya, konsumsi buah dan sayur masih rendah di kalangan masyarakat Indonesia khususnya anak-anak.

Kurangnya tubuh anak dalam mengkonsumsi buah dan sayur dapat mengakibatkan tubuh kekurangan zat gizi lainnya seperti mineral, serat dan vitamin dan berakibat menyebabkan penyakit (S. Farisa, 2012). Anak usia 3 – 5 tahun memiliki kecenderungan dalam mengkonsumsi buah dan sayur lebih rendah dibandingkan orang dewasa dengan usia 30 tahun ke atas. Menurut penelitian Supriyadi pada Liska Widyastuti (2015: 25) menjelaskan bahwa sebanyak 93,6% sampel pada TK di Semarang mengkonsumsi sayur termasuk dalam kategori yang kurang yaitu hanya sebanyak 73,5 g/hari. Sedangkan konsumsi buah telah mencapai 100% sampel yang memiliki rerata konsumsi yang jauh dari anjuran yaitu hanya

sebesar 58,6 gr/hari. Dr. Frieda Handayani Kawanto, Sp.,A(K) menerangkan bahwa kurangnya konsumsi sayur dan buah pada anak disebabkan karena kurangnya pembentukan makan sehat sejak dini sehingga menyebabkan orang tua mengalami kesulitan dalam mengenalkan jenis hingga manfaat buah dan sayur pada anak-anak.

2.3 Karakteristik anak

Anak-anak usia 3 – 5 tahun merupakan anak yang rata-rata saat ini menginjak pendidikan PAUD/TK atau pra sekolah. Dalam usia ini banyak karakteristik yang dapat dijumpai pada anak-anak usia tersebut mulai dari mental maupun fisiknya. Pada usia anak-anak 3 – 5 tahun terdapat pertumbuhan fisik dan pikiran. Perkembangan secara motorik seorang anak pada usia 3 tahun ialah melakukan pergerakan yang sederhana pada tubuhnya seperti melompat, berlari, hingga menunjukkan suatu kebanggan atau prestasi yang telah ia raih. Namun di usia 4 tahun, anak akan lebih berani mengambil resiko dalam melakukan suatu hal. Sedangkan di usia 5 tahun, anak akan lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan seperti mencoba berlomba dengan temannya.

Para ahli mengatakan bahwa anak yang berusia 3 tahun memiliki aktivitas yang paling tinggi dari seluruh masa usianya. Karena di usia 3 tahun anak memiliki tingkat aktivitas yang tinggi dan memiliki perkembangan otot pada tubuhnya, sehingga anak-anak pra sekolah perlu melatih fisik mereka. Selain fisik, anak usia 3 tahun juga memiliki kemampuan dalam menempatkan benda serta memegang benda-benda yang ada disekitar mereka. Pada usia 4 tahun, anak memiliki koordinasi motorik yang lebih halus sehingga memicu meningkatkan dan menjadi lebih tepat dalam melakukan aktivitas seperti memilah barang sesuai dengan bentuknya. Sedangkan di usia 5 tahun, anak telah mempunyai koordinasi mata yang baik dengan memadukan tangan, lengan hingga tubuh lainnya. Hal ini dikarenakan anak usia 3 – 5 tahun selalu ingin bergerak dan bermain yang merupakan sebagai proses belajarnya.

Secara tahap perkembangan kognitif, menurut Piaget bahwa anak usia 3 – 5 tahun memiliki tahap pra operasional. Pada usia 3 – 5 tahun anak telah berada pada periode perkembangan yang bersifat kognitif pra-operasional yang dimana anak usia tersebut telah menguasai secara sempurna terhadap objek yang dia miliki atau

pegang. Anak memiliki kesadaran dengan adanya suatu benda yang berada di sekelilingnya. Anak usia 3 – 5 tahun juga telah mampu mengembangkan tiruan yang ia lihat dari orang lain, seperti saat menanggapi suatu barang yang terjatuh, menempel atau mampu menghadapi suatu keadaan dan kejadian yang ada.

Selain itu, anak juga telah mampu memahami sebuah keadaan yang memiliki masalah didalamnya, serta anak usia 3 – 5 tahun tersebut akan berpikir sesaat dan mulai menemukan reaksi spontan yang ia anggap telah memecahkan masalah menurutnya. (Ulfiani Rahman, 2009). Tidak hanya perkembangan kognitif anak namun juga perkembangan pada tata bahasa yang ia ketahui. Anak usia 3 – 5 tahun dalam hal bahasa telah meningkat yaitu mulai dari pengucapan yang mirip orang dewasa dan ia juga mulai mencerna perkataan atau kalimat yang lebih Panjang.

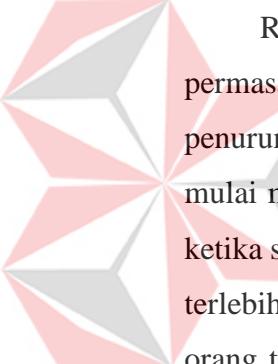
Dengan karakteristik diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kepada anak dapat dimulai dari usia sedini mungkin yang umumnya adalah usia 3 – 5 tahun. Karena anak usia tersebut sedang berada dalam pertumbuhan dan perkembangan yang memiliki aspek dalam hal motorik, kognitif serta bahasa. Hal tersebut sangat berperan penting dalam keberhasilan anak dalam pembelajaran. Pembelajaran tersebut dapat dimulai dari lingkungan rumah hingga lingkungan sekolah nantinya.

2.4 Edukasi Gizi Anak

Edukasi adalah hal yang penting untuk mempengaruhi seseorang atau kelompok lain untuk melakukan apa yang diinginkan oleh para pendidik (Notoadmojo, 2003). Edukasi ini menjadi suatu proses belajar yang menjadikan seseorang mengerti suatu hal yang tidak diketahui sebelumnya. Edukasi pada anak bertujuan agar untuk memberikan kecerdasan, pengetahuan, serta keterampilan dasar pada diri anak. Salah satu edukasi yang perlu diajarkan pada anak-anak adalah edukasi mengenai gizi pada anak. Edukasi gizi pada anak bertujuan untuk mengetahui apa saja manfaat yang didapat dari makanan yang dikonsumsi. Karena gizi sangat mempengaruhi tubuh anak salah satunya adalah masalah kesehatan secara fisik serta mental, dan dapat meningkatkan kualitas hidup pada kesehatan (Wijayanti, 2020). Sedangkan, apabila anak kurang dalam memahami edukasi gizi akan mampu mempengaruhi gizi yang buruk dan mampu membawa risiko penyakit infeksi. Tidak hanya itu, hal itu juga mampu memperlambat pertumbuhan anak

serta dapat menurunkan kecerdasan anak (Hidayani, 2014).

Faktor yang dapat mempengaruhi gizi anak antara lain adalah faktor genetik, demografi , sosial ekonomi, rendahnya pengetahuan tentang gizi, lokasi tempat tinggal, gaya hidup dan gizi (Rachmi, Li, & Baur, 2017). Sedangkan anak yang mengalami gizi kurang dipengaruhi oleh sosial ekonomi, tempat tinggal, tingkat pengetahuan yang kurang serta kebersihan. Perilaku penting yang mampu mempengaruhi keadaan gizi seorang anak adalah dari pola makannya, sehingga perlunya edukasi gizi tentang pola makan yang sehat kepada anak-anak. Dengan edukasi tersebut, mereka dapat mengatur pola makan yang seimbang sehingga terhindar dari berbagai penyakit serta memiliki hidup yang sehat. Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki permasalahan gizi, yaitu *stunting* atau pendek, *wasting* atau kurus dan *overweight* yang berarti obesitas (Riskesdas dalam Milita, 2021).



Rendahnya konsumsi buah dan sayur pada anak menjadi salah satu penyebab permasalahan gizi pada anak-anak. Hal ini menjadikan anak-anak mengalami penurunan prestasi belajar dan dapat menurunkan produktivitas anak saat sudah mulai menginjak usia dewasa. Obesitas juga mampu memberikan resiko penyakit ketika sudah menginjak dewasa. Edukasi gizi pada anak sekolah sangat diperlukan, terlebih hal ini tidak hanya untuk anak-anak namun juga diperlukan untuk guru, orang tua atau wali murid serta masyarakat umum agar lebih waspada mengenai gizi dan mampu membimbing anak-anak dalam menjaga pola makan sehat. Perlunya pedoman gizi seimbang yang berisikan susunan pangan bergizi agar anak-anak paham mengenai kecukupan gizi pada tubuhnya. Pedoman gizi seimbang memiliki empat hal yang berkaitan dengan perilaku gizi yang dapat diterapkan setiap hari. Salah satu hal yang terdapat pada pedoman gizi seimbang tersebut adalah mengonsumsi berbagai macam pangan, perilaku hidup bersih dan sehat serta melakukan olahraga dan menjaga berat badan tubuh.

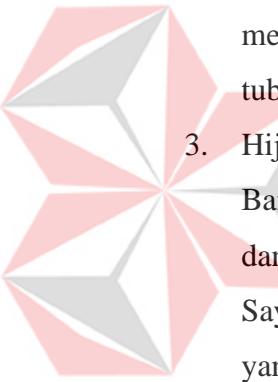
Perlunya sosialisasi atau pengetahuan mengenai gizi pada anak menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Anak-anak yang masih menginjak pendidikan sekolah menjadi target yang cukup tepat untuk menerima dan mengimplementasikan informasi baru yang didapat (Amrah, 2013). Edukasi mengenai gizi yang diberikan sejak dini mampu memberikan pengaruh yang besar

pada kesehatannya di fase remaja atau dewasa. Pendidikan gizi, pengetahuan dan praktik berkaitan satu sama lain, pelatihan Anak usia sekolah diberikan nutrisi penting untuk meningkatkan pengetahuan gizi. Pengetahuan tentang gizi anak sekolah dasar sebelum menerima pendidikan gizi telah memadai. Namun pengetahuan gizi anak sekolah jenjang pendidikan lebih tinggi di kategorikan baik setelah menerima edukasi gizi yang diberikan secara terus menerus dalam jangkawaktu tertentu (Jiniarti, Sahidu, & Verawati, 2015).

2.5 Kandungan Sayur dan Buah

Di Indonesia yang merupakan negara tropis, memiliki beraneka ragam bahan pangan. Karena keanekaragaman tersebut, Indonesia menjadi negara yang memiliki kemudahan dalam mencari bahan pangan, salah satunya adalah buah dan sayur. Sepanjang waktu di Indonesia, buah dan sayur tertentu dapat hidup dan tumbuh setiap harinya. Sehingga hal ini tidak menjadikan halangan untuk menjadikan sayur sebagai asupan makanan sehari-hari. Di antara buah dan sayur yang sepanjang waktu dapat tumbuh dan hidup, terdapat juga yang dapat tumbuh dan hidup di musim tertentu seperti nangka muda dan labu kuning. Agar tubuh tetap sehat dan mampu menopang kehidupan manusia, maka perlunya sayur dan buah yang bermanfaat bagi tubuh. Karena sayur dan buah memiliki manfaat sumber vitamin dan serat.

Menurut Moch. Agus Krisno Budiyono dalam Hamidah (2015), buah dan sayur adalah makanan yang memberikan banyak manfaat pada tubuh, terutama untuk mendukung kebutuhan vitamin dan serat. Kebutuhan vitamin sangat penting bagi tubuh karena memiliki peran yang dapat memelihara serta pertumbuhan tubuh. Jumlah sayur dan buah harus memiliki relatif yang cukup tinggi agar mendapatkan manfaatnya. Selain sumber vitamin, sayur dan buah juga menjadi sumber serat bagi tubuh karena serat menjadi komponen penting bagi tubuh dalam pencernaan. Sayur dan buah memiliki beragam warna dalam setiap kulitnya. Selain tanda telah masak atau belum pada buah atau sayuran tersebut. Warna pada bahan pangan tersebut juga dapat diklasifikasikan berdasarkan manfaatnya. Berikut manfaat sayur dan buah yang dirangkum pada laman Direktorat SMP Kemendikbud Ristek.



1. Merah

Sayur dan buah berwarna merah biasanya memiliki flavanoid, resveratrol dan vitamin C. Buah yang memiliki warna merah memiliki manfaat antiradikal bebas serta dapat menjaga kesehatan mata, imunitas, dan menyembuhkan peradangan. Menurut peneliti, semakin gelap warna pada buah maupun sayur akan semakin tinggi tingkat antioksidannya. Contoh buah dan sayur berwarna merah adalah tomat dan apel merah.

2. Jingga/Kuning

Vitamin A yang terdapat pada sayur dan buah berwarna jingga/kuning memiliki manfaat yang dapat meningkatkan penglihatan, dan mampu mempengaruhi kulit, gigi serta tulang. Buah dan sayur berwarna jingga/kuning dapat ditemui dengan mudah di pasar atau supermarket. Pada buah dan sayur berwarna jingga/kuning mengandung beta dan alfa karoten yang berfungsi menghambat proses penuaan dan memberikan sistem imun yang berfungsi bagi tubuh agar tidak sakit. Contoh buah dan sayurnya adalah wortel dan jeruk.

3. Hijau

Banyak sayur dan buah berwarna hijau contohnya bayam dan alpukat. Sayur dan buah tersebut memiliki kandungan banyak vitamin dan bergizi tinggi. Sayuran dan buah berwarna hijau terdapat vitamin A, vitamin C dan vitamin K yang penting bagi tubuh untuk membantu pembentukan pada tulang di tubuh kita. Dalam sayur dan buah berwarna hijau pula dapat mencegah anemia dan mempercepat proses penyembuhan pada luka dan pembersihan racun di dalam tubuh.

4. Putih

Buah dan sayur berwarna putih mengandung lignin yang bagus, yaitu memiliki zat serat yang dapat berperan melancarkan pencernaan bagi tubuh. Selain itu, kandungan yang terdapat pada buah dan sayur berwarna putih dapat mencegah penyakit kolesterol serta hipertensi. Sayur dan buah berwarna putih juga dapat mengurangi peradangan serta menyeimbangkan hormon pada tubuh. Contoh sayur dan buah yang berwarna putih adalah sawi dan buah pir.

2.6 Media Pembelajaran

Dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini oleh Usep Kustiawan (2016) menjelaskan bahwa media merupakan arti dari perantara atau pengantar. Media juga merupakan arti dari alat komunikasi yang berarti membawa informasi dari sumber yang satu dengan yang lainnya atau bias disebut penerima. Sedangkan jika dikaitkan dengan pembelajaran maka, media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai pembawa suatu informasi berupa materi dari peneliti untuk para pembaca. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) bahwa media merupakan bentuk dan saluran yang dapat diartikan menyampaikan pesan atau informasi. Segala bentuk sajian pesan dapat memberikan rangsangan siswa yang dapat diberikan edukasi (Gagne, 1970). Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokan menjadi dua jenis, yaitu media pembelajaran sederhana dan media pembelajaran modern. Salah satu contoh media pembelajaran sederhana merupakan media cetak. Media cetak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak merupakan buku interaktif.

2.6.1 Buku Interaktif

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa kata buku merupakan lembar kertas yang berjilid berisi tulisan, gambar ataupun tidak. Sedangkan kata interaktif yang bersifat melakukan suatu aksi; antar-hubungan; saling aktif. Sehingga dari kedua kata tersebut dapat di definisikan bahwa buku interaktif adalah media yang dapat menyampaikan informasi dengan membutuhkan interaksi dari pengguna. Namun agar media buku interaktif semakin menarik maka perlunya visual yang menarik. Visual sendiri merupakan suatu hal yang dapat dilihat dengan bantuan indera penglihatan yaitu mata. Visual juga dapat diartikan sebagai pengungkapan suatu ide gagasan yang berkaitan dengan perasaan menggunakan bentuk gambar yang dapat terlihat oleh mata. Hal ini bertujuan untuk mengungkapkan sebuah konsep atau informasi untuk diberikan kepada pembaca. Dengan diberikannya visual berupa gambar dan konten daripada tulisan, dapat membuat media pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik karena menonjolkan unsur tersebut (Ainin N & Nugrahardi R, 2014: 14). Buku interaktif sendiri

memiliki macam-macam bentuk yang beragam, yaitu:

1. Buku Interaktif *Pop Up*

Buku ini merupakan salah satu jenis buku interaktif yang memiliki lipatan gambar agar terlihat seperti 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.

2. Buku Interaktif *Lift the flap*

Jenis buku interaktif tersebut merupakan buku yang memiliki interaktif dengan cara membalik halaman buku agar mengetahui apa yang terdapat dibalik halaman tersebut.

3. Buku Interaktif *Pull tab*

Cara interaktif dari buku ini adalah dengan menarik halaman berupa kertas yang terletak pada buku.

4. Buku Interaktif *Hidden objects book*

Jenis buku interaktif ini adalah menyamarkan gambar pada bagian buku agar mengajak pembaca untuk menemukan objek tersebut, oleh karena itu buku ini akan membawa cerita melalui hal tersebut.

5. Buku Interaktif *Games*

Dengan menggunakan interaktif berupa permainan menggunakan alat bantu tulis maupun tidak.

6. Buku Interaktif *Participation*

Didalam buku ini terdapat penjelasan maupun cerita yang disertai dengan pertanyaan sehingga pembaca dapat menjawab pertanyaan tersebut. Tidak hanya pertanyaan, namun juga dapat memuat intruksi untuk melakukan sesuatu untuk menguji materi edukasi yang telah ada di buku tersebut.

7. Buku Interaktif *Play-a-song or sound*

Buku jenis ini merupakan buku yang dapat memuat suara dengan dilengkapi tombol yang dapat ditekan. Suara tersebut dapat berupa lagu maupun suara yang berhubungan dengan isi dari buku tersebut.

8. Buku Interaktif *Touch and feel*

Jenis buku ini merupakan jenis buku interaktif yang dapat digunakan untuk anak yang masih di usia balita karena dengan buku ini dapat memberikan edukasi dalam pengenalan tekstur yang berbeda-beda.

9. Buku Interaktif Campuran

Buku interaktif ini merupakan jenis buku yang berisi gabungan dari beberapa penerapan bentuk buku interaktif. Misalnya adalah buku interaktif yang berisi campuran *Pull tab* dan *Participation*.

2.6.2 Layout

Menurut Ambrose dan Haris (2005) menyatakan bahwa kata layout merupakan sesuatu yang berhubungan dengan objek, gambar dan tipografi. Ketiga unsur tersebut didesain dalam suatu halaman yang dimana memikirkan bagaimana proses peletakan dan aspek-aspek yang ada sehingga mampu membentuk sebuah hasil menjadi satu kesatuan. Dalam peletakan tersebut dapat menghasilkan informasi yang terkait dengan apa yang memuat dalam peletakan di halaman tersebut. Gambar dan teks yang telah ada pada buku juga merupakan suatu peletakan yang telah menghasilkan satu kesatuan bersama dengan desain. Layout merupakan sebagai elemen penataan desain yang membentuk suatu kesatuan, tidak bertabrakan dan tidak membingungkan. Layout juga harus mampu menyampaikan informasi atau suatu pesan yang diinginkan oleh pembuat atau desainer (Suyanto, 2004). Dalam buku interaktif yang akan dirancang, peneliti akan membuat layout yang berjenis *Axial Layout*. Dalam layout ini, peneliti akan merancang buku interaktif dengan penggunaan tata letak visual yang kuat ditengah dengan tampilan elemen pendukung di sekeliling gambar sehingga gambar atau tulisan yang berada pada tengah halaman merupakan titik pusat dari halaman tersebut.

2.6.3 Tipografi

Tipografi merupakan susunan dari huruf yang menjadi media komunikasi visual yang sangat penting. Karena dengan tipografi atau huruf dapat menjadi salah satu cara untuk berkomunikasi. Tipografi atau huruf merupakan sesuatu yang dapat dibaca dan dilihat, serta dapat bermakna ganda pula pada setiap hurufnya. Didalam suatu huruf terdapat pesan dan kesan yang berada pada huruf tersebut. Tipografi merupakan segala disiplin yang berhubungan dengan huruf (Rustan dalam Crec, 2020). Pada setiap bentuk huruf yang ada dalam alfabet pada Tipografi, mampu membedakan pada setiap huruf yang ada misal huruf C dan Q atau M dan N. Oleh

karena itu kemampuan panca indera mata kita dapat melihat korelasi dengan komponen visual satu sama lain (Yuspitasari, 2015).

Tipografi juga merupakan saah satu aspek dalam desain grafis yang menjadi aturan dasar dan sesuatu yang sangat melekat pada desain karena mampu menyampaikan sebuah informasi kepada siapa saja yang membacanya. Oleh karena itu tipografi dapat menghasilkan suatu karya yang dapat diterima oleh masyarakat. Tipografi merupakan salah satu aspek desain yang memiliki kekonsistenan dan dapat dibedakan berdasarkan karakter, angka hingga tanda bacanya. Karakter yang dimaksud dalam huruf tipografi merupakan *uppercase* yang dapat diartikan sebagai hururuf kapital namun dengan bagian yang lebih tinggi, dan *lowercase* yang berarti huruf berukuran kecil serta dibatasi dengan *ascender* dan *descender*

Serta *small caps* yang berarti huruf kapital namun didesain sama tinggi dari huruf kecil, namun perlu diingat tidak semua typeface berjenis *small caps*. Tipografi juga dapat dikelompokan menjadi serif dan sans serif, yang berarti huruf serif merupakan huruf yang memiliki finishing kecil di ujung dan akhir garis, huruf serif memiliki sifat yang tajam dan transisif. Namun huruf sans serif memiliki sifat yang tajam dengan disertai garis lebih tebal pada hurufnya .

2.6.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Male (2007) di dalam *Illustration, A Theoretical and Contextual Perspective*, bahwa ilustrasi tidak dapat dihasilkan dengan asal karena ilustrasi mampu memiliki kekuatan untuk menyampaikan sebuah informasi. Menurutnya juga, ilustrasi memiliki tiga faktor sebelum membuat ilustrasi yaitu *The Rationale* yaitu alasan membuatnya, *The Aim* yang berarti hasil akhir dan *The Objectives* yang meliputi cara penggeraan, skill yang dibutuhkan dan informasi yang telah didapat. Fungsi ilustrasi adalah sebagai suatu alat yang gunanya untuk memperjelas sesuatu yang memiliki sifat tekstual.

Didalam pembuatan ilustrasi, sang seniman yang membuat karya iilustrasi harus mampu menerjemahkan sesuatu yang bersifat tekstual menjadi suatu bentuk yang menjadi rupa. Ilustrasi menjadi bentuk terjemahan dari visual agar mempermudah para pembaca memahami maksud dari bentuk tekstual tersebut. Peran ilustrasi dapat membantu untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi

yang sulit jika menggunakan kata-kata. Sehingga munculah ilustrasi untuk menggambarkan maksud tersebut agar mudah dipahami.

Dan dengan menggunakan ilustrasi, hal ini menjadi sangat efektif bila disampaikan secara visual karena dapat berperan serta dalam mengedukasi anak-anak. Dengan ilustrasi atau gambar yang menarik, maka anak-anak mampu mengembangkan imajinasi dan dapat bersikap lebih kreatif. Tidak hanya edukasi bagi anak-anak namun juga ilustrasi dapat memiliki sifat menarik perhatian pada suatu produk karena konsumen terkadang akan tertarik dengan ilustrasi daripada konten produknya.

2.6.5 Warna

Warna merupakan suatu hal yang dapat kita lihat karena hampir seluruh benda dan makhluk di muka bumi ini memiliki warna. Warna juga dapat membuat kita membedakan objek-objek yang terlihat dengan karakteristik bentuk yang sama. Desainer sangat bergantung pada warna karena hal ini dapat mempengaruhi efek pada sebuah karya. Karena suatu karya tidak hanya terlihat pada ide, kalimat atau sebab namun juga warna yang digunakan (Holtzschue dalam Setyawinata, 2020). Dengan menggunakan warna, para desainer dapat mencampurkan suatu ide karya mereka dengan warna yang cocok untuk para penikmat karya. Para desainer yang dapat mengeksplorasi ketidakstabilan pada warna dapat menggunakan untuk menarik minat orang lain agar karya yang dihasilkan terlihat hidup.

Warna juga dapat mewakili perasaan seseorang dan karakteristik seseorang. Contohnya adalah pada usia anak-anak, warna yang mereka suka dominan pada warna cerah. Karena warna cerah dapat mengartikan keceriaan seperti yang dirasakan pada anak-anak. Tidak sedikit karya atau suatu benda yang ditunjukan untuk anak-anak memiliki warna yang dominan cerah, contohnya adalah warna kuning, hijau, putih, biru atau merah. Sama halnya dengan suatu karya, jika warna yang ditunjukan cocok dengan target mereka maka akan menarik perhatian bagi para pembaca. Karena selain bentuk, gambar maupun ilustrasi, warna juga dapat menarik seseorang untuk membacanya atau yang menikmati karya tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Karena jenis penelitian kualitatif menurut Nana Syaodih Sukadinata (2005: 60) memaparkan konsep penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, keyakinan, pandangan serta pemikiran baik individu maupun kelompok. Metode ini bertujuan untuk menjelaskan permasalahan yang terjadi pada gizi anak-anak dan juga untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail dalam mendukung perancangan buku interaktif konsumsi sayur dan buah.

3.2 Unit Analisis

Untuk memperhitungkan subjek penelitian, maka perlunya unit analisis yang dimana peneliti mengambil sampel untuk dikaji kembali untuk mendapatkan rangkuman dalam seluruh unit. Menurut Hamidi (2010: 95) Unit analisis adalah unit penelitian yang dapat berupa lingkungan peristiwa sosial, seperti individu, kelompok, obyek, atau aktivitas seseorang atau kelompok sebagai suatu subjek penelitian. Unit analisis dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 3 – 5 tahun yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang umumnya memiliki tingkatan pendidikan pra sekolah dan setidaknya telah diberikan edukasi mengenai buah dan sayur secara dasar.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti memerlukan data yang relevan dan valid sehingga dapat mendukung penelitian dan memberikan hasil yang maksimal. Dengan adanya pengumpulan data, hal ini dapat menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data nantinya meliputi:

3.3.1 Observasi

Dikarenakan jenis penelitian adalah termasuk dalam penelitian kualitatif maka perlunya observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian. Observasi akan dilakukan di sekitar lingkungan Gang Seroja, Margorejo, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya. Observasi yang akan dilakukan adalah:

1. Memahami apakah anak telah menerima materi mengenai pengenalan buah dan sayur.
2. Memahami cara orang tua telah menjelaskan pengenalan buah dan sayur pada anak.
3. Memahami proses pembelajaran anak dalam mengetahui manfaat buah dan sayur.
4. Memahami media pembelajaran anak dalam mengenal buah dan sayur.

3.3.2 Wawancara

Menurut Sugiyono (2011: 139) wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan narasumber guna sebagai alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan untuk memperoleh validasi. Berdasar topik permasalahan, maka peneliti akan melakukan wawancara kepada orang tua atau kerabat yang memiliki keterkaitan pada anak berusia 3 – 5 tahun di dalam lingkungan Gang Seroja, Margorejo, Kec. Wonocolo, Surabaya. Pertanyaan yang akan diajukan sebagai bahan wawancara adalah:

1. Apakah anak telah mengenal mengenai buah dan sayur.
2. Makanan yang sering dikonsumsi anak.
3. Apakah orang tua telah memberikan buah dan sayur kepada anak.
4. Media pembelajaran yang disukai anak.
5. Keantusiasan anak dalam mempelajari buah dan sayur.

3.3.3 Studi Literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan topik permasalahan dalam penelitian dengan mengumpulkan data atau informasi melalui dari referensi, buku dan literatur yang digunakan sebagai

sumber. Peneliti menggunakan buku Ajar Dasar Ilmu Gizi Kesehatan Masyarakat oleh Vilda Ana Veria Setyawati, S.Gz, M. Gizi dan Eko Hartini, ST, M. Kes pada tahun 2018 sebagai sumber data mengenai Gizi Pada Anak. Serta mendapatkan referensi jurnal yang berkaitan dengan manfaat sayur dan buah , karakteristik anak sekolah serta juga mencari sumber internet mengenai manfaat sayur dan buah dan hal yang mengenai pembuatan buku interaktif sebagai pendukung dari penelitian. Dengan adanya studi literatur, penelitian akan memperkuat data atau temuan penelitian.

3.3.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses memperoleh data dan informasi yang dapat mendukung penelitian dengan cara mencari dalam bentuk buku, dokumen, arsip dan gambar yang berupa laporan (Sugiyono, 2018: 476). Data yang telah dikumpul meliputi dokumen, arsip, foto, video hingga data tertulis lainnya yang terkait dengan perancangan penelitian untuk mengacu kepada susunan elemen visual sehingga membentuk karya mengenai manfaat buah dan sayuran untuk anak usia 3 – 5 tahun.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian, teknik analisis data sangat penting bagi suatu penelitian. Karena teknik analisis data adalah suatu proses mencari data penelitian yang disusun secara sistematis. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan menjabarkan ke dalam unit. Hal ini dapat memudahkan penelitian dengan membuat kesimpulan sehingga topik penelitian dapat mudah dipahami (Sugiyono, 2010: 335).

3.4.1 Reduksi Data

Merangkum data dan memilah hal-hal yang pokok serta memfokuskan kepada hal yang penting, kemudian mencari tema dan pola dan mengesampingkan hal yang tidak perlu merupakan pengertian dari reduksi data (Sugiyono, 2010: 338)

Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penelitian dan mempermudah dalam melakukan data selanjutnya.

3.4.2 Penyajian Data

Untuk mempermudah melihat gambaran di lapangan secara tertulis, maka perlunya penyajian data dalam penelitian ini. Penyajian data dilakukan sebagai analisis masalah agar lebih mudah dalam mencari pemecahannya (Rasyad, 2002: 15). Dalam proses ini, peneliti akan menyajikan data yang direduksi pada laporan dengan sistematis. Data yang akan ditampilkan berupa tabel serta grafik yang dapat mendukung data pada penelitian.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian ini, perlunya penarikan kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan dari awal. Kesimpulan pada penelitian ini awalnya bersifat sementara, dan dapat berubah apabila ditemukan bukti yang kuat dan mampu mendukung pada tahap berikutnya. Data yang telah diproses, akan ditarik kesimpulannya secara kritis agar mendapatkan kesimpulan umum yang bersifat objektif. Kesimpulan akan dilihat kembali berdasarkan hasil reduksi serta penyajian data yang ada sehingga kesimpulan yang diambil tetap pada pokok permasalahan penelitian dan tidak menyimpang.

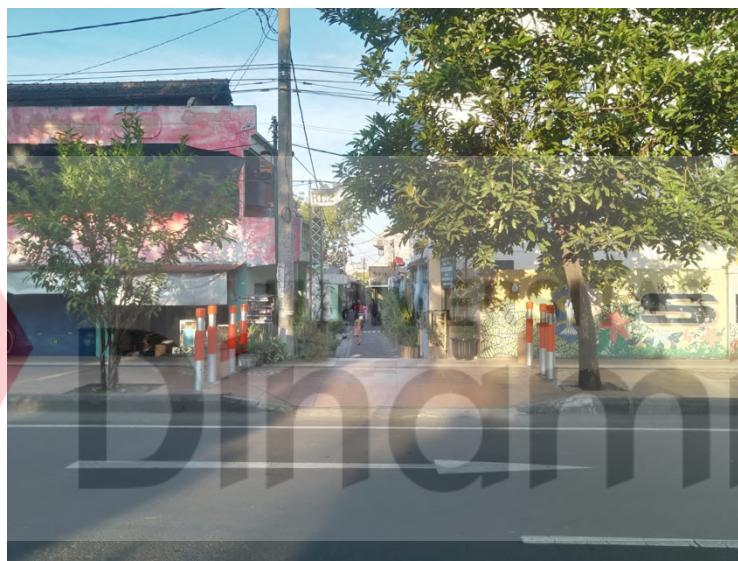
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Pembahasan dalam bab ini akan meliputi tentang hasil kumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti. Data tersebut akan dipergunakan untuk merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan untuk anak usia 3 – 5 tahun.

4.1.1 Hasil Observasi



Gambar 4.1 Gang Seroja, Margorejo

Untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam terhadap objek yang akan di teliti maka melakukan observasi untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 10 Juni 2022 di daerah Gang Seroja, Margorejo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya yang terletak di daerah Surabaya Selatan. Observasi yang dilakukan peneliti untuk mencari informasi yang menunjang dalam penelitian tentang manfaat buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan untuk anak usia 3 – 5 tahun. Peneliti akan menggali informasi mengenai edukasi pengenalan buah dan sayuran, penerapan dalam makanan sehari-hari serta media edukasi yang dikenalkan kepada anak-anak mengenai buah dan sayuran.



Gambar 4.2 Sekolah Dasar Margorejo 1 Surabaya

Setelah peneliti melakukan pengamatan pada daerah tersebut dapat dihasilkan bahwa di daerah Gang Seroja, Margorejo, Kec. Wonocolo Kota Surabaya merupakan daerah yang memiliki cukup banyak dikelilingi oleh beberapa sekolah Paud/TK, Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Daerah ini merupakan termasuk pemukiman yang padat penduduk karena selain dekat dengan beberapa lembaga pendidikan, didaerah tersebut juga dekat dengan pusat perbelanjaan kebutuhan rumah tangga dari menengah kebawah. Tidak hanya lembaga pendidikan formal, namun terdapat pula lembaga pendidikan non formal.



Gambar 4.3 Anak - Anak Sedang Bermain

Selain itu, di daerah tersebut juga terdapat banyak anak-anak berusia 3 – 5 tahun hingga remaja yang telah menempuh pendidikan pra sekolah hingga sekolah menengah atas. Dengan banyaknya lembaga pendidikan formal maupun non formal yang berada pada lingkungan ini, sehingga tidak menutup kemungkinan terdapat pedagang makanan ringan di daerah tersebut seperti cireng, telur gulung, cilor, sosis dan makanan ringan yang lain. Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan peneliti, di daerah pemukiman tersebut juga menjual banyak makanan *frozen food* atau makanan yang telah dibekukan. Hal ini dikarenakan makanan jenis tersebut sangat digemari oleh anak-anak di daerah pemukiman Gang Seroja, Margorejo Kecamatan Wonocolo tersebut karena memiliki rasa dan tekstur yang nikmat.

4.1.2 Hasil Wawancara

Untuk menunjang kevaliditasan pada informasi yang peneliti lakukan, maka perlunya wawancara yang telah di lakukan oleh peneliti untuk menggali informasi lebih lanjut. Wawancara ini dilakukan kepada beberapa narasumber untuk mendapatkan informasi atau data sebagai kebutuhan peneliti dalam merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan untuk anak usai 3 – 5 tahun.



Gambar 4.4 Ibu dengan Anak Usia 3 Tahun

Wawancara ini dilakukan dengan orang tua atau kerabat yang memiliki anak atau adik usia 3 – 5 tahun yang setidaknya telah memiliki wawasan atau pendidikan mengenai pengenalan buah dan sayur. Dalam wawancara ini yang dilakukan bersama Jihan selaku ibu dari Yumna yang berusia 4 Tahun, mengatakan bahwa anaknya yang belum bersekolah tersebut sangat suka makan mie instan namun selain itu anaknya suka protein dalam bentuk lain yaitu telur. Anaknya juga kurang suka makan buah dan sayur, kecuali buah yang telah diolah menjadi sebuah minuman jus. Jihan sendiri telah mengenalkan buah dan sayur kepada sang anak, namun hal itu tidak membuat sang anak menjadi tertarik dengan apa yang sudah diajarkan. Jihan sendiri mengungkapkan, bahwa si anak telah diberikan edukasi melalui video di Youtube yang menggambarkan tokoh menyerupai buah untuk membuat si anak ingin mengkonsumsi buah tersebut. Dia berharap bahwa setelah anak-anak tau mengenai buah dan sayur, anaknya akan lebih menyukai atau mau mengkonsumsi buah dan sayur tersebut.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan para orang tua lain yang memiliki anak berusia kisaran 3 – 5 tahun. Narasumber selanjutnya merupakan ibu rumah tangga bernama ibu Sri, yang memiliki anak laki-laki berusia 3 tahun. Anaknya yang bernama Naufal merupakan anak yang sangat menyukai makanan yang berbahan ayam. Naufal juga sangat menyukai buah namun tidak dengan sayur. Anaknya telah ia berikan pengenalan buah dan sayuran melalui video serta pengenalan dengan memberikan secara langsung bentuk buah dan sayuran. Namun hal itu dirasa kurang cukup untuk membuat sang anak untuk menyukai mengkonsumsi buah dan sayur. Sehingga dia pun juga sangat berharap selain mengenalkan, sang anak juga ingin mencoba untuk mengkonsumsinya.

Salah satu orang tua yang menjadi narasumber yaitu Rika mengungkapkan bahwa anaknya yang bernama Beryl usia 3 tahun. Sangat menyukai buah dan sayur dibanding daging. Ia menuturkan bahwa meskipun sang anak belum bersekolah namun dia telah memberikan edukasi pengenalan buah dan sayur kepadanya. Beryl sangat menyukai sayur jagung yang telah diolah menjadi olahan jagung manis susu keju. Sang anak juga sangat menyukai sayur lain yaitu tomat, wortel, brokolo, jagung hingga sayur bayam. Beryl juga sangat menyuka buah pepaya, pisang hingga semangka. Hal ini dikarenakan anaknya sering dikenalkan secara langsung

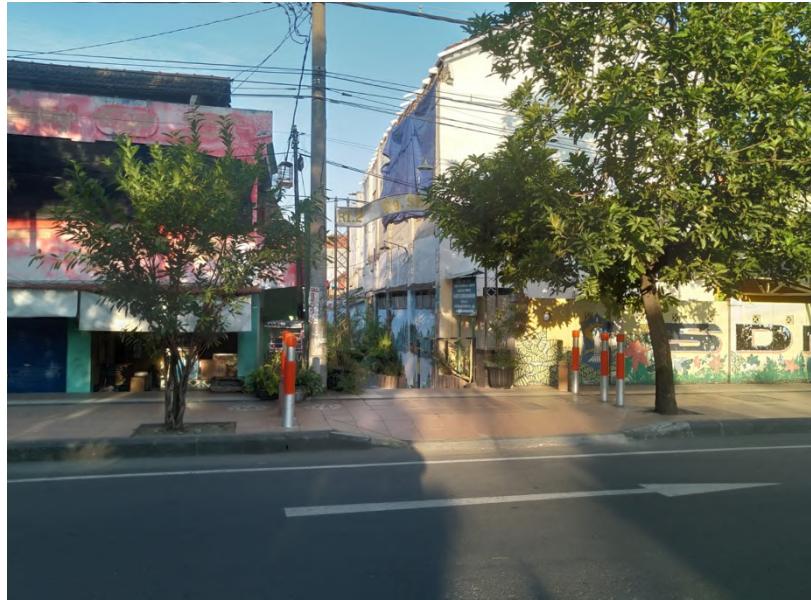
jenis buah dan sayuran oleh saudaranya yang berjualan buah dan sayur. Keantusiasan Beryl dalam mengkonsumsi buah dan sayuran juga tidak luput dari ajaran sang ibu melalui media pembelajaran secara langsung dalam bentuk dapat dipegang atau buku pop up.

Di daerah pemukiman ini juga sering sekali mengadakan pelayanan terpadu atau biasanya disebut POSYANDU untuk anak balita. Hal ini juga dapat mengontrol berat badan tubuh anak dalam penerimaan gizi yang dia dapatkan dari makanan sehari-hari. Peran buah dan sayur juga diterapkan dalam pelayanan terpadu di daerah ini, karena anak balita yang telah mengikuti kegiatan tersebut akan diberikan buah potong atau sup yang berisi aneka sayur. Bu Dedeh selaku pemimpin acara kegiatan POSYANDU setiap bulannya menerangkan bahwa buah dan sayur menjadi salah satu peran yang sangat penting bagi tubuh terlebih jika diperkenalkan pada anak di usia dini maka akan muncul kebiasaan ketika mereka tumbuh dewasa.

Namun sayangnya ia menyayangkan bahwa masih terdapat banyak anak-anak yang kurang antusias terhadap manfaat buah dan sayur serta kurangnya peran orang tua dalam mengontrol konsumsi makanan kurang sehat bagi sang anak dan lebih memilih memberikan makanan cepat saji atau makan instan yang mudah dimasak. Padahal buah dan sayur cukup mudah diolah menjadi aneka hidangan sederhana yang baik bagi tubuh sang anak.

4.1.3 Hasil Dokumentasi

Dalam penelitian ini, perlunya dokumentasi yang akan digunakan untuk memperkuat data atau informasi yang telah peneliti dapatkan dalam bentuk foto yang nantinya berguna untuk merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan untuk anak usia 3 – 5 tahun. Berikut adalah dokumentasi yang telah didapatkan oleh peneliti :



Gambar 4.5 Gang Seroja, Margorejo

Pada gambar diatas merupakan gambar dari suasana pemukiman daerah Gang Seroja, Margorejo, Kec. Wonocolo. Daerah tersebut memiliki jalan yang tidak lebar dan hanya dapat dilalui oleh kendaraan beroda dua seperti sepeda dan motor. Rumah yang ada pada pemukiman tersebut juga tidak memiliki jarak satu rumah dengan yang lain.



Gambar 4.6 Anak Bermain

Gambar di atas merupakan gambaran suasana anak-anak bermain di daerah pemukiman Gang Seroja, Margorejo Kec. Wonocolo yang banyak terdapat anak-anak didaerah tersebut. Tidak hanya anak-anak namun juga para remaja yang akan menginjak masa dewasa. Mereka saling bermain satu sama lain tanpa memandang umur.



Gambar 4.7 Penjual Makanan dan Minuman di Sekitar

Didaerah tersebut juga menjual banyak jajanan yang kurang menyehatkan bagi anak-anak. Jajanan tersebut rata-rata adalah makanan *frozen food* atau makan olahan. Dengan makanan atau jajanan yang kurang sehat tersebut membuat anak-anak kurang dalam penerapan pola makan sehat. Karena rerata jajanan tersebut banyak dibuat dengan bahan kimia atau bahkan kurang bersih bagus tubuh anak-anak. Sehingga hal ini dapat membuat anak-anak mengalami distraksi terhadap makanan sehat yang lebih baik untuk tubuh.

4.1.4 Hasil Studi Literatur

Untuk mendukung rancangan buku interaktif tentang manfaat buah dan sayuran, maka peneliti menggunakan buku yang berjudul “Dasar Ilmu Gizi Kesehatan Masyarakat” yang ditulis oleh Vilda Ana Veria Setyawati, S.Gz, M.Gizi dan Eko Hartini, ST, M. Kes, yang berisikan mengenai gizi seimbang anak dan tentang konsumsi makanan yang lebih sehat. Dalam buku ini menjelaskan tentang bagaimana konsep gizi seimbang dan apa saja makanan untuk menyeimbang gizi seimbang anak-anak. Dalam buku ini juga menjelaskan hal-hal apa saja yang dapat menyebabkan seorang anak jika kurang mendapatkan gizi yang seimbang.

Selain itu, peneliti juga menggunakan jurnal Perancangan Buku Interaktif Mengenai Bagaimana Menanamkan Perilaku Hidup Teratur Pada Anak Usia 3 – 5

Tahun yang disusun oleh Johan Prasaja Kurniawan, Heru Dwi Waluyanto dan Asnar Zacky yang merupakan mahasiswa program studi jurusan Desain Komunikasi Visual. Jurnal ini menjelaskan pola hidup teratur dijaman yang serba praktis pada anak usia 3 – 5 tahun. Di dalam jurnal ini juga menekankan bahwa metode pembelajaran untuk anak usia prasekolah untuk menggunakan buku interaktif sebagai metode dalam pemecahan masalah sebagai variasi metode penemuan yang terbimbing. Objek jurnal tersebut juga merupakan anak usia 3 – 5 tahun yang dimana merupakan anak usia prasekolah. Pada usia ini anak telah memiliki imajinasi yang cukup kuat dalam seni dan daya serap tentang ilmu akan meningkat.

Menurut Harry (2011) pada jurnal tersebut juga menyampaikan bahwa media pembelajaran buku interaktif yang meliputi gambar-gambar untuk anak usia prasekolah cocok untuk mereka karena di usia tersebut anak lebih suka belajar dengan menggunakan gambar. Metode ini juga sangat efektif bagi balita di usia 3 – 5 tahun atau bisa disebut usia emas untuk memaksimalkan dengan baik. Selain itu jurnal ini juga dapat dijadikan pedoman peneliti untuk merancang buku interaktif karena menggunakan metode pembelajaran yang sama serta dengan target yang sama yaitu anak usia 3 – 5 tahun. Media pembelajaran ini diyakini telah sesuai dengan karakteristik anak usia 3 – 5 tahun karena telah meninjau dari segi kebiasaan dan juga kesukaan anak sehingga telah sesuai sasaran yaitu ibu dan anak.

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Reduksi Data

A. Observasi

Reduksi data yang dilakukan oleh peneliti pada tahap observasi bahwa di daerah pemukiman Gang Seroja, Margorejo adalah daerah yang memiliki peluang untuk mengedukasi anak-anak yang berusia 3 – 5 tahun dalam mengenalkan buah dan sayuran. Karena di daerah tersebut merupakan daerah yang cukup padat penduduk dengan memiliki anak dengan rentang usia 3 – 5 tahun yang lumayan banyak. Di daerah tersebut juga dikelilingi oleh beberapa lembaga pendidikan prasekolah sehingga tidak sedikit anak-anak yang telah di berikan edukasi mengenai buah dan sayuran. Banyak warga Gang Seroja, Margorejo juga memiliki

usaha jajanan sekolah yang kurang baik bagi anak-anak usia 3 – 5 tahun. Karena banyak yang menjual makanan yang dibekukan atau bisa disebut dengan *frozen food*. Sehingga, anak usia 3 – 5 tahun kurang dalam mengkonsumsi buah dan sayuran dan memilih untuk membeli makanan di luar rumah.

B. Wawancara

Hasil wawancara yang telah didapatkan narasumber mengenai pengenalan buah dan sayuran kepada anak usia 3 – 5 tahun melalui orangtua atau kerabat menjelaskan bahwa anak-anak didaerah tersebut sebenarnya telah dikenalkan dengan buah dan sayuran oleh orang tua mereka melalui media video *Youtube*, buku bergambar hingga bentuk dari buah dan sayuran itu sendiri secara langsung. Namun hanya 2 dari 5 anak yang menyukai sayuran sebagai makanan favoritnya. Namun terdapat pula beberapa anak yang menyukai makanan olahan protein seperti ayam dan telur. Buah dan sayuran anak-anak banyak di dominasi oleh buah dan sayur yang mudah didapatkan orang tua mereka di pasar tradisional atau pusat perbelanjaan seperti buah semangka, pisang, melon dan sayur bayam, wortel dan brokoli.

Namun, terdapat pula anak yang kurang dikenalkan sayur dan manfaatnya sehingga hingga saat ini si anak tidak mengkonsumsi sayur. Anak-anak juga telah mendapatkan upaya pengenalan di usia dini oleh orang tuanya meskipun belum bersekolah. Namun hampir seluruh orang tua atau kerabat anak tersebut mengatakan bahwa mereka lebih menyukai mie instan dan *frozen food*. Padahal, anak usia 3 – 5 tahun seharusnya mengkonsumsi makanan yang lebih sehat terlebih sesuatu yang disajikan secara alami bukan olahan. Anak-anak juga telah dikenalkan mengenai buah dan sayuran, bahkan mereka lebih menyukai media pengenalan yang dapat disentuh. Dan anak-anak juga memiliki karakteristik yang suka belajar dan keingintahuannya besar namun cepat lupa. Sehingga mereka perlu media pembelajaran yang dapat disentuh namun juga dapat dikenalkan secara terus-menerus untuk menarik minat anak-anak.

C. Dokumentasi

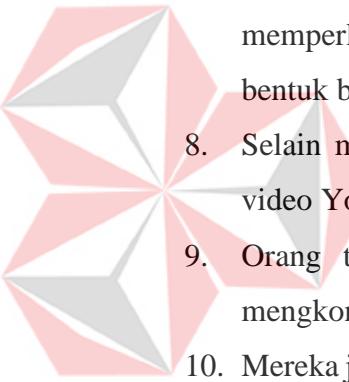
Dari hasil dokumentasi yang didapatkan peneliti sebagai informasi, menyampaikan bahwa Gang Seroja, Margorejo Kec. Wonocolo memiliki kesempatan untuk mengedukasi anak-anak dalam upaya pengenalan buah dan sayuran. Hal tersebut didukung dengan populasi anak-anak usia 3 – 5 tahun yang lebih suka mengkonsumsi jajanan diluar rumah daripada memilih memakan buah dan sayuran. Serta daerah pemukiman tersebut dikelilingi beberapa lembaga pendidikan yang seharusnya edukasi ini dapat dimulai dari rumah hingga menyebar ke lingkungan sekolah. Potensi tersebut dapat digunakan sebagai referensi untuk merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran.

D. Studi Literatur

Berdasarkan studi literatur yang digunakan yaitu buku yang berjudul “Dasar Ilmu Gizi Kesehatan Masyarakat” yang ditulis oleh Vilda Ana Veria Setyawati, S.Gz, M.Gizi dan Eko Hartini, ST, M. Kes, mengenai gizi seimbang yang terdapat pada buku tersebut adalah perlunya asupan vitamin dan mineral yang terdapat pada buah dan sayuran. Hal ini dapat didapatkan dalam makan yang lebih bergizi untuk mengurangi resiko penyakit yang terjadi pada anak-anak usia 3 – 5 tahun. Selain itu pula pada studi literatur melalui jurnal Perancangan Buku Interaktif Mengenai Bagaimana Menanamkan Perilaku Hidup Teratur Pada Anak Usia 3 – 5 Tahun yang disusun oleh Johan Prasaja Kurniawan, Heru Dwi Waluyanto dan Asnar Zacky yang merupakan mahasiswa program studi jurusan Desain Komunikasi Visual bahwa anak-anak perlu mendapatkan pembelajaran melalui media yang dapat membuat mereka tertarik seperti media bergambar yang sesuai dengan karakteristik mereka yaitu keingintahuan akan suatu benda namun cepat lupa untuk mengingat, serta memiliki imajinasi yang tinggi dalam seni dan daya serap ilmu yang tinggi.

4.2.2 Penyajian Data

Hasil dari reduksi data yang telah peneliti dapatkan yaitu melalui berbagai observasi, wawancara dengan narasumber, dokumentasi serta studi literatur maka didapatkan hasil berikut, bahwa :

- 
1. Pemukiman daerah Gang Seroja, Margorejo Wonocolo merupakan lingkungan yang dikelilingi oleh lembaga pendidikan.
 2. Daerah tersebut banyak terdapat anak yang sesuai target peneliti yaitu usia 3 – 5 tahun.
 3. Di daerah tersebut banyak memiliki terdapat pedagang makanan atau jajanan yang tidak baik bagi tubuh anak-anak.
 4. Anak-anak sudah dikenalkan dengan buah dan sayur oleh orangtua dan kerabat.
 5. Anak-anak usia 3 – 5 tahun lebih menyukai buah dan sayur yang mudah didapatkan di pasar tradisional dan supermarket terdekat.
 6. Mie instan dan *frozen food* banyak diminati oleh anak-anak karena rasanya lebih enak daripada buah dan sayur.
 7. Media pembelajaran yang digunakan orang tua dan kerabat dalam memperkenalkan adalah menggunakan benda secara nyata untuk mengetahui bentuk buah dan sayur.
 8. Selain media buah dan sayuran asli, anak-anak juga diperkenalkan melalui video Youtube dan buku cerita bergambar.
 9. Orang tua dan kerabat berharap anak-anak mampu menerapkan untuk mengkonsumsi buah dan sayur tidak hanya mengetahui secara teori.
 10. Mereka juga berharap dengan adanya media yang dapat disentuh karena mudah digunakan untuk pembelajaran secara terus menerus untuk mengingat kembali ingatan anak.

4.2.3 Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang peniliti dapatkan dari informasi dan data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa Gang Seroja, Margorejo Kec. Wonocolo merupakan pemukiman yang dimana anak-anak usia 3 – 5 tahun di daerah tersebut masih bisa diberikan upaya pengenalan mengenai buah dan sayuran terlebih manfaatnya. Karena dari hasil analisis yang didapat, mereka hanya sekedar mengetahui bentuk dan namanya namun kurang mengetahui manfaat yang ada bagi tubuh. Terlebih di daerah tersebut banyak anak-anak yang kurang berminat dalam mengkonsumsi buah dan sayuran, dan lebih memilih makanan instan dan *frozen*

food. Media pembelajaran yang digunakan juga merupakan media yang dapat disentuh dengan indera tubuh tidak hanya di lihat saja. Karena orang tua mereka banyak yang menggunakan media video sebagai pembelajaran, padahal perlunya menggunakan media cetak untuk menjaga kesehatan mata serta menaikan minat baca anak di usia dini.

4.3 Konsep dan Keyword

4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning

1. *Segmentation*

Untuk merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran maka peneliti menemukan segmentasi berikut :

a. Geografis

- | | |
|----------------|---------------------|
| 1) Negara | : Indonesia |
| 2) Teritorial | : Jawa Timur |
| 3) Distrik | : Surabaya |
| 4) Ukuran Kota | : Wilayah Perkotaan |

b. Demografis

- | | |
|------------------|---------------------------|
| 1) Usia | : 3 – 5 Tahun |
| 2) Jenis Kelamin | : Laki-laki dan Perempuan |
| 3) Pendidikan | : Prasekolah, TK/PAUD |
| 4) Pembaca | : Anak-anak |

c. Psikografis

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1) Semua kalangan | |
| 2) Orang tua dan anak | |
| 3) Pengajar atau Guru | |
| 4) Memiliki keingintahuan yang tinggi | |

2. *Targeting*

Dari hasil segmentasi yang dijabarkan oleh peneliti di atas, maka target untuk pembaca dari buku interaktif manfaat buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan merupakan anak-anak usia 3 – 5 tahun, namun orang tua dan pengajar peserta didik juga dapat menggunakan sebagai bahan edukasi untuk anak atau peserta didik mengenai manfaat buah dan sayur. Target dalam

perancangan buku interaktif ini juga meliputi anak-anak berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang memiliki keingintahuan yang tinggi serta mau belajar.

3. *Positioning*

Untuk merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran, maka buku interaktif harus memiliki tampilan yang menarik agar diminati untuk dibaca anak-anak usia 3 – 5 tahun. Dalam buku tersebut juga menampilkan variasi interaktif yang menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak mengenai buah dan sayur. Dengan media pembelajaran yang menarik, anak akan menggunakan secara terus menerus untuk mempelajari suatu hal sehingga dapat diingat.

4.3.2 Unique Selling Position

Untuk memberikan ketertarikan pada buku interaktif mengenai manfaat buah dan sayuran di antara banyaknya buku interaktif dan media pembelajaran lainnya maka diperlukan daya tarik yang unik dibandingkan kompetitor serupa. Sehingga terdapat adanya *Unique Selling Proposition* buku interaktif manfaat buah dan sayuran yaitu memiliki variasi interaktif yang beragam. Dan terdapat tahapan untuk mempelajari manfaat buah dan sayuran. Tidak hanya memperkenalkan bentuk dan warnanya namun juga manfaat yang mudah diingat melalui warna daging buah dan sayuran tersebut. Dengan memiliki variasi yang beragam dan tahapan pembelajaran di dalam buku tersebut, peneliti berharap buku tersebut memberikan manfaat tidak hanya memperkenalkan buah dan sayuran namun juga manfaat yang dapat diingat lebih mudah melalui warna buah tersebut.

4.3.3 Analisis SWOT

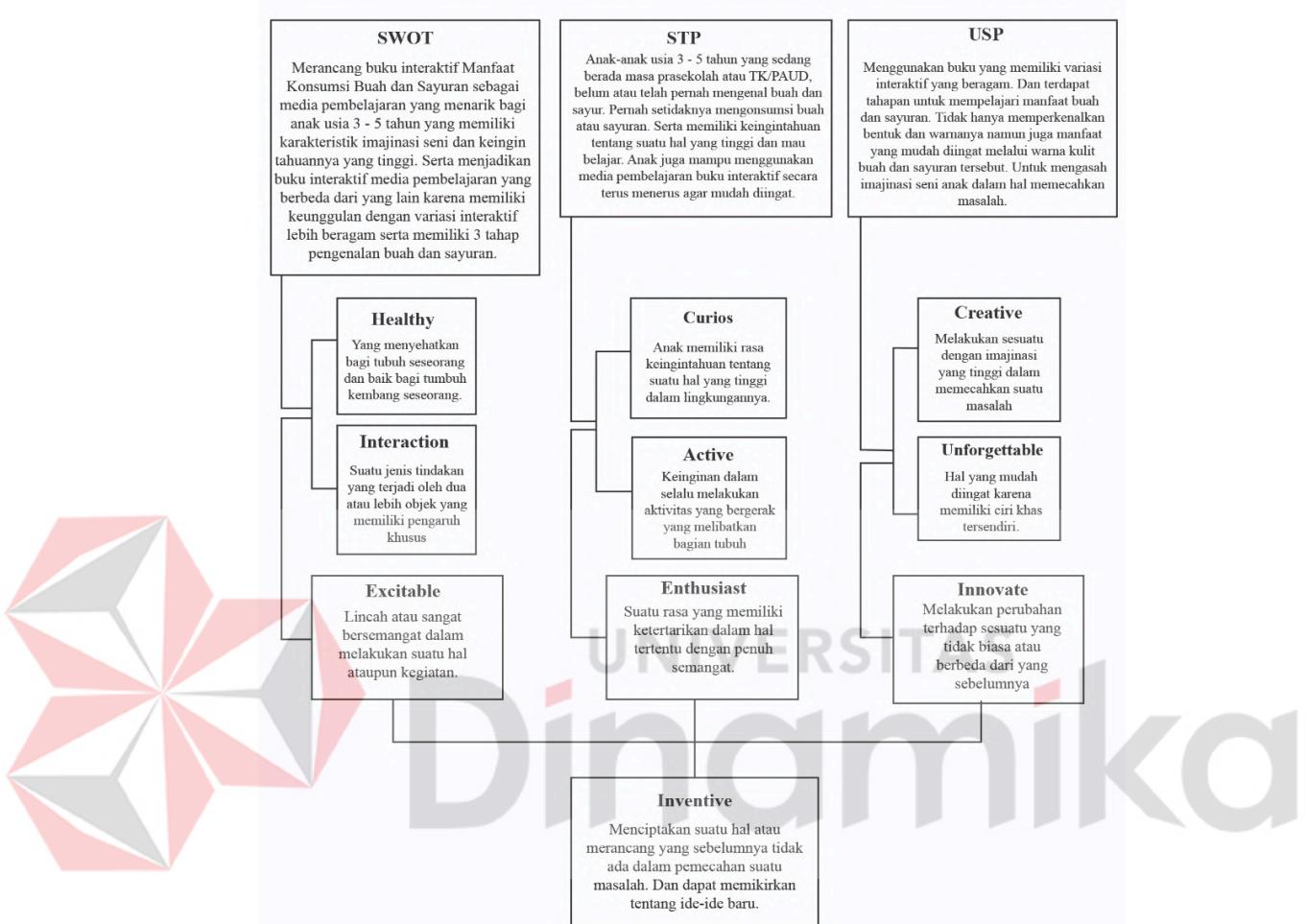
Tidak hanya *Segmentasi*, *Targeting & Positioning* dan *Unique Selling Proposition*, namun juga peneliti menggunakan SWOT sebagai metode untuk merancang strategis untuk mengetahui keunggulan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*treat*) dalam berbagai faktor yang ada pada objek yang digunakan untuk penelitian. Berikut SWOT dalam penelitian ini :

Tabel 4.1 Tabel Analisis SWOT

Internal (S-W)	Strength : 1.Terletak di pemukiman yang memiliki pasar tradisional dan supermarket lengkap yang menjual aneka buah dan sayuran. 2. Banyak lembaga pendidikan formal maupun non formal. 3.Anak-anak usia 3 - 5 tahun dan sebagiannya cukup banyak. 4.Orang tua anak antusias dengan pendidikan anak. 5.Banyak anak yang menyukai makan buah dan sayur di usia dini.	Weakness : 1.Kurangnya media pembelajaran yang cukup diingat oleh anak. 2.Anak lebih menjadikan makanan instan sebagai salah satu makanan favoritnya.
(O-T) Eksternal		
OPPORTUNITY	S-O	W-O
1.Adanya keinginan dari orang tua untuk memberikan edukasi menggunakan media pembelajaran yang lain 2.Buku Interaktif baik bagi kesehatan mata sang anak dan menaikkan minat baca 3.Orang tua menginginkan media pembelajaran yang dapat dibawa kemana saja serta sering diajarkan berkali kali agar anak tidak lupa 4.Buah dan sayuran yang akan dibahas adalah yang mudah ditemukan 5.Karakteristik anak yang suka berimajinasi seni dan keingintahuannya tinggi	Dengan adanya antusias dari orang tua dan keingintahuan anak maka sangat membantu untuk merancang sebuah media interaktif mengenai pengenalan buah dan sayur, manfaatnya secara mudah dan implementasi dalam makanan sehari-hari. Dengan media tersebut, anak dapat menumbuhkan minat baca terhadap sesuatu dan memiliki imajinasi yang tinggi untuk menggunakan buku interaktif.	Dengan media buku interaktif yang dapat dibaca berkali-kali mampu memberikan anak kemudahan dalam belajar secara sehat karena tidak mengalami radiasi dari buku interaktif. Anak juga akan mengimplementasikan buah dan sayuran dalam sajian makannya. Hal ini dapat menjadikan buah dan sayur sebagai menu favorit bagi anak.
THREAT	S-T	W-T
1.Banyak buku interaktif serupa 2.Kurangnya penerapan makan buah dan sayuran dalam keseharian anak-anak	Menjadikan media interaktif yang memiliki keunggulan berbeda yaitu dengan memiliki 3 tahap edukasi dan variasi interaktif	Membuat media yang mendukung untuk anak ingin belajar melalui buku interaktif dan orang tua agar lebih giat mengenalkan buah dan sayur pada anak.
Strategi utama : Merancang buku interaktif Manfaat Konsumsi Buah dan Sayuran sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak usia 3 - 5 tahun yang memiliki karakteristik imajinasi seni dan keingintahuannya yang tinggi. Serta menjadikan buku interaktif media pembelajaran yang berbeda dari yang lain karena memiliki keunggulan dengan variasi interaktif lebih beragam serta memiliki 3 tahap pengenalan buah dan sayuran.		

4.3.4 Keyword Communication Message

Tabel 4.2 Tabel Key Communication Message



4.3.5 Deskripsi Konsep

Berdasarkan hasil dari analisa yang telah dilakukan oleh peneliti, dalam merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan untuk anak usia 3 – 5 tahun yaitu dengan menggunakan konsep “*Inventive*”. Kata tersebut merupakan kata yang telah terpilih karena memiliki makna menciptakan suatu hal atau ide-ide baru yang dapat memecahkan masalah melalui buku interaktif manfaat buah dan sayuran. Ide-ide baru yang dimaksud ialah menciptakan suatu media pembelajaran yang memiliki variasi interaktif lebih dan memberikan edukasi secara menyeluruh serta mudah dipahami untuk anak usia 3 – 5 tahun. Sehingga kata dari “*Inventive*” merupakan kata yang tepat untuk merancang karya ini. Maka

oleh karena itu dengan perancangan buku interaktif ini mampu meningkatkan informasi anak dalam hal buah dan sayuran yang ia makan.

4.4 Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Konsep Perancangan

Untuk mengimplementasikan suatu karya maka perlunya konsep untuk merancang karya tersebut. Sehingga, diharapkan dalam pembuatan karya akan sesuai dengan identitas serta ciri yang sudah ditentukan sebelumnya.

4.4.2 Tujuan Kreatif

Dalam merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran untuk anak usia 3 – 5 tahun ini, memiliki tujuan untuk mengenalkan manfaat yang terkandung dalam buah dan sayuran secara menyeluruh dan sederhana bagi anak-anak. Sehingga anak-anak sebagai pembaca dapat memahami manfaat yang terkandung dalam buah dan sayur. Selain itu juga dapat membantu orang tua atau pengajar dalam memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai manfaat buah dan sayuran. Dengan adanya buku interaktif ini mampu menambah media pembelajaran sebagai upaya edukasi untuk anak-anak Indonesia agar lebih menyukai buah dan sayur sebagai makanan favorit mereka.

4.4.3 Strategi Kreatif

Buku ilustrasi tentang manfaat buah dan sayuran ini akan dirancang menggunakan teknik ilustrasi naturalis serta mencampurkan teknik *vector* didalamnya. Teknik ilustrasi ini dipilih karena memiliki tampilan yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak nantinya karena mendekati bentuk asli dari buah dan sayuran itu sendiri. Ilustrasi ini juga akan ditampilkan lebih sederhana namun juga terlihat jelas agar nantinya anak-anak memiliki pandangan imajinasi ketika memikirkan gambar buah dan sayur yang sebenarnya. Selain teknik ilustrasi, peneliti juga akan menggunakan bahasa yang lebih bersifat komunikatif dan bahasa tersebut biasanya digunakan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Penulisan kata atau teks deskripsi hanya akan ditampilkan lebih sedikit agar anak-anak lebih mudah memahami buku interaktif tersebut.

4.5 Perancangan Sketsa, Konsep dan Media

A. Fisik Buku

Buku Interaktif ini akan dibuat menarik dengan menampilkan bagian tertentu seperti dapat ditarik, digerakan hingga di tempel. Dengan buku jenis boardbook maka buku akan lebih kuat dan tidak mudah rusak. Buku tersebut akan aman jika digunakan oleh anak-anak jika memiliki ujung yang tidak tajam, maka peneliti akan membuat buku interaktif yang memiliki ujung berbentuk tumpul atau *round cut*.

Berikut detail dalam buku fisik yang akan peneliti gunakan :

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Jenis Buku | : Buku Interaktif |
| 2. Teknik Interaktif | : <i>Lift-the-flap, Pull Tab</i> dan <i>Participation</i> |
| 3. Cover Buku | : Hard Cover S A4 + A3 Bontak |
| 4. Isi Buku | |
| Gramatur Art Paper | : 350 gr Laminasi Glossy |
| 5. Dimensi Buku | : 16 cm x 16 cm |
| 6. Jumlah Halaman | : 14 halaman |
| 7. Finishing | : <i>Hard cover laminasi doff</i> |

B. Jenis Layout

Jenis layout yang akan peneliti rancang pada buku interaktif ini ada layout berjenis picture window yang dimana dalam buku ini terdapat gambar atau ilustrasi yang lebih besar dari tulisan dan mendominasi buku. Dengan jenis layout tersebut anak akan lebih mudah untuk tertarik dan memahami dari gambar yang lebih mendominasi buku daripada teks yang ada.

C. Judul

Peneliti akan memberikan judul buku dalam buku interaktif yang akan di rancang adalah “Bermain bersama Buah dan Sayuran”, judul tersebut dibuat bertujuan untuk mengenalkan buah dan sayur yang sering mereka temui dan mereka pernah makan dengan cara bermain. Dengan judul tersebut anak akan merasa tidak hanya di berikan edukasi namun juga dengan cara bermain.

D. Desain Visual Buku Interaktif

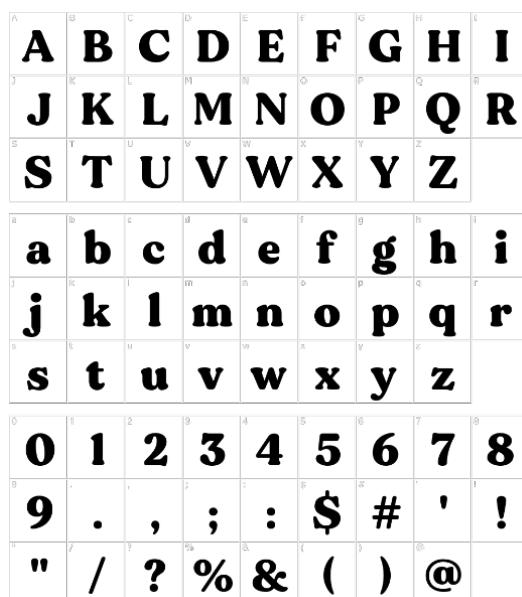
Dalam perancangan ini, peneliti akan merancang menggunakan teknik vektor namun dengan memberikan gaya ilustrasi yang terkesan sederhana namun tidak menghilangkan kesan yang nyata pada buah dan sayuran tersebut. Peneliti juga memberikan detail khusus agar gambar pada buku lebih nyata dan terkesan jelas agar anak-anak memahami bentuk visual dari gambar buah dan sayur.

E. Tipografi

Buku interaktif yang akan dirancang akan menggunakan 2 jenis tipografi yang akan dipilih. Pada halaman sampul buku, font yang digunakan untuk judul adalah *font* Made Gentle dan *font* Montserrat Reguler akan digunakan untuk subjudul. Selain subjudul, font tersebut juga akan digunakan untuk teks isi buku agar huruf dapat terbaca dengan jelas, sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak.

1. Made Gentle

Font Made Gentle ini dipilih sebagai font untuk judul karena memiliki huruf yang tingkat bacanya tinggi. Font ini termasuk berjenis sans serif, karena memiliki ciri khas yang tidak kaku, tebal dan memiliki huruf yang gemuk sebagai daya tarik anak-anak dalam membaca secara jelas.



Gambar 4.8 Made Gentle Font

(Sumber: Google)

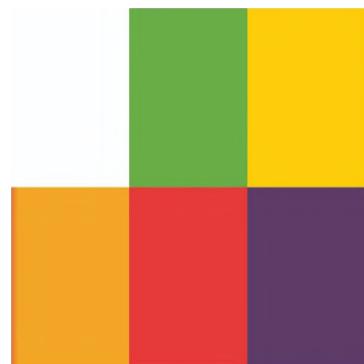
2. Montserrat Reguler

Selain font yang akan digunakan untuk judul, peneliti juga menggunakan font Montserrat Regular untuk digunakan sebagai subjudul dan isi teks pada buku yang akan dirancang. Font ini juga memiliki tingkat baca yang sangat tinggi karena hurufnya yang tegas, jelas, dan dapat digunakan sebagai huruf kapital maupun tidak. Gaya huruf ini terkesan mudah dimengerti bagi siapapun yang membacanya.



F. Warna Desain

Pemilihan warna untuk rancangan buku interaktif manfaat buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan untuk anak usia 3 – 5 tahun ialah berdasarkan pada konsep “*Inventive*”. Warna yang akan digunakan ialah warna yang mempresentifikasi sesuai dengan konsep. Warna tersebut juga mewakili warna buah dan sayur serta ceria sesuai karakteristik *target audience*.



Gambar 4.10 Warna
(Sumber: Google)

G. Sinopsis

Melalui media visual buku interaktif ini, diharapkan anak-anak usia 3 – 5 tahun akan mendapatkan edukasi mengenai pengenalan nama buah dan sayur, manfaat yang terkandung dan implementasi dalam hidangan. Tidak hanya memberikan edukasi namun juga terdapat interaksi yang menarik seperti *lift-the-flap*, *pull tab* dan *participation* atau bisa disebut interaktif campuran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 3 – 5 tahun.

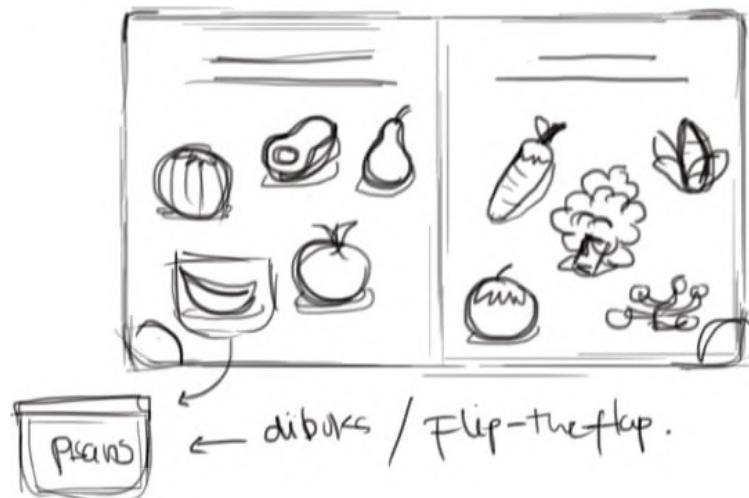
4.5.1 Sketsa

Sketsa ini digunakan untuk cover depan dan belakang buku interaktif yang akan dirancang. Dalam cover ini menggunakan elemen grafis beberapa buah dan sayuran yang ada. Cover belakang akan berisi sinopsis dari buku dengan tetap menggunakan elemen grafis buah dan sayuran.



Gambar 4.11 Sketsa Buku

Dalam sketsa ini, ditunjukan bahwa isi dalam buku interaktif nantinya berisikan bermacam buah dan sayuran yang dapat dibuka. Interaksi tersebut akan membuat sang anak menjadi penasaran dengan isi dari buah atau sayuran tersebut.



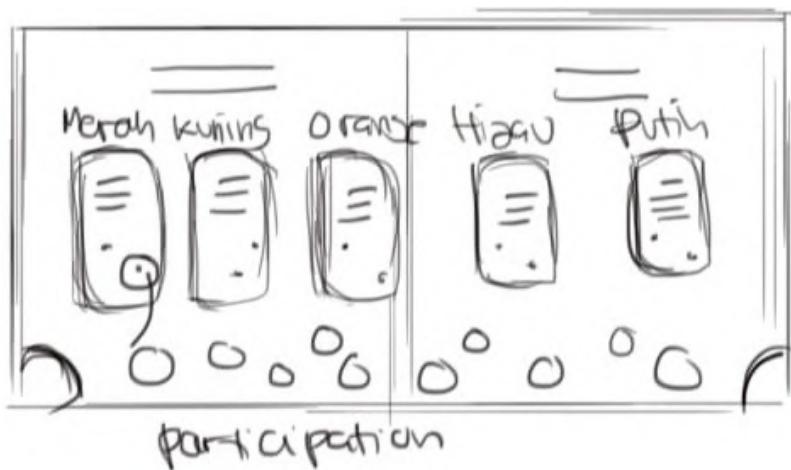
Gambar 4.12 Sketsa Isi

Sketsa ini menunjukan manfaat dari mengkonsumsi buah dan sayur dengan cara melakukan interaktif berupa pull tab. Dengan begitu anak akan mengetahui manfaat sebelum dan sesudah mengkonsumsi buah dan sayur.



Gambar 4.13 Sketsa Isi

Tahapan yang terakhir ialah membuat interaksi yang mampu membuat sang anak menjadi berpikir dengan apa yang ia hadapi. Dalam sketsa ini ditunjukan bahwa, interaktif participation akan menempelkan gambar buah dan sayuran berdasarkan warnanya.

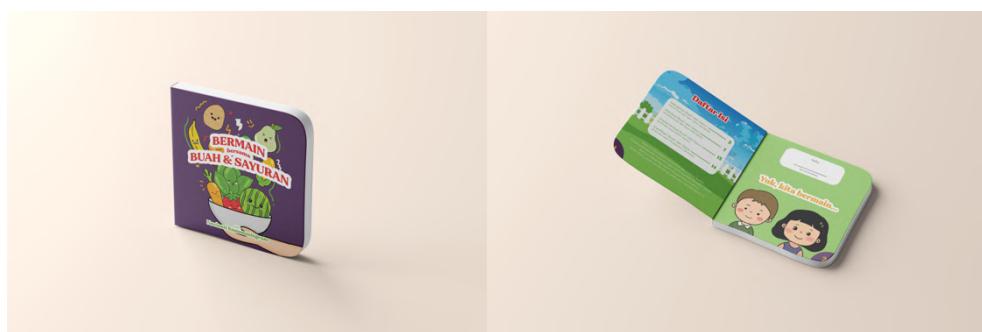


Gambar 4.14 Sketsa Isi

4.6 Implementasi Karya

4.6.1 Media Utama

Peneliti menggunakan media buku interaktif sebagai media utama yang bertujuan memberikan edukasi mengenai buah dan sayuran untuk anak usia 3 - 5 tahun dengan memberikan ilustrasi naturalis pada cover dan isinya. Dalam buku tersebut menjelaskan bahwa pentingnya mengkonsumsi buah dan sayur. Pada halaman awal, terdapat daftar isi yang menjelaskan apa saja yang terdapat pada buku. Kemudian di sebelah halaman tersebut terdapat ajakan untuk bermain dan kolom untuk memberikan nama di dalam buku tersebut yaitu anak dapat menulis menggunakan spidol.



Gambar 4.15 Buku Interaktif

Di halaman berikutnya, terdapat bermacam buah dan sayur yang dapat dibuka dengan menggunakan Teknik *lift-the-flap*. Teknik ini digunakan untuk mengetahui

warna daging pada buah maupun sayurnya. Dihalaman tersebut, dikelompokan buah-buahan dan sayur-sayuran. Agar anak dapat mengetahui perbedaan buah dan sayur. Serta terdapat pula nama disetiap sisi buah dan sayuran tersebut.



Gambar 4.16 Isi buku



Gambar 4.17 Isi buku

Kemudian, setelah mengenal buah dan sayuran yang ada, anak akan diberikan pengetahuan mengetahui manfaat dari buah dan sayur berupa bentuk tubuh, contohnya berupa mata, kulit tangan, jantung, usus hingga gigi. Anak dapat menggeser kertas yang telah disediakan disamping lembar buku. Hal ini disebut dengan teknik *Pull-Tab*. Teknik ini digunakan untuk anak agar mengetahui dampak dan manfaat mengkonsumsi buah dan sayur. Disamping itu, dijelaskan pula buah dan sayuran apa saja yang bermanfaat untuk mencegah hal tersebut.



Gambar 4.18 Isi buku



Gambar 4.19 Isi buku



Gambar 4.20 Isi buku

Setelah itu anak akan memilah buah dan sayur berdasarkan warnanya dan manfaatnya. Dalam buku tersebut akan diberikan gambar kecil dari buah dan sayur yang dapat di tempel pada buku. Tidak hanya mengelompokan warna berdasarkan warna dan manfaatnya namun juga anak dapat menempelkan buah dan sayur yang telah di implementasikan dalam hidangan. Cara ini merupakan interaktif secara

participation, yang dimana anak dapat berinteraksi dengan menempelkan dan mengelompokan buah dan sayur yang telah ada. Di halaman tersebut, implementasi hidangan yang berdasarkan buah dan sayuran ialah jus buah, salada buah dan sayur, sup sayur dan mie dengan sayur. Di halaman berikutnya, terdapat 5 warna berbeda yang mewakili warna buah dan sayuran tersebut. Yaitu warna merah, jingga, kuning, hijau dan putih.



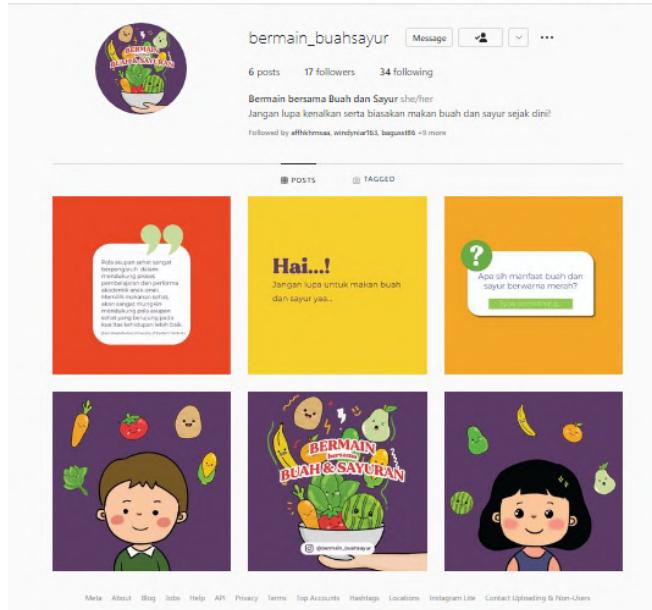
Gambar 4.21 Isi buku

4.6.2 Media Pendukung

Media pendukung ialah media yang digunakan untuk membantu untuk mendukung media utama yang telah ada. Media pendukung ini dapat bersifat pemberian dan dapat digunakan untuk khlayak, seperti brosur, feed *Instagram*, poster, stiker hingga gantungan kunci.

A. Feed Instagram

Feed Instagram merupakan media yang digunakan untuk berbagi foto maupun video agar dapat terhubung dengan orang lain. Media ini berfungsi untuk mempromosikan media utama yang bersifat mengajak atau mempengaruhi orang lain melalui postingan yang di sebarkan. Di dalam media ini, peneliti memberikan informasi terkait buah dan sayur. Tidak hanya itu, peneliti juga memberikan pertanyaan maupun *quotes* mengenai buah dan sayuran sebagai motivasi untuk para pembaca. Pembaca dapat mengakses melalui akun *Instagram* @bermain_buahsayur.



Gambar 4.22 Instagram

(Sumber: Instagram @bermain_buahsayur)

B. Poster

Poster merupakan media publikasi yang terdapat tulisan dan gambar. Poster dibuat bertujuan untuk memberikan informasi kepada semua orang tentang apa yang akan di informasikan. Dengan membuat poster, maka pembaca akan mengetahui apa dari judul buku yang dibuat dan elemen desain grafis dari buku tersebut. Didalam desain poster, memuat elemen grafis buah dan sayur serta judul buku. Hal ini agar pembaca mengetahui informasi yang ada dalam buku melalui poster tersebut. Karena poster merupakan media pendukung untuk menyampaikan informasi media utama.



Gambar 4.23 Poster

C. Brosur

Media pendukung berikutnya merupakan brosur, brosur merupakan media buku yang hanya terdiri dari selembar hingga beberapa kecil halaman. Brosur merupakan salah satu media periklanan yang berisikan gambar serta tulisan-tulisan. Di dalam brosur ini, memuat beberapa informasi mengenai buku yang dirancang. Salah satunya merupakan manfaat dalam buku serta isi yang meliputi buku tersebut. Brosur tersebut juga memiliki elemen grafis yang berkaitan dengan buku serta foto *mockup* buku tersebut.



Gambar 4.24 Brosur

D. Stiker

Media pendukung buku yang lain adalah stiker, stiker menjadi label yang dapat digunakan untuk dekorasi atau tujuan yang lain. Stiker menjadi salah satu media pendukung karena diyakini bahwa stiker menjadi media promosi tempel yang umum digunakan. Stiker yang dibuat merupakan elemen grafis dalam buku, sehingga anak-anak akan menyukai stiker bergambar dan ditempelkan pada objek yang lain. Hal ini juga dapat mempromosikan buku secara tidak langsung melalui gambar yang ada.



Gambar 4.25 Stiker

E. Gantungan Kunci

Gantungan kunci juga digunakan sebagai media pendukung karena fungsi gantungan kunci juga menjadi media promosi khususnya anak-anak. Gantungan kunci yang dirancang merupakan gambar dari elemen grafis buku, seperti buah dan sayur serta karakter anak-anak. Hal ini menjadi media pendukung yang cocok digunakan untuk anak-anak dalam mengenal buah dan sayur. Selain warnanya yang menggambarkan ceria, bentuknya juga tidak melukai anak-anak ketika dipegang.



Gambar 4.26 Gantungan Kunci



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang berjudul Perancangan Buku Interaktif Manfaat Konsumsi Buah Dan Sayuran Sebagai Upaya Pengenalan Untuk Anak-Anak Usia 3 – 5 Tahun yang menghasilkan sebuah *keyword*, yaitu *Inventive*. *Inventive* merupakan kata yang digunakan untuk perancangan ini. Kata tersebut mengartikan sebuah aksi baru atau hal-hal yang belum pernah dilakukan. Konsep ini dipilih untuk mewakili bagaimana peneliti mengedukasi dengan cara baru, yaitu melalui buku interaktif. Buku ini berisikan pengenalan buah dan sayur yang ada di sekitar anak-anak usia 3 – 5 tahun. Buku ini dapat dijadikan buku pembelajaran bagi pengajar maupun orang tua dalam mengedukasi anak tentang pengenalan buah dan sayur beserta manfaatnya. Tidak hanya itu, di dalam buku ini juga terdapat interaktif yang mampu mengasah otak anak dalam mengelompokan buah dan sayur berdasarkan warnanya. Anak juga di beri arahan untuk mengkonsumsi buah dan sayur, tidak harus dimakan secara langsung namun dapat dilah menjadi beberapa hidangan yang lezat. Selain buku, peneliti juga menggunakan konsep “*Inventive*” untuk media pendukung seperti *Feed Instagram*, brosur, gantungan kunci, hingga stiker.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka, peneliti berharap untuk penelitian yang akan digunakan selanjutnya dengan menggunakan media yang dapat dipegang secara teksur agar anak lebih mengenal tekstur buah dan sayur yang ada. Selain itu, peneliti berharap adanya media animasi yang lebih mengenalkan buah dan sayur baik bagi tubuh dan harus dibiasakan untuk mengonsumsi sedari dini. Sehingga anak akan lebih tertarik dan lebih memilih untuk mengkonsumsi buah dan sayur sebagai makanan favoritnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfisyahr, M., & Adriyanto, A. R. (2017). Perancangan Buku Interaktif Mengenai Pentingnya Mengkonsumsi Buah Dan Sayur Untuk Anak Usia 3-5 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). Design basic 2: Layout.
- Amrah, A. (2013). Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 3(1).
- Atmarita dan Tatang, F, 2004. Analisis Situasi Gizi dan Kesehatan Masyarakat. Prosiding Widyakarya Nasional Pangan dan Gizi VIII, LIPI. Jakarta.
- Auliya, C., Handayani, O. W. K., & Budiono, I. (2015). Profil status gizi balita ditinjau dari topografi wilayah tempat tinggal (studi di wilayah pantai dan wilayah punggung bukit kabupaten jepara). *Unnes Journal of Public Health*, 4(2).
- B. P. S. BPS, Konsumsi Sayuran Rendah, Malah Turun Di Masa Pandemi. 2021
- CREC, A. S., Nisa, D. A., Ayuswantana, A. C., Sumitro, H. O., & Hanani, A. N. (2020). PENTINGNYA TYPEFACE SEBAGAI IDENTITAS VISUAL KAWASAN WISATA PANTAI PARANG DOWO. *JABN*, 1(1), 38-48.
- Damayanti, T., Murbawani, E. A., & Fitrianti, D. Y. (2018). Hubungan Usia Pengenalan Sayur Dan Buah Dengan Tingkat Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun. *Journal of Nutrition College*, 7(1), 1-7.
- Gagne, R. M. (1970). Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction.
- Hamidah, S. (2015). Sayuran dan buah serta manfaatnya bagi kesehatan. *Artikel Ilmiah. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Hamidi, Jazim. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press
- Hidayani, R., Sugianto, M., Tarigan, R., & Handayani, E. (2014). Psikologi perkembangan anak.
- Iswari, N. P. I. (2021). TA: *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan sebagai Media Terapi Visual bagi Anak Autis Usia 3-5 Tahun di Surabaya* (Universitas Dinamika).
- Jiniarti, B. E., Sahidu, H., & Verawati, N. N. S. P. (2015). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 22 Mataram Tahun

- Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 185-192.
- Kbbi, K. B. B. I. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Kementerian Pendidikan Dan Budaya*.
- Kurniawati, T., & Saida, N. (2017). POLA KONSUMSI BUAH DAN SAYUR PADA ANAK USIA DINI SEBAGAI UASAHA PENANGGULANGAN PENYAKIT KANKER. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3c).
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Latifah, A. (2020). Peran lingkungan dan pola asuh orang tua terhadap pembentukan karakter anak usia dini. *JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2), 101-12.
- Litaay, C., Paotiana, M., Elisanti, E., Fitriyani, D., Agus, P. P., Permadhi, I., ... & Darsono, L. (2021). *Kebutuhan Gizi Seimbang*. Zahir Publishing.
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective* (Vol. 27). Ava Publishing.
- Meikahani, R., & Kriswanto, E. S. (2015). Pengembangan buku saku pengenalan pertolongan dan perawatan cedera olahraga untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Miharti, T. (2013). Ilmu Gizi 1, Kelas X Semester 1.
- Milita, F., Handayani, S., & Setiaji, B. (2021). Kejadian diabetes mellitus tipe II pada lanjut usia di Indonesia (analisis riskesdas 2018). *Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*, 17(1), 9-20.
- Muliah, N., Wardoyo, A. S., & Mahmudiono, T. (2017). Hubungan frekuensi penimbangan, penggunaan garam beryodium, dan pemberian vitamin A dengan kejadian underweight pada balita di Provinsi Jawa Timur. *Media Gizi Indonesia*, 12(1), 40-46.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasthasia, A. C. (2014). Perancangan Buku Panduan Kreasi Sajian Sayur yang Menarik untuk Anak-Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 12.
- Notoatmodjo, S. (2003). Pendidikan dan perilaku kesehatan.
- Nurani, A., & Ramadhani, N. (2014). Perancangan Buku Interaktif Jarimatika Penjumlahan dan Pengurangan sebagai Alternatif Pembelajaran Matematika

untuk Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 3(1), F13-F17.

Nurmahmudah, D. K., Aruben, R., & Suyatno, S. (2015). Faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi makan buah dan sayur pada anak pra sekolah Paud TK Sapta Prasetya Kota Semarang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Undip)*, 3(1), 244-255.

p2ptm.kemkes.go.id (2018, 25 Agustus) *APA MANFAAT KONSUMSI BUAH DAN SAYUR ? - BAGIAN 2*. Diakses Pada 18 Mei 2022.

padk.kemkes.go.id (2019, 14 Mei) *MARI MAKAN SAYUR DAN BUAH YANG BERKHASIAT BAIK BAGI TUBUH UNTUK KELUARGA INDONESIA SEHAT*. Diakses pada 17 Mei 2022.

Panjaitan, W. F., Siagian, M., & Hartono, H. (2019). Hubungan Pola Makan dengan Status Gizi Pada Anak Sekolah Dasar Al Hidayah Terpadu Medan Tembung. *Jurnal Dunia Gizi*, 2(2), 71-78.

Praanaadika, P. (2021). *TA: Perancangan Buku Interaktif Tentang Kelainan Tulang Punggung sebagai Sarana Edukasi Kepada Anak Usia 5-12 Tahun* (Universitas Dinamika).

Rachmi, C. N., Li, M., & Baur, L. A. (2017). Overweight and obesity in Indonesia: prevalence and risk factors—a literature review. *Public health*, 147, 20-29.

Rahman, U. (2009). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 12(1), 46-57.

Rasyad, Rasdiyan. (2002). Metode Statistik Deskriptif untuk Umum. Jakarta: Grasindo.

Rohmani, F. N. (2021). *Desain dan Pengembangan Media Edukasi Gizi: Tas Bekal "Perbanyak Konsumsi Buah dan Sayur"* (Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).

Setyawati, V. A. V., & Hartini, E. (2018). *Buku ajar dasar ilmu gizi kesehatan masyarakat*. Deepublish.

Setyawinata, A. (2020). *TA: Perancangan Buku Interaktif Tentang Gangguan Mata Sebagai Sarana Edukasi Kepada Anak Usia 5–12 Tahun* (Universitas Dinamika).

Soraya, F. (2012). Hubungan Sikap, Pengetahuan, ketersediaan dan Keterpaparan media masa dengan komsumsi buah dan sayur pada siswa SMP N 8 Depok. *Skripsi FKM UI*.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alvabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: CV Alfabeta.

Sulistyoningsih, H. (2011). Gizi untuk kesehatan ibu dan anak.

Suyanto, M. (2004). *Aplikasi desain grafis untuk periklanan*. Penerbit Andi.

Yuspitasari, S. (2015). Pengaruh Daya Sensor Panca Indera Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Siswa Kelas XI SMA Darul Ma'arif Jakarta).

Widiyastuti, L., & Pramono, A. (2015). *Intervensi Hidden Vegetable terhadap Penerimaan Sayuran pada Anak Prasekolah di TK PGRI 21 Karangasem Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Diponegoro University).

Wijayanti, S., Rahmatika, R., & Listiyandini, R. A. (2020). Kontribusi kebersyukuran dalam peningkatan kualitas hidup kesehatan pada remaja di panti asuhan. *Psycho Idea*, 18(1), 33-44.

