

PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI BERTEMA GIZIMAKANAN UNTUK ANAK UMUR 5-8 TAHUN DI BANDUNG

Annisa¹, Asep Kadarisman²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

ichachan@student.telkouniversity.ac.id¹, kadarisman@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak. Perancangan ini dilatar belakangi oleh fenomena masyarakat di Indonesia yang mempunyai masalah dalam memberikan gizi dan nutrisi bagi anak dalam pola makan yang salah. Padahal pola makan yang sehat bagi anak itu penting apa lagi dalam pertumbuhan fisik dan mental yang sedang dalam masa perngembangannya di usia dini ini. Sekitar 2 juta anak sedang menderita gizi buruk di Indonesia dan meningkat 15% untuk tahun ini. Pola makan merupakan kebiasaan yang harus atau menetap dengan kebiasaan, dalam mengkonsumsi makanan sumber protein sangat penting untuk anak-anak di usai masa pengembangan namun dalam masalah ini orang tua akan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti budaya, ekonomi, dan sosial. Pengumpulan data sebagai referensi yang diperoleh dari hasil kuesioner, wawancara dan observasi. Analisis konten visual dilakukan untuk mengetahui produk telah layak dan menarik untuk konsumen. Dari hasil wawancara dan penelitian, anak-anak lebih menyukai buku cerita fullcolor dengan warna yang dominasi cerah dan simple, ilustrasi lebih dominan di bandingkan teks. Untuk itu dibuatlah buku ilustrasi yang menarik untuk anak-anak usia 5-8 tahun agar mereka tertarik untuk membaca bersama bimbingan orang tua untuk mengenal pola makan sehat dan manfaatnya.

Kata Kunci : Gizi, Nutrisi, Pola Makan, Indonesia, Anak-anak, Sehat, Masyarakat.

Abstract. This design is motivated by the phenomenon of people in Indonesia who have problems in providing nutrition for children in the wrong diet. In fact, healthy eating patterns for children are important, especially in terms of physical and mental growth, which are in their early stages of development. Around 2 million children are suffering from malnutrition in Indonesia and an increase of 15% for this year. Diet is a habit that must be or stay with the habit, in consuming food sources of protein is very important for children after the development period, but in this case parents will be influenced by several factors such as cultural, economic, and social. Data collection as a good reference obtained from the results of questionnaires, interviews and observations. Visual content analysis was carried out to find out the product was feasible and attractive for consumers. From the results of interviews and research, children preferred full-color

story books with bright and simple dominant colors, illustrations were more dominant than for this reason, an interesting illustration book was made for children aged 5-8 years so that they are interested in reading with parental guidance to get to know healthy eating patterns and its benefits.

Keywords: *Nutrition, Nutrition, Diet, Indonesia, Children, Healthy, Society.*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan gizi merupakan hal yang penting untuk pertumbuhan anak. Pemenuhan nutrisi yang seimbang sangat penting dilakukan. Gizi tersebut memiliki fungsi dan manfaat untuk anak-anak apa lagi yang sedang mengalami perkembangan kecerdasan dan rasa ingin tahu, namun sering kali anak-anak kurang suka dengan kandungan protein yang ada di dalam makanan, tak jarang orang tua memaksa memberikan makanan yang beragam dengan cara pemaksaan untuk anak-anak mereka apa lagi yang sedang dalam masa pertumbuhan. Hal ini ternyata bisa mempengaruhi kepribadian dan membuat anak menjadi trauma, tidak suka dengan makanan tersebut, membuat anak mendapatkan tekanan yang bisa saja menyebabkan anak tersebut muntah dan mual untuk makan dan juga membentuk karakter anak menjadi kurang baik. Proses pertumbuhan dan perkembangan pada masa balita menuju anak-anak adalah proses yang teramat penting dalam menentukan masa depan anak baik secara fisik, mental maupun perilaku.

Seperti yang diketahui bahwa peranan gizi baik bagi anak akan sangat bermanfaat pada tumbuh kembang anak hal ini di anggap serius bagi para orang tua, karena kekurangan gizi baik pada anak akan mengakibatkan. Menurut perwakilan dari UNICEF Debora Comini untuk Indonesia, menyatakan sebelum terjadinya pandemi, ada sekitar 2 juta anak sedang menderita gizi buruk di Indonesia dan meningkat 15% untuk tahun ini (2020).

Pola makan merupakan kebiasaan yang harus atau menetap dengan kebiasaan, dalam mengkonsumsi makanan sumber protein sangat penting untuk anak-anak di usai masa pengembangan namun dalam masalah ini orang tua akan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti budaya, ekonomi, dan sosial. Menurut Dr. Nuvi Nursarintowati Sp.A(K) sebagai Dokter Spesialis Anak Konsultan Kardiologi dari Primaya Evasari Hospital Jakarta menjelaskan bahwa orang tua harus memperhatikan gizi baik untuk anaknya. Karena perkembangan adalah pertumbuhan yang penting dalam proses belajar dan anak harus mengetahui prinsip lapar dan kenyang, dengan cara mengontrol kesehatan dan pola makanan dengan baik. Karena jika kurangnya nutrisi dan gizi bagi anak akan mengganggu respon kekebalan tubuh anak, meningkatkan resiko infeksi dan defisit pertumbuhan anak dan juga keterlambatan kongnitif dan psikomotor sehingga anak akan mengalami masalah perilaku dengan gangguan belajar.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Kurangnya visualisasi dan cerita untuk buku ilustrasi bergambar yang bertema gizi untuk anak dikarenakan pembahasan topik yang begitu kurang bisa di cerna dengan

mudah oleh anak-anak.

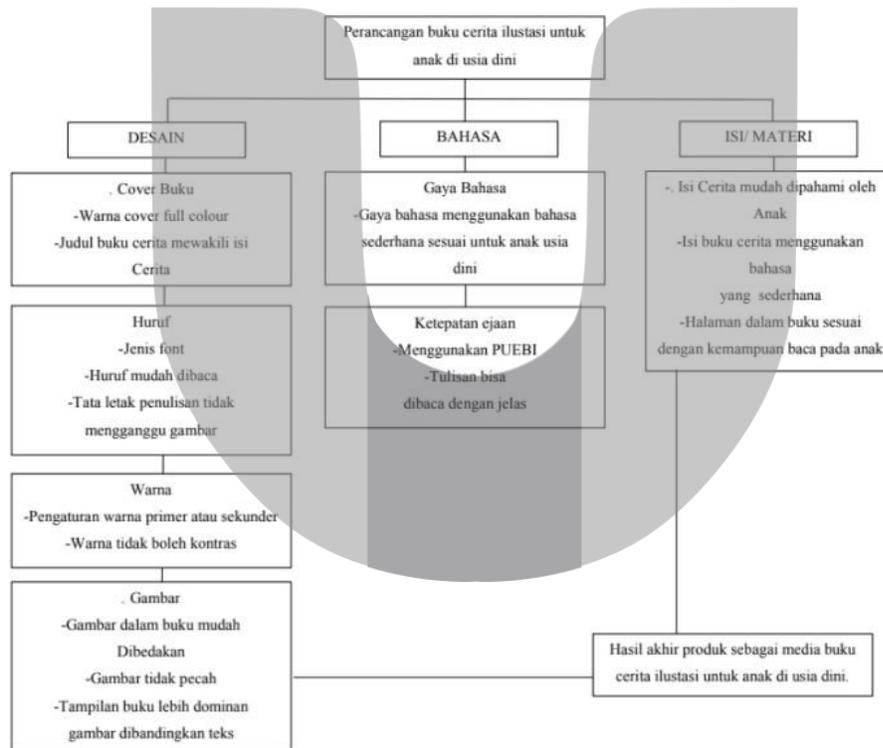
2. Kurangnya pengenalan gizi makanan bagi anak karena peran orang tua yang kadang kurang mau berkomunikasi atau menemani anak, karena beberapa faktor seperti budaya, ekonomi, dan sosial

2 Metode Penelitian

2.1 Teori yang Relevan

Menurut Widji (50:2011) buku yaitu adalah sebuah wadah untuk penyebaran informasi dengan media berupa lembaran kertas yang dicetak, dilipat, dan diikat menjadi satu pada bagian punggungnya lalu diberi sampul depan. Buku juga dapat diartikan sebagai media cetak yang memiliki sumber informasi yang dapat dibaca untuk memberikan pengalaman, pengetahuan. Buku juga memiliki kelebihan, antara lain dapat di pegang atau disentuh secara langsung, melatih konsentrasi, mengasah kemampuan menganalisa dan ingatan, serta bisa mengurangi rasa stress atau rasa cemas.

2.2 Kerangka Teori dan Asumsi



Perancangan untuk buku cerita ilustrasi untuk anak-anak di usia dini harus dibuat dengan banyak kehati-hatian dan harus adanya ide yang kreatif, setiap perancangan dalam segi desain, bahasa, dan juga isi materi tau isi cerita dari buku tersebut. Tak jarang pemikiran anak di usia dini cenderung abstrak namun untuk pembuatan buku cerita ilustrasi tidak boleh begitu

abstrak karena akan membuat anak akan bingung dengan visual dan cerita dan point informasi yang akan di dapatkan. Maka pembuatan perancangan ini memacu agar pembuatan buku cerita ilustrasi ini menarik bagi anak-anak dalam segi desain, bahasa dan isi materi, agar anak dengan mudah menyerap informasi dari buku cerita ilustrasi tersebut.

2.3 Konsep Buku Cerita Ilustrasi Untuk Anak

Buku cerita dengan ilustrasi yang menarik dan berwarna serta adanya cerita atau kisah yang menambah rasa penasaran bagi pembacanya, sehingga bisa sangat mudah melekat di memori hingga masa dewasa menjelang. Maka dari itu adanya keinginan untuk menghadirkan bacaan yang berkualitas yang baik untuk anak-anak di usia dini, dalam ilustrasi buku anak-anak akan sering sekali memunculkan hal-hal yang baru untuk dilihat dan di amati. Dengan adanya buku cerita persebaran informasi dan bahasa akan lebih mudah untuk anak, dilengkapi dengan penjelasan dan cara memberi pembelajaran dengan adanya

- 1) Pejelasan Materi
- 2) Proses Pembelajaran
- 3) Pendekatan Gaya Visual

Yang memiliki tujuan sebagai objek utama untuk anak dan orang tua menurut (Hafidzetal., 2020).

2.4 Media Visual Ilustrasi Untuk Anak

Media visual ilustrasi anak akan lebih menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang dapat di visualkan yang akan di tunjukan sebagai ilmu desain komunikasi visual untuk media visual ilustrasi yang akan digunakan sebagai perancangan media pembelajaran interaktif menurut (Aviandha & Nastiti, 2020) yang akan tentang gizi dan nutrisi anak untuk mengetahui apa itu tentang gizi dan nutrisi pada makanan.

2.5 Teori Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa latin *Illustrare* yang berartikan terang dalam buku seni ilustrasi, ilustrasi juga dapat dijelaskan bahwa ilustrasi yaitu bertujuan untuk menghiasi suatu naskah, mejelaskan ceita tau pun sebuah peristiwa dan bisa di jelsakan bahwa sebuah gambar yang menunjukan tujuan atau makna untuk tujuan tertentu menurut Dimas Krisna Aditya dan Lasri Insani Kamilah (2018).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Studi Visual

Studi visual yaitu penyempurnaan suatu sumber visual agar perancangan buku cerita ilustrasi mempunyai acuan, untuk perancangannya agar tidak melewati batas dari tema yang sudah di tentukan. Studi visual ini bertujuan untuk indentifikasi data dan tujuan perancangan, untuk data

yang tersusun dan terkumpul studi visual akan mengerucutkan visual atau gambar yang sudah dipilih dan akan digunakan pada perancangan.

3.2 Konsep Pesan

Dalam pembuatan media ini, penulis ingin menyampaikan informasi bahwa orang tua yang memiliki anak yang sulit makan sayur perlu adanya kebutuhan edukasi dalam mendidik dan mengedukasi dalam menjejakkan anak bagaimana gizi dan nutrisi dalam makanan bekerja. Buku ilustrasi ini berjudul “Hallo Gizi” judul ini di ambil sebagai awal pengenalan untuk anak dan orang tua mengenai gizi makanan dari buku cerita ilustrasi ini di harapkan para orang tua dapat belajar bersama anak mereka secara langsung untuk memberikan informasi dan edukasi secara bersama-sama. Berdasarkan dari penjelasan konsep pesan akan terlihat beberapa kata kunci sebagai konsep yang akan digunakan sebagai perancangan antara lain;

1. Pembelajaran : Edukatif, Orang tua ,Anak-anak
2. Informatif : Gizi, Nutrisi, Makanan

3.3 Konsep Kreatif

Melalui target analisis target sasaran, yaitu pendekatan antara orang tua dan anak tentang pentingnya gizi dan nutrisi pada makanan, maka hal tersebut diaplikasikan melalui konsep cerita sehari-hari sebagai konsep pembelajaran, yang akan menarik empati dan emosi anak secara tidak langsung. Untuk perancangan ini, diterapkan teknik lift the flap jadi setiap halaman buku terdapat gambar ilustrasi dan sedikit cerita dan informasi. Ilustrasi dalam buku ini mengambarkan cerita dan imajinasi yang berunsur materi utama yang dirancang yaitu tentang pembelajaran yang memberikan informasi tentang gizi dan nutrisi pada makanan

3.4 Konsep Visual

Desain karakter

informasi untuk karakter tersebut agar karakter tetap memiliki proporsi dan sifat yang mirip ke arah anak-anak berumur 5 tahun. Adanya perbandingan dan inspirasi pembuatan karakter untuk anak 5 tahun untuk model yang di pakai adalah anak dari asia berkelamin laki-laki,dengan ukuran tinggi badan tidak terlalu tinggi 84 – 97 cm, berat badan ke arah normal 13,7 – 24,9 kg. Karakter anak



Gambar. 4.1.4 Gambar Model dan Karakter
(Sumber:Muji.com dan Annisa.2021)



Gambar. 4.1.4 Gambar Pakaian yang digunakan
(Sumber:Muji.com dan Annisa.2021)

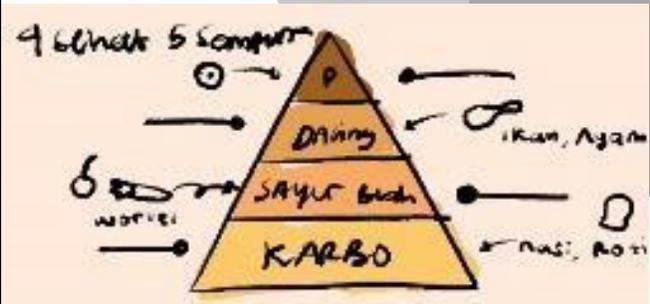


Gambar 4.1.4 Gambar karakter
(Sumber:Annisa.2021)

Storyboard

No		Storyline
1		<p>Benua adalah anak yang aktif dan ceria namun untuk hari ini kenapa ia kelihatan murung sekali?</p>
2		<p>Berbeda sekali dengan sang ibu yang kelihatan sangat bersemangat dan senang untuk memasak sup untuk menu makan siang hari ini.</p>
3		<p>Benua ketakuta sampai a berimajinasi ikut dimasak bersama para sayur.</p>

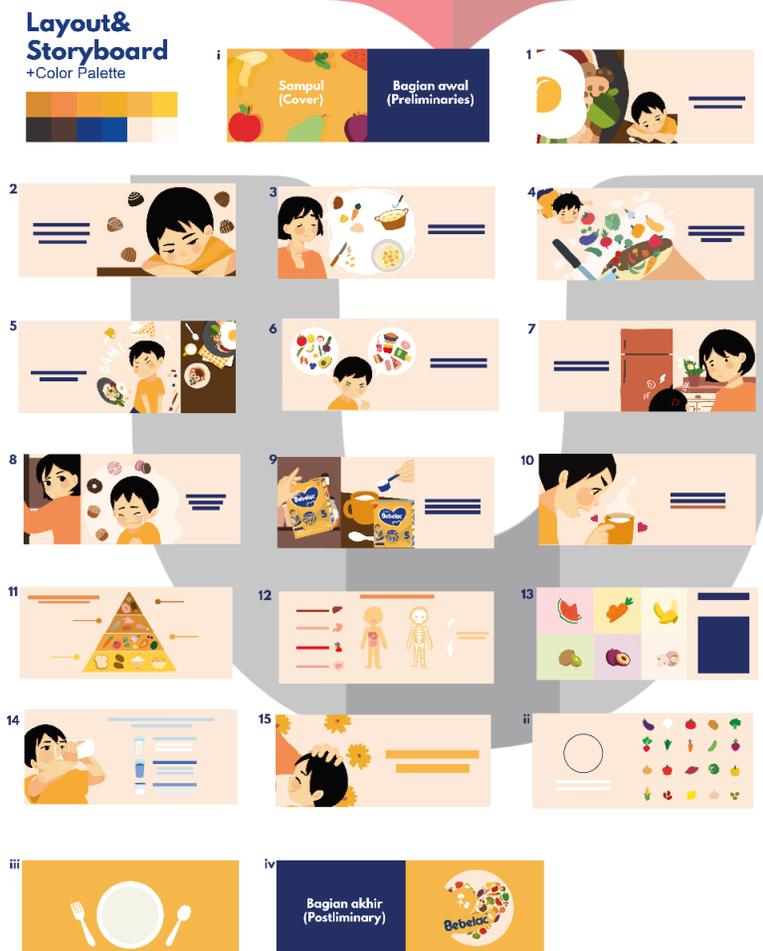
4		<p>Benua sangat kesal sekali, sampai-sampai ia memukul meja makan.</p>
5		<p>Lalu ia protes kepada sang ibu, kenapa harus makan sayur dan buah setiap harinya.</p>
6		<p>Sambil menangis benua lebih suka makan kue setiap harinya makan sayur dan buah.</p>

7		<p>Untuk menenangkan benua sang ibu membuatnya susu bebelac agar ia tenang.</p>
8		<p>Setelah diberikan susu bebelac benua mulai tenang dan sang ibu menjelaskan mengapa tidak boleh makan kue setiap hari.</p>
9		<p>Lalu sang ibu menjelaskan pola makan 4 sehat dan 5 sempurna.</p>

10		Lalu menjelaskan tentang gizi baik bagi organ dan tulang pertumbuhan
11		Dan menjelaskan Tentang macam-macam vitamin untuk tubuh.
12		Dan sayuran dan buah-buahan memiliki manfaat sesuai dengan warna mereka sendiri

13		<p>Akhirnya benuatenang dan cukup mengerti untuk kondisi badanya</p>
----	--	--

Tabel. 4.1.4 Storyboard
(Sumber: Annisa .2021



Gambar. 4.1.4 Gambar Layout
(Sumber:Annisa.2021)

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan, penelitian dan perancangan Tugas Akhir ini ada beberapa hal yang dapat disimpulkan, yaitu;

Masa anak-anak keberadaan orang tua sebagai contoh dan sebagai pemberi semangat untuk tumbuh kembang anak sangat penting. Namun apa bila orang tua memilih kepentingan hal lain di antaranya tidak peduli dan merasa tertekan karena adanya beberapa vactor sosial, ekonomi dan pengalaman maka dibutuhkannya sebuah pemahaman antara orang tua dan anak agar bisa saling percaya, bahwa tubuh kembang anak serta kesehatan anak itu cukup penting untuk masa depan anak tersebut.

Pentingnya komunikasi dan interaksi juga akan menambah rasa percaya anak bahwa nutrisi pada makanan yang ia makan sehari-hari itu baik untuk dirinya sendiri, serta dengannya ada informasi singkat orang tua tidak perlu berbohong kepada anak serta harus memaksa anaknya dengan cara yang kurang baik, dengan adanya alternatif sarana informasi orang tua cukup menjelaskan dengan baik untuk si anak.

4.2 Saran

Saran penulis untuk melengkapi Tugas Akhir yaitu;

Kurangnya materi untuk kesehatan gizi anak, menjadikanya isi buku cerita harus di kaji berulang-ulang untuk mendapatkan isi atau narasi yang sigkat serta penampilan visual yang cukup menarik. Namun hal tersebut bisa saja mengubah pandangan target audiens terhadap media informasi menjadi kurang menarik dan di angap membosankan

5. Referensi

Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset

Almatsier,(333:2002). Prinsip dasar ilmu gizi.Jakarta: Gramedia Pustaka Utama Branch, Robert. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. Department of

Educational Psychology and Instructional Technology. USA: Springer Science& Business Media, LLC.

Dalyono, M. 2005. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Faizah, Umi. 2009. "Keefektifan Cerita Bergambar untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". Jurnal Cakrawala Pendidikan, Th. XXVIII, No. 3.

Johann Wolfgang von Goethe (1810) Theory of Colours, German: John Murray Multimedia info,10 Agustus 2016." TEORI WARNA DAN KONSEP WARNA"

<https://www.multimediainfo.my.id/2016/08/teori-warna-dan-konsep-warna-menurut.html> (12 April 2021 pukul 15:14)

McElmeel, S. L. (2002). Character Education: A Book guide for teacher, librarians, and parent. New York: Teacher Ideas Press

Mitcheel, D. (2003). Children's Literature: Animation To The World. Boston: Allyn & Bacon

Rokom, Jakarta, 30 Januari 2019 "Status Gizi Indonesia Alami Perbaikan"
<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20190130/2529268/status-gizi-indonesia-alami-perbaikan/> diakses pada (23 Maret 2021 pukul 10:03).

Rustan, Suriyanto. (2010). Huruf Font Tipografi. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

Ricky W. Putras (2020) Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan Elemen dan Prinsip dalam Desain. Yogyakarta: Andi Offset

Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Dellya Halim, Ashiong Parhehean Munthe, September 2019. "Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini" https://www.researchgate.net/publication/336851302_Dampak_Pengembangan_Buku_Cerita_Bergambar_Untuk_Anak_Usia_Dini diakses pada (25 Maret 2021 pukul 06:21).

Sjarkawi, (2015). Pembentukan Kepribadian Anak; Peran Moral Intelektual, Emosional, Dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Soedarso, Sp.(1990). Tinjauan Seni Yogyakarta : Saku Dayar Sarana

Wiji Suwarno, (2011) Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,

Yulianti, Dwi (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks

Sitasi

Aviandha, L., & Nastiti, N. E. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Memberi Edukasi Mengenai Bahaya Sampah Plastik Bagi Anak 9-12 Tahun di Bandung Telkom University. 7(2), 2168–2184.

Hafidz, R. S., Melga, B., Sn, S., & Sn, M. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Berkomunikasi Pada Anak Tunarungu Usia 2-5 Tahun Bagi Orang Tua di Rancaekek Kabupaten Bandung *The Design of Learning Media For Communicating to Children With Hearing Impairment Aged 2-5 Years For Parents in Rancaekek , Bandung Regency Program Studi Desain Komunikasi Visual , Fakultas Industri Kreatif , Universitas Telkom*. 7(2), 2145–2155.

Kamilah, L. I., Aditya, D. K., Kreatif, F. I., & Telkom, U. (n.d.). *YANG BEKERJA DESIGNING ILLUSTRATION BOOK TO FACE EARLY CHILDHOOD EMOTION*. 8668.

Pertiwi, B. C., Apsari, D., & Wahab, T. (n.d.). Perancangan buku cerita berilustrasi tentang cerita rakyat nyi pohaci sebagai media edukasi untuk anak usia 7-12 tahun. 01, 1–14.