

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN “ISI PIRINGKU” DALAM PEDOMAN GIZI SEIMBANG PADA ANAK USIA 4 SAMPAI 6 TAHUN DI KABUPATEN BOGOR

Dena Aning Septianingrum<sup>1</sup>, Taufik Wahab<sup>2</sup> dan Fariha Eridani Naufalina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
denaanings@student.telkomuniversity.ac.id, taufikwahab@telkomuniversity.ac.id, farihaen@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Pola makan yang baik dan sehat merupakan suatu hal yang sangat penting dalam gizi seimbang karena sangat berpengaruh dalam tumbuh kembang anak. Didalam gizi memiliki jumlah nilai dan jenis yang sesuai dengan kebutuhan pangan. Berdasarkan peraturan Kemenkes pada tahun 2018 Kemenkes membuat program baru yang bisa memenuhi kebutuhan gizi pada anak yaitu “Isi Piringku” yang isinya dibagi menjadi 3 bagian. Bagian pertama berisi makanan pokok atau karbohidrat, bagian kedua berisi sayur – sayuran, dan bagian ketiga yang dibagi lagi menjadi 2 bagian yaitu lauk pauk dan buah – buahan. Dengan program baru yang dikeluarkan oleh Kemenkes, maka dibutuhkan media untuk menyebarkan edukasi terhadap anak usia 4 sampai 6 tahun dan juga orang tua. Salah satu media yang cocok untuk edukasi tentang gizi seimbang yang digunakan oleh orang tua dan anak untuk meningkatkan kesadaran pola makan yang seimbang sesuai dengan “Isi Piringku” yaitu buku ilustrasi. Buku merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam berperilaku, berfikir, serta berimajinasi. Hasil perancangan ini diharapkan bisa meningkatkan edukasi untuk anak usia 4 sampai 6 tahun dan juga orang tua anak.

**Kata Kunci:** gizi seimbang, isi piringku, anak usia 4 sampai 6 tahun.

**Abstract:** A good and healthy food is very important in balanced nutrition because it is very influential in the growth and development of children. In nutrition, it has a number of values and types that are in accordance with nutrition needs. Based on the Ministry of Health regulations in 2018 the Ministry of Health created a new program that can meet the nutritional needs of children, namely "Isi Piringku" whose contents are divided into 3 parts. The first part contains side dish or carbohydrates, the second part contains vegetables, and the third part is further divided into 2 parts, that is protein and fruits. With the new program issued by the Ministry of Health, needed some media to disseminate education for children aged 4 to 6 years and also parents. One of the suitable media for education about balanced nutrition that is used by parents and children to increase awareness of a balanced diet in accordance with "Isi Piringku" is an illustration book. Books are one of the media that can develop the ability of early childhood in

*behaving, thinking, and imagining. The results of this design are expected to improve education for children aged 4 to 6 years and also their parents.*

**Keywords:** *balanced nutrition, “isi piringku”, children aged 4 to 6 years.*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Dalam peraturan Kemenkes RI No 41 Tahun 2014 menyatakan bahwa pola makan yang baik dan sehat merupakan suatu hal yang sangat penting dalam gizi seimbang karena sangat berpengaruh dalam tumbuh kembang anak. Dalam pemenuhan asupan gizi harus memperhatikan prinsip anekaragam pangan, aktifitas sehari – hari, hidup bersih, serta mempertahankan berat badan supaya mencegah masalah gizi. Karena dasar dari prinsip gizi seimbang adalah menyetarakan antara zat gizi yang keluar dan zat gizi yang masuk kedalam tubuh. Pada tahun 2022 Presiden RI membuat target untuk melakukan intervensi terhadap balita stunting agar menurun hingga 14% ditahun 2024, karena angka stunting berdasarkan Survei Nasional (SSGI) di tahun 2021 sebanyak 24,4%. Salah satu penyebab terjadinya stunting karena pola makan yang tidak benar. Dahulu Kemenkes mengeluarkan slogan 4 sehat 5 sempurna, tetapi keseimbangan gizi dalam slogan 4 sehat 5 sempurna itu masih belum cukup untuk memenuhi asupan gizi pada anak. Berdasarkan peraturan Kemenkes pada tahun 2018 Kemenkes membuat program baru yang bisa memenuhi kebutuhan gizi pada anak yaitu “Isi Piringku” yang isinya dibagi menjadi 3 bagian. Bagian pertama berisi makanan pokok atau karbohidrat, bagian kedua berisi sayur – sayuran, dan bagian ketiga yang dibagi lagi menjadi 2 bagian yaitu lauk pauk dan buah – buahan.

### **Tujuan Penelitian**

Merancang buku ilustrasi sebagai media pengenalan pola makan anak sesuai dengan pedoman gizi seimbang yaitu “Isi Piringku” di usia 4 sampai 6 tahun.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Komunikasi Visual**

Desain komunikasi visual merupakan seni dalam memberikan suatu informasi atau pesan dengan memakai bahasa rupa maupun bahasa visual yang disampaikan melalui media yaitu desain (Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana, 2020 : 15). Desain komunikasi visual juga merupakan sebuah ilmu desain yang menyampaikan komunikasi visual dan mengekspresikan daya kreatif yang diterapkan dalam berbagai media komunikasi visual dengan pemanfaatan unsur desain grafis seperti ilustrasi, tipografi, warna, komposisi, dan layout dalam penyajian pesan secara visual, audio, audio visual kepada target yang dituju.

### **Ilustrasi**

Penelitian Arsana (2007) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan sebuah karya seni dalam bentuk dua dimensi dalam bentuk manual maupun digital, ataupun kombinasi dari keduanya, hitam putih maupun berwarna yang memiliki fungsi sebagai penghias untuk memperjelas atau memperkuat arti dari suatu teks atau naskah cerita yang menyertainya.

### **Warna**

Warna merupakan hal yang sangat penting dalam desain. Warna akan memunculkan identitas atau citra yang ingin disampaikan ataupun memisahkan sifat dengan jelas. Warna merupakan salah satu unsur yang dapat menarik perhatian, meningkatkan perasaan, memunculkan citra, dan lainnya (Anggraini & Nathalia, 2020 : 37).

### **Tipografi**

Tipografi bekerja sebagai ilmu atau strategi yang melibatkan metode kerja penataan dalam layout, bentuk, ukuran, dan sifat yang semuanya memiliki makna dan tujuan tertentu terutama dalam estetika (Anggraini & Nathalia, 2020 : 52). Di dalam desain

komunikasi visual, tipografi tidak dapat lepas dari unsur pendukung. Dengan adanya tipografi akan membuat suatu karya menjadi menarik (Rustan : 16).

### **Layout**

Layout merupakan tata letak ruang atau bidang yang biasa dilihat pada suatu karya desain. Dalam desain komunikasi visual, layout merupakan salah satu hal yang sangat penting karena desain dapat dikatakan indah ketika memiliki layout yang sistematis. Di dalam sebuah layout terdapat beberapa elemen seperti elemen visual, elemen teks, dan elemen lainnya (Anggraini & Nathalia, 2020 : 74).

### **Buku**

Buku merupakan salah satu media dari banyaknya media yang ada di dalam dunia Pendidikan dan paling sering digunakan untuk menyampaikan informasi serta pesan yang terdiri dari beberapa lembaran kertas dan dapat menjadi salah satu alat untuk berkomunikasi (Sobur, 2014) di dalam Analisis Teks Media. Namun seiring berkembangnya teknologi, saat ini buku juga bisa didapatkan secara digital.

### **Buku Cerita**

Buku cerita memiliki beberapa jenis, salah satunya yaitu yang hanya berisi gambar ilustrasi saja, dan berisi gambar ilustrasi dan dilengkapi teks. Buku cerita yang berisi gambar ilustrasi dan dilengkapi teks merupakan kombinasi yang baik dan sangat sesuai jika ingin menyampaikan suatu pesan yang ada didalam buku tersebut. Buku cerita bergambar biasanya memiliki teks yang begitu singkat dan terdiri dari 32 halaman yang berisi gabungan antara gambar dan kata – kata untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi (Tompkins & Hoskissom, 1995 : 43).

## Visual Storytelling

Master visual storytelling yang bernama Eisner (2008 :3) menjelaskan bahwa semua cerita pasti memiliki struktur. Cerita juga memiliki awal dan akhir serta benang cerita yang diletakkan ke dalam kerangka cerita. Kerangka yang terdapat di dalam sebuah cerita akan selalu sama meskipun media penyampaiannya yang sangat berbeda, tetapi gaya bercerita juga dapat di pengaruhi oleh media. Teknologi sekarang ini memberikan banyak kendaraan transmisi dalam bercerita, tetapi pada dasarnya hanya ada dua acara utama untuk bercerita yaitu kata atau gambar.

## Gizi Seimbang

Gizi seimbang merupakan salah satu wawasan mengenai makanan dan zat gizi, sumber zat gizi pada makanan, serta makanan yang aman di konsumsi sehingga tidak menimbulkan penyakit, dan juga cara membuat makanan yang baik supaya zat gizi dalam makanan tidak hilang, serta bagaimana cara untuk hidup sehat (Notoatmodjo, 2003). Gizi seimbang juga merupakan suatu susunan pangan sehari – hari yang mengandung zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh dan memperhatikan prinsip keanekaragaman pangan, aktivitas fisik, perilaku hidup bersih, dan mempertahankan berat badan normal untuk mencegah masalah dalam gizi (Kemenkes RI, 2014).

## HASIL DAN MEDIA PERANCANGAN

Target dari perancangan buku ilustrasi ini adalah anak yang berusia 4 sampai 6 tahun dan orang tua yang berusia 25 sampai 30 tahun.

## Konsep Pesan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis dan untuk meninjau kembali pada bab sebelumnya, hingga permasalahan dan analisis. Penulis akan merancang sebuah media edukasi berupa buku ilustrasi yang mengenalkan program “Isi Piringku”.

Kata kunci yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah Anak, Inovatif, Menyenangkan. Dalam perancangan media edukasi dengan menggunakan buku ilustrasi yang berisikan pesan untuk mengajak orang tua dan guru memberikan edukasi kepada anak untuk memenuhi gizi seimbang sejak dini, salah satunya dengan program yang dianjurkan oleh Kemenkes yaitu “Isi Piringku” karena dengan pemenuhan gizi seimbang akan memberikan dampak yang cukup besar saat anak tumbuh kembang. Dan jika gizi seimbang tidak dipenuhi juga akan memberikan dampak yang negatif bagi anak, contohnya anak menjadi sering terserang penyakit, membuat anak stunting dan dampak negatif lainnya.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif dalam perancangan edukasi mengenalkan program “Isi Piringku” adalah melalui perancangan buku ilustrasi yang dapat membantu menyampaikan pesan karena memiliki cerita dan ilustrasi. Cerita dan ilustrasi yang digunakan akan disesuaikan dengan target audiens yang dipilih yaitu anak berusia 4 sampai 6 tahun, dengan cerita yang berisi teks tidak terlalu banyak serta penambahan ilustrasi akan membuat penyampaian edukasi kepada anak dan orang tua mudah untuk dipahami dan diterapkan, sehingga nantinya anak akan terbiasa untuk menerapkan pola makan yang baik hingga beranjak dewasa.

Dalam penyampaian edukasi ini digunakan pemilihan warna yang tepat dan sesuai dengan target yang dituju yaitu anak berusia 4 sampai 6 tahun karena warna dapat digunakan sebagai alat komunikasi dengan anak. Berdasarkan data yang diambil warna yang cocok untuk anak berusia 4 sampai 6 tahun adalah warna yang kontras karena akan menarik perhatian anak untuk membaca dan tidak melakukan aktifitas lain, warna ini pun dapat digunakan untuk mengekspresikan berbagai emosi anak. Konten yang dimuat dalam buku ilustrasi ini juga berdasarkan objek penelitian yang sudah didapat, sumber dari beberapa buku, serta mendukung gerakan pemerintah dalam menekankan kasus stunting.

### Konsep Media

Media yang digunakan pada perancangan ini adalah media edukasi berbentuk buku ilustrasi. Karena berdasarkan pemaparan sebelumnya bahwa buku merupakan salah satu media yang paling sering dipakai untuk menyampaikan informasi serta pesan dan juga menjadi salah satu alat untuk berkomunikasi. Buku memiliki pesan untuk memberikan kesenangan pada pembaca serta mempunyai peranan dalam pembelajaran untuk anak. Hal tersebut juga didukung oleh hasil kuisioner dan analisis yang telah dilakukan, bahwa buku ilustrasi merupakan media edukasi yang dapat dimengerti oleh anak. Buku ilustrasi yang dirancang akan dicetak dengan ukuran 20 x 20 cm atau berbentuk persegi.

### Konsep Komunikasi

Pada perancangan ini menggunakan konsep komunikasi dengan dasar pendekatan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Penjelasananya yaitu *Attention* (Perhatian) Poster digunakan sebagai media pendukung yang akan menarik perhatian target *audience* untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai buku ilustrasi “Yuk Isi Piring Makanku” ini. *Interest* (Ketertarikan) Untuk menarik perhatian target *audience*, akan menggunakan poster cetak yang menarik dan di sebarkan di beberapa tempat. *Search* (Mencari) Setelah tertarik dari dua tahap sebelumnya, makan target *audience* diharapkan mulai mencari keberadaan dan informasi yang lebih detail dengan mencarinya di beberapa toko buku yang ada dan *e-commerce*. *Action* (Tindakan) Target *audience* yang tertarik akhirnya akan mencari buku ilustrasi dan membelinya, maka diharapkan dengan adanya buku ini edukasi yang telah disampaikan dapat bermanfaat bagi orang tua dan anak. *Share* (Membagikan) Setelah membaca dan mengetahui edukasi yang disampaikan dalam buku cerita ini, maka diharapkan *audience* membantu menyebarkan buku ilustrasi lebih luas lagi kepada *audience* lain.

### Konsep Bisnis

Buku ilustrasi sebagai media utama akan diproduksi dengan kisaran biaya Rp 216.500. Media pendukung untuk melengkapi media utama menggunakan poster, banner, stiker, tempat makan, dan tempat minum memerlukan kisaran biaya Rp 640.000. Dan akan dijual dengan kisaran harga satu buku Rp 250.000 (keuntungan 33.500). Botol Minum dan Tempat Makan akan dijadikan merchandise untuk pembeli yang beruntung.

### Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah ilustrasi berjenis kartun namun dibuat mirip dengan aslinya, karena sesuai dengan target *audience* yaitu anak yang berusia 4 sampai 6 tahun yang masih membutuhkan gambar asli tetapi dapat memberikan kesan menarik agar mudah untuk dipahami.

### Hasil Media Utama

#### 1. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah jenis *san serif* dan dekoratif. Dengan karakter huruf tersebut dapat memunculkan kesan menyenangkan, santai, dan menyesuaikan konsep yang telah ditentukan dalam perancangan buku ilustrasi ini dengan mengutamakan target *audience*.

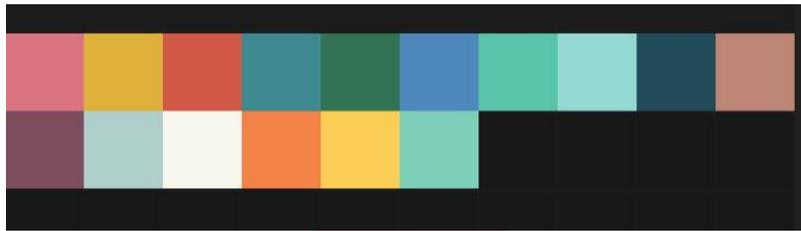


ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmno  
pqrstuvwxyz  
1234567890.,!@

Gambar 4.3 Tipografi  
(Sumber : data pribadi)

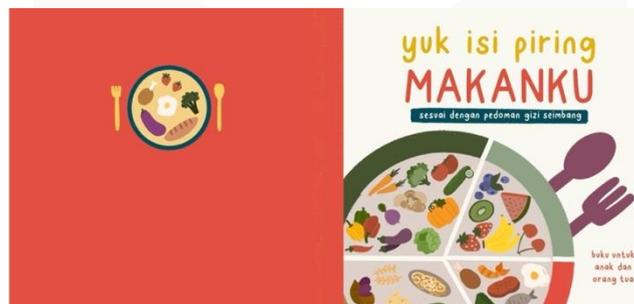
#### 2. Warna

Berikut adalah warna yang digunakan sebagai acuan pada perancangan buku ilustrasi untuk memperkuat tema ilustrasi dari buku yang sudah ditentukan. Warna yang dipilih menyesuaikan teori yaitu warna kontras akan yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi dengan anak dan akan menarik perhatian anak untuk membaca dan tidak melakukan aktifitas lain, warna ini pun dapat digunakan untuk mengekspresikan berbagai emosi anak.



Gambar 4.4 Referensi warna  
(Sumber : data pribadi)

### 3. Buku Ilustrasi



Gambar 3.2 Cover depan & belakang  
(Sumber : data pribadi)



Gambar 3.3 Pendahuluan  
(Sumber : data pribadi)



Gambar 3.4 Isi buku  
(sumber : data pribadi)

**Hasil Media Pendukung**

1. Poster

Poster digunakan sebagai salah media promosi yang akan disebarakan ke tempat umum untuk menarik target audience agar mengetahui produk yang dibuat



Gambar 3.6 Poster  
(Sumber : data pribadi)

2. Banner

Banner merupakan salah satu media pendukung yang akan digunakan untuk memperkenalkan buku ilustrasi ini kepada konsumen karena bentuknya yang cukup besar dan membuat konsumen tertuju kepada media utama.



Gambar 3.5 Banner  
(Sumber : data pribadi)

### 3. Stiker

Selain digunakan untuk *merchandise*, stiker juga dapat dijadikan sebagai media pendukung, karena dengan menggunakan stiker akan melatih motorik pada anak, dan didalam stiker tersebut berisikan informasi tentang gizi seimbang yang bisa ditempel pada botol minum mereka, buku, atau benda lainnya.



Gambar 3.7 Sticker  
(Sumber : data pribadi)

#### 4. Tempat Makan

Selain digunakan untuk *merchandise*, tempat makan juga digunakan sebagai salah satu cara untuk menerapkan program “Isi Piringku” yang sesuai dengan anjuran pemerintah, serta mengajak anak untuk membawa bekal sendiri, dan orang tua dapat menyiapkan bekal anak yang sesuai dengan takarannya.



Gambar 3.8 Stiker tempat makan  
(Sumber : data pribadi)

#### 5. Botol

Botol yang dapat digunakan sebagai *merchandise* dan salah satu cara untuk menerapkan kebiasaan membawa tempat minum sendiri dan membuat anak agar rajin minum air putih.

### KESIMPULAN

Perancangan buku ilustrasi merupakan media yang tepat untuk edukasi yang digunakan oleh orang tua dan anak untuk meningkatkan kesadaran pola makan sesuai dengan pedoman Gizi Seimbang yaitu “Isi Piringku”. Karena pola makan anak harus dibangun sejak dini, sehingga membuat anak akan terbiasa untuk menerapkan pola makan sampai dewasa. Edukasi untuk orang tua dalam membentuk pola makan anak yang baik sangatlah penting karena orang tua harus memperhatikan gizi yang baik untuk anaknya. Buku juga salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan anak

usia dini dalam berperilaku, berfikir, serta berimajinasi. Karena buku ilustrasi disajikan dengan lebih banyak ilustrasi dibanding teks sehingga anak akan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan. Perancangan buku ilustrasi ini dimulai dari mencari informasi dengan observasi, wawancara, kuisisioner, dan studi pustaka yang menghasilkan sebuah solusi yang diterapkan didalam buku ini.

Berdasarkan hasil perancangan buku ilustrasi tentang edukasi yang sesuai dengan pedoman gizi yaitu "Isi Piringku" dibutuhkan banyak sumber dan informasi untuk menyempurnakannya. Apa saja data yang cocok untuk pedoman gizi seimbang yaitu "Isi Piringku" serta ilustrasi apa yang cocok digunakan dalam perancangan dalam informasi tentang edukasi "Isi Piringku" dalam pedoman gizi seimbang seperti warna, layout, tipografi, serta penyampaian yang harus jelas dan komunikatif sehingga anak dapat menerima pesan yang disampaikan.

#### **PERNYATAAN PERHARGAAN**

1. Kepada para dosen pembimbing dan penguji yang sudah membantu dalam proses pembuatan pengantar tugas akhir dan karya tugas akhir.
2. Narasumber dari Dinas Kesehatan dan juga Guru TK AR - Ridwan yang telah bersedia meluangkan waktu dan membagi informasi yang dimiliki kepada penulis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Sumber Buku**

*Anggraini S., Lia dan Nathalia, (2020), Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, Nuansa Cendikia, Bandung.*

*Arifin dan Kusrianto, (2009), Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.*

*Caputo, Tony C., (2003), Visual Storytelling, The Art and Technique, Watson-Guption Publications, New York.*

- Eisner, Will, (2000), Comic & Sequential Art, Poorhouse Press, Florida.*
- Freddy Adiono Basuki, (2000), Komunikasi Grafis untuk Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya, Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.*
- John W. Santrock, (2007), Perkembangan Anak, Jilid 1 Edisi kesebelas, PT Erlangga, Jakarta.*
- Koentjaraningrat, (1990), Metode-metode Penelitian Masyarakat Edisi Ketiga, Gramedia Jakarta.*
- Kusrianto, Adi, (2007), Pengantar Desain Komunikasi Visual, Andi, Yogyakarta.*
- McCloud, S., (2022), Memahami Komik (ter. S. Kinanti), Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.*
- McCloud, S., (2008), Membuat Komik (ter. S. Febrianto), Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.*
- Notoatmodjo, Soekidjo, (2003), Pengembangan Sumber Daya Manusia, PT Rineka Cipta, Jakarta.*
- Pujiriyanto, (2005), Desain Grafis Komputer, Andi, Yogyakarta.*
- Proverawati, Kusumawati, (2010), Ilmu Gizi untuk Keperawatan dan Gizi Kesehatan, Nuh Medika, Yogyakarta.*
- Rangkuti, Freddy, (2016), Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.*
- Rothlein, L & Meinbach, A.M., (1991), The Literature Connection, Scott Foresmen Company, USA.*
- Sobur, Alex, (2004), Analisis Teks Media Suatu Analisis Untuk Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framming, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.*
- Sugiyono, (2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, Bandung.*
- Sutopo, (2006), Metodologi Penelitian Kualitatif, UNS, Surakarta.*

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

Tompkins, Gail E. dan Kenneth Hoskisson, (1995). *Language Arts Content and Teaching Strategies*, Englewood Cliffs, New Jersey.

Widya Karya Nasional Pangan dan Gizi, (2014), *Standar Mutu dan Kecukupan Gizi*, WNPG-X, Jakarta

Wulandari Y., (2017), *Prinsip-prinsip Dasar Ahli Gizi*, Dunia Cerdas, Jakarta.

### **Sumber Jurnal**

Aditya, D & Apsari, D (2019), *The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesia Comic Stirps*, *Proceedings of the 5<sup>th</sup> Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries*, 2018, 6-6.

Bossert T, Hsiao W, & Barrera M, (1998), *Transformation of ministries of health in the era of health reform : the case of Colombia*, *Health Policy and Planning*, 13(1), 59-77.

Gilang, Lalita, Riama Maslan Sihombing, dan Nedina Sari, (2017), *Kesesuaian Konteks dan Ilustrasi pada Buku Bergambar untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun VII Nomor 2.

Hafid, A., (2002), *Buku Bergambar Sebagai Sumber Belajar Apresiasi Cerita di Kelas Rendah di Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, Vol 9 Nomor 2.

Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S., (2015), *Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas*, *eProceedings of Art & Design*, 2(1).

Lathifa, N., Adit, P., & Hidayat, D., (2015), *Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan, Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat bermain Untuk Anak*. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).

Maulana, N., Aditya D., & Supriadi, O., (2021), *Perancangan Komik Edukatif Tindakan Preventif Covid 19 Untuk Pelajar Bersekolah Tatap Muka*, Skripsi (S1) pada Universitas Telkom, Bandung: tidak diterbitkan.

Octamediana, H & Desintha, S., (2019), *Perancangan Enviromental Graphic Mengenai Pencegahan Karies Gigi Anak Bagi Orangtua*, Skripsi (S1) pada Universitas Telkom, Bandung: tidak diterbitkan.

Soedarso, Nick, (2014), *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada*, Humaniora, Vol. 5, 561-570.

Tafakur, M & Desintha, S., (2019), *Perancangan Komik Karakter Superhero "Sembrani"*, *eProceedings of Art & Design*, 6(2)

### **Sumber Buku**

Arsana, B., (2007), *Gambar Ilustrasi*, (Online), <http://googlegambarilustrasi-pdf/> (20 Juni 2022, 15:00)

Kemendes RI, (2014), *Pedoman Gizi Seimbang*, [http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk\\_hukom/PMK%20No.%2041%20ttg%20Pedoman%20Gizi%20Seimbang.pdf](http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk_hukum/PMK%20No.%2041%20ttg%20Pedoman%20Gizi%20Seimbang.pdf) (21 Juni 2022, 13:00)

Kemendes RI, (2014), *Isi Piringku*, <https://kesmas.kemkes.go.id/konten/133/0/062511-isi-piringku> (25 Juni 2022, 13:00)

Sora, (2019), *Pengertian Ilustrasi: Fungsi, Jenis dan Contohnya secara Umum*, <https://www.pengertianku.net/2019/03/pengertian-ilustrasi-fungsi-jenis-dan-contohnya-secara-umum.html> (25 Juni 2022, 16:45)