

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MANFAAT BUAH DAN SAYUR UNTUK ANAK-ANAK

Ryan Pratama Sugihartono
(1401110391)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Industri Kreatif Universitas
Telkom

Abstrak

Buah dan sayur merupakan bahan makanan yang banyak mengandung nutrisi, tetapi jarang dikonsumsi oleh mayoritas penduduk Indonesia khususnya anak-anak, padahal Indonesia adalah Negara yang sangat kaya dengan buah dan sayur. Kekurangan dalam mengonsumsi buah dan sayur dapat menyebabkan tubuh kekurangan nutrisi seperti vitamin, mineral, serat dan tidak seimbangnya asam basa tubuh sehingga dapat mengakibatkan timbulnya berbagai penyakit.

Pada perancangan buku ilustrasi ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi terhadap beberapa sekolah dasar di Kota Bogor, studi pustaka dari buku yang berkaitan dengan perancangan, wawancara kepada narasumber terkait serta membagikan kuesioner kepada orangtua yang memiliki anak-anak. Selain itu penulis menggunakan analisis matriks perbandingan dengan membandingkan tiga buku sejenis.

Pada perancangan tugas akhir ini penulis bekerja sama dengan Dinas Kesehatan Kota Bogor sebagai lembaga terkait. Yang mana nantinya buku ilustrasi tersebut akan diberikan kepada lembaga terkait guna membantu memberikan informasi mengenai buah dan sayur serta mengurangi angka kurang konsumsi buah dan sayur bagi anak-anak.

Konsep visual buku ilustrasi manfaat buah dan sayur menggunakan gaya ilustrasi kartun sederhana agar mendukung cerita dan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Buku ilustrasi ini menggunakan warna yang diambil dari buah dan sayur yang dibahas disetiap seri buku. Penulis berharap anak-anak dapat tertarik untuk membaca buku serta menyukai dan mau mengonsumsi buah dan sayur.

Kata Kunci: Buah dan Sayur, Buku Ilustrasi, Anak Sekolah Dasar, Manfaat Buah, Manfaat sayur, Buku Anak.

1. Latar Belakang

Menurut Depkes RI (2009), pola makan adalah suatu cara atau usaha dalam pengaturan jumlah dan jenis makanan seperti mempertahankan kesehatan, status nutrisi, mencegah atau membantu kesembuhan penyakit. Selain itu, pola makan yang baik juga mempunyai peranan penting dalam memelihara tubuh dan menjaga kesehatan. Di Indonesia terdapat pola makanan pokok yaitu lauk hewani, lauk nabati, sayur dan buah-buahan. Dari pola makan pokok tersebut, buah-buahan merupakan salah satu menu makanan yang sangat penting untuk menunjang kesehatan.

Rekomendasi kecukupan konsumsi buah dan sayur menurut WHO (2003) yaitu sebanyak 400 gram per hari atau sebanyak 3-5 porsi sehari. Selain itu, Piramida Petunjuk Makanan (USDA dan HNIS 1992) dalam Rahmawati (2000) merekomendasikan untuk menyajikan buah sebanyak 2-4 kali dalam sehari. Salah satu kelompok usia yang paling rentan jika kurang konsumsi buah dan sayur yaitu anak-anak usia 9 sampai 12 tahun karena masa anak-anak tersebut merupakan periode yang penting pada pertumbuhan dan perkembangan. Pada periode ini merupakan saat yang tepat untuk membangun tubuh dan menanam kebiasaan pola makan yang sehat.

Untuk itu diperlukan strategi yang tepat dan media komunikasi yang efektif sebagai media penyampai pesan. Buku merupakan media guna menyampaikan pengetahuan

mengenai kandungan dan manfaat buah-buahan dan sayuran untuk anak-anak. Peran buku dalam kehidupan sangat penting, sebuah buku mampu mengajarkan ilmu yang lebih dari apa yang diajarkan melalui media lain. Buku dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak baik secara spiritual maupun mental pada seorang anak. Selain itu buku yang menarik juga dapat meningkatkan daya tarik membaca anak-anak sehingga dapat berdampak baik bagi anak-anak.

2. RUMUSAN MASALAH

Dari beberapa permasalahan diatas, penulis dapat menyimpulkan:

Bagaimana merancang buku ilustrasi yang dapat membuat anak-anak mau mengkonsumsi buah dan sayur?

3. TUJUAN PERANCANGAN

- a) Dapat membuat anak-anak mau mengkonsumsi buah dan sayur.
- b) Memberikan informasi kepada orang tua mengenai pentingnya konsumsi buah dan sayur pada anak.

4. LANDASAN TEORI

4.1 Buku

Menurut Iyan Wb (2007), buku merupakan kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu dan setiap sisi dari sebuah lembaran kertas disebut halaman. Buku dengan menggunakan konten, gaya, format, desain dan urutan dari berbagai komponen dapat menjadi sumber informasi yang mudah dan praktis, berisi tentang penjelasan singkat berupa teks dan didukung gambar visual.

4.2 Buku Ilustrasi

Menurut Peter Hunt (1996: 110) buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi.

4.3 Buku Cerita Bergambar

Buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak usia SD kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, L., & Meinbach, A. M., 1991: 132).

4.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Ditinjau dari segi fungsinya, Supriyono (2010: 169) berpendapat bahwa fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eyecatches*. Menurut Supriyono, ilustrasi yang efektif umumnya memiliki kriteria sebagai berikut :

- Komunikatif, informatif, mudah

dipahami.

- Menggugah perasaan dan hasrat.
- Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat.
- Memiliki daya pikap yang kuat.
- Foto atau gambar memiliki kualitas baik (teknik pembuatan dan nilai seni).

4.5 StoryBoard

Secara umum, menurut Hart (2008: 1), *storyboard* adalah pra produksi sementara alat para visualisasi yang dirancang untuk memberikan gambar sekuensi *frame-by-frame* dan *short-by-short* hasil adaptasi dari naskah. *Storyboard* merupakan konsep gambar yang menjelaskan dan menambah narasi skrip serta memungkinkan seluruh tim produksi untuk mengatur semua tindakan rumit yang diperlukan.

4.6 Karakter

Menurut Kartono (1980, 59), karakter adalah kehidupan pengenalan, perasaan dan konatif (kemauan) yang mempunyai objek tujuan tertentu, ialah nilai-nilai. Dimana karakter ini merupakan aspek-ethis (aspek moral) dari kemanusiaan. Apa yang dikejar manusia, apa yang menjadi tujuannya, kearah mana ia memastikan diri, semua itu menunjukkan adanya objek-objek final. Maka karakter itu adalah segi final dari kepribadian yang mengandung unsur-unsur ethis.

4.7 Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses dalam mendesain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. (Rustan, 2008: 1).

4.8 Warna

Darmaprawira (2002: 33) menggolongkan warna berdasarkan sifatnya menjadi 2 golongan, yakni warna panas dan warna dingin. Warna panas adalah keluarga merah/jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat, segar, menyenangkan, merangsang dan bergairah. Sedangkan warna dingin adalah kelompok biru/hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sunyi, tenang, makin tua dan makin gelap serta arahnya makin menambah tenggelam dan depresi.

4.9 Tipografi

Kusrianto (2009: 190-191) menjelaskan, di dalam desain grafis tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*). Eksekusi terhadap desain tipografi dalam rancang grafis pada aspek *legibility* akan mencapai hasil yang baik bila melalui proses investigasi terhadap makna naskah, alasan-alasan kenapa naskah harus dibaca, serta siapa yang membacanya.

4.10 Teknologi Grafika

Menurut Wasono (2008: 1) Grafika adalah suatu teknik atau cara penyampaian pesan, gagasan, informasi, pikiran, kesan perasaan melalui penggandaan dengan cara dicetak dan disajikan kepada khalayak. Grafika merupakan teknologi yang memungkinkan hasil pikiran-pikiran tokoh ratusan bahkan ribuan tahun lalu sampai kepada kita berupa hasil cetakan.

5. DATA DAN ANALISIS

5.1 Data Instansi



Gambar1. Dinas Kesehatan Kota Bogor

Sumber: dokumentasi pribadi

Dinas Kesehatan merupakan salah satu SKPD (Satuan Kerja Perangkat Daerah) yang mengupayakan indikator umur panjang dan sehat masyarakat Kota Bogor melalui berbagai upaya promotif, preventif, kuratif dan rehabilitatif melalui Visi “Masyarakat Kota Bogor Sehat dan Mandiri”. Dinas Kesehatan merupakan Perangkat Daerah Kota Bogor sebagai unsur pelaksana teknis di bidang kesehatan. Dinas Kesehatan dipimpin oleh Kepala Dinas yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Walikota melalui Sekretaris Daerah.

5.2 Data Khalayak Sasaran

Data khalayak sasaran yang menjadi target pasar dalam buku ilustrasi yang akan dirancang oleh penulis dibagi dalam beberapa segmentasi yaitu:

- 1) Geografis
 - a. Negara : Indonesia.
 - b. Kota : Kota-kota besar di Indonesia.
- 2) Target Primer
 1. Demografis
 - a. Usia Anak : 9-12 tahun.
 - b. Pendidikan Anak: Sekolah Dasar (SD).
 - c. Jenis Kelamin: Perempuan dan Laki-laki.
 2. Psikografis
 - a. Gaya Hidup: Anak yang suka membaca buku.
 - b. Kepribadian: Anak yang selalu ingin tahu dan senang.

6. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

6.1 Kesimpulan

Konsep Komunikasi

Komunikasi yang dilakukan akan disesuaikan dengan data khalayak sasaran yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data. Adapun *target audience* yang akan disasar adalah masyarakat Kota Bogor yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan kisaran usia 9-12 tahun. Mereka berasal dari kalangan sosial menengah hingga menengah atas yang dimana merupakan

anak-anak sekolah dasar. Mereka mempunyai hobi yaitu membaca buku, komik dan menonton film kartun.

Konsep komunikasi yang digunakan menggunakan bahasa yang informatif dan komunikatif, namun tetap memperhatikan target sasaran agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan dapat menarik perhatian khalayak sasaran baik secara verbal maupun non verbal.

Konsep Kreatif

Dari permasalahan yang sudah ada pada bab sebelumnya yaitu kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap manfaat dan kandungan buah dan sayur dan kurangnya kesadaran orang tua akan pentingnya pola hidup sehat dan gizi seimbang serta mengajarkan anak-anak untuk mengkonsumsi buah dan sayur setiap hari. Maka strategi kreatif yang akan dibuat yaitu membuat ilustrasi situasi dengan menggunakan pendekatan masalah kesehatan yang biasa terjadi terhadap anak-anak. Selain itu akan ditambahkan juga bagian resep pada buku tersebut agar anak-anak lebih tertarik dan bisa mempraktikkan sendiri, dimana nantinya anak-anak akan diberikan resep dengan memanfaatkan buah dan sayur yang sedang dibahas disetiap seri bukunya.

Konsep Media

Didasarkan pada permasalahannya, maka dalam pemilihan suatu media harus benar-benar tepat dan cermat agar dapat menjadi solusi dan menjawab permasalahan. Media yang digunakan dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah buku ilustrasi, media yang

bertujuan sebagai sarana informasi dan pengetahuan mengenai buah dan sayur guna membantu untuk memberikan edukasi kepada *target audience*.

Konsep Visual

Pada bagian awal buku ini terdapat penjelasan mengenai jenis buah pisang dan sayur wortel yang kemudian akan menjadi sorotan utama dalam buku. Setelah itu, maka akan langsung masuk ke dalam pembahasan setiap manfaat dan kandungan buah pisang dan wortel. Setiap kandungan gizi akan digambarkan dengan manfaat dan khasiatnya untuk tubuh anak-anak. Selain itu terdapat juga bagian isi buku mengenai resep terhadap buah pisang dan sayur wortel.

Secara garis besar, gaya ilustrasi yang ditampilkan adalah ilustrasi kartun. Gaya ini dipilih untuk mendukung cerita dan sesuai dengan karakteristik *target audience*. Gaya visual yang digunakan adalah gaya kartun dengan penyederhanaan bentuk buah pisang dan sayur wortel serta setiap karakter dari buah dan sayur tersebut mempunyai mata dan mulut.

a) Tipografi

Pada perancangan buku ini, huruf yang digunakan memiliki fungsi yang sangat penting dan memiliki tingkat keterbacaan yang mudah dibaca, selain itu mewakili karakteristik anak-anak dan tema besar yaitu buah dan sayur. *Chalkboard* merupakan font utama yang

dipakai dalam buku ilustrasi ini dan diterapkan sebagai *bodycopy*. Pemilihan *Chalkboard* karena font ini merupakan *font* jenis *sans serif* dan berkarakter modern, yang merupakan salah satu dari *tone and manner* dari konsep desain buku ilustrasi ini. *Chalkboard* merupakan *font* yang cocok untuk anak-anak. Penggunaan *font sans serif* karena mengingat *target audiencenya* adalah anak-anak, sehingga pemakaian huruf pun harus bersifat “ceria” agar para *target audience* tidak merasa bosan seperti buku pendidikan atau pengetahuan yang pada umumnya.

Chalkboard

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , ; : " / ? ! @ # \$ % ^ & * () \

Gambar 2 Font Chalkboard

Sumber: dokumentasi pribadi

b) Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam sebuah perancangan buku ini. Warna dapat dikategorikan sebagai alat untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan. Dengan pemilihan warna yang disesuaikan dengan karakter anak-anak yang biasanya dipakai warna-warna yang cerah yang bertujuan agar anak-anak tertarik dan tidak bosan saat membaca. Pewarnaan yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah warna yang memiliki kesan ceria, *havefun*,

warna tersebut diambil dari warna buah pisang dan buah wortel serta karakter anak-anak yang ceria, lucu, dan cerdas seperti warna kuning dan oranye, hijau, merah, biru, biru muda, dan lainnya.



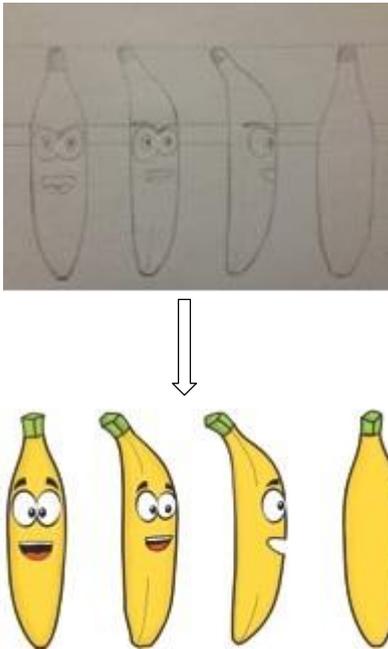
Gambar 3 Warna

Sumber: dokumentasi pribadi

6.2 Rekomendasi: Hasil Perancangan

6.2.1 Karakter

a. Pisang

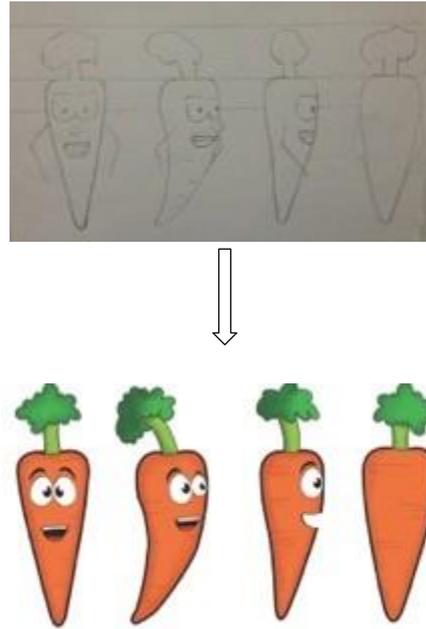


Gambar 4 Sketsa karakter buah pisang

Sumber: dokumentasi pribadi

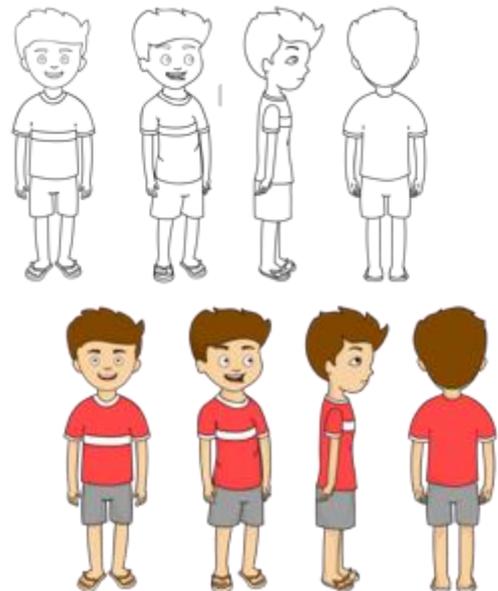
Sketsa buah pisang yang dijadikan tokoh pembahasan di dalam buku pertama berikut dengan visualisasinya.

b. Wortel



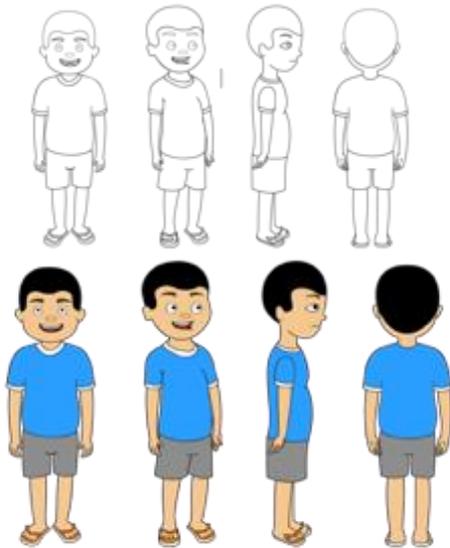
Sketsa sayur wortel yang dijadikan tokoh pembahasan di dalam buku pertama berikut dengan visualisasinya.

c) Anak Kecil Laki-laki 1



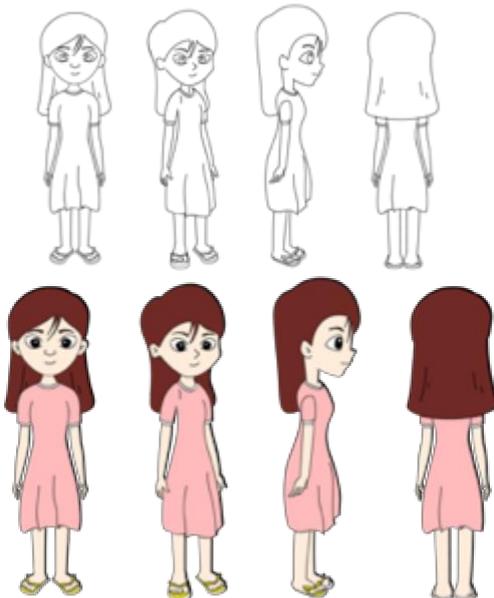
Sketsa anak kecil laki-laki yang dijadikan tokoh pembahasan di dalam setiap seri buku berikut dengan visualisasinya.

d) Anak Kecil Laki-laki 2



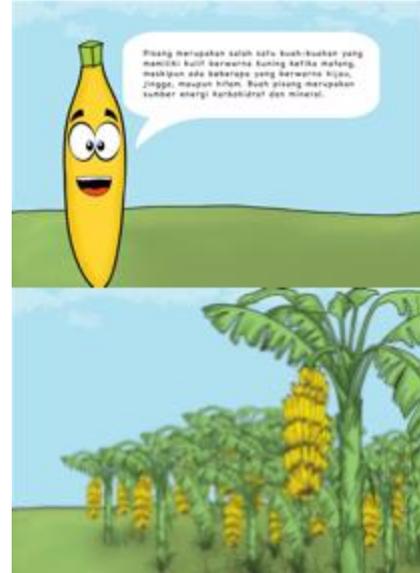
Sketsa anak kecil laki-laki yang dijadikan tokoh pembahasan di dalam setiap seri buku berikut dengan visualisasinya.

e) Anak Kecil Perempuan

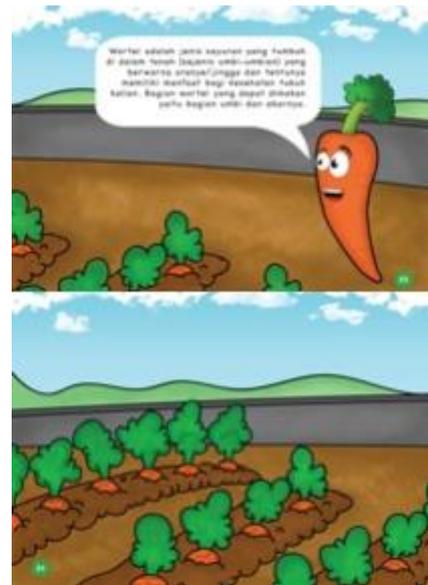


Sketsa anak kecil perempuan yang dijadikan tokoh pembahasan di dalam setiap seri buku berikut dengan visualisasinya.

6.2.2 Isi Buku



Bagian buku yang menjelaskan definisi buah pisang secara umum.



Bagian buku yang menjelaskan definisi sayur wortel secara umum.

7. REFERENSI

Buku

- Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. (2010). *Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2010*. Jakarta: Kementerian Republik Indonesia.
- Baldinger, Wallace. (1986). *The Visual of Art*. London: The Library Association.
- Chaniago, Amran Y. S. (1997). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia dilengkapi dengan Singkatan-Singkatan Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Darmaprawira, Sulasmi. (2002). *Warna Teori dan Kreativitas Penggunanya*. Bandung : ITB.
- Hart, John. (2008). *The Art of Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Focal Press, Oxford.
- Kartono, Kartini. (1980). *Teori Kepribadian*. Bandung: Alumni.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nazir, Moh. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rothlein, L., & Meinbach, A. M. (1991). *The Literature Connection: Using Children's Books in The Classroom*. Glenview, Illinois Scoot, Foresman and Company.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sekarindah, Titi. (2008). *Terapi Jus Buah dan Sayur*. Jakarta: Puspa Swara.
- Sihombing, Danton (2009). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutopo, HB. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Wasono, Antonius Bowo. (2008). *Teknik Grafika dan Industri Grafika*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- White, Jan V. (1982). *Editing by Design*. New York: R.R. Bowker.
- WHO. (2003). *Fruit and Vegetable Intake in a Sample of 11-year-old Children in 9 European Countries: The Pro Children Cross-Sectional Survey*. *Ann Nutr Metab*. Jul-Aug;49: 236-245. Epub 2005 Jul 28.
- WHO/FAO. (2003). *Expert Report on Diet, Nutrition and The Prevention of Chronic Disease*. United Nations: Technical Report Series 916.
- Wibowo, Iyan. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung: Kolbu.
- Worthington. (2000). *Nutrition Throughout The Life cycle*. The MacGraw-Hill International Edition: USA.
- Truswell AS. (2007). *Essentials of Human Nutrition Third Edition*. Mann j, editor. New York (US): Oxford University Press.

Jurnal

Ikada, Deliana Citryani. (2010). *Tingkat Penerimaan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pendidikan Gizi dan Pengaruhnya Terhadap Pengetahuan Gizi Anak Sekolah Dasar*. Departemen Gizi Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor.

Rahmawati. (2000). *Perilaku Makan Sayur Berdasarkan Faktor Sosiodemografi, Self Efficacy, Sikap, Niat, Preferensi, dan Ketersediaan Sayur pada Murid Kelas VI SD Muhammadiyah 12 Pamulang Barat, Pamulang, Tangerang tahun 2000*. Skripsi. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia, Depok. Triwulandari,

Puspita. (2010). *Perancangan Buku Pop-Up Tentang Pentingnya Mengonsumsi Sayur-Sayuran Bagi Anak*. Tugas Akhir. Desain Komunikasi Visual. Universitas Telkom.

Website

Backes L. (2007). *Understanding Children's Books Genres*. **Error! Hyperlink reference not valid.** (25 Maret 2015, 22:00)

Jovita M. (2006). *Perancangan Cergam Kreatif bertemakan ular tangga berbasis pengetahuan umum untuk anak sekolah dasar hingga menengah di Surabaya*. Fakultas Seni dan Desain. Universitas Kristen Petra. <http://www.digilib.petra.ac.id> (25 Maret 2015, 15:30)

<http://www.printondemand.co.id> (6 April 2015, 18:00)