

PERANCANGAN BUKU POP-UP TENTANG PENTINGNYA MENGKONSUMSI SAYUR-SAYURAN BAGI ANAK

Puspita Triwulandari ¹, I Dewa Alit Dwija Putra, S.Sn, M.Sn ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Telkom University
Bandung

ABSTRACT

Vegetables are contain fiber, vitamins, and other healthy content that gainful for children's body. The problem nowadays parents in Indonesia are feel confuse how to give their kids vegetables intake. Fast food who well known as unhealthy food even more enjoyed by children thus making parents increasingly find it difficult to provide vegetabes dish for their kids. The existence of this subjective problems makes author feel need a media that contain related information to explain the importance of eating vegetables contained therein for benefits of children. Author realizes the media through the printed media in the form of design interactive pop-up book.

Before start designed this book, author beguns with research activities thats observations, distribution of questionnaires, indepth interviews, and literature study. Results obtained from data collections became empirical references for characters which created by author and enrich contents of this book about the importance of eating vegetables for children.

The design concept of this book shown the story through illustrations which helped by daily characterization person of children. Informations which contained in this book starts from growth cycles of vegetables until health benefits of vegetables comsumptions for children. On the last page of this book there is a paper craft characters that are in the story which author provided as creativity kids' sheet. Author hopes children can be interested in making it as one of their favorite reading books that can affect their psychological aspects that eating vegetables is important for health.

Words order: book design, children, illustration, interactive media, pop-up, vegetables

Pendahuluan

Hampir seluruh masyarakat di dunia menyajikan sayuran sebagai bahan pelengkap untuk hidangan santapan keluarga. Alasannya didalam sayuran mengandung serat, vitamin, serta kandungan lainnya yang berguna bagi tubuh manusia. Seperti wortel yang mengandung vitamin A, mentimun yang memiliki kandungan air yang tinggi, hingga kandungan vitamin C yang terdapat didalam tomat.

Namun permasalahannya banyak orang tua merasa sulit memberi makanan yang mengandung sayur-sayuran bagi anak mereka. Seperti yang tertulis dalam buku *Nutrition Throughout The Life Cycle*, pada anak sekolah dasar diperoleh 40% anak tidak makan sayur, 20% tidak makan buah dan 36% makan siap saji (Worthington and Roberts, 2000).

Dalam buku *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* pada saat anak memasuki umur 4 tahun tingkat berfikir anak sudah lebih maju, anak akan kritis dan sudah mulai sering menanyakan soal sebab akibat melalui pertanyaan-pertanyaan mengapa, dan bagaimana (Yusuf, 2000). Usia yang baik bagi orang tua untuk memberikan informasi atau pembelajaran tentang peranan sayuran mulai dari 4 tahun.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan oleh orang tua dalam memberikan pengetahuan tentang pentingnya mengkonsumsi sayuran adalah dengan buku edukasi cerita bergambar interaktif. Buku interaktif memiliki macam-macam bentuk salah satunya adalah *pop-up*. Buku *pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat

pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah buku cerita sehingga lebih jelas dan menarik. Tampilan visual dalam bentuk tiga dimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah dengan kejutan dalam setiap halaman (Kusuma, 2013).

Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat buku cerita bergambar dengan sistem *pop-up*, tentang pentingnya mengkonsumsi sayur-sayuran yang dapat membantu mengubah pola makan anak jadi suka makan sayur, yang difokuskan untuk anak usia berkisar antara 4 hingga usia 8 tahun atau lebih. Dalam membaca buku *pop-up*, anak tidak hanya membaca sebuah cerita namun orangtua dapat membimbing mereka agar berinteraksi dengan cerita yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik itu melalui sentuhan serta pengamatan.

Permasalahan

- a. Sulitnya anak mengkonsumsi sayuran.
- b. Anak lebih memilih makanan siap saji dibandingkan sayuran.
- c. Kurangnya alternatif buku edukasi *pop-up* yang memicu minat anak dalam mengkonsumsi sayuran.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku *pop-up* tentang pentingnya mengkonsumsi sayuran-sayuran bagi anak?

Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

- a. observasi dan pencatatan
Dalam pengumpulan data penulis melakukan pengamatan dan observasi kepada sekolah taman

kanak-kanak, untuk mengetahui karakter anak prasekolah. Penulis juga melakukan observasi ke dinas kesehatan untuk mendapatkan informasi tentang sayur-sayuran.

- b. Wawancara
Dalam pengumpulan data, penulis melakukan wawancara kepada ketua pencinta buku anak menanyakan cara membuat buku anak. Mahasiswa yang pernah membuat dan mengerjakan buku *Pop-up*, serta kepada ahli gizi untuk mengetahui lebih lanjut kandungan gizi yang terdapat pada sayur.
- c. Kuisisioner (Angket)
Penulis membagikan kuisisioner kepada ibu untuk mendapatkan informasi mengenai sayur yang di konsumsi anak, gaya hidup, dan juga pengetahuan anak mengenai sayur.
- d. Studi Pustaka
Pada pengumpulan data ini penulis melakukan studi pustaka dengan mencari buku teori, literatur dan buku pendukung lainnya untuk menguatkan alasan penulis untuk merancang buku anak ini.

Dasar Pemikiran Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan.

Teori *Pop-up*

Buku *pop-up* merupakan buku yang secara umum dikenal sebagai buku yang tidak hanya memiliki elemen-elemen tiga dimensi, tapi juga elemen-elemen interaktif yang terbuat secara manual dengan media kertas. *History of pop up books* (Briggs, 2010)

Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Kusrianto, 2007: 140)

Data Kalayak Sasaran

Data khalayak sasaran yang menjadi target pasar dalam buku interaktif *pop-up* yang akan dirancang oleh penulis dibagi dalam beberapa segmentasi.

Dilihat dari segi geografis target yang menjadi sasaran penulis merupakan kota-kota besar yang ada di Indonesia.

Target primer dalam perancangan ini yaitu anak usia 4-8 tahun karena pada saat anak memasuki umur 4 tahun tingkat berfikir anak sudah lebih maju. Anak dengan gaya hidupnya suka membaca dan selalu ingin tahu akan lebih cepat

memahami buku interaktif pop-up ini sehingga menjadi target utama.

Orang tua usia 23-40 tahun merupakan target sekunder, hal tersebut dilihat dari hasil kuesioner bahwa mulai dari usia 23-40 tahun orang tua sudah memiliki anak memasuki usia 4-8 tahun. Dari sisi psikografis yang menjadi target yaitu orang tua yang peduli terhadap pendidikan anak, peduli dengan kesehatan anaknya dan juga gemar membaca.

Kelas sosial dalam perancangan ini yaitu menengah atas, hal tersebut dikarenakan perancangan yang dihasilkan merupakan buku interaktif *pop-up*. Dalam perancangan dan pembuatannya memerlukan keterampilan, konsentrasi, serta biaya produksi yang tinggi sehingga harga buku *pop-up* cenderung lebih mahal dari buku anak lainnya.

Analisis

Berdasarkan wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan banyaknya orang tua mengalami kesulitan dalam memberi asupan sayur pada anak. Buku *pop-up* merupakan alternatif bagi orang tua untuk memberikan pengetahuan serta mengubah pola makan anak menjadi suka sayur, karena buku *pop-up* menarik dan juga memiliki unsur interaktif.

Berdasarkan analisis matriks perbandingan dapat disimpulkan dari analisis buku sejenis, buku untuk anak-anak khususnya usia 4-8 tahun menggunakan buku fiksi buku cerita bergambar yang memberikan informasi kepada anak. Teknik ilustrasi ketiga buku tersebut adalah

kartun, dan ketiganya menggunakan digital, namun dominan menggunakan jenis ilustrasi *halftone* yang dibuat dengan cat air dan *crayon*. Warna yang digunakan berupa warna-warna terang seperti biru, hijau, orange, merah, kuning, salem, ungu, merah muda, coklat, hitam dan putih. Tipografi yang digunakan menggunakan dari ketiga buku tersebut dominan sans serif. Sistem interaktif yang digunakan menggunakan teknik yang lebih sederhana.

Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Belajar Makan Sayur Yuk ! kalimat tersebut merupakan kesimpulan konsep pesan yang akan disampaikan dalam buku perancangan ini. Arti kata belajar yaitu membuat anak mengetahui tentang dampak dari tidak suka makan sayur, siklus pertumbuhan tanaman, serta kandungan yang terdapat pada sayur-sayuran. Arti kata makan yaitu mengonsumsi sesuatu yang dapat menimbulkan efek pada tubuh, dalam buku ini menjelaskan tentang makanan yang dapat menyehatkan tubuh. Arti kata sayur merupakan salah satu kebutuhan pokok yang dapat menyehatkan tubuh. Dalam buku ini sayur merupakan topik utama yang akan dijelaskan sepanjang cerita, karena sayur mempunyai kandungan yang baik jika dikonsumsi oleh tubuh terutama anak yang masih dalam proses pertumbuhan misalnya kandungan vitamin c pada sayuran tomat. Arti kata yuk adalah kata persuasi atau mengajak anak untuk belajar makan sayur, tanda baca (!) menegaskan keseluruhan kalimat.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah sebagai berikut:

1. Pop-up

Mengingat target utama dalam merancang buku ini adalah anak-anak maka dipakai pendekatan dengan sistem *pop-up* yang dapat memperkuat pesan dan dapat menarik perhatian anak dengan efek terkejut di setiap halaman buku.

Dalam halaman akhir cerita terdapat permainan ular tangga yang bertemakan sayur-sayuran. Permainan ini merupakan hadiah dari pembelian buku. Sebelum bermain anak dapat menggunting dan mengelem karakter dan dadu tersebut.

2. Karakter atau penokohan

Penulis memilih pendekatan penokohan dengan membuat 4 karakter yang berbeda dengan mengangkat cerita tentang sayur-sayuran. Karakter tersebut yaitu Adi seorang anak laki-laki berumur 4 tahun jarang membantu orang tuanya di kebun sehingga Adi tidak suka sayur, Ida seorang anak perempuan berumur 6 tahun yang rajin membantu orang tuanya di kebun sehingga Ida tumbuh menjadi anak yang sehat dan cerdas karena suka makan sayur, Ibu yang tegas namun senang berdiskusi dan mengajarkan Ida mengenai peranan sayur, dan juga Ayah yang sabar dan rajin merawat kebun sayurnya.

Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam buku ini adalah sebagai berikut :

1. Ilustrasi

Penulis membuat gambar Ilustrasi yang tidak sesuai dengan

proporsi tubuh semestinya dan terlihat distorsi, seperti mata yang lebih besar, kepala lebih besar dari badan dan gaya gambar yang digunakan cenderung kartun, karena dilihat dari hasil survey bahasa rupa dan gambar anak untuk usia 4-8 tahun masih suka menggambar dengan skema sederhana, sehingga dapat mempermudah anak jika ingin meniru gambar yang ada dalam buku.

2. Karakter atau penokohan

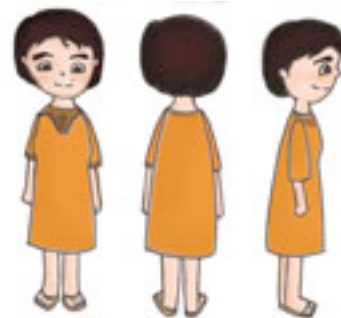
Karakter dan penokohan yang terdapat dalam cerita adalah sebagai berikut :



Gambar 2 Karakter Ida
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 3 Karakter Adi
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4 Karakter Ibu
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 5 Karakter Ayah
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Pewarnaan

Dalam pewarnaan penulis menggunakan warna primer (merah, kuning dan biru), warna sekunder (hijau, ungu, orange), dan warna tersier percampuran dari warna primer dan sekunder.



Gambar 6 Aplikasi Warna Terhadap Gambar
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Tipografi

Dalam merancang buku ini tipografi yang digunakan adalah huruf dari keluarga sans serif. Jenis huruf ini memiliki garis huruf yang sama tebal dan tidak mempunyai kaki atau kait, sehingga memudahkan bagi anak yang baru belajar membaca untuk mengeja kalimat yang ada di dalam cerita.

Konsep Media

Media yang digunakan penulis dalam perancangan ini adalah buku. Dibawah ini merupakan spesifikasi keterangannya.

a. Halaman

Jumlah halaman yang akan dibuat untuk rancangan buku ini

yaitu 28 halaman sudah termasuk cover buku dan papercraft. Walaupun buku yang akan penulis buat adalah buku cerita, halaman untuk buku ini tidak terlalu banyak karena melihat dari target usia anak 4-8 tahun, dimana usia ini anak cepat merasa bosan dan pikiran mereka cepat teralihkan.

b. Kertas

Untuk cover memakai bahan duplex 3 mm yang dilapisi dengan kertas art paper yang sudah di laminasi dove dingin. Untuk isi penulis menggunakan kertas ivory 170gr.

c. Ukuran

Untuk buku yang akan dirancang yaitu 20cm x 20 cm.

Konsep Bisnis

Buku akan di distribusikan ke toko-toko buku seperti Gramedia, Togamas, Gunung Agung yang ada di kota-kota besar seluruh Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Yogyakarta dan sekitarnya dengan menggunakan sistem konsinyasi. Sistem konsinyasi merupakan suatu perjanjian dimana salah satu pihak yang memiliki barang, menyerahkan sejumlah barang kepada pihak tertentu untuk dijual dengan harga dan syarat yang diatur dalam perjanjian, biasanya kebanyakan konsinyi (pihak yang menerima barang konsinyasi) diberi 12% dari harga pokok buku.

Selain didistribusikan ke toko-toko buku, penerbit Erlangga for Kids juga akan mendistribusikan ke kantor cabang erlangga, gerai-gerai dan agen-agen. Cara penjualannya beragam, mulai dari online hingga offline.

Hasil Perancangan

Storyline

Judul perancangan buku ini yaitu "Makan Sayur Yuk!". Berikut storylinenya :

a) The Setting

Minggu pagi yang cerah Ida Ibu dan Ayah sedang merawat tanaman bersama. Ayah memupuk, Ibu menyiram sedangkan Ida memetik tanaman sayur untuk dijadikan menu makan siang.

Setelah menu makan siang sudah terkumpul, Ibu dan Ida membuat sayur sop di dapur. Sedangkan Ayah masih merawat tanaman di kebun. Dan Adi adik Ida sedang menonton televisi.

b) Build Up

Makan siang telah siap, Ibu meminta tolong kepada Ida untuk memanggil ayah dan Adi makan bersama. Ayah, Adi, Ida, dan Ibu sudah berkumpul dan akan makan siang bersama. Muka Ida tampak senang melihat sayur sop yang ada di depannya dan sudah tidak sabar untuk menyantapnya. Namun muka Adi tampak murung, tiba-tiba Adi berkata "Ada sayurnya, aku tidak suka sayur bu. Adi tidak mau makan ini".

c) Crisis

Ketika Adi tidak mau makan Ibu langsung membujuk Adi dengan memberikan informasi tentang dampak jika kita tidak suka makan sayur yaitu daya tahan tubuh akan lemah dan Adi akan mudah terserang penyakit seperti flu, demam, sariawan dan juga batuk. Kemudian Adi mulai berfikir bahwa jika terkena sariawan adi susah makan, kalau flu adi tidak dapat minum es, batuk tidak bisa

makan manis, dan kalau demam tidak bisa bermain.

Ida merasa sedih melihat Adi tidak suka makan sayur dan khawatir jika nanti Adi bisa sakit. Namun tiba-tiba Ida mempunyai Ide untuk mengajak Adi ke kebun sayur bersama. Adi akan belajar banyak hal tentang sayur di sana. Ibu dan Ayah setuju dengan ide Ida.

d) Learning

Setelah makan siang mereka ke kebun sayur belakang rumah. Di sana banyak sekali tanaman muali dari tomat, wortel, kentang, bayam dan lainnya. Ayah menjelaskan kepada Adi tentang tumbuh kembang tanaman. Tanaman memerlukan makanan dan minum yaitu pupuk kandang, air dan juga sinar matahari. Contohnya tanaman tomat tumbuh mulai dari bibit beberapa hari kemudian jadi tanaman muda, setelah itu akan berbunga kemudian menghasilkan buah yang segar.

Setelah berbuah ibu menjelaskan kepada Adi bahwa tomat memiliki banyak vitamin c yang berfungsi meningkatkan daya tahan terhadap penyakit. Selain tomat masih banyak tanaman yang memiliki fungsi bagi tubuh. Contoh lain yaitu wortel kaya vitamin A yang baik untuk kesehatan mata, kemudian bayam yang mengandung zat besi, baik untuk pertumbuhan otot.

Setelah mendapatkan informasi tentang tanaman sayur Adi berfikir kalau sayur tumbuh dan menghasilkan buah untuk menyehatkan kita. Kemudian Adi ingin memetik tanaman tersebut dengan antusias. Ida pun mengajak Adi untuk memetik bersama untuk bahan makan malam.

Ketika makan malam muka Adi sangat senang dan menikmati sayuran yang di buat oleh Ibu.

Cover



Gambar 7 Cover Depan dan Belakang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Rancangan Buku



Gambar 8 Halaman 1-2
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sistem pop-up yang digunakan adalah *angle fold* pada tanaman wortel.



Gambar 9 Halaman 3-4
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sistem pop-up yang digunakan adalah *tube post armature* pada tanaman pada meja dapur. Ketika halaman di buka meja dapur akan terlihat 3 dimensi.



Gambar 10 Halaman 5-6 Sebelum dan Sesudah di Tarik
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sistem pop-up yang digunakan adalah *pull tab* pada televisi dan perubahan ekspresi ayah dengan cara ditarik. Pada halaman 5 Ida sedang memanggil Adi untuk makan bersama, Adi bergegas mematikan televisi. Kemudian pada halaman 6 Ida juga memanggil Ayah untuk makan bersama, ketika ditarik maka terjadi perubahan gesture dan ekspresi Ayah.



Gambar 11 Halaman 7-8
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sistem pop-up yang digunakan adalah *angle fold* pada Ayah, Ibu, Ida, Adi, dan sayur sop yang ada didepan mereka.



Gambar 12 Halaman 9-10
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dalam halaman ini Ibu menasehati dan menjelaskan kepada Adi tentang dampak dari tidak suka makan sayur. Dengan menggunakan sistem *flip the flap* pada halaman 10.



Gambar 13 Halaman 11-12
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sistem pop-up yang digunakan adalah *flip the flap* pada perubahan ekspresi Ida.



Gambar 14 Halaman 13-14 Sebelum dan Sesudah di Buka
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sistem pop-up yang digunakan adalah *flip the flap* pada halaman 13-14. Adegan pada halaman ini, setelah makan siang lalu pembaca membuka gambar pintu kemudian muncul adegan Ayah, Ibu, Ida, dan Adi yang tiba di kebun belakang rumah.



Gambar 15 Halaman 15-16
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sistem pop-up yang digunakan adalah *wheel tab* yang terdapat pada halaman 16. Adegan yang terjadi adalah ayah menjelaskan kepada Adi tentang tumbuh kembang yang terjadi pada halaman tomat.



Gambar 16 Halaman 17-18 Sebelum dan Sesudah di Buka

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sistem pop-up yang digunakan adalah gabungan dari *angle fold* pada Ibu dan *flip the flap* pada kotak coklat bertuliskan fungsi dari sayuran.



Gambar 17 Halaman 19-20
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sistem pop-up yang digunakan adalah *pull tab* pada Ida dan Adi di halaman 19. Tujuan penulis adalah agar pembaca dapat ikut berinteraksi, sistem *pull tab* tersebut menimbulkan efek Adi dan Ida sedang berdiskusi dengan semangat.



Gambar 18 Halaman 21-22
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sistem pop-up yang digunakan adalah *wheel tab* pada tangan Adi di halaman 22. Tujuan penulis adalah agar pembaca dapat ikut berinteraksi, sistem *wheel tab* tersebut menimbulkan efek putar.

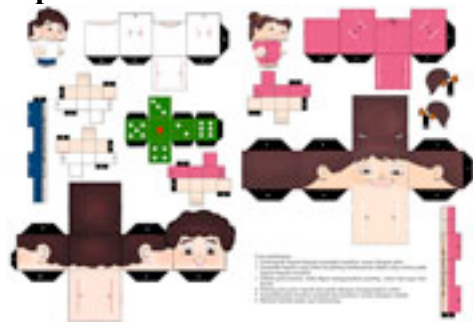
Halaman Ular Tangga



Gambar 19 Ular tangga

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Papercraft



Gambar 20 Papercraft
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada halaman akhir cerita terdapat halaman ular tangga dan lembar papercraft. Halaman ini merupakan bonus dari pembelian buku, dimana pembaca dapat memotong dan menempel papercraft menjadi karakter Adi, Ida dan dadu yang dapat dimainkan pada halaman ular tangga.

Penutup

Perancangan tugas akhir ini dirancang berdasarkan isu sulitnya anak mengkonsumsi sayur-sayuran dan lebih memilih makanan siap saji. Dalam perancangan ini penulis melakukan observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka.

Dari hasil pengumpulan data tersebut diperoleh perancangan sebuah buku cerita bergambar dengan sistem *pop-up* yang berjudul "*Belajar Makan Sayur Yuk !*". Sebuah buku cerita bergambar untuk anak yang ceritanya berisi tentang informasi mengenai sayur-sayuran mulai dari dampak, pertumbuhan tanaman, hingga manfaat yang terkandung dalam sayur-sayuran. Target *audience* dari buku ini merupakan masyarakat Indonesia yang berusia 4-8 tahun yang berasal dari kalangan menengah keatas. Konsep perancangan buku *pop-up* ini

merupakan cerita yang menggunakan gambar ilustrasi serta penokohan karakter untuk menambah daya tarik anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

I. Pustaka

Ahmadi, Abu (1997). *Ilmu Jiwa Anak*. Semarang, Toha Putra

Ambrose, Gavin (2006). *The Fundamentals of Typography*, Singapore, AVA Book Production.

Brown, Judith E. et.al. (2005). *Nutrition Through the Life Cycle. (2nded)*. Wadsworth: USA.

Bunanta, Murti (2008). *Buku, Mendongeng dan Minat Membaca*. Jakarta, Kelompok Pencinta Bacaan Anak.

Carter, David A dan James Diaz. (1999). *The Elements of Pop-Up : A Pop-Up Book For Aspiring Paper Engineers*. USA, Little Simon

Dalimartha, Setiawan (2013). *Fakta Ilmiah Buah dan Sayur*. Jakarta Timur, Penebar Plus (Penebar Swadaya Grup).

Danarti, Dessy (2012). *Sayuran Segar dan Sehat Kaya Manfaat*. Yogyakarta, CV. Andi Offset.

Darmaprawira, Sulasmi (2002). *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung, ITB.

Gulo, W (2010). *Metedologi Penelitian*. Jakarta, PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Hart, John. 2008. *The Art of Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Oxford,

Focal Press

Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, C.V Andi Ofset.

Kartono, Kartini (1980). *Teori Kepribadian*. Bandung, Alumni.

Muchtadi, Deddy (1992). *Fisiologi Pasca Panen Sayuran dan Buah-Buahan*. Bogor, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Pusat Antar Universitas Pangan dan Gizi IPB.

Rohidi, Tjetjep Rohendi (2011). *Metedologi Penelitian Seni*. Semarang, Penerbit Cipta Prima.

Rustan, Surianto (2009). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing, Danton (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.

Soenardi, Tuti (2005). *Sumber Variasi Makanan Balita*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.

Ursell, Martin (2008). *Illustrating Children's Books*. Wiltshire, The Crowood Press Ltd.

Worthington, 2000. *Nutrition Throughout The Life Cycle*. The MacGraw-Hill International Edition: USA

Yusuf, Syamsu (2011). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya Offset.

II. Sumber Lain

2.1 Jurnal

Ikada, Delina 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.

Miller, Eric (2010). *Theories of Story and Storytelling*,
<http://www.storytellinginstitute.org>,
Casablanca-Chennai.

Muharrar, S (2003). *Tinjauan Seni Ilustrasi. Hand Out*. Jurusan Seni Rupa. FBS. UNNES.

2.2 Website

<http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/123382-S-5353-Pengembangan%20metode-Literatur.pdf>

<http://dgi-indonesia.com/workshop-pop-up-mengamati-mengenal-dan-memahami-pop-up/>

<http://www.amazon.com/Illustrating-Childrens-Books-Martin-Ursell/dp/1847974333>

<http://www.aahliadesain.com/teori-warna.html>

<http://dgi-indonesia.com/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book/>

<http://dgi-indonesia.com/workshop-pop-up-mengamati-mengenal-dan-memahami-pop-up/>

<http://lib.unnes.ac.id/17288/1/2450407038.pdf>

<http://bhagas.blogspot.com/2011/05/makanan-organik.html>

<http://blog.abramsbooks.com/2012/06/06/books-libres-libros/>

<http://www.equestriadaily.com/2013/03/pony-friends-forever-lift-flap-book.html>

<http://www.storytellinginstitute.org/24.pdf>