

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG
PENTINGNYA KONSUMSI BUAH DAN SAYUR BAGI ANAK**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun oleh

NAMA: LAURA NAOMI SIAHAAN

NIM: 21100084

PROGRAM STUDI DESAIN

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Interaktif Tentang Pentingnya
Konsumsi Buah dan Sayur Bagi Anak
Penulis : Laura Naomi Siahaan
NIM : 21100084
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir Ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 24 Juli 2024

Disahkan Oleh
Ketua Penguji



Jati Raharjo, M.Sn.
NIP. 198107201010121002

Anggota 1



Citrani E. L. Nur S.Sn., M.I.Kom

Anggota 2



Drs. Gun Gun Waldi Gumilar, M.M.
NIP/NIDN: 196404042014091001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Interaktif Tentang Pentingnya
Konsumsi Buah dan Sayur Bagi Anak
Penulis : Laura Naomi Siahaan
NIM : 21100084
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

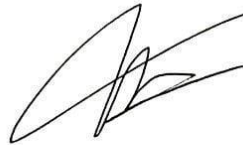
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2024

Pembimbing I



Drs. Gun Gun Waldi Gumilar, M.M.
NIP/NIDN: 196404042014091001

Pembimbing II



Marventyo Amala, M.Sn.
NIP/NIDN: 199103072020121009

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurashih, M.Pd
NIP: 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laura Naomi Siahaan
NIM : 21100084
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG PENTINGNYA KONSUMSI BUAH DAN SAYUR BAGI ANAK* adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Depok, 09 Juli 2024

Yang menyatakan,



Laura Naomi Siahaan

NIM: 21100084

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laura Naomi Siahaan
NIM : 21100084
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non- exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG PENTINGNYA KONSUMSI BUAH DAN SAYUR BAGI ANAK

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Depok, 9 Juli 2024.

Yang menyatakan,



Laura Naomi Siahaan

NIM: 21100084

ABSTRAK

Judul Tugas : "Perancangan Buku Cerita Interaktif Tentang
Akhir Pentingnya Konsumsi Buah dan Sayur Bagi Anak"

Penulis : Laura Naomi Siahaan

The consumption of fruits and vegetables is essential in daily life; however, awareness among the Indonesian population, especially regarding the consumption of fruits and vegetables by children aged 3-6 years, remains low. Children aged 3-6 years require adequate nutrition for their growth and development. Insufficient consumption of fruits and vegetables can affect the quality of children's growth and development, leading to reduced productivity and increased susceptibility to diseases. In Indonesia, the consumption of fruits and vegetables is still low, not meeting the WHO and Ministry of Health standards of 300-400 grams per day. Through the design of an interactive board book titled "Designing an Interactive Storybook on the Importance of Fruit and Vegetable Consumption for Children," it is hoped to educate children about the importance of fruits and vegetables for the body and to increase children's interest in them. The research object of this design is RS Anak Negeri, using interview and literature study methods. With interesting visuals and storylines, the board book is complemented by supporting works such as posters, x-banners, and gimmicks..

Keywords: Fruit, Vegetables, Interactive Boardbook, Health, Children

Konsumsi buah dan sayur merupakan hal penting dalam kehidupan sehari-hari, namun kesadaran masyarakat Indonesia masih kurang dalam hal konsumsi buah sayur terutama anak usia 3-6 tahun. Anak-anak usia 3-6 tahun yang membutuhkan nutrisi yang cukup untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka. Kurangnya konsumsi buah dan sayur dapat mempengaruhi kualitas anak dalam tumbuh kembangnya sehingga gagal dalam produktifitas dan rentan terkena penyakit. Di Indonesia, konsumsi buah dan sayur masih rendah, belum memenuhi standar WHO dan Perkemenkes yaitu sebanyak 300-400 gram per hari. Melalui perancangan boardbook interaktif yang berjudul "Perancangan Buku Cerita Interaktif Tentang Pentingnya Konsumsi Buah dan Sayur Bagi Anak" diharapkan dapat mengedukasi anak tentang pentingnya buah sayur bagi tubuh dan meningkatkan minat anak terhadap buah sayur. Objek penelitian dari perancangan ini adalah RS Anak Negeri dengan menggunakan metode wawancara dan studi pustaka. Melalui visual dan alur cerita yang menarik, boardbook dilengkapi dengan karya pendukung seperti poster, *x-banner*, dan *gimmick*.

Kata Kunci: Buah, Sayur, Boardbook Interaktif, Kesehatan, Anak

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik. Laporan ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd, Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn, Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Gun Gun Waldi Gummilar M. M sebagai dosen pembimbing I yang sudah membimbing laporan dan memberi semangat kepada penulis hingga akhir
8. Marventyo Amala M.Sn. sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing karya penulis hingga akhir
9. Rumah Sakit Anak Negeri Depok yang mengizinkan penulis untuk dijadikan sebagai objek penelitian
10. Farisah Adlina AMG sebagai Ahli Gizi Rumah Sakit Anak Negeri Depok dan sebagai narasumber
11. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
12. Orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa mendukung dalam penulisan Tugas Akhir ini.

13. Teman-teman dekat SD, SMP, SMA dan Kuliah penulis yang telah memberi dukungan untuk mengerjakan Tugas Akhir ini.

Depok, 10 Juli 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the end.

Laura Naomi Siahaan

NIM. 21100084

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	III
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	IV
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	V
ABSTRAK	VI
PRAKATA.....	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Umum.....	6
1. Desain Grafis.....	6
2. Prinsip Desain	6
3. Elemen-Elemen Desain.....	7
4. Tipografi.....	10
5. Ilustrasi.....	13
B. Teori Khusus	14
1. Boardbook Interaktif	14
2. Anak Usia 3-6 Tahun.....	14
3. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun.....	15

4. Pentingnya Buah Dan Sayur Bagi Anak	16
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. Objek Penulisan	18
1. Data Klien	18
2. Analisis Khalayak Sasaran.....	19
B. Teknik Pengumpulan Data.....	20
1. Wawancara	20
2. Studi Pustaka.....	20
C. Ruang Lingkup	21
1. Peran Penulis	21
2. Kategori Karya.....	21
3. Ide Kreatif	21
D. Langkah Kerja.....	22
1. Praproduksi/Persiapan.....	22
2. Produksi/Pelaksanaan.....	25
3. Pascaproduksi/Evaluasi.....	26
BAB IV PEMBAHASAN.....	27
A. Karya Utama	27
1. Boardbook.....	27
B. Karya Pendukung.....	35
1. Poster.....	35
2. X-Banner	36
3. Gimmick.....	36
BAB V PENUTUP.....	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Logo Rumah Sakit Anak Negeri	18
Gambar 3 2 Bangunan Rumah Sakit Anak Negeri	18
Gambar 3 3 Penulis dengan narasumber	20
Gambar 3 4 Mindmap	22
Gambar 3 5 Moodboard	23
Gambar 4. 1 Boardbook	27
Gambar 4. 2 Sampul Buku	28
Gambar 4. 3 Halaman 2-3	29
Gambar 4. 4 Halaman 4-5	29
Gambar 4. 5 Halaman 6-7	30
Gambar 4. 6 Halaman 8-9	30
Gambar 4. 7 Halaman 10-11	31
Gambar 4. 8 Halaman 12-13	31
Gambar 4. 9 Halaman 14-15	32
Gambar 4. 10 Halaman 16-17	32
Gambar 4. 11 Halaman 18-19	33
Gambar 4. 12 Halaman 20-21	33
Gambar 4. 13 Tokoh.....	34
Gambar 4. 14 Boardbook	35
Gambar 4. 15 Poster	35
Gambar 4. 16 X-Banner	36
Gambar 4. 17 Tumbler	36
Gambar 4. 18 Gantungan Kunci.....	37
Gambar 4. 19 Stiker	37
Gambar 4. 20 Kotak Bekal.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA PENULIS	43
LAMPIRAN 2 DOKUMENTASI TUGAS AKHIR	44
LAMPIRAN 3 WAWANCARA.....	45
LAMPIRAN 4 LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR	48