

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MANFAAT KONSUMSI BUAH DAN SAYURAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN UNTUK ANAK USIA 3 – 5 TAHUN

Novianti Kusumaningrum, 1) Karsam, 2) Dhika Yuan Yurisma,

S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk no. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100096@dinamika.ac.id, 2) Karsam@dinamika.ac.id 3) Dhika@dinamika.ac.id

Pemberian nutrisi pada tubuh anak dengan kualitas serta kuantitas yang benar dan baik akan membuat pertumbuhan dan perkembangan anak semakin optimal. Namun pemberian nutrisi tersebut tidak selalu dapat berjalan sempurna, seringkali muncul masalah mengenai konsumsi makanan yang kurang baik. Di masa usia 3 – 5 tahun merupakan usia yang dapat disebut sebagai masa keemasan atau *the golden age*. Berdasarkan paparan diatas, tercetus gagasan untuk merancang media dengan judul Perancangan Buku Interaktif Manfaat Konsumsi Buah dan Sayuran Sebagai Upaya Pengenalan Untuk Anak Usia 3 – 5 Tahun. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Teknik pengumpulan data nantinya meliputi Observasi, Wawancara, Studi Literatur dan Dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung objek penelitian. Wawancara dilakukan kepada orang tua yang memiliki anak usia 3 – 5 tahun. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Buku interaktif ini bertujuan untuk memperkenalkan buah dan sayur untuk dengan cara bermain. Edukasi ini tidak hanya mengenalkan namun juga bertujuan untuk memberikan informasi dari manfaat buah dan sayur tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti juga mendapatkan *keyword* yaitu *Intentive* sebagai konsep untuk merancang buku interaktif.

Kata kunci: *Buku Interaktif, Buah, Sayur, Anak 3-5 Tahun*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pemberian nutrisi pada tubuh anak dengan kualitas serta kuantitas yang benar dan baik akan membuat pertumbuhan dan perkembangan anak semakin optimal. Namun pemberian nutrisi tersebut tidak selalu dapat berjalan sempurna, seringkali muncul masalah mengenai konsumsi makanan yang kurang baik. Di masa usia 3 – 5 tahun merupakan usia yang dapat disebut sebagai masa keemasan atau *the golden age*. Menurut Tri Damayanti, Etisa dan Deny (2018) menyatakan bahwa usia prasekolah merupakan usia yang dimulai dari 3 – 5 tahun. Usia 3 – 5 tahun dapat disebut masa keemasan karena di masa tersebut telah terjadinya perubahan secara fisik maupun psikologis.

Pertumbuhan anak di usia 3 – 5 tahun berbanding terbalik dengan perkembangan psikologis anak yang berkembang begitu cepat. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku dan sikap pada anak dalam pemilihan konsumsi makanan contohnya adalah konsumsi buah dan sayur. Untuk menyeimbangkan gizi pada anak usia 3 – 5 tahun, maka perlunya asupan makanan yang memiliki gizi seimbang untuk menjamin tubuh kembang anak sehat dan aktif.

Menurut data yang didapat dari Riskesdas pada tahun 2018, konsumsi sayur dan buah pada anak masih terbilang sangat rendah yaitu sebesar hanya 4,5%. Sedangkan di Indonesia, buah dan sayur sangat mudah didapatkan karena merupakan negara yang terletak di wilayah tropis. Sayur dan buah menjadi sumber vitamin dan mineral yang mampu menjaga tumbuh kembang dan sistem syaraf bagi tubuh (Kurniawati & Saida, 2017). Menurut P2PTM Kemenker RI bahwa buah dan sayur mampu mengatasi obesitas karena didalam kandungan buah dan sayur terdapat serat yang mampu memberikan

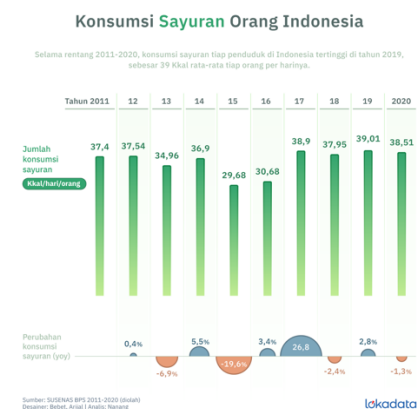
rasa kenyang dan dapat mengurangi porsi makan. Dengan mengonsumsi buah dan sayur dapat membantu pertumbuhan serta perkembangan bagi anak-anak (Kemenkes RI, 2014).

Untuk mendukung terpenuhinya kebutuhan gizi yang optimal sebagai tumbuh kembang anak maka perlunya pemberian sayur dan buah yang diberikan sejak dini, sehingga hal ini dapat membentuk pola makan sehat ketika dewasa nantinya. Selain itu sayuran juga menjadi sumber serat pangan yang memiliki efek baik bagi tubuh jika dikonsumsi rutin dan mampu meningkatkan imun tubuh hingga dapat mengiduksi sel saraf yang memiliki pengaruh terhadap efek perilaku belajar anak menjadi lebih baik dan mudah berkonsentrasi terhadap sesuatu dan dapat dampak berpengaruh dalam memperbaiki memori jangka panjang pada anak.

Kurangnya konsumsi buah dan sayur pada anak-anak disebabkan karena tidak terbentuk kebiasaan yang membentuk makanan sehat semenjak usia dini dikarenakan orang tua mengalami kesulitan untuk memperkenalkan buah dan sayur kepada anaknya secara media dan caranya. Sehingga anak-anak kurang berminat dalam mengonsumsi sayur dan buah dikarenakan belum mampu mengenal manfaat serta jenis yang berkaitan dengan buah dan sayur tersebut, hal ini disampaikan oleh Dr. Frieda Handayani Kawanto, Sp.A(K).

Konsumsi sayur pada orang di Indonesia selama rentang 2011 – 2020 mengalami penurunan terlebih pada masa pandemi. Padahal sayur yang penuh vitamin sangat dibutuhkan untuk tubuh sebagai imunitas melawan berbagai virus ayng ada. Hal ini ditunjukkan pada gambar grafik yang dilakukan oleh Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS). Pada tahun 2020, konsumsi sayur menurun dibandingkan pada tahun sebelumnya.

Kementerian Kesehatan bahkan telah berbagi dalam mengelompokkan umur dan anjuran jumlah porsi dalam mengkonsumsi sayuran, misalnya pada anak usia sekolah perlu mengonsumsi setidaknya 75kkal.



Selain sayuran, masyarakat Indonesia juga kurang dalam mengkonsumsi buah-buahan. Hal ini juga didukung dengan data dari SUSENAS BPS yang melakukan survei terhadap masyarakat Indonesia dalam konsumsi buah-buahan. Data tersebut menunjukkan bahwa konsumsi buah-buahan di Indonesia tidak stabil dan sering mengalami penurunan. Padahal dengan mengonsumsi buah-buahan, tubuh akan lebih sehat karena mendapat asupan serat yang baik bagi tubuh. Menurunnya konsumsi buah-buahan masyarakat Indonesia khususnya anak-anak didukung oleh hasil penelitian dari Diah Kartika Nurmahmudah (2015) yang dilakukan di PAUD TK Sapta Prasetya Kota Semarang bahwa alasan dalam menurunnya konsumsi buah adalah karena buah merupakan hidangan yang jarang disediakan oleh orang tua. Selain itu buah memiliki rasa yang hambar atau asam bahkan terdapat alasan bahwa tidak diberikannya pengenalan secara bertahap.



Menurut Piaget dalam Ulfiani Rahman (2009: 52), anak usia 2 – 7 tahun memiliki tahap perkembangan kognitif pra operasional. Dalam usia ini anak akan mengalami penguasaan sempurna akan objek permanen yang dia miliki. Yang berarti bahwa anak telah memiliki kesadaran adanya suatu benda yang ada serta anak usia 2 – 7 tahun juga mampu melakukan peniruan yang tertunda

ketika melihat sesuatu yang pernah dia lihat seperti merespon barang, orang, keadaan atau kejadian yang pernah dihadapinya.

Dengan karakteristik yang ada di dalam anak usia 3 – 5 tahun, maka hal ini diperlukannya media yang menyenangkan untuk menarik minat mereka dalam mempelajari tentang manfaat buah dan sayur. Pemilihan buku sebagai media utama yang dipilih penulis merupakan media komunikasi non verbal yang memiliki pengaruh terhadap pembentukan pikiran atau pendapat tentang suatu hal. Media edukasi yang efektif dan mudah dalam menyampaikan informasi kepada pembacanya adalah buku (Meikahani & Kriswanto, 2015). Selain itu, penulis juga menginginkan untuk menumbuhkan minat baca pada anak-anak ditengah perkembangan media digital yang begitu pesat, hal ini juga dapat mengurangi resiko kerusakan untuk mata karena media buku tidak memiliki radiasi jika dibaca secara terus menerus.

Menurut Muktiono dalam Praanaadika (2021), buku yang menyajikan gambar dan ilustrasi yang memiliki variasi warna cerah menjadi media yang cocok untuk anak usia 4 – 12 tahun. Maka dari itu, media buku yang digunakan untuk anak usia 4 – 12 tahun banyak menggunakan komponen yang ilustratif. Sehingga penulis memilih media buku interaktif untuk mengedukasi anak-anak mengenai buah dan sayur. Yang dimana buku interaktif ini mampu memberikan edukasi yang mudah dipahami karena tidak hanya berupa tulisan namun juga ilustrasi berwarna yang dapat dipahami oleh anak-anak usia sekolah dasar dengan mudah.

METODELOGI

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam laporan ini adalah metode secara kualitatif. Karena jenis penelitian kualitatif menurut Nana Syaodih Sukadinata (2005: 60) memaparkan konsep penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, keyakinan, pandangan serta pemikiran baik individu maupun kelompok. Metode ini bertujuan untuk menjelaskan permasalahan yang terjadi pada gizi anak-anak dan juga untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail dalam mendukung perancangan buku interaktif konsumsi sayur dan buah.

Unit Analisis

Unit analisis adalah unit penelitian yang dapat berupa lingkungan peristiwa sosial, seperti individu, kelompok, obyek, atau aktivitas seseorang atau kelompok sebagai suatu subjek penelitian. Unit analisis dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 3 – 5 tahun yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang umumnya memiliki tingkatan pendidikan pra sekolah dan setidaknya telah diberikan edukasi mengenai buah dan sayur secara dasar.

Teknik Pengumpulan Data

Pada proses pengumpulan data ini penulis memerlukan data yang relevan dan valid sehingga dapat mendukung penelitian dan memberikan hasil yang maksimal. Dengan adanya pengumpulan data, hal ini

dapat menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik yang digunakan untuk penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Studi Literatur dan Dokumentasi

1) Observasi

Dikarenakan jenis penelitian adalah termasuk dalam penelitian kualitatif maka perlunya observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian. Observasi akan dilakukan di sekitar lingkungan Gang Seroja, Margorejo, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk memahami apakah anak telah menerima materi pengenalan buah dan sayur, memahami cara orang tua menjelaskan pengenalan buah dan sayur, memahami proses pembelajaran anak tentang manfaat buah dan sayur serta memahami media pembelajaran anak dalam mengenal buah dan sayur.

2) Wawancara

Menurut Sugiyono (2011: 139) wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan narasumber guna sebagai alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan untuk memperoleh validasi. Peneliti menyusun daftar pertanyaan tentang masalah apa yang ingin diketahui. Jawaban dari responden direkam dan dicatat. Wawancara dilakukan langsung kepada orang tua yang memiliki anak berusia 3 – 5 tahun di dalam lingkungan Gang Seroja, Margorejo, Kec. Wonocolo, Surabaya

3) Studi Literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan topik permasalahan dalam penelitian dengan mengumpulkan data atau informasi melalui dari referensi, buku dan literatur yang digunakan sebagai sumber. Dengan adanya studi literatur, penelitian akan memperkuat data atau temuan penelitian.

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses memperoleh data dan informasi yang dapat mendukung penelitian dengan cara mencari dalam bentuk buku, dokumen, arsip dan gambar yang berupa laporan (Sugiyono, 2018: 476). Data yang telah dikumpul meliputi dokumen, arsip, foto, video hingga data tertulis lainnya yang terkait dengan perancangan penelitian untuk mengacu kepada susunan elemen visual sehingga membentuk karya mengenai manfaat buah dan sayuran untuk anak usia 3 – 5 tahun.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian, teknik analisis data sangat penting bagi suatu penelitian. Karena teknik analisis data adalah suatu proses mencari data penelitian yang disusun secara sistematis. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan menjabarkan ke dalam unit. Hal ini dapat memudahkan penelitian dengan membuat kesimpulan sehingga topik penelitian dapat mudah dipahami (Sugiyono, 2010: 335). Tahapan dalam teknik analisis

data ini adalah dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data

Merangkum data dan memilah hal-hal yang pokok serta memfokuskan kepada hal yang penting, kemudian mencari tema dan pola dan mengesampingkan hal yang tidak perlu merupakan pengertian dari reduksi data (Sugiyono, 2010: 338). Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penelitian dan mempermudah dalam melakukan data selanjutnya.

2. Penyajian Data

Untuk mempermudah melihat gambaran di lapangan secara tertulis, maka perlunya penyajian data dalam penelitian ini. Penyajian data dilakukan sebagai analisis masalah agar lebih mudah dalam mencari pemecahannya (Rasyad, 2002: 15). Dalam proses ini, penulis akan menyajikan data yang direduksi pada laporan dengan sistematis. Data yang akan ditampilkan berupa tabel serta grafik yang dapat mendukung data pada penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian ini, perlunya penarikan kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan dari awal. Kesimpulan pada penelitian ini awalnya bersifat sementara, dan dapat berubah apabila ditemukan bukti yang kuat dan mampu mendukung pada tahap berikutnya. Data yang telah diproses, akan ditarik kesimpulannya secara kritis agar mendapatkan kesimpulan umum yang bersifat objektif. Kesimpulan akan dilihat kembali berdasarkan hasil reduksi serta penyajian data yang ada sehingga kesimpulan yang diambil tetap pada pokok permasalahan penelitian dan tidak menyimpang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reduksi

1) Observasi

Reduksi data yang dilakukan oleh peneliti pada tahap observasi bahwa di daerah pemukiman Gang Seroja, Margorejo adalah daerah yang memiliki peluang untuk mengedukasi anak-anak yang berusia 3 – 5 tahun dalam mengenalkan buah dan sayuran. Karena di daerah tersebut merupakan daerah yang cukup padat penduduk dengan memiliki anak dengan rentang usia 3 – 5 tahun yang lumayan banyak. Di daerah tersebut juga dikelilingi oleh beberapa lembaga pendidikan prasekolah sehingga tidak sedikit anak-anak yang telah di berikan edukasi mengenai buah dan sayuran. Banyak warga Gang Seroja, Margorejo juga memiliki usaha jajanan sekolah yang kurang baik bagi anak-anak usia 3 – 5 tahun. Karena banyak yang menjual makanan yang dibekukan atau bisa disebut dengan *frozen food*. Sehingga, anak usia 3 – 5 tahun kurang dalam mengkonsumsi buah dan sayuran dan memilih untuk membeli makanan di luar rumah.

2) Wawancara

Hasil wawancara yang telah didapatkan narasumber mengenai pengenalan buah dan sayuran

kepada anak usia 3 – 5 tahun melalui orangtua atau kerabat menjelaskan bahwa anak-anak di daerah tersebut sebenarnya telah dikenalkan dengan buah dan sayuran oleh orang tua mereka melalui media video *Youtube*, buku bergambar hingga bentuk dari buah dan sayuran itu sendiri secara langsung. Namun hanya 2 dari 5 anak yang menyukai sayuran sebagai makanan favoritnya. Namun terdapat pula beberapa anak yang menyukai makanan olahan protein seperti ayam dan telur. Buah dan sayuran anak-anak banyak didominasi oleh buah dan sayur yang mudah didapatkan orang tua mereka di pasar tradisional atau pusat perbelanjaan seperti buah semangka, pisang, melon dan sayur bayam, wortel dan brokoli.

Namun, terdapat pula anak yang kurang dikenalkan sayur dan manfaatnya sehingga hingga saat ini si anak tidak mengonsumsi sayur. Anak-anak juga telah mendapatkan upaya pengenalan di usia dini oleh orang tuanya meskipun belum bersekolah. Namun hampir seluruh orang tua atau kerabat anak tersebut mengatakan bahwa mereka lebih menyukai mie instan dan *frozen food*. Padahal, anak usia 3 – 5 tahun seharusnya mengonsumsi makanan yang lebih sehat terlebih sesuatu yang disajikan secara alami bukan olahan. Anak-anak juga telah dikenalkan mengenai buah dan sayuran, bahkan mereka lebih menyukai media pengenalan yang dapat disentuh. Dan anak-anak juga memiliki karakteristik yang suka belajar dan keingintahuannya besar namun cepat lupa. Sehingga mereka perlu media pembelajaran yang dapat disentuh namun juga dapat dikenalkan secara terus-menerus untuk menarik minat anak-anak.

3) Dokumentasi

Dari hasil dokumentasi yang didapatkan peneliti sebagai informasi, menyampaikan bahwa Gang Seroja, Margorejo Kec. Wonocolo memiliki kesempatan untuk mengedukasi anak-anak dalam upaya pengenalan buah dan sayuran. Hal tersebut didukung dengan populasi anak-anak usia 3 – 5 tahun yang lebih suka mengonsumsi jajanan diluar rumah daripada memilih memakan buah dan sayuran. Serta daerah pemukiman tersebut dikelilingi beberapa lembaga pendidikan yang seharusnya edukasi ini dapat dimulai dari rumah hingga menyebar ke lingkungan sekolah. Potensi tersebut dapat digunakan sebagai referensi untuk merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran.

4) Studi Literatur

Berdasarkan studi literatur yang digunakan yaitu buku yang berjudul “Dasar Ilmu Gizi Kesehatan Masyarakat” yang ditulis oleh Vilda Ana Veria Setyawati, S.Gz, M.Gizi dan Eko Hartini, ST, M. Kes, mengenai gizi seimbang yang terdapat pada buku tersebut adalah perlunya asupan vitamin dan mineral yang terdapat pada buah dan sayuran. Hal ini dapat didapatkan dalam makan yang lebih bergizi untuk mengurangi resiko penyakit yang terjadi pada anak-anak usia 3 – 5 tahun. Selain itu pula pada studi literatur melalui jurnal Perancangan Buku Interaktif Mengenai Bagaimana Menanamkan Perilaku Hidup Teratur Pada Anak Usia 3 – 5 Tahun yang disusun oleh Johan Prasaja

Kurniawan, Heru Dwi Waluyanto dan Asnar Zacky yang merupakan mahasiswa program studi jurusan Desain Komunikasi Visual bahwa anak-anak perlu mendapatkan pembelajaran melalui media yang dapat membuat mereka tertarik seperti media bergambar yang sesuai dengan karakteristik mereka yaitu keingintahuan akan suatu benda namun cepat lupa untuk mengingat, serta memiliki imajinasi yang tinggi dalam seni dan daya serap ilmu yang tinggi.

Penyajian Data

Hasil dari reduksi data yang telah peneliti dapatkan yaitu melalui berbagai observasi, wawancara dengan narasumber, dokumentasi serta studi literatur maka didapatkan hasil berikut, bahwa :

1. Pemukiman daerah Gang Seroja, Margorejo Wonocolo merupakan lingkungan yang dikelilingi oleh lembaga pendidikan.

2. Daerah tersebut banyak terdapat anak yang sesuai target peneliti yaitu usia 3 – 5 tahun.

3. Di daerah tersebut banyak memiliki terdapat pedagang makanan atau jajanan yang tidak baik bagi tubuh anak-anak.

4. Anak-anak sudah dikenalkan dengan buah dan sayur oleh orangtua dan kerabat.

5. Anak-anak usia 3 – 5 tahun lebih menyukai buah dan sayur yang mudah didapatkan di pasar tradisional dan supermarket terdekat.

6. Mie instan dan *frozen food* banyak diminati oleh anak-anak karena rasanya lebih enak daripada buah dan sayur.

7. Media pembelajaran yang digunakan orang tua dan kerabat dalam memperkenalkan adalah menggunakan benda secara nyata untuk mengetahui bentuk buah dan sayur.

8. Selain media buah dan sayuran asli, anak-anak juga diperkenalkan melalui video *Youtube* dan buku cerita bergambar.

9. Orang tua dan kerabat berharap anak-anak mampu menerapkan untuk mengonsumsi buah dan sayur tidak hanya mengetahui secara teori.

10. Mereka juga berharap dengan adanya media yang dapat disentuh karena mudah digunakan untuk pembelajaran secara terus menerus untuk mengingat kembali ingatan anak.

Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang peneliti dapatkan dari informasi dan data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa Gang Seroja, Margorejo Kec. Wonocolo merupakan pemukiman yang dimana anak-anak di daerah tersebut masih bisa diberikan upaya pengenalan mengenai buah dan sayuran terlebih manfaatnya. Karena dari hasil analisis yang didapat, mereka hanya sekedar mengetahui bentuk dan namanya namun kurang mengetahui manfaat yang ada bagi tubuh. Terlebih di daerah tersebut banyak anak-anak yang kurang berminat dalam mengonsumsi buah dan sayuran, dan lebih memilih makanan instan dan *frozen food*. Media pembelajaran yang digunakan juga merupakan media yang dapat disentuh dengan indera tubuh tidak hanya di lihat saja. Karena orang tua mereka banyak yang menggunakan media video

sebagai pembelajaran, padahal perlunya menggunakan media cetak untuk menjaga kesehatan mata serta menaikkan minat baca anak di usia dini.

Konsep atau Keyword

Untuk menyusun konsep dan keyword maka peneliti menganalisis STP, USP dan SWOT untuk memudahkan dalam menemukan konsep dan *keyword* sebagai penyelesaian karya

Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning (STP)

1. Segmentation

Untuk merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran maka peneliti menemukan segmentasi berikut :

a. Geografis

- 1) Negara : Indonesia
- 2) Teritorial : Jawa Timur
- 3) Distrik : Surabaya
- 4) Ukuran Kota : Wilayah Perkotaan

b. Demografis

- 1) Usia : 3 – 5 Tahun
- 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 3) Pendidikan : Prasekolah, TK/PAUD
- 4) Pembaca : Anak-anak

c. Psikografis

- 1) Semua kalangan
- 2) Orang tua dan anak
- 3) Pengajar atau Guru
- 4) Memiliki keingintahuan yang tinggi

2. Targeting

Dari hasil segmentasi yang di jabarkan oleh peneliti di atas, maka target untuk pembaca dari buku interaktif manfaat buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan merupakan anak-anak usia 3 – 5 tahun, namun orang tua dan pengajar peserta didik juga dapat menggunakan sebagai bahan edukasi untuk anak atau peserta didik mengenai manfaat buah dan sayur. Target dalam perancangan buku interaktif ini juga meliputi anak-anak berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang memiliki keingintahuan yang tinggi serta mau belajar.

3. Positioning

Untuk merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran, maka buku interaktif harus memiliki tampilan yang menarik agar diminati untuk dibaca anak-anak usia 3 – 5 tahun. Dalam buku tersebut juga menampilkan variasi interaktif yang menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak mengenai buah dan sayur. Dengan media pembelajaran yang menarik, anak akan menggunakan secara terus menerus untuk mempelajari suatu hal sehingga dapat diingat.

Unique Selling Position

Untuk memberikan ketertarikan pada buku interaktif mengenai manfaat buah dan sayuran di antara banyaknya buku interaktif dan media pembelajaran lainnya maka diperlukan daya tarik yang unik dibandingkan kompetitor serupa. Sehingga terdapat adanya *Unique Selling Proposition* buku interaktif manfaat buah dan sayuran yaitu memiliki variasi interaktif yang beragam. Dan terdapat tahapan untuk mempelajari manfaat buah dan sayuran. Tidak hanya memperkenalkan bentuk dan warnanya namun juga manfaat yang mudah diingat melalui warna kulit buah dan sayuran tersebut. Dengan memiliki variasi yang beragam dan tahapan pembelajaran di dalam buku tersebut, peneliti berharap buku tersebut memberikan manfaat tidak hanya memperkenalkan buah dan sayuran namun juga manfaat yang dapat diingat lebih mudah melalui warna buah tersebut.

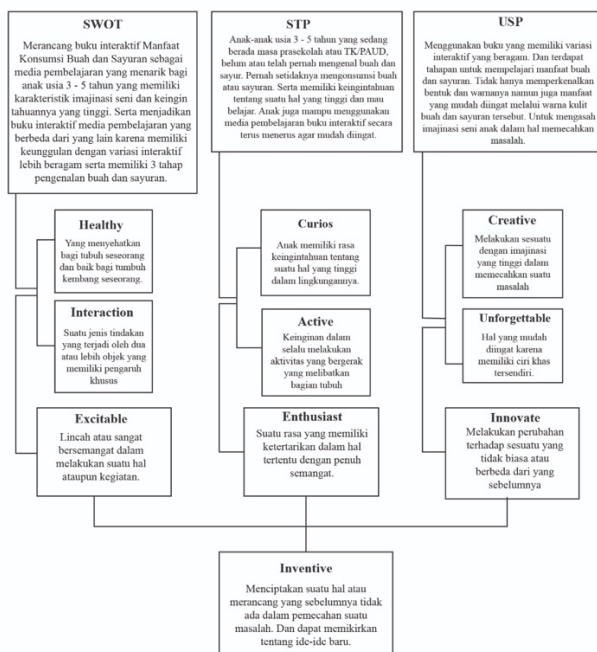
Analisis SWOT

Tidak hanya *Segmentasi, Targeting & Positioning* dan *Unique Selling Proposition*, namun juga peneliti menggunakan SWOT sebagai metode untuk merancang strategis untuk mengetahui keunggulan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*treat*) dalam berbagai faktor yang ada pada objek yang digunakan untuk penelitian. Berikut SWOT dalam penelitian ini :

Internal (S-W)	Strength :	Weakness :
(O-T) Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> 1. Terletak di pemukiman yang memiliki pasar tradisional dan supermarket lengkap yang menjual aneka buah dan sayuran. 2. Banyak lembaga pendidikan formal maupun non formal. 3. Anak-anak usia 3 - 5 tahun dan sebayanya cukup banyak. 4. Orang tua anak antusias dengan pendidikan anak. 5. Banyak anak yang menyukai makan buah dan sayur di usia dini. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya media pembelajaran yang cukup diingat oleh anak. 2. Anak lebih menjadikan makanan instan sebagai salah satu makanan favoritnya.

OPPORTUNITY	S-O	W-O
1. Adanya keinginan dari orang tua untuk memberikan edukasi menggunakan media pembelajaran yang lain 2. Buku Interaktif baik bagi kesehatan mata sang anak dan menaikkan minat baca 3. Orang tua menginginkan media pembelajaran yang dapat dibawa kemana saja serta sering diajarkan berkali kali agar anak tidak lupa 4. Buah dan sayuran yang akan dibahas adalah yang mudah ditemukan 5. Karakteristik anak yang suka berimajinasi seni dan keinginantahuannya tinggi	Dengan adanya antusias dari orang tua dan keingintahuan anak maka sangat membantu untuk merancang sebuah media interaktif mengenai pengenalan buah dan sayur, manfaatnya secara mudah dan implementasi dalam makanan sehari-hari. Dengan media tersebut, anak dapat menumbuhkan minat baca terhadap sesuatu dan memiliki imajinasi yang tinggi untuk menggunakan buku interaktif.	Dengan media buku interaktif yang dapat dibaca berkali-kali mampu memberikan anak kemudahan dalam belajar secara sehat karena tidak mengalami radiasi dari buku interaktif. Anak juga akan mengimplementasikan buah dan sayuran dalam sajian makannya. Hal ini dapat menjadikan buah dan sayur sebagai menu favorit bagi anak.
THREAT	S-T	W-T
1. Banyak buku interaktif serupa 2. Kurangnya penerapan makan buah dan sayuran dalam keseharian anak-anak	Menjadikan media interaktif yang memiliki keunggulan berbeda yaitu dengan memiliki 3 tahap edukasi dan variasi interaktif	Membuat media yang mendukung untuk anak ingin belajar melalui buku interaktif dan orang tua agar lebih giat mengenalkan buah dan sayur pada anak.
<p>Strategi utama : Merancang buku interaktif Manfaat Konsumsi Buah dan Sayuran sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak usia 3 - 5 tahun yang memiliki karakteristik imajinasi seni dan keingin tahuannya yang tinggi. Serta menjadikan buku interaktif media pembelajaran yang berbeda dari yang lain karena memiliki keunggulan dengan variasi interaktif lebih beragam serta memiliki 3 tahap pengenalan buah dan sayuran.</p>		

Keyword Communication Message



Deskripsi Konsep

Berdasarkan hasil dari analisa yang telah dilakukan oleh peneliti, dalam merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan untuk anak usia 3 – 5 tahun yaitu dengan menggunakan konsep “*Inventive*”. Kata tersebut merupakan kata yang telah terpilih karena memiliki makna menciptakan suatu hal atau ide-ide baru yang dapat memecahkan masalah melalui buku interaktif manfaat buah dan sayuran. Ide-ide baru yang dimaksud ialah menciptakan suatu media pembelajaran yang memiliki variasi interaktif lebih dan memberikan edukasi secara menyeluruh serta mudah dipahami untuk anak usia 3 – 5 tahun. Sehingga kata dari “*Inventive*” merupakan kata yang tepat untuk merancang karya ini. Maka oleh karena itu dengan perancangan buku interaktif ini mampu meningkatkan informasi anak dalam hal buah dan sayuran yang ia makan.

Tujuan Kreatif

Dalam merancang buku interaktif manfaat buah dan sayuran untuk anak usia 3 – 5 tahun ini, memiliki tujuan untuk mengenalkan manfaat yang terkandung dalam buah dan sayuran secara menyeluruh dan sederhana bagi anak-anak. Sehingga anak-anak sebagai pembaca dapat memahami manfaat yang terkandung dalam buah dan

sayur. Selain itu juga dapat membantu orang tua atau pengajar dalam memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai manfaat buah dan sayuran. Dengan adanya buku interaktif ini mampu menambah media pembelajaran sebagai upaya edukasi untuk anak-anak Indonesia agar lebih menyukai buah dan sayur sebagai makanan favorit mereka.

Strategi Kreatif

Buku ilustrasi tentang manfaat buah dan sayuran ini akan di rancang menggunakan teknik ilustrasi naturalis serta mencampurkan teknik *vector* didalamnya. Teknik ilustrasi ini dipilih karena memiliki tampilan yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak nantinya karena mendekati bentuk asli dari buah dan sayuran itu sendiri. Ilustrasi ini juga akan ditampilkan lebih sederhana namun juga terlihat jelas agar nantinya anak-anak memiliki pandangan imajinasi ketika memikirkan gambar buah dan sayur yang sebenarnya. Selain teknik ilustrasi, peneliti juga akan menggunakan bahasa yang lebih bersifat komunikatif dan bahasa tersebut biasanya digunakan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Penulisan kata atau teks deskripsi hanya akan ditampilkan lebih sedikit agar anak-anak lebih mudah memahami buku interaktif tersebut.

Perancangan Sketsa, Konsep dan Media

A. Fisik Buku

Buku Interaktif ini akan dibuat menarik dengan menampilkan bagian tertentu seperti dapat ditarik, digerakan hingga di tempel. Dengan buku jenis boardbook maka buku akan lebih kuat dan tidak mudah rusak. Buku tersebut akan aman jika digunakan oleh anak-anak jika memiliki ujung yang tidak tajam, maka peneliti akan membuat buku interaktif yang memiliki ujung berbentuk tumpul atau *round cut*. Berikut detail dalam buku fisik yang akan peneliti gunakan :

1. Jenis Buku : Buku Interaktif
2. Teknik Interaktif : *Lift-the-flap, Pull Tab* dan *Participation*
3. Cover Buku
Gramatur Yellow Board : 350 gr
Gramatur Aart Paper :150 gr
4. Isi Buku
Gramatur Concorde Import: 250 gr
5. Dimensi Buku : 16 cm x 16 cm
6. Jumlah Halaman : 12 halaman
7. Finishing : *Hard cover laminasi glossy*

1. Jenis Layout

Jenis layout yang akan peneliti rancang pada buku interaktif ini ada layout berjenis picture window yang dimana dalam buku ini terdapat gambar atau ilustrasi yang lebih besar dari tulisan dan mendominasi buku. Dengan jenis layout tersebut anak akan lebih mudah untuk tertarik dan memahami dari gambar yang lebih mendominasi buku daripada teks yang ada.

2. Judul

Peneliti akan memberikan judul buku dalam buku interaktif yang akan di rancang adalah “Bermain dengan Buah dan Sayur”, judul tersebut dibuat bertujuan untuk

mengenalkan buah dan sayur yang sering mereka temui dan mereka pernah makan dengan cara bermain. Dengan judul tersebut anak akan merasa tidak hanya di berikan edukasi namun juga dengan cara bermain.

3. Desain Visual Buku Interaktif

Dalam perancangan ini, peneliti akan merancang menggunakan teknik vektor namun dengan memberikan gaya ilustrasi yang terkesan sederhana namun tidak menghilangkan kesan yang nyata pada buah dan sayuran tersebut. Peneliti juga memberikan bayangan agar gambar pada buku lebih nyata dan terkesan jelas agar anak-anak memahami bentuk visual dari gambar buah dan sayur.

4. Tipografi

Buku interaktif yang akan dirancang akan menggunakan 2 jenis tipografi yang akan dipilih. Pada halaman sampul buku, font yang digunakan untuk judul adalah *font* Made Gentle dan *font* Montserrat Reguler akan digunakan untuk subjudul. Selain subjudul, font tersebut juga akan digunakan untuk teks isi buku agar huruf dapat terbaca dengan jelas, sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Made Gentle

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	()	@	

Font Made Gentle ini dipilih sebagai font untuk judul karena memiliki huruf yang tingkat bacanya tinggi. Font ini termasuk berjenis sans serif, karena memiliki ciri khas yang tidak kaku, tebal dan memiliki huruf yang gemuk sebagai daya tarik anak-anak dalam membaca secara jelas.

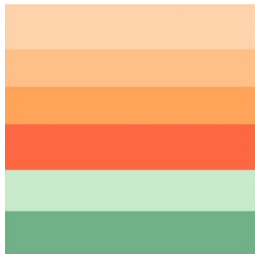
Montserrat Reguler



Selain font yang akan digunakan untuk judul, peneliti juga menggunakan font Montserrat Regular untuk digunakan sebagai subjudul dan isi teks pada buku yang akan dirancang. Font ini juga memiliki tingkat baca yang sangat tinggi karena hurufnya yang tegas, jelas, dan

dapat digunakan sebagai huruf kapital maupun tidak. Gaya huruf ini terkesan mudah dimengerti bagi siapapun yang membacanya.

5. Warna Desain



Pemilihan warna untuk rancangan buku interaktif manfaat buah dan sayuran sebagai upaya pengenalan untuk anak usia 3 – 5 tahun ialaha berdasarkan pada konsep “*Inventive*”. Warna yang akan digunakan ialah warna yang mempresentifikan sesuai dengan konsep. Warna tersebut juga mewakili warna buah dan sayur serta ceria sesuai karakteristik *target audience*.

6. Sinopsis

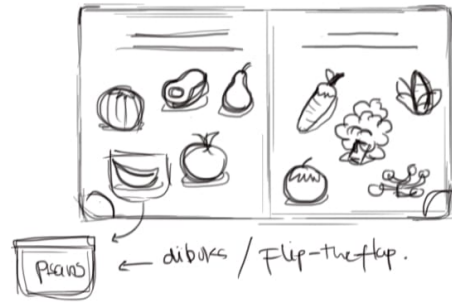
Melalui media visual buku interaktif ini, diharapkan anak-anak usia 3 – 5 tahun akan mendapatkan edukasi mengenai pengenalan nama buah dan sayur, manfaat yang terkandung dan implementasi dalam hidangan. Tidak hanya memberikan edukasi namun juga terdapat interaksi yang menarik seperti *lift-the-flap*, *pull tab* dan *participation* atau bisa disebut interaktif campuran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 3 – 5 tahun.

Sketsa



Sketsa Cover Depan dan Belakang

Sketsa ini digunakan untuk cover depan dan belakang buku interaktif yang akan dirancang. Dalam cover ini menggunakan elem grafis beberapa buah dan sayuran yang ada. Cover belakang akan berisi sinopsis dari buku dengan tetap menggunakan elemen grafis buah dan sayuran.



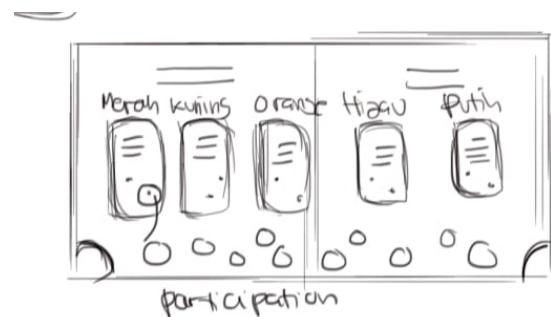
Sketsa isi buku

Dalam sketsa ini, ditunjukkan bahwa isi dalam buku interaktif nantinya berisikan bermacam buah dan sayuran yang dapat dibuka. Interaksi tersebut akan membuat sang anak menjadi penasaran dengan nama dari buah atau sayuran tersebut,



Sketsa isi buku interaktif

Sketsa ini menunjukkan manfaat dari mengkonsumsi buah dan sayur dengan cara melakukan interaktif berupa pull tab, Dengan begitu anak akan mengetahui manfaat sebekum dan sesuah mengkonsumsi buah dan sayur.



Sketsa isi buku interkatif

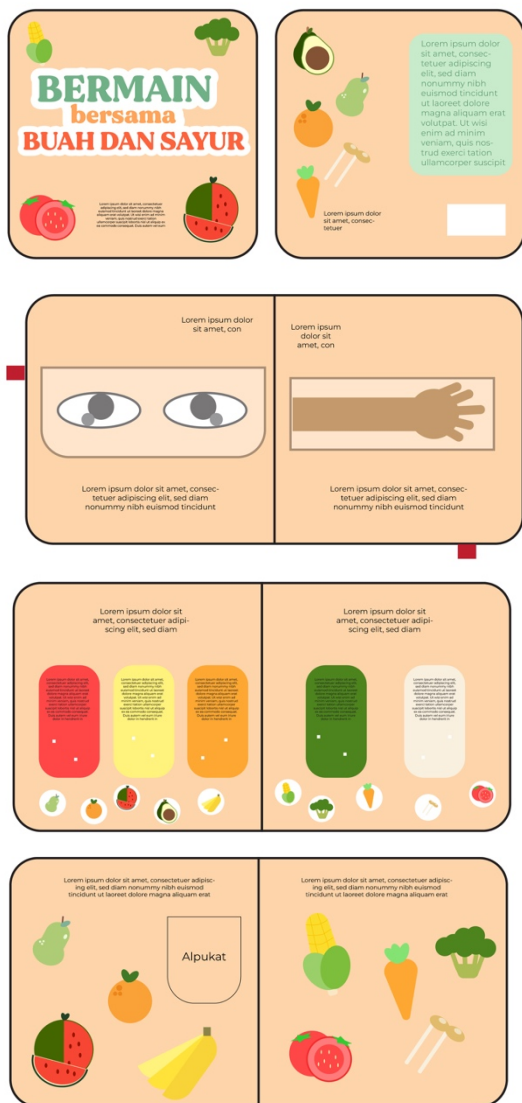
Tahapan yang terakhir ialah membuat interaksi yang mampu membuat sang anak menjadi berpikir dengan apa yang ia hadapi. Dalam sketsa ini ditunjukkan bahwa, interaktif participation akan menempelkan gambar buah dan sayuran berdasarkan warnanya.

pada buku. Anak akan memecahkan masalah melalui interaktif tersebut.

2. Media Pendukung

Implementasi karya

1. Media Utama



Peneliti menggunakan media buku interaktif sebagai media utama yang bertujuan memberikan edukasi mengenai buah dan sayuran untuk anak usia 3 -5 tahun dengan memberikan ilustrasi naturalis pada cover dan isinya. Dalam buku tersebut menjelaskan bahwa pentingnya mengkonsumsi buah dan sayur.

Lalu dibuka dengan bermacam buah dan sayur yang dapat dibuka dengan menggunakan Teknik *lift-the-flap*. Kemudian setelah mengenal buah dan sayuran yang ada, anak akan diberikan pengetahuan mengetahui manfaat dari buah dan sayur berupa bentuk tubuh, contohnya berupa mata atau tangan. Anak dapat menggeser bentuk tubuh tersebut.

Setelah itu anak memilah buah dan sayur berdasarkan warna nya dan manfaatnya. Dalam buku tersebut akan diberikan stiker mini yang dapat di tempel



Poster terdapat buah dan sayuran serta terdapat ajakan untuk mengenal buah dan sayur melalui buku interaktif dengan cara bermain. Selain itu juga media pendukung yang digunakan adalah stiker buah dan sayur. Serta menggunakan media brosur untuk menginformasikan kepada orang tua pentingnya memberikan buah dan sayur kepada anak. Selain itu media pendukung melalui social media juga digunakan. Dengan melalui social media,

maka orangtua akan lebih memberikan perhatian kepada gizi pada anak.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa anak usia 3 – 5 tahun bahwa minat konsumsi buah dan sayur masih kurang. Mereka lebih menyukai makanan cepat saji atau instan. Dan hal itu juga dikarenakan anak kurang mampu untuk mengetahui manfaat dari buah dan sayur secara mendetail. Sehingga perlunya edukasi mengenai hal tersebut. Tidak hanya pengenalan namun juga manfaat dan juga mengimplikasikan terhadap hidangan. Dengan itu peneliti merancang buku interaktif mengenai buah dan sayur yang memberikan pengalaman belajar buah dan sayur dengan Teknik interaktif. Anak akan lebih menyukai belajar dengan cara bermain,

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka, peneliti berharap untuk penelitian yang akan digunakan selanjutnya dengan menggunakan media yang dapat dipegang secara tektur agar anak lebih mengenal tekstur buah dan sayur yang ada. Dan lebih sering mengkonsumsi buah dan sayur.

Daftar Pustaka

Ambrose, G., & Harris, P. (2005). Design basic 2: Layout.

Amrah, A. (2013). Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 3(1).

Auliya, C., Handayani, O. W. K., & Budiono, I. (2015). Profil status gizi balita ditinjau dari topografi wilayah tempat tinggal (studi di wilayah pantai dan wilayah punggung bukit kabupaten jepara). *Unnes Journal of Public Health*, 4(2).

Damayanti, T., Murbawani, E. A., & Fitranti, D. Y. (2018). Hubungan Usia Pengenalan Sayur Dan Buah Dengan Tingkat Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun. *Journal of Nutrition College*, 7(1), 1-7.

p2ptm.kemkes.go.id (2018, 25 Agustus) *APA MANFAAT KONSUMSI BUAH DAN SAYUR ? - BAGIAN 2*. Diakses Pada 18 Mei 2022.

Jiniarti, B. E., Sahidu, H., & Verawati, N. N. S. P. (2015). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 22 Mataram Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 185-192.

Litaay, C., Paotiana, M., Elisanti, E., Fitriyani, D., Agus, P. P., Permadhi, I., ... & Darsono, L. (2021). *Kebutuhan Gizi Seimbang*. Zahir Publishing.

Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective* (Vol. 27). Ava Publishing.

Meikahani, R., & Kriswanto, E. S. (2015). Pengembangan buku saku pengenalan pertolongan dan perawatan cedera olahraga untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).

Nana Syaodih Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nasthasia, A. C. (2014). Perancangan Buku Panduan Kreasi Sajian Sayur yang Menarik untuk Anak-Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 12.

Rohmani, F. N. (2021). *Desain dan Pengembangan Media Edukasi Gizi: Tas Bekal" Perbanyak Konsumsi Buah dan Sayur"* (Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).

Sulistyoningsih, H. (2011). Gizi untuk kesehatan ibu dan anak.

Suyanto, M. (2004). *Aplikasi desain grafis untuk periklanan*. Penerbit Andi.

Widiyastuti, L., & Pramono, A. (2015). *Intervensi Hidden Vegetable terhadap Penerimaan Sayuran pada Anak Prasekolah di TK PGRI 21 Karangasem Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Diponegoro University).

Wijayanti, S., Rahmatika, R., & Listiyandini, R. A. (2020). Kontribusi kebersyukuran dalam peningkatan kualitas hidup kesehatan pada remaja di panti asuhan. *Psycho Idea*, 18(1), 33-44.