
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “MISI PETUALANGAN DI NEGERI SAYUR” UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN

Luky Yuliani Pratiwiningrum¹

Universitas Negeri Surabaya

email: lukyjulian400@gmail.com

Received:

17-01-2026

Reviewed:

24-01-2026

Accepted:

31-01-2026

ABSTRAK: Rendahnya konsumsi sayur pada masyarakat Indonesia masih menjadi isu penting, khususnya pada anak usia 7–9 tahun. Pada masa ini, anak mulai membentuk preferensi makanan dan sering menolak sayuran. Salah satu faktor penyebab adalah terbatasnya media edukatif yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional anak. Oleh karena itu, dibutuhkan media visual yang menarik serta mampu menanamkan kebiasaan makan sayur melalui pendekatan yang menyenangkan. Penelitian ini merancang buku ilustrasi interaktif berjudul “*Misi Petualangan di Negeri Sayur*” sebagai media edukasi gizi untuk mendukung pembiasaan konsumsi sayur anak. Buku ini tidak hanya menjadi bacaan, tetapi juga sarana bagi orang tua untuk mengenalkan manfaat sayur lewat narasi visual dan aktivitas interaktif. Metode yang digunakan ialah pendekatan kualitatif berbasis Design Thinking dengan lima tahapan: empati, define, ideate, prototyping, dan testing. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, serta uji kelayakan produk. Hasil penelitian menghasilkan buku ilustrasi interaktif dengan gaya kartun semi-realistik, warna cerah dan pastel, serta aktivitas seperti stiker, labirin, dan refleksi diri. Validasi ahli menempatkan buku ini dalam kategori “Sangat Baik”, sementara uji kelayakan pada anak 7–9 tahun mencapai 92,59%. Dengan demikian, buku ini layak digunakan sebagai media edukasi visual untuk mendukung pembiasaan konsumsi sayur sejak dini.

Kata Kunci: konsumsi sayur, anak usia 7–9 tahun, buku ilustrasi interaktif, edukasi gizi, desain komunikasi visual

ABSTRACT: The low level of vegetable consumption in Indonesian society remains an important issue, particularly among children aged 7–9 years. At this stage, children begin to form their own food preferences and often reject vegetables.

One contributing factor is the lack of educational media that aligns with children's cognitive and emotional development. Therefore, attractive visual media are needed to instill the habit of eating vegetables through engaging and enjoyable approaches.. This study designed an interactive illustrated book entitled "Mission Adventure in the Land of Vegetables" as a nutrition education medium to support the habit of vegetable consumption among childrenThe book serves not only as reading material but also as a tool for parents to introduce the benefits of vegetables through visual storytelling and interactive activities.The research applied a qualitative approach using the Design Thinking method, which consists of five stages: empathy, define, ideate, prototyping, and testing. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation, and product feasibility testing. The result is an interactive illustrated book featuring a semi-realistic cartoon style, bright pastel colors, and activities such as sticker placement, maze games, and self-reflection. Expert validation rated the book in the "Excellent" category, while feasibility testing with children aged 7–9 years achieved a score of 92.59%. Thus, the book is considered feasible as visual educational media that supports the development of vegetable consumption habits from an early age.

Keywords: *vegetable consumption, children aged 7–9, interactive illustrated book, nutrition education, visual communication design*

PENDAHULUAN

Konsumsi sayur pada anak usia 7–9 tahun di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan Riskesdas (2018), 95,5% masyarakat Indonesia tidak memenuhi anjuran konsumsi sayur dan buah 5 porsi per hari. UNICEF (2022) mencatat bahwa meski angka stunting dan wasting mengalami penurunan, prevalensinya masih tinggi dan belum mencapai target nasional. WHO juga merekomendasikan konsumsi sayur minimal 250 gram/hari, namun anak Indonesia rata-rata hanya mengonsumsi sekitar 173 gram/hari.

Faktor rendahnya konsumsi sayur pada anak dipengaruhi oleh rasa, tekstur, lingkungan keluarga, dan minimnya edukasi visual yang menarik. Anak usia 7–9 tahun berada pada tahap operasional konkret (Piaget), di mana pembelajaran lebih efektif dilakukan melalui pengalaman langsung dan visualisasi nyata. Oleh karena itu, media visual seperti buku ilustrasi interaktif dapat menjadi pendekatan edukatif yang relevan.

Penelitian ini merancang buku ilustrasi interaktif berjudul "*Misi Petualangan di Negeri Sayur*" sebagai media edukasi gizi berbasis narasi dan aktivitas visual. Buku ini dirancang untuk membantu anak mengenali jenis sayuran, memahami manfaatnya, dan mendorong pembiasaan konsumsi sayur melalui aktivitas seperti stiker, labirin, hingga refleksi diri. Gaya visual yang digunakan adalah semi-realistic cartoon untuk menjaga keseimbangan antara bentuk sayur yang nyata dan tampilan visual yang atraktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang konsep buku ilustrasi interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun;
2. Mendeskripsikan proses perancangan buku dengan pendekatan visual dan edukatif;

3. Menghasilkan media edukasi partisipatif yang dapat digunakan bersama orang tua untuk mendukung konsumsi sayur anak.

Terdapat sepuluh penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini. Pertama, Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif sebagai Media Edukasi Energi Alternatif Bioenergi oleh Anatasya Caroline (2023). Kedua, Perancangan Buku Interaktif Manfaat Konsumsi Buah dan Sayuran oleh Novianti Kusumaningrum (2022). Ketiga, Perancangan Buku Ilustrasi untuk Mengenalkan Rempah-Rempah pada Anak oleh Raden Muthia (2024). Keempat, Perancangan Buku Ilustrasi Hewan Langka di Pulau Jawa oleh Arjuna Bangsawan (2022). Kelima, Buku Cerita Interaktif sebagai Medium Keterampilan Motorik Halus Anak oleh Bill Cedrik (2023). Keenam, Analisis Peran Visual Media Cetak dalam Meningkatkan Minat Konsumsi Sayur oleh Nadia Vega (2024). Ketujuh, Perancangan *Puzzle Board Game* tentang Metamorfosis Serangga oleh Tiara Miftahulia (2024). Kedelapan, Implementasi Digital *Maze Game* dalam Pendidikan Anak Usia Dini oleh Wayan Sutama (2024). Kesembilan, Efektivitas Pemberian *Reward* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar oleh Murniati (2025). Kesepuluh, *Game* Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD oleh Yunan Kalaka (2023). Kesepuluh penelitian ini dijadikan acuan dalam merancang media edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak, pendekatan visual, dan aktivitas partisipatif yang mendukung proses pembelajaran interaktif.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode Design Thinking untuk merancang buku ilustrasi interaktif "*Misi Petualangan di Negeri Sayur*". Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan karya yang berpusat pada pengguna (anak usia 7–9 tahun), serta mendorong lahirnya solusi kreatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga edukatif.

Dalam pelaksanaannya, pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali informasi mendalam melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Wawancara dilakukan dengan tiga orang tua yang memiliki anak usia 7–9 tahun, seorang guru, dan seorang ahli gizi. Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku konsumsi sayur anak, baik secara langsung maupun melalui pemberitaan daring mengenai program makan bergizi di sekolah dasar. Sementara itu, studi pustaka dilakukan dengan menelaah jurnal, artikel, dan buku yang relevan mengenai perkembangan anak, gaya ilustrasi, serta elemen desain komunikasi visual.

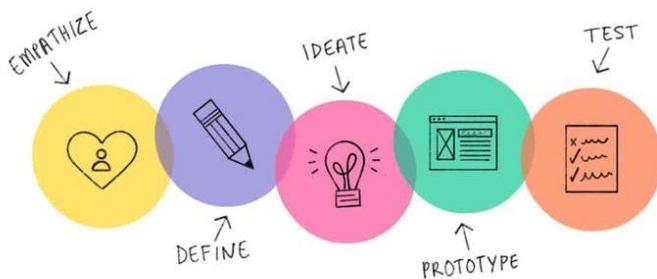
Proses perancangan dilakukan dengan lima tahapan utama *Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Tahap *Empathize* bertujuan memahami secara mendalam kebiasaan dan tantangan anak usia 7–9 tahun dalam mengonsumsi sayur. Pada tahap ini, wawancara menggali alasan anak menolak sayur, strategi orang tua dalam mengenalkan sayuran, serta pandangan guru terhadap minat anak. Observasi memperlihatkan bahwa banyak anak cenderung menyisihkan sayur dari menu sekolah, sementara wawancara dengan ahli gizi menegaskan pentingnya konsumsi sayur untuk mendukung tumbuh kembang fisik dan kognitif anak.

Tahap berikutnya adalah *Define*, yaitu merumuskan masalah inti dari data yang terkumpul. Analisis dilakukan dengan kerangka 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*). Misalnya: *What* jenis sayur yang disukai/tidak disukai anak, *Who* target audiens (anak, orang tua, guru), *Where* konteks konsumsi di rumah atau sekolah, *When* waktu anak cenderung menolak atau menerima sayur, *Why* alasan mereka enggan mengonsumsi, dan *How* strategi yang biasa dilakukan orang tua/guru. Dari analisis ini diperoleh rumusan masalah bahwa rendahnya konsumsi sayur pada anak salah satunya disebabkan kurangnya media edukatif yang sesuai perkembangan mereka.

Tahap *Ideate* dilakukan dengan *brainstorming* ide kreatif untuk merancang buku ilustrasi interaktif. Ide-ide difokuskan pada pembuatan narasi petualangan seru yang mampu memicu imajinasi anak, penggunaan ilustrasi bergaya semi-realistik dengan warna cerah pastel, serta aktivitas interaktif seperti stiker, labirin, dan refleksi diri. Semua ide diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif.

Tahap *Prototype* mewujudkan ide ke dalam bentuk sketsa, *dummy*, hingga desain awal buku. *Prototype* ini berfungsi sebagai model awal yang dapat diuji dan direvisi. Validasi ahli materi digunakan untuk menilai ketepatan isi terkait gizi, sementara validasi ahli media menilai aspek visual, desain, dan interaktivitas.

Tahap terakhir adalah *test*, yaitu menguji kelayakan buku pada 15 anak usia 7–9 tahun. Uji dilakukan dengan instrumen berbasis skala Likert yang menilai aspek cerita, bahasa, ilustrasi, aktivitas interaktif, dan pemahaman pesan gizi. Hasil uji menunjukkan kategori “Sangat Baik” dengan persentase 92,59%, yang berarti buku ini dinilai layak dan efektif. Dengan kombinasi pendekatan kualitatif, analisis 5W+1H, serta metode *Design Thinking*, penelitian ini menghasilkan buku ilustrasi interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi gizi yang menyenangkan bagi anak usia 7–9 tahun.



Gambar 1. Metode Design Thinking (Sumber:inkbot.design, 2025)

KERANGKA TEORETIK

a. Perkembangan Anak Usia 7–9 Tahun

Menurut Piaget (1964), anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir logis tetapi masih membutuhkan media yang nyata, visual, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Hurlock (1991) menambahkan bahwa anak usia sekolah dasar mulai mengembangkan minat serta preferensi pribadi, termasuk dalam memilih makanan. Oleh karena itu, media edukasi gizi untuk kelompok usia ini harus bersifat menarik, sederhana, dan mudah dipahami. Warna menjadi elemen penting dalam desain grafis, selain mempengaruhi keterbacaan, warna juga dapat mencerminkan kepribadian dan nilai merek untuk membantu membangkitkan emosi audiens.

b. Edukasi Gizi dan Konsumsi Sayur

Kemenkes RI (2019) merekomendasikan anak usia sekolah untuk mengonsumsi minimal 250 gram sayuran per hari. Namun, hasil *Riskesdas* (2018) menunjukkan bahwa lebih dari 90% anak Indonesia masih kurang mengonsumsi sayuran. Almatsier (2015) menjelaskan bahwa sayur mengandung vitamin, mineral, dan serat penting untuk pertumbuhan, daya tahan tubuh, serta pencegahan penyakit. Rendahnya minat konsumsi sayur pada anak menjadi masalah gizi yang perlu diatasi dengan strategi edukasi kreatif.

c. Desain Komunikasi Visual

Cenadi (1999) menyebutkan elemen penting dalam desain komunikasi visual, yaitu tipografi, ilustrasi, warna, layout, dan elemen grafis. Rustan (2010) menekankan bahwa

penggunaan warna cerah, bentuk sederhana, dan tipografi yang mudah dibaca sangat penting untuk media anak. Visual yang menarik akan meningkatkan keterlibatan serta mempermudah anak dalam memahami pesan edukasi.

d. **Buku Ilustrasi Interaktif**

Suyanto (2007) mendefinisikan buku ilustrasi sebagai media yang menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan pesan. Jika dipadukan dengan aktivitas interaktif, buku dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar. Lankow et al. (2012) menyebutkan bahwa visualisasi informasi yang baik mampu meningkatkan retensi memori. Contoh aktivitas interaktif dalam buku anak antara lain menempel stiker, bermain labirin, hingga menuliskan refleksi sederhana.

e. **Media Pembelajaran Anak**

Menurut Heinich et al. (2002), media pembelajaran berfungsi untuk membantu proses belajar dengan menghadirkan pengalaman nyata maupun simulasi visual. Media visual untuk anak harus mengandung aspek hiburan (*edutainment*), sehingga anak merasa senang ketika belajar. Buku ilustrasi interaktif dapat menjadi media yang efektif karena menggabungkan cerita, gambar, dan aktivitas sehingga anak belajar sambil bermain.

f. **Metode Design Thinking**

Kelley & Brown (2001) menjelaskan bahwa Design Thinking adalah metode kreatif yang berpusat pada pengguna. Tahapannya meliputi: *empathize, define, ideate, prototype*, dan *test*. Metode ini relevan untuk perancangan media edukasi anak karena memastikan produk benar-benar sesuai dengan kebutuhan serta kebiasaan target pengguna. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan gizi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Tahap *empathize* bertujuan memahami kebiasaan, pengalaman, dan persepsi anak usia 7–9 tahun dalam mengonsumsi sayur, serta kebutuhan orang tua dan guru dalam edukasi pentingnya makan sayur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan sumber data primer dan sekunder melalui:

1. Wawancara

Dilakukan kepada 3 orang tua dan 1 guru les menggambar yang mengajar 7 siswa usia 7–9 tahun. Wawancara terstruktur digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan kebutuhan yang menjadi acuan perancangan buku ilustrasi interaktif.

2. Observasi

Mengamati perilaku konsumsi sayur anak 7–9 tahun di Surabaya melalui media online, termasuk program makan bergizi gratis di sekolah dasar serta penjelasan dokter anak tentang rendahnya minat konsumsi sayur dan dampaknya.

3. Studi Pustaka

Mengkaji jurnal, artikel, buku, dan sumber relevan terkait gaya ilustrasi, jenis aktivitas buku anak, kesesuaian dengan tumbuh kembang, karakteristik anak usia 7–9 tahun, serta elemen desain komunikasi visual untuk perancangan buku "*Misi Petualangan di Negeri Sayur*".

Define

Tahap *define* bertujuan mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan dari hasil wawancara dengan metode 5W+1H. Kerangka ini digunakan untuk menyusun pertanyaan dan mengklasifikasikan data agar aspek penting terungkap, sehingga memberikan pemahaman yang lebih komprehensif.

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif model interaktif Miles & Huberman (1994) yang meliputi tiga tahap:

- (1) Reduksi data:
menyederhanakan hasil wawancara melalui peringkasan, pengodean, dan identifikasi tema.
- (2) Penyajian data:
menyusun informasi dalam tabel dan narasi deskriptif untuk melihat pola
- (3) Penarikan kesimpulan:
menafsirkan data dengan meninjau kembali bukti, teori, dan literatur pendukung.

Ideate

Ideate adalah tahapan di mana ide atau solusi kreatif disusun berdasarkan data yang telah dianalisis pada tahap *Define*. Dalam tahapan ini, perancang merumuskan tujuan kreatif yang menjadi arah dari pesan atau pengalaman yang ingin disampaikan. Selanjutnya, disusun strategi kreatif sebagai pendekatan yang akan digunakan untuk mencapai tujuan tersebut, baik melalui gaya visual, narasi, maupun media yang dipilih. Program kreatif kemudian dikembangkan sebagai bentuk konkret dari gagasan yang telah dirumuskan, yang nantinya akan dituangkan dalam bentuk desain atau media interaktif sesuai kebutuhan pengguna.

A.Tujuan Kreatif.

Tujuan dari buku ilustrasi interaktif “Misi Petualangan di Negeri Sayur” adalah untuk memperkenalkan manfaat sayur kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan melalui alur cerita petualangan dan unsur interaktif. Buku ini tidak hanya dirancang hanya untuk membaca saja, anak akan secara aktif melakukan berbagai aktivitas seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan teka-teki silang, menempelkan stiker, menempel, mencatat jadwal konsumsi sayuran dan menulis kesan atau tanggapan mereka terhadap sayuran yang sudah dicoba. Selain itu, buku ini menerapkan sistem *reward*, dimana anak akan mendapatkan pin sayuran sebagai bentuk penghargaan karena telah menyelesaikan aktivitas di buku. Buku ini diharapkan akan meningkatkan kesadaran pada anak-anak terhadap pentingnya konsumsi sayuran sebagai pola makan sehat sekaligus dapat mendukung proses pembiasaan anak tentang pola makan yang sehat konsumsi sayuran yang lebih baik.

B.Strategi kreatif

Strategi kreatif adalah penentuan terkait estetika dan praktis dalam perancangan. Berikut strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi anak “Misi Petualangan di Negeri Sayur”:

1. Pendekatan naratif cerita petualangan fantasi:
 - a. Menggunakan konsep buku ilustrasi interaktif *participation* untuk menarik minat anak membaca buku.
 - b. Menghadirkan karakter yang sesuai dengan sifat anak seperti tidak menyukai sayuran dan mengalami perubahan setelah berpetualang.
 - c. Menghadirkan karakter jahat sebagai implementasi bakteri jahat.
 - d. Menyertakan gambar sayuran untuk membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan.
2. Elemen interaktif yang menarik:
Permainan dalam buku seperti teka-teki, labirin klasik, piramida penjumlahan dan pengurangan, aktivitas kenali sayur kesukaan, dan menempel stiker pada jadwal konsumsi sayur.
3. Visual yang menarik:

- a. Menggunakan ilustrasi berwarna dan ekspresif.
- b. Mendesain karakter dengan bentuk yang unik dan lucu
- c. Menjelaskan manfaat sayuran.

4. Gamification:

Menggunakan sistem *reward* seperti mendapatkan pin atau lencana jika berhasil menyelesaikan aktivitas dalam buku.

5. Pendekatan emosional dan role model:

Pendekatan emosional dan role model dalam buku digunakan untuk menyampaikan pesan kepada anak. Pendekatan emosional ditunjukkan melalui narasi teks cerita dan pernyataan reflektif untuk menggiring opini anak terhadap sayuran, validasi anak terhadap suka atau tidak suka terhadap sayur. Pendekatan role model diwujudkan dengan karakter Nesa dan Kiki yang mencontohkan perilaku positif yaitu tidak menolak konsumsi sayur, bekerja sama, tolong-menolong, keberanian dan menjadi inspirasi untuk kebiasaan makan sehat. Karakter Nevan digunakan sebagai karakter anak yang menolak konsumsi sayur namun perlahan-lahan memunculkan rasa ingin tahu tinggi terhadap sayur hingga pada akhirnya karakter ini, mampu dan berani mengkonsumsi sayuran tanpa paksaan.

C. Program Kreatif

Program kreatif dibutuhkan dalam kegiatan perancangan buku ilustrasi interaktif mencakup judul buku, sinopsis, storyline dan mekanisme interaktif, karakter/ penokohan, gaya layout, warna, tipografi, cover buku. Buku "Misi Petualangan di Negeri Sayur" adalah buku ilustrasi interaktif yang mengajak anak-anak dalam menjelajahi dunia sayuran dengan cara yang menyenangkan dan edukatif. Dalam buku ini, anak-anak akan dikenalkan oleh dua karakter utama yaitu Nesa dan Nevan, yang akan memandu petualangan seru untuk mengenal berbagai jenis sayuran dan manfaatnya bagi tubuh. Melalui berbagai aktivitas interaktif seperti teka-teki, jadwal konsumsi sayur, dan sistem reward, buku ini dirancang agar anak-anak dapat tertarik untuk mengkonsumsi sayuran secara rutin.



Gambar 2. Desain Karakter, Warna, dan Tipografi (Sumber: Pratiwiningrum, 2025).

Prototype

Prototype pada tahapan ini digunakan sebagai implementasi ide secara bertahap. Pembuatan *prototype* meliputi pembuatan thumbnail atau sketsa awal, dilanjutkan pembuatan dummy untuk simulasi awal buku meliputi proses pewarnaan dan proses detail dirancang pada *tight tissue* untuk mengetahui gambaran akhir sebelum buku dicetak. Kemudian setelah semua melalui proses cetak, dilakukanlah proses validasi materi dan media untuk menentukan kesesuaian dan kelayakan sebuah produk yang sesuai dengan target *audience*. Tahap akhir *prototype* adalah finalisasi desain berdasarkan data revisi dari validator.

1. *Thumbnail*

Thumbnail merupakan wujud sketsa konsel yang berisikan layout, elemen desain, ilustrasi yang menjadi dasar untuk pengembangan tahapan desain selanjutnya. Pembuatan thumbnail ini menggunakan *software* digital khusus ilustrasi yaitu *clip studio paint*. Isi *thumbnail* mencangkup karakter, tata letak, *layout* interaktif. Sebelum validasi dilakukan, buku ini dirancang dengan empat aktivitas interaktif awal: teka-teki silang, tempel stiker, jadwal, dan refleksi. Struktur *thumbnail* berikut menampilkan alur cerita dan letak aktivitas sebelum adanya revisi. Penyesuaian akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian validasi dan final desain. Terdapat 69 halaman mencangkup isi, cover depan dan cover belakang.

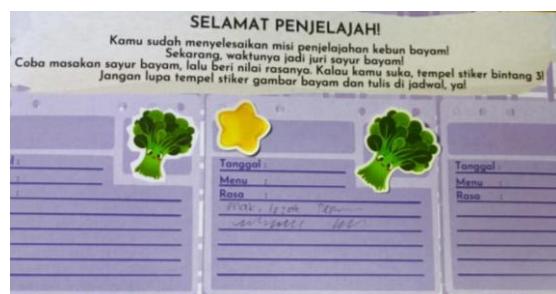


Gambar 3. *Thumbnail* (Sumber: Pratiwiningrum, 2025).

2. *Dummy*

Dummy dirancang untuk mengetahui bentuk dan kesalahan yang terjadi selama mendesain. Pengecekan terkait *margin*, kesesuaian teks, keterbacaan teks dan desain sesuai dengan apa yang diharapkan sesuai dengan target pengguna. *Dummy* juga digunakan sebagai alat untuk membantu perkiraan kenyamanan anak dalam membaca, melihat ilustrasi, dan meneliti aktivitas apa yang kurang dalam perancangan secara keseluruhan.

Dalam proses perancangan ini, buku ilustrasi interaktif menggunakan dummy yang dibuat menggunakan kertas brief card 210 gsm dengan ukuran 17,6 x 26 cm. *Dammy* ini dibuat secara menyeluruh termasuk dengan aktivitas interaktif dan alur cerita tiap bab. Total terdapat 69 halaman termasuk *cover* depan dan belakang. Proses selanjutnya adalah mencoba menulis dan menempelkan stiker pada buku. Hasil dari melepas stiker dan menghapus teks dapat diketahui bahwa buku ini akan mengalami sedikit perubahan warna apabila anak menggosok kertas terlalu dalam dan lama. Sedangkan untuk stiker *vinyl* dapat dilepas pasang namun memerlukan kehati-hatian untuk melepaskan stiker diatas jadwal konsumsi sayur agar karya atau gambar dalam buku tidak hilang.



Gambar 4. *Dummy* (Sumber: Pratiwiningrum, 2025).

3. Tight Tissue

Tight Tissue merupakan tahapan dimana proses selanjutnya perancangan buku ilustrasi setelah proses thumbnail. Pada tahapan ini, ilustrasi, komposisi warna, elemen desain, dan *layout* sudah dibuat.



Gambar 5. Tight Tissue (Sumber: Pratiwiningrum, 2025).

4. Hasil Produk

Setelah melewati tahapan tight tissue tahap selanjutnya adalah tahap produksi buku beserta media pendukungnya. Hasil produk berupa buku dengan hard cover laminasi *glossy*. Jilid yang digunakan adalah teknik spiral ring besi untuk menghindari buku rusak karena tertekuk dan untuk memudahkan anak menulis dan membaca isi buku. Isi buku menggunakan kertas *brief card* dengan ketebalan 210 gsm. Penggunaan kertas *brief card* mempertimbangkan alat tulis anak usia 7-9 tahun, yaitu masa belajar menulis menggunakan pensil. Sehingga apabila terjadi kesalahan dalam menulis, anak dapat menghapusnya langsung di dalam buku. Dibagian isi juga terdapat aktivitas menempel stiker menggunakan stiker bahan *viny*.



Gambar 6. Hasil Produk (Sumber: Pratiwiningrum, 2025).





Gambar 7. Media Pendukung (Sumber: Pratiwiningrum, 2025)

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Skor yang diperoleh
Materi sudah akurat dan sesuai dengan data terkait isu konsumsi sayur pada anak.	4
Ilustrasi/gambar sesuai dan mendukung isi teks materi.	5
Materi mudah dipahami anak usia 7–9 tahun.	4
Materi disajikan secara informatif dan menarik.	5
Penyusunan materi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.	4
Daya tarik ilustrasi	5
Isi materi mampu menstimulasi anak untuk meningkatkan kesadaran dalam mengkonsumsi sayur	5
Kesesuaian elemen interaktif, kualitas cetak (Warna dan Resolusi) dalam mendukung estetika media	4
Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman anak.	4
Materi memberikan manfaat bagi anak tentang kesadaran konsumsi sayur	5
Penyajian materi mampu membangun rasa ingin tahu anak terhadap sayuran	4
Kesesuaian aktivitas interaktif dalam mendukung pemahaman materi	4
Total Skor	53
$P = \frac{F}{N} \times 100\%$	
Hasil Uji Validasi	$P = \frac{53}{60} \times 100\%$
$=88,3\%$	

Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Hamidah Aula Rusydiana, M.Gz., Dosen, Program Studi- S1 Gizi dari Universitas Negeri Surabaya, didapatkan hasil uji validasi setelah revisi dengan presentasi nilai 88,3%.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Skor yang diperoleh
Kesesuaian unsur tata letak media	5
Ilustrasi/gambar sesuai dan mendukung isi teks materi.	4
Unsur interaktif mudah dipahami anak usia 7–9 tahun.	5
Penyusunan materi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.	5
Kesesuaian Pemilihan Komposisi Warna	5
Daya tarik ilustrasi	4
Kesesuaian teks dengan gambar	5
Kesesuaian elemen interaktif, kualitas cetak (Warna dan Resolusi) dalam mendukung estetika media	4
Keefektifan kalimat	4
Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan	4
Kesesuaian media dalam mendukung penyampaian materi dengan baik	4
Kesesuaian aktivitas interaktif dalam mendukung pemahaman materi	5
Total Skor	53
$P = \frac{F}{N} \times 100\%$	
Hasil Uji Validasi	
$P = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$	

Berdasarkan hasil validasi media oleh Bapak Akmad Arif Wicaksono Sandi, S.Ds., M.Ds., perancangan buku interaktif "Misi Petualangan Di Negeri Sayur" Untuk Anak Usia 7-9, dengan hasil uji validasi sebesar 90% tanpa revisi setelah melakukan 2kali uji validasi dan revisi.

Tabel 3. Hasil Testing

No	Aspek Penelitian	Pertanyaan	Jawaban		Nilai
			Ya	Tidak	
1.	Cerita	Apakah cerita dalam buku ini menarik untuk kamu baca?	15	-	1.5
		Apakah kamu mudah memahami isi cerita yang ada didalam buku?	14	1	14
		Apakah kamu merasa ceritanya seru atau membuat penasaran?	13	2	13
2.	Bahasa	Apakah bahasa dalam buku ini mudah dimengerti?	15	-	15
3.	Gambar atau Ilustrasi	Apakah gambar-gambar di buku ini menarik untuk dilihat?	13	2	13.
		Apakah gambar di buku membantu kamu memahami cerita?	14	1	14

4.	Aktivitas Interaktif	Apakah kamu suka dengan mini game, teka-teki silang, menempel stiker dan menulis di buku ini?	15	-	15
5.	Keseluruhan Buku	Apakah buku ini mengajarkan kamu tentang manfaat ?	15	-	15.
		Apakah kamu akan merekomendasikan buku ini ke teman-temanmu?	11	4	11
Jumlah					125

Hasil Perhitungan:

$$P = \frac{125}{135} \times 100\% = 92,59\%$$

Hasil Perhitungan:

$$P = \frac{125}{135} \times 100\% = 92,59\%$$

Dari hasil uji kelayakan diatas, didapatkan hasil 92,59% jawaban “Ya” menunjukkan bahwa buku ini sangat menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat bagi anak usia 7-9 tahun. Terdapat 7,41% menjawab “tidak” yang menunjukkan penolakan yang pada aspek cerita, efektivitas ilustrasi dalam membantu anak untuk memahami alur cerita, serta keinginan untuk merekomendasikannya kepada teman. Hal ini menunjukkan bahwa masih memerlukan pengembangan storytelling dan ilustrasi agar lebih mendukung keterlibatan anak dalam cerita.

Hasil Akhir

Penelitian ini menghasilkan total 30 desain konten yang mencakup 12 desain feed, terdiri dari 7 multiple post dan 2 single post, 6 desain sampul reels, 6 desain story, dan 6 desain sampul highlight story. Selain itu, untuk mendukung konsistensi visual dan karakter brand, juga dibuat buku panduan (guideline) Instagram Stechoq Academy.

SIMPULAN DAN SARAN

Buku ilustrasi interaktif “*Misi Petualangan di Negeri Sayur*” berfungsi sebagai media edukasi gizi sekaligus pendamping orang tua dalam membiasakan anak usia 7–9 tahun mengonsumsi sayur. Melalui narasi visual, ilustrasi menarik, dan aktivitas interaktif seperti stiker, labirin, teka-teki, serta refleksi diri, buku ini mampu menarik minat anak dan membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Respon positif dari anak menunjukkan bahwa visual dan aktivitas dalam buku efektif mendukung pembiasaan konsumsi sayur sejak dini.

Penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas buku terhadap perubahan perilaku konsumsi sayur anak dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, orang tua diharapkan aktif memberikan teladan dalam konsumsi sayur agar buku ini dapat berfungsi maksimal sebagai media pendamping dan edukasi gizi yang menyenangkan.

REFERENSI

- Andueza, N., Navas-Carretero, S., & Cuervo, M. (2022). Effectiveness Of Nutritional Strategies On Improving The Quality Of Diet Of Children From 6 To 12 Years Old: A Systematic Review. In *Nutrients* (Vol. 14, Issue 2). Mdpi. [Https://Doi.Org/10.3390/Nu14020372](https://Doi.Org/10.3390/Nu14020372)

- Buku Statistik Konsumsi 2024.* (N.D.).
- Caroline, A., Sinaga, N., & Kusumandyoko, T. C. (N.D.). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Energi Alternatif Bioenergi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 5(1), 118–132. <Http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jdkv/>
- Cedrik Putra Kalmansur, B., Susanti, E., Yonatia Fakultas Seni Rupa Dan Desain, J., & Kristen Maranatha, U. (2023). *Buku Cerita Interaktif Sebagai Medium Keterampilan Motorik Halus Anak.* 09(03). <Https://Doi.Org/10.37905/Aksara.9.3.1719-1734.2023>
- Citra Palupi, K. (2018). Edukasi Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar Di Kecamatan Cilincing Jakarta Utara. In *Jakarta Utara Jurnal Abdimas* (Vol. 5, Issue 1).
- Cut, R., Wardani, S., Mirdayanti, R., & Dewi, M. S. (2021). Optimalisasi Sayuran Buncis Sebagai Upaya Peningkatan Perekonomian Keluarga Di Desa Meunasah Kulam. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5). <Https://Doi.Org/10.31849/Dinamisia.V5i5.7795>
- Data Statistik 2016 Pertanian.* (N.D.).
- Desain, A., Visual, K., Ilustrasi, B., Studi, A., Buku, K. ;, Anak, I., Apa, ", Mencemari, Y., David, D., Khadafi, W., Desain, L., Desain, F., & Kreatif, S. (N.D.). *9 Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2023.*
- Development During Middle Childhood. (1984). In *Development During Middle Childhood.* National Academies Press. <Https://Doi.Org/10.17226/56>
- Diet, Nutrition And The Prevention Of Chronic Diseases : Report Of A Joint Who/Fao Expert Consultation.* (2003). Who.
- Emmanuel Pratiwi, S., Wara Candrasari, M., Studi Pendidikan Seni Rupa, P., & Negeri Jakarta, U. (2022). *Pendidikan Budi Pekerti Dalam Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Implementasi Nilai Karakter Anak Usia 7-9 Tahun* (Vol. 2, Issue 1).
- Fitria, J. A., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Senang Belajar Berbasis Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 291–301. <Https://Doi.Org/10.31949/Educatio.V9i1.4475>
- Fitriani, A., Linda, O., & Aslam. (2023). Does School Gardening And Nutrition Education Improve Knowledge And Fruit-Vegetable Consumption Among Elementary School Students? *Jurnal Promkes*, 11(2), 209–217. <Https://Doi.Org/10.20473/Jpk.V11.I2.2023.209-217>
- Hardiansyah, A., & Sukandar, D. (N.D.). *Kesesuaian Konsumsi Pangan Anak Indonesia Dengan Pedoman Gizi Seimbang.*
- Huang, Y.-C. (2021). *Comparison And Contrast Of Piaget And Vygotsky's Theories.*
- Ikram, A., Rasheed, A., Ahmad Khan, A., Khan, R., Ahmad, M., Bashir, R., & Hassan Mohamed, M. (2024). Exploring The Health Benefits And Utility Of Carrots And Carrot Pomace: A Systematic Review. In *International Journal Of Food Properties* (Vol. 27, Issue 1, Pp. 180–193). Taylor And Francis Ltd. <Https://Doi.Org/10.1080/10942912.2023.2301569>
- Kalaka, Y., Aril Mustofa, Y., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Copyright @Balok*, 2(1).
- Kusumaningrum, N., Karsam,), Dhika,), & Yurisma, Y. (N.D.). *Perancangan Buku Interaktif Manfaat Konsumsi Buah Dan Sayuran Sebagai Upaya Pengenalan Untuk Anak Usia 3-5 Tahun.*
- Laras Azadirachta, F., & Sumarmi, S. (N.D.). *Pendidikan Gizi Menggunakan Media Buku Saku Meningkatkan Pengetahuan Dan Praktik Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Siswa Sekolah Dasar Nutrition Education With Pocket Book Increase Knowledge And Practice Of Vegetable And Fruit Consumption Among Elementary Student.*
- Mahdani, L. O., & Roosandriantini, J. (2025). Penerapan Elemen Dan Prinsip Desain Richard Poulin Studi Kasus: Mountain Dwellings Status Artikel. In *Surabaya Jurnal Anggapa* (Vol. 4, Issue 1).
- Mahmudah, U., Program, Y., S1, S., Gizi, I., Ilmu, F., Universitas, K., & Yogyakarta, R. (2021). Edukasi Konsumsi Buah Dan Sayur Sebagai Strategi Dalam Pencegahan Penyakit Tidak Menular Pada Anak Sekolah Dasar Article Info. *Jurnal Warta Lpm*, 24(1), 11–19. <Http://Journals.Ums.Ac.Id/Index.Php/Warta>

- Mia. (2022). *Edu-Riligi: Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Keagamaan Karakteristik Perkembangan Peserta Didik*. 6. <Http://Jurnal.Uinsu.Ac.Id/Index.Php/Eduriligi/Index>
- Miftahulia Nur Rahman, T. (2024). Perancangan Puzzle Board Game Tentang Metamorfosis Serangga Untuk Anak Sd Kelas 3. In *Jurnal Desgrafia* (Vol. 2, Issue 1).
- Muhammad Fitra Alfajri. (2020). *Tugas akhir Perencanaan Strategi Digital Pada Sribu.Com Menggunakan Metode Design Thinking Muhamad Fitra Alfajri 11160930000008 Program Studi Sistem Informasi*.
- Nugroho, M. R., Sasongko, R. N., & Kristiawan, M. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kejadian Stunting Pada Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V5i2.1169>
- Nurramahdhani, R. M., Resmisari, G., & Ramdhan, D. A. (N.D.). *Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Mengenalkan Rempah-Rempah Melalui Makanan Pulau Jawa Pada Anak*.
- Parker, F., & Cronin, J. (2025). Fostering Social-Emotional Learning In Children's Books: An Analysis Of Content And Quality. *Georgia Journal Of Literacy*, 47(1), 24–45. <Https://Doi.Org/10.56887/Galiteracy.191>
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014.* (N.D.).
- Plass, J. L., Schwartz, R. N., & Heidig(Née Domagk), S. (2012). Interactivity In Multimedia Learning. In *Encyclopedia Of The Sciences Of Learning* (Pp. 1615–1617). Springer Us. Https://Doi.Org/10.1007/978-1-4419-1428-6_1848
- Priawantiputri, W., Rahmat, M., Iwan Purnawan, A., Gizi, J., & Kesehatan Kemenkes Bandung, P. (2019). Efektivitas Pendidikan Gizi Dengan Media Kartu Edukasi Gizi Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Makanan Jajanan Anak Sekolah Dasar. In *Jurnal Kesehatan* (Vol. 10, Issue 3). Online. <Http://Ejurnal.Poltekkes-Tjk.Ac.Id/Index.Php/Jk>
- Putri, R. A., Magdalena, I., Fauziah, A., & Azizah, F. N. (N.D.). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Indonesia, Februari*, 2020(2), 157–163. <Http://Cerdika.Publikasiindonesia.Id/Index.Php/Cerdika/Index-157>
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i1.1952>
- Rahmawati, F., & Manikam, R. M. (2023). *The Factors Related To Consumption Of Fruit And Vegetables In The Students Of The SI Nutrition Study Program Of Mh. Thamrin University* (Vol. 15, Issue 2).
- Rahmi, P. (N.D.). *Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya*.
- Shafrina, A. ;, Dwi, A., Natalia, B. *, Jurusan, T., Grafika, D., Penerbitan, D., Grafis, N., & Jakarta, I. (2023). Arty: Jurnal Seni Rupa Buku Cerita Interaktif “Pemuda Dan Singa” Sebagai Media Edukasi Anak Berkebutuhan Khusus. In *Arty* (Vol. 12, Issue 2). <Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Arty>
- Shearer, C., Goss, H. R., Boddy, L. M., Knowles, Z. R., Durden-Myers, E. J., & Foweather, L. (2021). Assessments Related To The Physical, Affective And Cognitive Domains Of Physical Literacy Amongst Children Aged 7–11.9 Years: A Systematic Review. In *Sports Medicine - Open* (Vol. 7, Issue 1). Springer Science And Business Media Deutschland Gmbh. <Https://Doi.Org/10.1186/S40798-021-00324-8>
- Sinta Zakiyah, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, & Olivia Wahyu Ningsih. (2024). Perkembangan Anak Pada Masa Sekolah Dasar. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <Https://Doi.Org/10.54259/Diajar.V3i1.2338>
- Slavin, J. (2013). Fiber And Prebiotics: Mechanisms And Health Benefits. In *Nutrients* (Vol. 5, Issue 4, Pp. 1417–1435). Mdpi Ag. <Https://Doi.Org/10.3390/Nu5041417>
- Slavin, J. L., & Lloyd, B. (2012). Health Benefits Of Fruits And Vegetables. In *Advances In Nutrition* (Vol. 3, Issue 4, Pp. 506–516). <Https://Doi.Org/10.3945/An.112.002154>

- Suryandi, A. (2018). Perbedaan Konsumsi Sayur Sebelum Dan Sesudah Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Storytelling Pada Anak Sekolah Dasar Di Sdn Mulyoagung 04 Dau Malang. *Nursing News*, 3(1), 239.
- Sutama, I. W., Astuti, W., & Pramono. (2024). Improving 21st Century Competencies: Implementation Of Problem- And Project-Based Digital Maze Games In Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(1), 177–185. <Https://Doi.Org/10.23887/Paud.V12i1.69997>
- Syaputra, A. A., & Mahendra, A. I. (2023). *Penerapan Prinsip Desain Komunikasi Visual Pada Instagram-1564 Penerapan Prinsip Desain Komunikasi Visual Pada Instagram @Kpudiy Guna Memenuhi Kebutuhan Informasi*.
- Winda Rizky Fatma Sari, & Gusthini, M. (2023). Analisis Strategi Penerjemahan Istilah Budaya Pada Buku Cerita Anak Dari Platform Let's Read Asia. *Jurnal Humaya: Jurnal Hukum, Humaniora, Masyarakat, Dan Budaya*, 3(1), 49–60. <Https://Doi.Org/10.33830/Humaya.V3i1.4128>
- Yıldız, T. (2025). From Constructivism To Cultural Cognition: A Comparative Analysis Of Piaget, Vygotsky, And Tomasello's Theories Of Cognitive Development. *Humanitas - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(25), 411–429. <Https://Doi.Org/10.20304/Humanitas.1601228>
- Zafira, D., & Farapti, F. (2020). *Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Pada Makan Siang Sekolah Dan Bekal) Vegetable And Fruit Consumption Of Primary School Children (A Study Of School Lunch And Packed Lunch)*. 185–190. <Https://Doi.Org/10.2473/Amnt.V4i3.2020.185-190>