

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain Grafis adalah suatu rancangan yang tersusun dari beberapa gabungan elemen-elemen yang berfungsi untuk menginformasikan suatu pesan kepada audiens. Melalui proses visualiasi ide yang melalui bermacam tahapan seperti proses kreasi, organisasi, seleksi serta pengabungan elemen hingga menjadi satu kesatuan desain. Suatu desain yang berhasil dan efektif apabila hasil perancangannya dapat membuat perubahan, menyelesaikan masalah, mengajak, memotivasi, mudah dipahami, serta memberikan informasi kepada pembaca (Landa, 2014, hlm. 1).

2.1.1 Prinsip Desain

Dalam membuat desain seorang desainer grafis memerlukan prinsip desain untuk menghasilkan suatu desain yang efektif. Prinsip desain diperlukan untuk dijadikan sebuah acuan dalam membuat desain. Menurut Robin Landa prinsip desain terbagi menjadi 5 yaitu *format*, *balance*, *visual hierarchy* dan *unity*.

2.1.1.1 Format

Format adalah parameter suatu batas penentu yang mengacu pada suatu bidang atau substrat yang mengarah kepada media kertas, ponsel, papan iklan, dan lain lain. Setiap format memiliki batas ukuran yang berbeda beda sesuai fungsinya (Landa, 2011, hlm. 24-25).

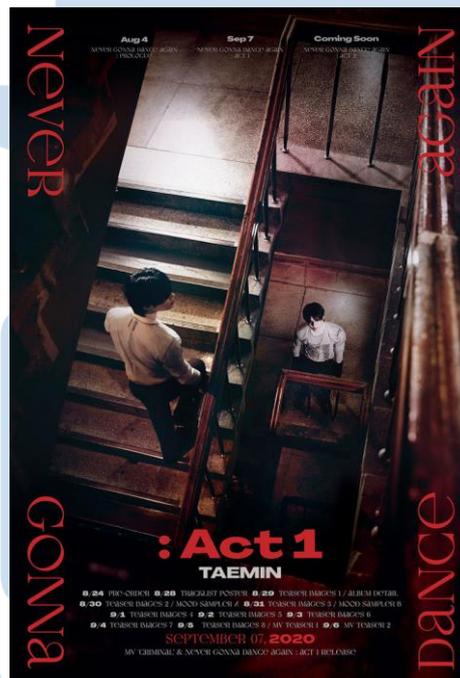


Gambar 2.1 Format File Desain

Sumber : <https://99designs.com/blog/tips/image-file-types/> (2019)

2.1.1.2 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah suatu prinsip tentang pembagian berat visual yang merata dengan meletakkan komposisi elemen-elemen desain secara stabil. Kategori keseimbangan terbagi menjadi tiga kategori diantaranya simetris, asimetris, dan radial. Suatu desain dicerminkan dengan sumbu khayal secara merata sehingga memberikan kesan yang lebih stabil disebut dengan keseimbangan simetris. Kebalikan dengan simetris pada keseimbangan asimetris penggunaannya relatif tidak mementikan komponen harus tersusun rapih seperti cermin namun, keseimbangan ini memberikan kesan yang lebih menarik mata secara visual. Hampir sama dengan keseimbangan asimetris, pada keseimbangan radial komposisi diletakkan secara merata pada titik pusat yang memberikan kesan mata akan mengarah kepada suatu fokus tengah.



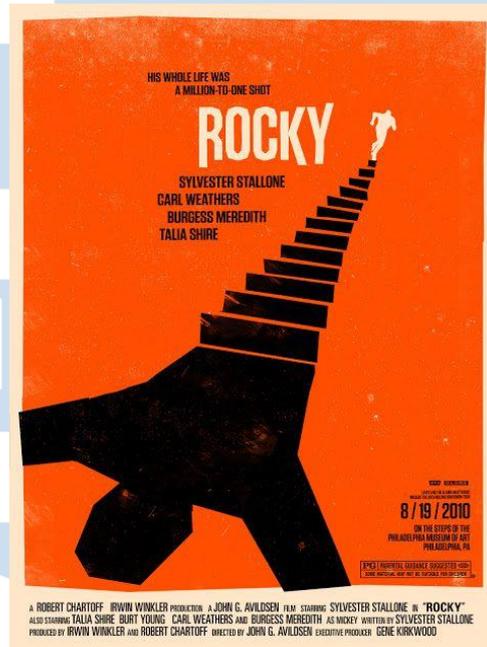
Gambar 2.2 *Balance*

Sumber : SM Entertainment (2020)

Adanya keseimbangan dapat menciptakan harmoni dalam desain yang dapat mempengaruhi penyampaian pesan kepada pembaca. Komposisi desain yang tidak seimbang dapat menyebabkan respon yang kurang baik terhadap pembaca (Landa, 2014, hlm. 31).

2.1.1.3 Hierarki Visual (*Visual Hierarchy*)

Hierarki visual merupakan suatu prinsip utama desain grafis berguna untuk mengarahkan dan mengkomunikasikan informasi yang ingin ditekankan. Penggunaan hierarki visual berkaitan dengan *emphasis* atau penekanan. *Emphasis* mengatur point utama dalam sebuah visual dengan menunjukkan suatu yang lebih dominan.



Gambar 2.3 *Emphasis*

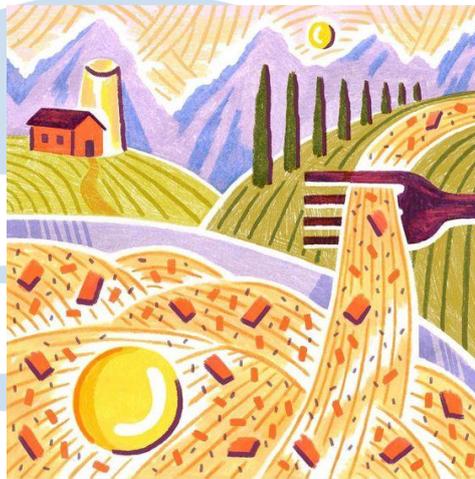
Sumber : <http://ollymoss.com/rolling-roadshow-2010> (2010)

Adanya penerapan hierarki visual yang jelas dapat membantu pembaca dalam memahami isi informasi yang akan disampaikan. Untuk menciptakan suatu hierarki visual yang efektif perlu diperhatikan peletakkan elemen desain pada sudut sudut tertentu, pengaturan besar kecil ukuran dan penggunaan elemen sebagai kontras. Faktor warna, *layout*, *font* juga menciptakan penekanan *emphasis* yang akan digunakan (Landa, 2014, hlm. 33-35)

2.1.1.4 Ritme (*Rhythm*)

Ritme adalah pola dalam suatu elemen yang konsisten dan dinamis terbentuk dengan berbagai faktor yaitu dari warna, tekstur, figur, *emphasis* dan keseimbangan. Dengan adanya irama pembaca dapat terbantu dalam bergerak untuk mengikuti alur informasi visual

saat membaca dengan multipage format seperti dalam majalah, buku, website, ataupun *motion graphics* (Landa, 2014, hlm. 35).



Gambar 2.4 *Rhythm*

Sumber : <https://roblevintennis.medium.com/illustration-teardowns-rhythm-motif-f7fd2494ac30> (2017)

2.1.1.5 Kesatuan (*Unity*)

Prinsip desain menyatukan elemen-elemen desain lainnya menjadi suatu komposisi visual yang utuh. Elemen dalam desain dan unsur-unsurnya disatukan untuk menciptakan keharmonisan dan keindahan. Pada prinsip *gestalt* digambarkan bagaimana manusia melihat suatu visual berdasarkan dari persepsi objek visual yang dilihat. Manusia melihat persepsi visual melalui panca indra dan menafsirkannya sebagai *figure* (figur) dan *ground* (latar belakang).



Gambar 2.5 *Unity*

Sumber : <http://www.ncca-artsplace.org/event/ice-cream-cone-painting-inspired-by-the-art-of-wayne-thiebaud-for-ages-9-11/> (2021)

2.1.1.6 Law of Perceptual Organization

Menurut teori *gestalt* dalam buku *Graphic Design Solutions 5th Edition* yang ditulis oleh Landa (2014, hlm. 36), kesatuan terbagi menjadi enam, diantaranya :

1) *Similarity*

Kategorisasi suatu elemen yang memiliki kesamaan karakteristik sehingga menciptakan suatu kesatuan desain yang utuh. Kemiripan dapat dilihat pada basic element baik dari segi warna, bentuk, tekstur, ataupun arah.

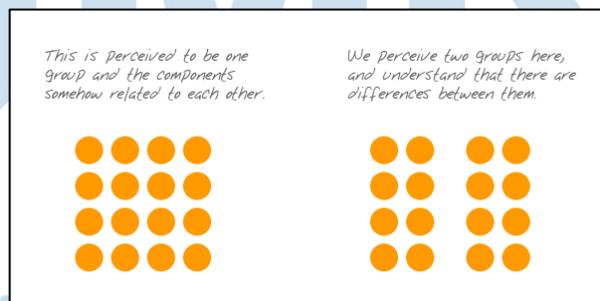


Gambar 2.6 *Similarity*

Sumber : <https://www.andyrutledge.com/gestalt-principles> (2009)

2) *Proximity*

Suatu unsur-unsur yang saling berdekatan dengan satu sama lain sehingga dianggap menjadi suatu bentuk atau kesatuan dalam desain. Individu biasanya secara naluriah melihat keterkaitan melalui kedekatan sama halnya dalam desain.

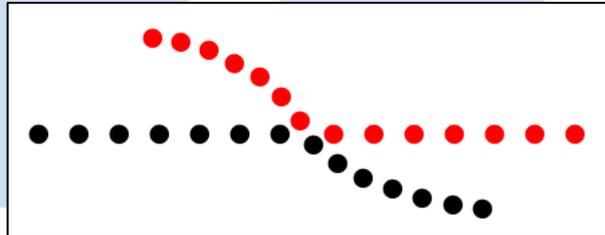


Gambar 2.7 *Proximity*

Sumber : <https://www.andyrutledge.com/gestalt-principles> (2009)

3) *Continuity*

Suatu elemen-elemen desain yang saling berdekatan namun mampu menciptakan kesan visual yang berkelanjutan dan menyambung terlihat seperti jalur yang memiliki pergerakan.



Gambar 2.8 *Continuity*

Sumber : <https://www.smashingmagazine.com> (2014)

4) *Closure*

Prinsip desain dimana terdapat kecenderungan dalam pemikiran untuk menyambungkan elemen-elemen individu yang saling terpisah sehingga nantinya akan menghasilkan suatu bentuk, unit, ataupun pola yang utuh. Manusia cenderung untuk mengamati suatu objek yang mempunyai bentuk sempurna dan sederhana sehingga lebih mudah untuk diingat.



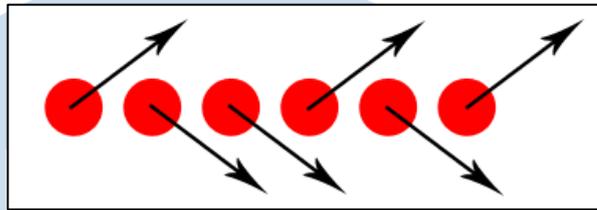
Gambar 2.9 *Closure*

<https://www.worldwildlife.org/species/giant-panda> (2000)

5) *Common Fate*

Suatu prinsip desain yang dimana memiliki suatu kecenderungan dianggap menjadi satu kesatuan terkait apabila elemen desain menghadap, bergerak atau menuju kearah yang sama secara

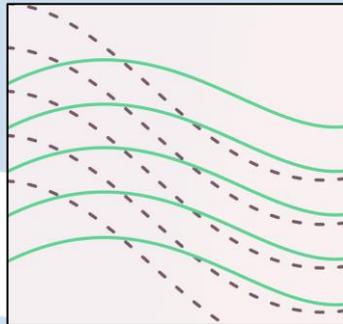
bersamaan. Pada prinsip ini memberikan kesan bahwa suatu objek memiliki irama yang dinamis.



Gambar 2.10 *Common Fate*
Sumber : <https://indonesiamendesain.com> (2020)

6) *Continuing Line*

Prinsip desain dimana terdapat suatu garis yang dipersepsikan untuk mengikuti lintasan atau jalur. Jika terdapat garis yang terputus, persepsi orang yang melihatnya akan terus mengarah kepada gerakan garis secara keseluruhan yang dikenal sebagai garis tersirat.



Gambar 2.11 *Continuing Line*
Sumber : <https://ux360.design/continuation-design-principle/> (2020)

2.1.2 Elemen Desain Grafis

2.1.2.1 Warna

Warna merupakan suatu elemen desain yang tercipta karena adanya sebuah pantulan cahaya yang menciptakan daya tarik dan persepsi berbeda bagi orang yang melihatnya. Dalam buku *The Complete Color Harmony* yang ditulis oleh Leatrice Eiseman (2017) menjelaskan teori *color wheel* serta panduan mengenai warna-warna yang menunjukkan warna primer, sekunder dan tersier. Aspek penting dalam *color wheel* adalah menunjukkan bahwa terdapat warna dingin (*tone color*) dan warna hangat (*warm color*) yang

menjadi acuan panduan untuk warna lainnya sehingga memberikan pesan warna yang spesifik serta standarisasi warna yang seimbang. Pada *color wheel* menampilkan terminologi dasar warna yang dapat membantu sebagai panduan dalam pemilihan warna. Kompabilitas warna berdasarkan *color wheel* terbagi menjadi 7 skema warna menurut Leatrice Eiseman (2017).



Gambar 2.12 *Color Wheel*
Sumber : Eiseman (2017)

1) *Monotone*

Penggunaan warna netral namun dengan beragam variasi *shades* dan *tints*. Penggunaan warna ini dapat memberikan kesan kesatuan dan selaras. Kekurangan dari warna ini jika digunakan dalam desain untuk kemasan produk, *signage* dan periklanan dapat mengurangi tingkat *readability* suatu desain.

Oleh karena itu disarankan untuk mengurangi penggunaan warna netral atau meningkatkan *hue* serta kontras yang lebih kuat pada saat penggunaan warna *monotone* (Eiseman, 2017, hlm. 18).

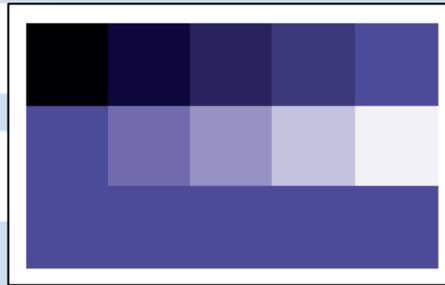


Gambar 2.13 *Monotone*

Sumber : <https://www.color-hex.com/color-palette/102023> (n.d.)

2) *Monochromatic*

Skema warna satu keluarga *hue, tints, tones* dan *shades* dengan variasi yang berbeda. Penggunaan warna ini bisa terlihat dramatik atau *noticeable* jika digunakan untuk kostum atau pencahayaan pada pembuatan film atau pementasan. Namun, penerapan pada desain grafis dinilai efektif untuk menunjukkan efek perpaduan atau kontras dalam suatu desain (Eiseman, 2017, hlm. 19).



Gambar 2.14 *Monochromatic*
Sumber : Landa (2014)

3) *Analagous*

Skema *analogous* menggunakan 3 warna yang saling berdekatan dengan *color wheel* sehingga warna ini adalah yang paling harmonis dan mudah untuk dipadukan dengan skema warna.

Kesatuan warna *analogous* terdiri dari warna primer, sekunder dan tersier. Skema warna ini karena berada di *undertones* yang sama, membuat perpaduan harmoni yang berkesinambungan dan nyaman untuk dilihat (Eiseman, 2017, hlm. 19).

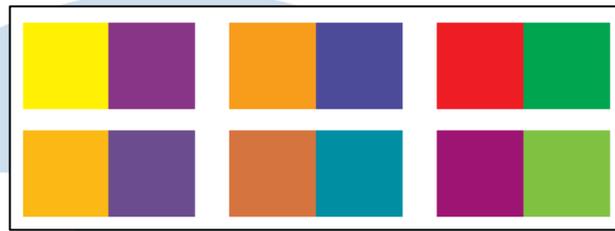


Gambar 2.15 *Analagous*
Sumber : Landa (2014)

4) *Complementary*

Kombinasi dua warna saling bersebrangan satu sama lain dalam *color wheel*. Skema *complementary* biasanya menggunakan perpaduan antara warna dingin (*tone color*) dan warna hangat (*warm*

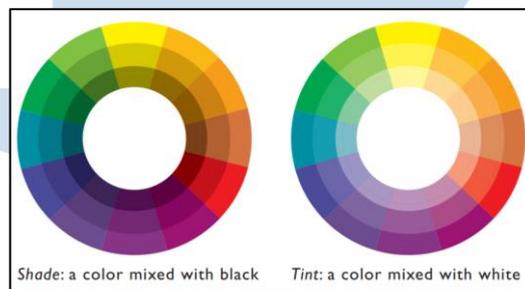
color). Skema warna ini cocok digunakan untuk memperjelas warna yang terlihat redup (Eiseman, 2017, hlm. 19-20).



Gambar 2.16 *Complementary*
Sumber : Landa (2014)

5) *Split Complementary*

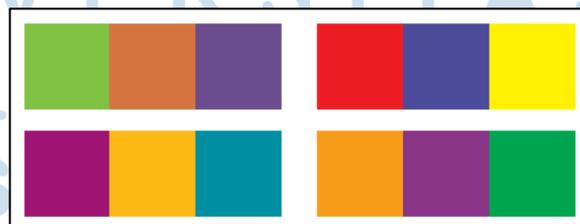
Tiga kombinasi warna dimana satu warna berada pada satu sisi sedangkan dua warna bersebrangan dari sisi *color wheel*. Mirip dengan skema *complementary* dimana warna-warnanya dapat diubah berdasarkan gelap terang dari *tint* dan *shade* untuk menghasilkan komposisi visual yang menarik (Eiseman, 2017, hlm. 21).



Gambar 2.17 *Split Complementary*
Sumber : Landa (2014)

6) *Triads*

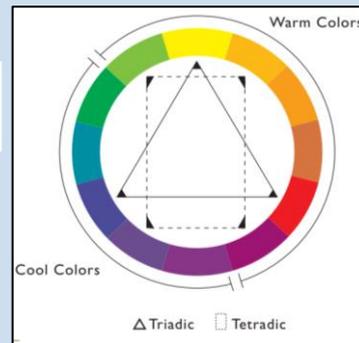
Kombinasi tiga warna yang memiliki jarak yang sama dalam *color wheel* seperti warna primer yaitu merah, biru dan kuning atau warna sekunder yang berisi warna orange, hijau, dan ungu. Kombinasi warna primer pada *triads* menghasilkan intensitas saturasi yang terang sehingga terlihat bersemangat. (Eiseman, 2017, hlm. 21).



Gambar 2.18 *Triads*
Sumber : Landa (2014)

7) *Tetrads*

Kombinasi dari empat warna yang merupakan dua sepasang warna *complementary*. Skema warna *tetrads* terlihat rumit tapi hasilnya sangat memikat. Jika menggunakan tingkatan yang berbeda seperti midtones dan warna pastel skema ini dapat menarik perhatian (Eiseman, 2017, hlm. 21).



Gambar 2.19 *Tetrads*
Sumber : Landa (2014)

2.1.2.2 Tipografi

Menurut Mark Boulton (2007) kebanyakan orang-orang bahkan desainer memiliki pemikiran bahwa tipografi adalah tentang *font*. Tipografi lebih dari itu yang dimana dengan tipografi dapat mengekspresikan bahasa melalui huruf.

Tipografi adalah ilmu desain huruf yang berkaitan dengan merancang, menyusun dan mengatur tata letak huruf. Seorang desainer membentuk suatu bahasa dengan penggunaan huruf atau kumpulan huruf dan membuatnya lebih hidup serta memiliki kekuatan huruf untuk menyampaikan dengan lancar (Cullen, 2012, hlm.12).

1) Anatomi & Terminologi Tipografi

Memahami dasar tipografi dimulai dengan mempelajari terminologi dan anatomi dari huruf. Dasar terminologi cenderung konstan diseluruh media, dimana membangun koneksi yang saling terikat satu sama lain. Misalnya, *typefaces* memiliki beragam karakter namun terlepas dari itu terdapat bagian anatomi dan detail yang sama. *Serif* akan selalu sama walaupun diterapkan dalam media cetak, print ataupun project *environmental*.

Semua bentuk *typefaces* dari bentuk huruf, angka, tanda baca dan simbol disebut dengan *glyphs*. Sedangkan elemen tipografi seperti bentuk huruf, angka, atau tanda baca disebut karakter. Pada *typefaces* memiliki beragam versi karakter yang direpresentasikan oleh *glyphs* (Cullen, 2012, hlm.32 - 33).



Gambar 2.20 *Glyphs*
Sumber : Cullen (2012)

2) *Typeface*

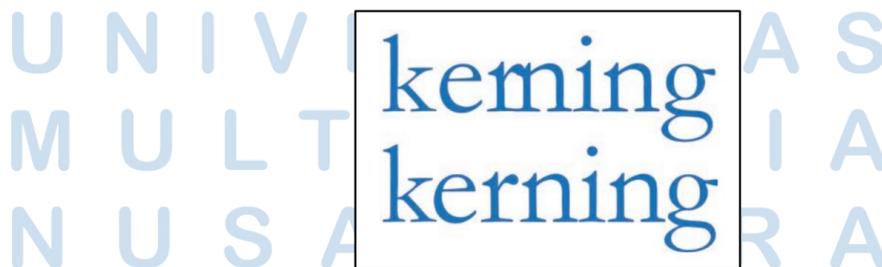
Dalam tipografi terdapat *typeface* yang berarti satuan karakter yang konsisten dipersatukan dalam suatu visual. Pemilihan jenis huruf dalam desain adalah suatu hal yang penting. *Typeface* layaknya seperti manusia, mereka memiliki karakter serta keunikannya masing-masing. Contohnya seperti Garamond yang memberikan kesan konservatif dan tradisional, Dax memberikan kesan berjiwa muda, Bello memberikan kesan nostalgia dan Helvetica memberikan kesan formal dan serius. Seorang desainer harus memperhatikan pemilihan *font* untuk digunakan dalam project desainnya. Jenis *font*, peletakan serta ukuran bisa sangat berpengaruh tergantung dengan media yang dipilih seperti papan *signage* yang membutuhkan ukuran tulisan dengan skala besar atau untuk koran yang hanya memerlukan ukuran kecil. Desain informasi harus memperhatikan jenis *font* yang dipilih. Hal itu karena pembaca harus dapat dengan mudah membaca dan mengenali karakter huruf sehingga mudah untuk menerima informasi yang diberikan (Coates & Ellison, 2014, hlm. 88).

3) Prinsip dalam Tipografi

Dalam desain terdapat prinsip yang harus diperhatikan dan diterapkan sebagai acuan untuk menghasilkan desain yang baik sama halnya dalam tipografi. Prinsip yang harus diperhatikan diantaranya ada *readability*, *legibility*, *visibility* dan *clarity*. *Readability* merupakan kemudahan untuk membaca suatu teks sehingga nyaman saat dibaca. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi *readability* dalam desain diantaranya jenis huruf, ukuran, spasi, margin, warna, serta pemilihan kertas. *Legibility* merupakan kemudahan bagi para pembaca untuk mengenali huruf dalam *typefaces* sehingga karakteristik dalam masing-masing huruf dapat dibedakan. Dalam *legibility* susunan huruf tersebut harus mudah untuk dikenali dalam bentuk susunan kata, kalimat ataupun paragraph. *Visibility* merupakan tingkat kemampuan suatu huruf untuk dibaca dari suatu jarak tertentu baik itu dari jarak jauh ataupun jarak dekat. Kemampuan ini perlu di perhatikan saat diterapkan dalam suatu media. *Clarity* yaitu kemudahan dan kejelasan suatu huruf ataupun teks untuk dimengerti maknanya oleh si pembaca. Beberapa hal yang mempengaruhi *clarity* yaitu pemilihan warna, *typeface*, tekstur dan hierarki visual (Landa, 2014, hlm. 53).

4) Kerning

Kerning merupakan jarak atau spasi antar huruf. Kombinasi huruf tertentu mungkin akan sulit untuk dibaca jika terlalu banyak atau sedikit jarak diantara susunan teks yang mau disampaikan. Pengaturan *kerning* terbagi atas dua yaitu *metric kerning* (menggunakan tabel yang sudah ditetapkan dari suatu *typeface*) dan *optical kerning* (mengatur spasi jarak berdasarkan setiap hurufnya).



Gambar 2.21 *Examples of Good and Poor Kerning*
Sumber : Coates & Ellison (2014)

5) *Tracking*

Tracking adalah pengaturan ruang antar huruf dalam satu kata. Penggunaan *tracking* dapat disesuaikan dengan menambah atau mengurangi ruang untuk membuat bentuk huruf lebih banyak terlihat.

Mengurangi jumlah *tracking* memungkinkan bagi desainer untuk mendapatkan ruang yang lebih besar untuk memasukkan huruf ke dalam satu baris saat menggunakan salinan dalam jumlah besar (Coates & Ellison, 2014, hlm. 89).



CRANBERRY AVENUE
CRANBERRY AVENUE

Gambar 2.22 *Examples of Good and Poor Tracking*
Sumber : Coates & Ellison (2014)

Tracking mempengaruhi spasi secara keseluruhan dari kata, baris, dan paragraf untuk meningkatkan keterbacaan. Terdapat dua macam *tracking* yaitu *positive tracking* dimana spasi jarak terlihat lebih jauh daripada *regular* dan *negative tracking* penggunaan spasi jarak terlihat lebih dekat.

Typography	UPPERCASE
Irregular Spacing	Before Tracking
Typography	UPPERCASE
Adjusted Spacing	After Tracking
1950–2012	lowercase
Irregular Spacing	Normal Spacing
1950–2012	l o w e r c a s e
Adjusted Spacing	Too Loose Spacing
	lowercase
	Too Tight Spacing

Gambar 2.23 *Spacing and Tracking*
Sumber : Cullen (2012)

6) *Leading*

Leading adalah jarak vertikal dari satu *baseline* dari sebuah barisan paragraf dengan barisan paragraf lainnya yang diukur dalam *points*.

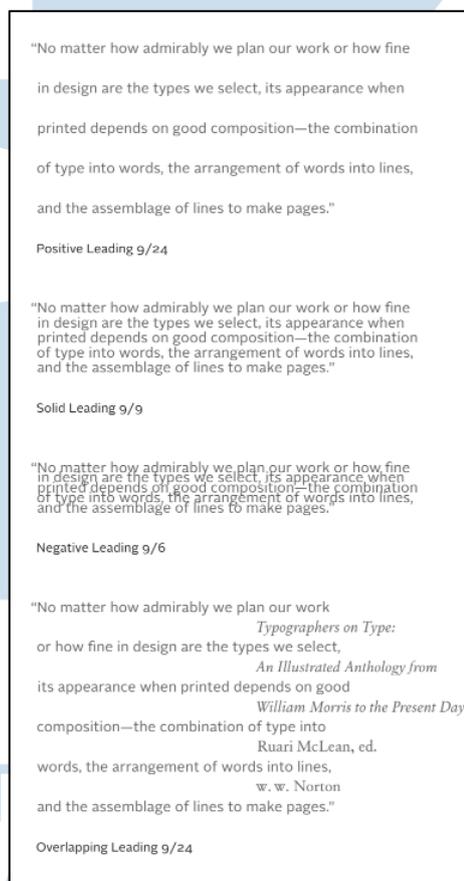
Penggunaan *leading* yang terlalu berdekatan jaraknya dapat

menimbulkan tabrakan antar barisan menyebabkan mata menjadi terganggu saat bergerak untuk membaca, sebaliknya penggunaan *leading* yang berjarak dapat membuat ruang yang lebih leluasa dan membuat blok teks lebih nyaman untuk dibaca.



Gambar 2.24 *Examples of Good and Poor Leading*
Sumber : Cullen (2012)

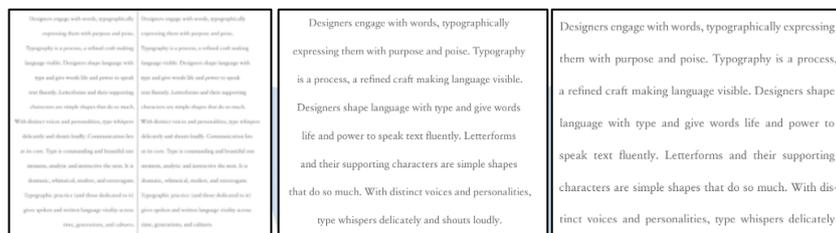
Dalam buku *Design Elements Typography Fundamentals* yang ditulis oleh Krisitin Cullen (2012), *leading* terbagi menjadi positif, negatif, dan solid *leading*. Positif *leading* lebih besar dari ukuran *points*, Negatif *leading* lebih sedikit, sedangkan solid *leading* sama dengan ukuran *points*. Untuk *overlapping leading*, metode spasi baris alternatif yang sekumpulan kontras jenis teksnya.



Gambar 2.25 *Positive, Solid, Negative, and Overlapping Leading*
Sumber : Cullen (2012)

7) Paragraphs dan Alignments

Dalam menyusun suatu paragraf dibutuhkan *alignment* yang berfungsi untuk mengatur agar posisi teks terlihat lebih rapih dan teratur. Terdapat 4 jenis *alignment* diantaranya ada *flush left* dan *flush right*, *centered*, dan *justified*. Penggunaan *flush left* seluruh teks diajarkan rata sebelah kiri sebaliknya dengan *flush right* seluruh teks diajarkan rata sebelah kanan. Penjajaran rata kanan lebih cocok untuk kata-kata atau baris, bukan paragraf. Rata kanan kurang cocok untuk paragraf karena awal setiap baris bervariasi dalam posisi. Penggunaan *centered* atau teks ditengah cocok untuk jumlah teks yang pendek seperti halaman judul, kemasan produk, ataupun kartu nama. Penggunaan alignment di tengah kurang praktis untuk paragraph. Penggunaan *justified alignment* adalah meratakan seluruh teks dikedua sisi kiri dan kanan. Jenis ini sering dipakai untuk paragraf yang panjang agar terlihat lebih rata dan rapih. Untuk *justified* perlu diperhatikan kolom teks agar tidak ada celah berdasarkan jenis ukuran, panjang garis, dan jumlah karakter per baris (Cullen, 2012, hlm. 94 - 95).



Gambar 2.26 Paragraphs and Alignment
Cullen (2012)

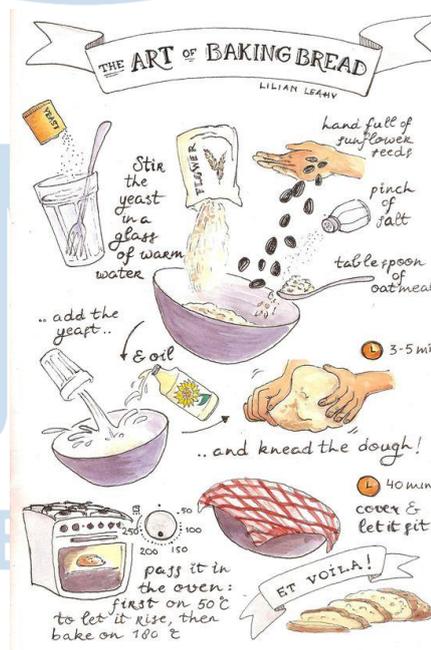
2.1.2.3 Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu karya seni yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan yang spesifik melalui komunikasi visual kepada pembaca. Penggunaan ilustrasi ini sudah berlaku sejak berabad-abad lalu, selain sifatnya untuk menyampaikan suatu informasi tapi juga persuasif atau mengajak audiens. Potensi kreatif dalam penggunaan ilustrasi sifatnya tak terbatas. Hal itu karena ilustrasi bukan hanya berfungsi untuk menghasilkan suatu visual

yang sifatnya sesuai dengan realita dan terbatas dengan kebenaran literal tapi juga bisa menghasilkan suatu visual yang imajinatif. Penggunaan ilustrasi yang imajinatif biasanya kerap kali ditemukan dalam buku cerita anak-anak baik fiksi ataupun non fiksi. Dalam buku anak-anak baik fiksi ataupun non fiksi bisa membantu mengembangkan indra visual dan intelek untuk berimajinasi secara kreatif dan bebas (Male, 2007, hlm. 10). Dalam buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* dijabarkan lima peranan ilustrasi diantaranya :

1) Dokumentasi, Refrensi dan Instruksi

Suatu visual desain yang disajikan dalam bentuk ilustrasi sudah sangat umum dan dikenal memiliki peranan yang besar untuk menyampaikan suatu informasi. Dengan penggunaan ilustrasi memudahkan audiens untuk memahami suatu informasi dengan cara yang lebih menyenangkan jika disajikan dengan visual yang kreatif. Penggunaan ilustrasi banyak sekali ditemukan dari berbagai bidang dari sains, teknologi, arsitektur dan edukasi (Male, 2007, hlm. 86).

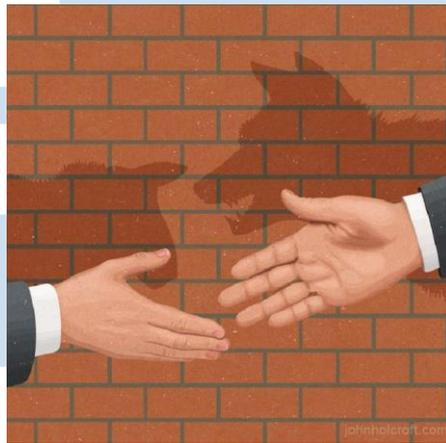


Gambar 2.27 Peran Ilustrasi Sebagai Intruksi

Sumber : <https://lilianleahy.com/illustration/its-fun-drawing-recipes/> (n.d)

2) Komentar

Ilustrasi memiliki peranan penting untuk memberikan tanggapan terhadap isu-isu sosial yang beredar di masyarakat dan ramai menjadi topik perbincangan di media. Dengan adanya penggunaan ilustrasi ini dapat mendukung beragam macam opini pada suatu fenomena yang terjadi di masyarakat baik dari politik, sosial ataupun ekonomi (Male, 2007, hlm. 118).



Gambar 2.28 Peran Ilustrasi Sebagai Komentar

Sumber : <http://www.johnholcroft.com/> (n.d)

3) *Storytelling*

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media naratif baik fiksi ataupun non fiksi. Penggunaan ilustrasi dapat menunjukkan suatu kisah dengan menggunakan dramatisasi dalam scenario ceritanya untuk menarik audiens. Biasanya ilustrasi yang digunakan dalam karya fiksi dapat dijumpai dalam komik, novel, dan buku anak (Male, 2007, hlm. 138).



Gambar 2.29 Peran Ilustrasi Sebagai *Storytelling*

Sumber : Syed A. (2022)

4) Persuasi

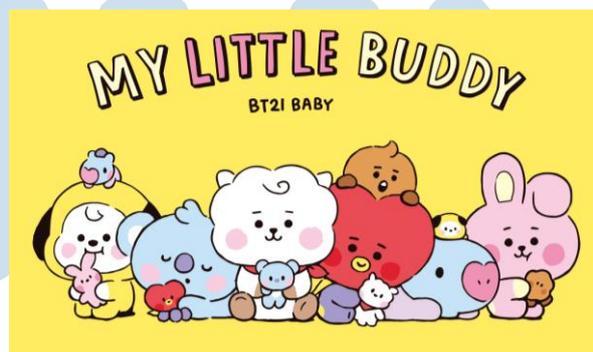
Penggunaan ilustrasi untuk tujuan persuasi biasanya kerap dijumpai dalam periklanan atau promosi. Hal ini bertujuan untuk menjangkau lebih banyak target audiens agar mau menggunakan layanan ataupun produk yang dipasarkan. Penggunaan gaya ilustrasi untuk persuasi biasanya menyesuaikan dengan kebutuhan baik untuk iklan, kampanye atau promosi (Male, 2007, hlm. 164).



Gambar 2.30 Peran Ilustrasi Sebagai Persuasi
Sumber : Hess M. (n.d)

5) Identitas

Penggunaan ilustrasi sebagai identitas biasa digunakan untuk corporate branding. Tujuannya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap suatu brand (Male, 2007, hlm. 172).



Gambar 2.31 Peran Ilustrasi Sebagai Identitas
Sumber : <https://creator.linefriends.com/kr/bt21/detail/556> (n.d)

2.1.2.4 Desain Karakter

Dalam membuat suatu karakter desain perlu diperhatikan beberapa aspek-aspek penting untuk membangun suatu tokoh yang dapat menarik *target audience*. Beberapa aspek tersebut dapat

disalurkan melalui karakterisasi. Berikut adalah beberapa aspek yang harus dimiliki suatu karakter menurut buku *Creative Character Design* oleh Bryan Tillman diantaranya :

1) Karakter menurut metode 5W 1H

Untuk membuat suatu karakter yang berkesan perlu diperhatikan informasi apa yang ingin disampaikan melalui si karakter. Penggunaan siapa, apa, kapan, dimana, mengapa dan bagaimana dalam menciptakan karakter dapat mempermudah tujuan karakter itu dibuat. Pembaca juga dapat lebih mudah untuk memahami alur cerita atau pesan yang ingin disampaikan dari karakter yang memiliki struktur 5W 1H yang jelas.

2) *Archetypes*

Archetypes merupakan suatu sifat ataupun personalitas yang ada dalam suatu karakter yang akan diciptakan. Menurut Tillman (2011) *archetypes* terbagi menjadi enam tipe yaitu karakter hero yang sifatnya *protagonist*, karakter *shadow* yang sifatnya *antagonist*, karakter *fool* yang biasanya bertindak konyol, karakter mentor biasanya sebagai guru atau pemandu, karakter *anima/animus* yang biasanya sebagai pendamping karakter utama dan terakhir adalah karakter *trickster* yang biasanya berperan baik atau jahat sebagai dalang utama dalam cerita.

3) *Originalitas*

Dalam membuat suatu karakter perlu diperhatikan untuk membuat suatu yang berbeda dan tidak sama dari yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Hal itu diperlukan untuk membangun *image* yang kuat kepada audiens.

4) Bentuk

Elemen acuan dasar untuk membuat suatu karakter tokoh. Tujuan pemilihan bentuk adalah untuk menunjukkan karakteristik pada tokoh contohnya penggambaran tokoh berbentuk wajah lingkaran biasanya menggambarkan karakter *protagonist* sedangkan bentuk wajah segitiga banyak dijumpai pada tokoh *antagonist*.

2.2 Media Informasi

Dalam buku *An Introduction to Information Design* dijelaskan bahwa media informasi dapat diartikan secara luas dan beragam. Ada yang mendefinisikan sebagai suatu visualisasi sebuah data yang dianggap memiliki peran untuk menyampaikan suatu pesan dan makna dalam bentuk apapun dengan tujuan utamanya yaitu untuk menginformasikan. Media informasi terbagi kedalam berapa kategori yaitu media informasi cetak, media interaktif dan *environmental media* (Coates & Ellison, 2014, hlm. 10-21).

Media interaktif adalah suatu metode untuk menyampaikan informasi dengan mengajak audiens ikut terlibat dan berinteraksi. Buku interaktif memiliki keunggulan ketimbang dengan media lainnya karena dapat menciptakan informasi yang memberikan interaksi langsung dengan pembacanya. Konten yang disajikan dalam buku interaktif untuk anak biasanya bersifat belajar dan bermain bersama (Carrington & Harding, 2014, hlm 5).

2.2.1 Desain Informasi Untuk Audiens Tertentu

Untuk merancang suatu media informasi perlu memperhatikan terlebih dahulu siapa target audiens yang ingin dituju. Memahami informasi secara mendalam juga mempermudah proses perancangan desain dan memahami kebutuhan dari audiens.

Peran desainer yaitu mengidentifikasi kebutuhan audiens dengan melakukan analisa secara terperinci dan menerapkannya dalam perancangan. Semakin banyak informasi yang diterima terhadap target audiens maka akan mempermudah desainer untuk menentukan desain dan memenuhi keinginan audiens (Coates & Ellison, 2014, hlm. 27).

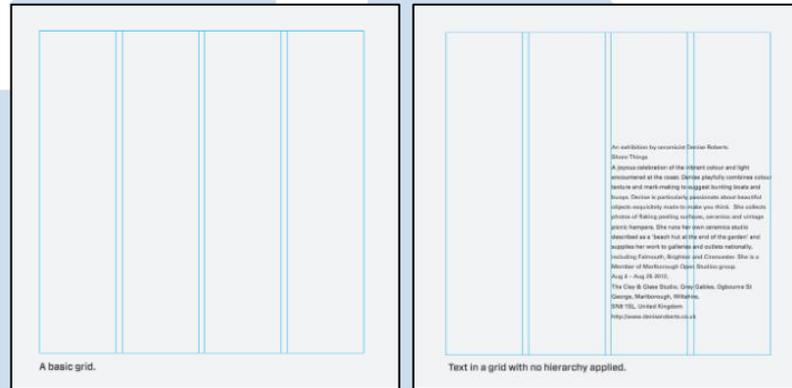
2.2.2 Struktur Informasi

Memperhatikan struktur dan hirarki dalam menyajikan informasi akan membantu pembaca dalam menerima dan memahami pesan yang akan disajikan (Coates & Ellison, 2014, hlm. 55).

2.2.2.1 Grid

Untuk mengorganisasi informasi yang ingin disampaikan penggunaan grid diperlukan agar membantu audiens dalam

memahami alur membaca serta membuat suatu bagian tertentu yang ingin di *highlight* akan terlihat lebih *stand out*. Penggunaan grid bisa sederhana atau rumit tergantung dari kebutuhan desainer (Coates & Ellison, 2014, hlm. 56).

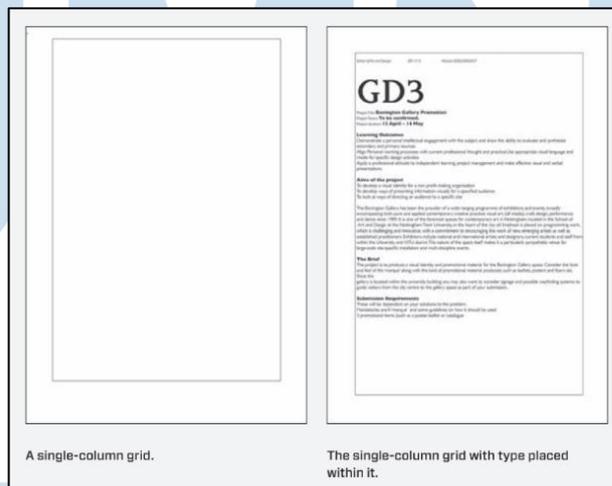


Gambar 2.32 Penggunaan Grid
Sumber : Coates & Ellison (2014)

Struktur dari *grid* terbagi menjadi beberapa jenis menurut buku *An Introduction to Information Design* :

1) *Single Column Grid*

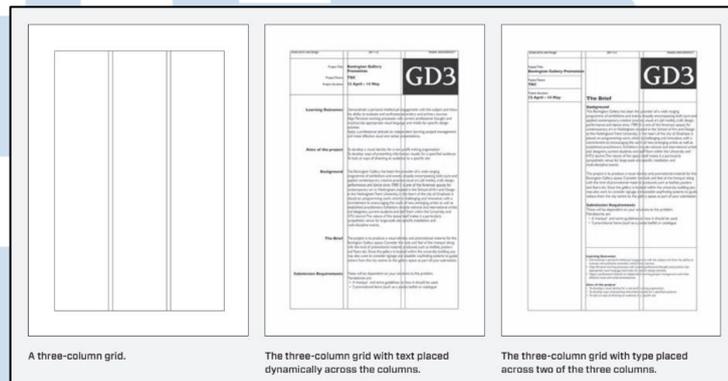
Merupakan bentuk *grid* yang paling sederhana hanya terdapat satu kolom dimana cocok untuk digunakan pada teks yang menjadi elemen utama. Selain itu, penggunaannya lebih fleksibel untuk meletakkan bermacam elemen sesuai kebutuhan.



Gambar 2.33 *Single Column Grid*
Sumber : Coates & Ellison (2014)

2) *Three Column Grid/Multi Column Grid*

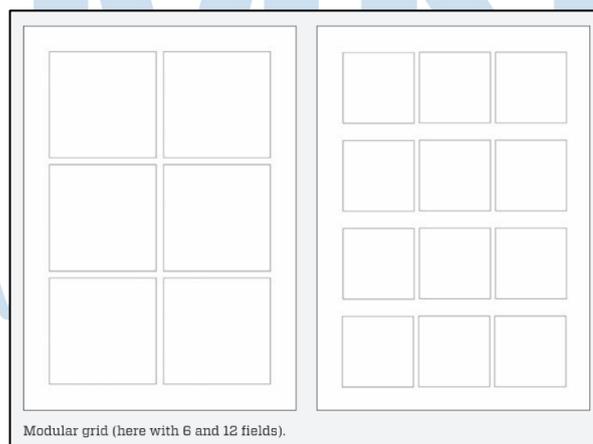
Merupakan bentuk *grid* yang fleksibel karena menggunakan kombinasi kolom dengan ukuran besar ataupun kecil untuk disesuaikan pada konten. Penggunaan *grid* ini cocok untuk digunakan pada pembuatan majalah.



Gambar 2.34 *Three Column Grid*
Sumber : Coates & Ellison (2014)

3) *Modular Grid*

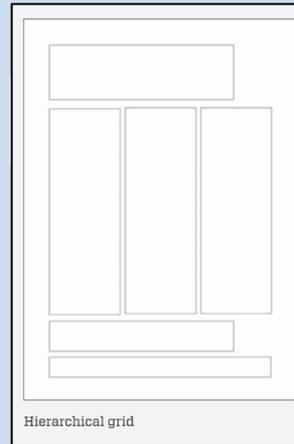
Merupakan bentuk *grid* yang terdiri dari gabungan kolom dan baris. Struktur *modular grid* memiliki banyak garis horizontal dan vertikal yang saling menumpuk sehingga menciptakan banyak *modules*. Kelebihan dari *grid* ini yaitu lebih mudah untuk meletakkan elemen yang kompleks pada satu halaman. Biasanya penggunaan *grid* ini kerap dijumpai pada pembuatan koran.



Gambar 2.35 *Modular Grid*
Sumber : Coates & Ellison (2014)

4) Hierarchical grid

Merupakan bentuk *grid* yang tersusun dari beberapa bagian kolom horizontal. *Grid* ini baik untuk digunakan pada konten yang memerlukan struktur *grid* yang tidak umum sehingga akan lebih mudah untuk menyatukan elemen desain. Biasanya penggunaan *grid hierarchical* kerap dijumpai pada pembuatan website.



Gambar 2.36 Hierarchical Grid
Sumber : Coates & Ellison (2014)

2.2.2.2 Hierarki Informasi

Penggunaan hierarki dalam informasi berguna untuk mengatur arah baca konten yang harus dilihat terlebih dahulu oleh pembaca. Desainer harus menganalisa urutan baca yang tepat agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Untuk membuat hirarki visual yang berbeda dapat menggunakan ukuran yang berbeda, warna, ilustrasi, ketebalan dalam tulisan serta penggunaan *grid* (Coates & Ellison, 2014, hlm. 58).



Gambar 2.37 Penggunaan Grid
Sumber : Coates & Ellison (2014)

2.2.2.3 Komposisi Gestur Dinamis

Untuk menghasilkan komposisi yang dinamis dan terorganisir perlu diperhatikan dalam menyusun suatu elemen grafis. Grid dan hirarki yang tersusun dengan baik dapat menghasilkan komposisi yang dinamis. Pengaturan ini dapat menarik perhatian audiens dan membimbing mereka untuk membaca informasi yang disajikan (Coates & Ellison, 2014, hlm. 62).

2.2.2.4 Rangkaian Informasi

Desainer harus bisa mengatur informasi sehingga dapat tersampaikan dengan baik dengan menggunakan struktur, grid, hirarki dan komposisi dalam perancangannya. Penyampaian alur informasi dalam setiap media memiliki pendekatan yang berbeda. Setiap audiens akan memiliki pandangan yang berbeda dan cara berinteraksi dengan media yang sudah ditentukan seperti audiens yang membaca informasi melalui koran akan berbeda dengan di website (Coates & Ellison, 2014, hlm. 64).

2.3 Buku

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku memiliki lembar kertas yang berjilid berisi tulisan atau kosong yang dijilid menjadi satu kesatuan. Sedangkan menurut Merriam Webster adalah satu set lembaran-lembaran kertas yang diikat atau dijepit oleh sampul depan dan belakang dengan isi kertas bisa berupa halaman kosong, tulisan tangan atau halaman cetak digital.

2.3.1 Buku Aktivitas

Aktivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah kegiatan. Menurut Merriam Webster aktivitas adalah suatu keadaan untuk berperan aktif dengan suatu tindakan atau perilaku dari jenis tertentu. Secara garis besar buku aktivitas adalah serangkaian konten yang disajikan dalam susunan lembaran lembaran kertas dimana di dalamnya terdapat ajakan pembaca untuk berperan aktif dengan media yang disajikan. Buku aktivitas biasanya banyak digunakan untuk melatih pembelajaran motorik pada anak.

2.3.2 Anatomi Buku

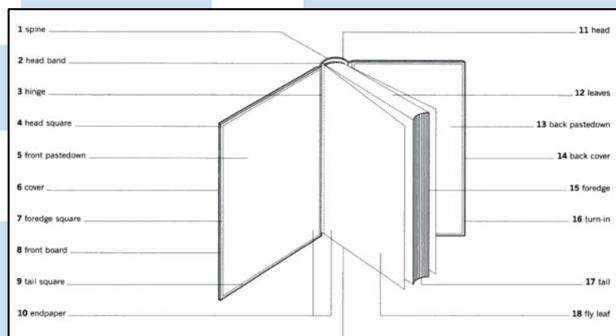
Dalam merancang sebuah buku terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan untuk dijadikan patokan dasar sebelum proses penerbitan berlangsung. Komponen dasar tersebut dibagi menjadi tiga bagian yaitu sampul buku (*book block*), halaman buku (*the page*), dan grid buku (*the grid*) (Haslam, 2006, hlm.20).

2.3.2.1 Sampul Buku (*Book Block*)

Pembagian dasar buku dari lapisan terluar yang terbagi menjadi 19 bagian diantaranya :

- 1) *Spine* : punggung buku berfungsi sebagai penutup tepi buku dan kerangka halaman.
- 2) *Head band* : benang kecil yang mengikat lembaran buku untuk dijilid.
- 3) *Hinge* : lipatan di ujung kertas yang berada di antara *flyleaf* dan *pastedown*
- 4) *Head square* : pelindung depan buku yang terbuat dari sampul dan *backboard* yang memiliki ukuran lebih besar dari kertas didalamnya.
- 5) *Front pastedown* : bagian lembaran kertas diujung yang yang ditempelkan pada sisi bagian depan.
- 6) *Cover* : Sampul buku yang terdapat pada bagian terluar.
- 7) *Foreedge square* : lapisan pelindung kecil yang posisinya berada di depan buku dari sampul dan belakang.
- 8) *Front board* : papan sampul dibagian depan buku
- 9) *Tail square* : lapisan pelindung bagian bawah buku yang dibuat oleh sampul dan papan belakang lebih besar daripada halaman buku.
- 10) *Endpaper* : lapisan kertas tebal terletak diawal atau akhir ditempelkan ke bagian dalam papan belakang. Berfungsi sebagai penutup papan sampul dan penyangga buku.
- 11) *Head* : bagian pada atas buku.
- 12) *Leaves* : lembaran isi buku terdiri dari beberapa halaman.

- 13) *Back paste down* : lembaran akhir yang menempel pada pada sampul buku belakang bagian dalam.
- 14) *Back cover* : sampul belakang buku.
- 15) *Foredge* : sisi tepi depan buku
- 16) *Turn in* : kertas atau kain yang dibentuk melipat ke bagian luar ke bagian dalam sampul buku.
- 17) *Tail* : bagian terbawah buku
- 18) *Fly leaf* : kertas polos pada halaman terakhir
- 19) *Foot* : bagian bawah halaman buku.



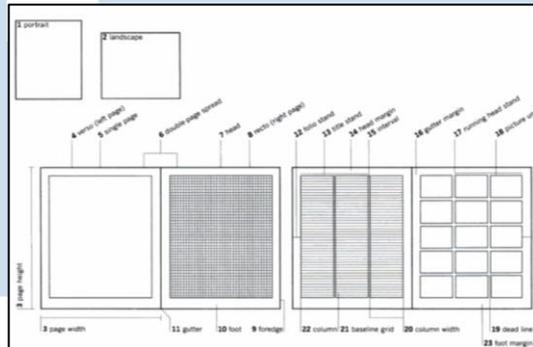
Gambar 2.38 *The Book Block*
Sumber: Andrew Haslam (2006)

2.3.2.2 Halaman Buku (*The Page*)

Bagian dasar buku atau biasa dikenal dengan halaman yang terbagi menjadi 11 bagian diantaranya :

- 1) *Portrait* : format halaman dengan ukuran panjang lebih besar dari pada lebarnya
- 2) *Landscape* : kebalikan dari *portrait*, format halaman dengan ukuran lebar halaman lebih besar dari pada panjangnya.
- 3) *Page height and width* : ukuran panjang dan lebar dari suatu halaman
- 4) *Verso* : bagian yang berada di sisi kiri buku yang biasanya mengidentifikasi nomor halaman genap
- 5) *Single page* : satuan halaman dengan posisi terletak disebalah kiri buku
- 6) *Double page spread* : dua halaman buku namun dibuat seperti satu halaman yang melintasi *gutter*.

- 7) *Head* : atas buku.
- 8) *Recto* : halaman yang berada di sisi kanan buku yang biasanya terdiri dari nomor halaman ganjil.
- 9) *Foredge* : tepi buku.
- 10) *Foot* : bawah buku.
- 11) *Gutter*: margin yang menghubungkan buku.



Gambar 2.39 *The Page and Grid*
Sumber: Andrew Haslam (2006)

2.3.2.3 Grid Buku (*The Grid*)

Suatu pembagian dasar untuk menorganisir ruang dan peletakkan suatu elemen seperti tulisan atau gambar.

- 1) *Folio stand* : garis pemisah nomor halaman.
- 2) *Title stand* : garis grid memisahkan judul halaman.
- 3) *Head margin* : margin letaknya berada di halaman atas.
- 4) *Interval/ column gutter* : ruang vertikal terbagi antar kolom
- 5) *Gutter margin/ binding margin* : margin yang letaknya berada di bagian paling dalam dekat dengan jilidan.
- 6) *Running head stand* : garis pemisah posisi grid dengan *running head*.
- 7) *Picture unit* : kolom grid pemisah baseline, terpisahkan dengan garis mati.
- 8) *Deadline* : ruang garis antara unit gambar.
- 9) *Column width/ measure* : ukuran lebar kolom yang menjadi penentu untuk panjang masing masing garis individu.
- 10) *Baseline* : suatu garis dasar untuk menyusun tulisan.

11) *Column* : area persegi panjang pada grid yang digunakan untuk memudahkan dalam menyusun visual ataupun tipografi. Kolom dengan grid dapat bervariasi lebarnya tetapi lebih tinggi ketimbang lebarnya.

12) *Foot margin* : margin yang terletak di bawah halaman

2.4 Buah

Buah merupakan hasil bertemunya putik dengan serbuk sari pada tumbuhan. Tumbuhan berbunga akan berkembang lebih lanjut menjadi bakal buah atau ovarium yang nantinya menjadi buah pada tumbuhan tersebut. Fungsi utama buah sebenarnya adalah pemencar biji tumbuhan yang biasanya terdapat pada tengah-tengah buah. Keanekaragaman warna pada buah bukan hanya sekedar pembeda melainkan sumber informasi dari kandungan nutrisinya (Komarayanti, 2017).

Selain itu, buah juga memiliki nilai ekonomi karena selain memiliki banyak manfaat tapi juga sebagai pangan atau bahan baku karena didalam buah terdapat zat zat penting seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral, dan lain lain yang bermanfaat bagi tubuh. Ilmu yang mempelajari mengenai ini dinamakan *pomologi*.

Dapat diketahui bahwa buah terbagi menjadi dua musim yaitu buah musiman dan buah sepanjang tahun. Buah musiman adalah jenis buah yang hadir pada musim tertentu saja contohnya durian, duku, kelenkeng, rambutan sedangkan buah sepanjang tahun adalah jenis buah yang selalu ada setiap tahunnya seperti papaya, pisang, jambu dan masih banyak lagi. Menurut Badan pusat statistik provinsi DKI Jakarta (2020-2022) lima jenis buah tahunan yang banyak diproduksi adalah mangga, belimbing, jambu air, rambutan dan alpukat.

2.4.1 Manfaat Buah

Manfaat buah sebagai mana disebutkan oleh Kementrian Kesehatan adalah sebagai sumber vitamin, sumber air dan gizi, sumber antioksidan, mencegah penyakit tertentu, dan obat luar tubuh. Di dalam buah terkandung beraneka ragam jenis vitamin dari vitamin A, B, B1, B6, dan C. Vitamin vitamin ini sangat dibutuhkan oleh tubuh. Secara spesifik manfaat buah yang sering ditemui dapat dilihat sebagai berikut (Suryana, 2018).

1) Apel

Manfaat dari apel berguna untuk menurunkan kadar kolesterol dan membersihkan kotoran yang ada di dalam tubuh. Apel mengandung kadar garam mineral, *pektin*, dan asam *oksalik* yang berfungsi untuk menurunkan kolesterol dan membersihkan kotoran. Apel memiliki manfaat bagus bagi orang yang sedang melakukan diet.

2) Jeruk

Sari buah yang terdapat pada jeruk mengandung vitamin C yang sangat baik bagi tubuh karena dapat meningkatkan sistem kekebalan tubuh manusia, menghilangkan sumbatan yang ada di tenggorokan, rongga hidung, paru-paru dan perut. Bagi orang yang memiliki gangguan lambung, mengkonsumsi buah jeruk dapat menjadi alternative buah yang dapat dimakan karena rasanya yang tidak terlalu asam.

3) Pisang

Bagian daging pada buah pisang bermanfaat menjadi anti radang karena dapat melapisi dinding pada lambung dan usus. Pisang sangat baik dikonsumsi bagi orang yang menderita peradangan lambung atau usus. Akan tetapi, buah pisang tidak dianjurkan untuk diolah menjadi jus karena teksturnya yang sangat lembut. Pisang juga memiliki manfaat seperti antidiabetes, antihipertensi, kandungan pro vitamin A, regenerasi sel dan antioksidan (Afikri and Barliana. 2018).

4) Alpukat

Alpukat sangat baik bagi penderita otot sendi yang sakit dan kaku. Buah alpukat mengandung kalori, lemak dan minyak yang tinggi. Alpukat memiliki banyak khasiat dari menjaga tekanan darah, untuk kesehatan mata, kesehatan jantung dan lain lain. Tidak hanya buahnya, biji alpukat dinilai memiliki khasiat untuk antidiabetes karena didalamnya terdapat kandungan antioksidan yang relatif tinggi (Malangngi, et. al. 2012).

5) Belawah

Belawah sangat kaya akan vitamin dan mengandung kalori yang cukup rendah. Manfaat dari buah belawah ini sendiri bisa menjaga kondisi mata, dehidrasi, menurunkan tekanan darah dan lain lain.

6) Kurma

Kurma adalah buah memiliki kandungan gula yang banyak. Kandungan didalam kurma ini dinilai berkhasiat untuk menghasilkan energi yang tinggi. Oleh karenanya kurma sering sekali dikonsumsi masyarakat Indonesia saat bulan puasa. Kandungan gula didalam kurma bermanfaat untuk menyembuhkan luka. Namun, tingginya kandungan gula juga membuat buah kurma tidak baik dikonsumsi berlebih bagi penderita penyakit diabetes.

7) Pear

Buah pear dapat membantu bagi yang menderita sakit perut akibat kadar asam yang berlebih dari mengkonsumsi makanan yang berkalori tinggi, makanan berminyak dan makanan yang pedas.

8) Tomat

Tomat dapat sangat membantu dalam pembentukan glikogen dalam hati. Buah tomat memiliki manfaat yang banyak salah satunya menurut ahli buah ini dapat melindungi kulit dari UV, likopen didalam tomat ini juga baik untuk kesehatan jantung dan menjaga stamina tubuh sehingga dapat membuat badan menjadi sehat. Kadar garam mineral yang tinggi pada tomat dapat meningkatkan nafsu makan sehingga dapat membantu anak yang menderita anoreksia atau hilang nafsu makan.

9) Kelengkeng

Kandungan dalam buah kelengkeng adalah sukrosa, glukosa, protein, lemak, asam tartarat, vitamin A dan vitamin B. Kelengkeng sangat baik bagi wanita hamil yang langsing dan wanita setelah melahirkan karena dapat memenuhi kebutuhannya. Selain itu, kelengkeng juga dapat mencegah anemia dan pemutihan rambut dini.

10) Leci

Kandungan nutrisi dalam leci ada banyak seperti vitamin C, fosfor, magnesium, kalium dan flavonoid yang baik untuk tubuh. Selain itu, leci juga mengandung sukrosa dan glukosa yang melimpah. Manfaat buah leci diantaranya adalah untuk imunitas tubuh, kesehatan jantung, mencegah kanker dan lain lain.

11) Semangka

Penderita yang memiliki bintik-bintik di kulit karena terlalu banyak mengonsumsi daging, manis-manisan, gorengan, kopi dan minuman ringan sangat baik mengonsumsi semangka. Semangka akan merontokkan asam dan memperbaiki kandungan darah. Bagi penderita diabetes buah semangka dapat menjaga kadar gula pada darah dengan mengonsumsi semangka juga. Selain itu, bagi penderita radang sendi, encok dan keracunan urea karena kandungan asar urik dalam tubuh dapat dihilangkan dengan mengonsumsi semangka.

12) Nanas

Lendir kental dalam sistem pencernaan yang dapat menyebabkan bisul dapat dilarutkan dengan enzim bromelain pada nanas. Makanan yang menggunakan olahan nanas juga berkhasiat mencegah gejala lemasnya kaki dan tangan.

13) Kelapa

Seperti yang diketahui buah kelapa sangat banyak sekali manfaatnya. Mulai dari air kelapa yang mengandung sukrosa, fruktosa, dan glukosa. Dagingnya mengandung protein, lemak, vitamin dan minyak kelapa yang baik untuk tubuh oleh karenanya orang saat puasa banyak minum buah ini. Mengonsumsi air kelapa dan daging kelapa dapat mengurangi dahaga, mulut kering, demam dan diabetes. Air kelapa muda juga dapat membuang racun dalam darah.

14) Delima

Buah delima yang dibuat jus dapat membantu membersihkan mulut dan gigi juga mencegah infeksi pada mulut dengan cara mengukurnya sebelum diminum. Memakan buahnya dapat membantu tenggorokan yang kering.

Masih banyak sekali jenis buah-buahan lainnya yang memiliki khasiat yang baik untuk tubuh. Oleh karena itu, rajin memakan buah-buahan secara rutin dan teratur setiap harinya dapat meningkatkan kesehatan bagi tubuh serta dapat menjadi obat atau mencegah dari beberapa penyakit.

2.4.2 Dampak Kurang Makan Buah Bagi Anak

Konsumsi buah pada anak sangatlah penting karena kebutuhan gizi pada anak untuk pertumbuhannya dapat dipenuhi salah satunya dengan mengonsumsi buah. Sementara itu, data WHO menunjukkan bahwa kesadaran dalam mengonsumsi buah-buahan khususnya di Indonesia masihlah rendah. Hal ini senada dengan yang dikatakan oleh Ochola, S. (2016) bahwa pada Negara berkembang mayoritas asupan makanannya didominasi oleh makanan sumber kalori dan kurangnya asupan makanan hewani, buah-buahan, sayur-sayuran.

Menurut beberapa dokter, kurangnya konsumsi buah-buahan pada anak dapat menyebabkan beberapa gangguan seperti perkembangan penglihatan yang tidak maksimal, gangguan sistem pencernaan, mudah sakit dan gangguan tumbuh kembang. Vitamin A yang baik bagi mata banyak dimiliki oleh buah-buahan yang memiliki warna cerah seperti mangga, jeruk, anggur, dan lain-lain. Serat yang terkandung dalam buah sangat penting untuk anak-anak dalam membantu sistem pencernaannya.

Kekurangan vitamin A pada anak dapat mengakibatkan gangguan pencernaan yang mengganggu penyerapan nutrisi dari makanan, hal ini dapat membuat efek samping seperti anak menjadi lemah yang membuat si anak tidak dapat berkonsentrasi saat belajar. Selain itu juga kekurangan vitamin A dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan si anak. Buah-buahan kaya akan vitamin dan mineral, terutama vitamin A dan C, yang berperan sangat penting dalam membangun sistem kekebalan anak. Seorang anak dapat dengan mudah jatuh sakit jika kekurangan vitamin ini. Padahal, banyak penelitian menunjukkan bahwa makan buah dan sayur sejak kecil dapat mencegah penyakit kronis seperti diabetes, stroke, penyakit jantung, kanker, dan obesitas di masa dewasa.

Asam folat dan asam lemak baik yang terdapat pada buah alpukat, dan vitamin B yang terdapat pada pisang sangat penting untuk perkembangan saraf dan otak yang baik untuk kecerdasan anak. Selain itu, persepsi rasa pada lidah anak kecil yang terganggu dapat dibantu dengan buah-buahan karena buah sendiri menawarkan berbagai rasa yang berbeda-beda.

Mengabaikan makan buah akan menimbulkan banyak konsekuensi bagi anak-anak. Kekurangan berbagai zat gizi mikro yang ditemukan dalam banyak buah dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan. Ajari anak untuk menikmati makan buah sedini mungkin agar pertumbuhan dan perkembangannya tidak terhambat.

2.4.3 Pola Konsumsi Buah Pada Anak

Anak-anak memiliki kebutuhan gizi yang perlu dipenuhi diantaranya ada energi, protein, lemak dan vitamin dan mineral. Sebagaimana diketahui, bahwa buah merupakan salah satu sumber vitamin dan mineral. Pertumbuhan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu jumlah dan mutu konsumsi makanan serta kesehatan. Bila kebutuhan gizi anak sudah seimbang dan baik maka dapat dipastikan tumbuh kembang anak akan baik pula, begitu pula sebaliknya. Kebiasaan anak akan terbawa sampai dengan anak tersebut dewasa, sehingga pola makan yang salah pada saat anak-anak akan terbawa sampai dengan dewasa sehingga dapat mendatangkan berbagai macam penyakit kronis lainnya yang disebabkan oleh pola makan yang jelek seperti kanker, diabetes mellitus, jantung akan semakin meningkat (Kurniawati, et.al. 2017).

Berdasarkan data di Amerika mengatakan bahwa anak prasekolah konsumsi buahnya dinilai masih rendah hanya sebesar 25% perhari dari total yang dianjurkan sebesar 80% perharinya (Damayanti, T., Murbawani, E. A., & Fitranti, D. Y., 2018). Selain faktor dari orangtua terdapat faktor lain yang mempengaruhi pola makan buah pada si anak diantaranya usia pengenalan buah terhadap anak, ketersediaan buah dirumah, penghasilan orang tua dan wawasan orang tua terhadap buah. Pengenalan buah dapat dimulai saat anak usia dini karena anak lebih mudah dalam menerima makanan baru.

Buah-buahan yang sering dikonsumsi oleh anak-anak antara lain pisang, apel, jeruk dan pepaya (Purnawijaya, et.al. 2018). Hal ini senada dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa buah-buahan yang sering dikonsumsi anak adalah jeruk, pepaya dan pisang (Sumedi, et.al. 2013).

2.4.4 Peran Orang Tua Terhadap Konsumsi Buah Pada Anak

Penjelasan di atas memperlihatkan pentingnya menjaga pola makan dari usia dini. Peran orang tua berpengaruh untuk mendidik anaknya menjaga pola konsumsi makan dari sedini mungkin. Termasuk mengkonsumsi buah-buahan. Peran orang tua dinilai berhubungan dengan pola konsumsi buah pada anak (Nisa, 2020). Dalam hal ini perilaku orang tua dalam mengatur ketersediaan dan aksesibilitas buah dirumah, menjelaskan anak tentang buah hingga tahapan anak mulai mencoba dinilai saling berkaitan dengan asupan buah pada anak-anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Malelak, E. O., & Taneo, J. (2021) menunjukkan peran orang tua dari kasih sayang, gizi dan nutrisi serta stimulus yang diberikan sejak masa prenatal hingga masa kanak-kanak dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Gizi dan nutrisi disini dapat meliputi buah-buahan yang dibutuhkan oleh anak terutama dalam masa pertumbuhannya. Peran orang tua untuk mengenalkan dan mengajak anak untuk konsumsi buah juga saling berkaitan terhadap pola konsumsi buah anak.

Sekolah tentu berpengaruh juga dalam hal pengawasan kantin yang sehat, tetapi tetap peran utama dipegang oleh orang tua dalam mendidik anaknya di rumah. Orang tua dapat mempertahankan dan meningkatkan ketersediaan buah di rumah sehingga diharapkan anak dapat meningkatkan konsumsi terhadap buah. Bekal makan siang juga menjadi hal yang penting karena akan dikonsumsi oleh anak pada saat di sekolah.

Peran media massa menjadi kurang jika pengawasan orang tua dapat dilakukan secara maksimal terhadap anaknya (Wardhani, T. Z. Y., & Krisnani, H., 2020). Edukasi yang baik kepada anak mengenai pemilahan informasi diperlukan agar anak mengetahui mana yang baik dan mana yang tidak baik untuk dikonsumsi. Edukasi akan pentingnya buah untuk mencukupi kebutuhan gizi tubuh pada anak juga perlu dilakukan dan dapat memanfaatkan media internet seperti youtube yang menampilkan edukasi akan pentingnya buah.

2.5 *Food Neophobia*

Food neophobia adalah pola perilaku untuk mencoba makanan yang baru dan tidak familiar (Wijaya, T. A., 2022). Menurut Dovey dalam Wijaya, T.A. (2020), *food neophobia* pada anak dapat berkurang seiring dengan bertambahnya usia, tetapi dapat meningkat kembali saat memasuki usia dewasa akhir dan lansia. Saat menemui bahan-bahan makanan yang jarang dijumpai dipasar terkadang dapat menyebabkan *food neophobia*, dimana masyarakat akan melakukan penolakan dan merasa ketakutan untuk mencoba makanan baru tersebut (Immanuel, D. M., & Stefany, R. Y., 2021). *Food Neophobia* juga biasa terjadi dimasyarakat dimana konsumen tidak berani untuk mencoba bahan makanan yang tidak biasa dijumpai dan akan berpikir dua kali sebelum mencobanya (Coderoni & Perito, 2020).

2.6 *Picky Eater*

Picky eater merupakan kebiasaan mengonsumsi makanan dengan jenis atau kuantitas makanan yang tidak memadai dengan penolakan berbagai jenis makanan baik yang sudah dikenal maupun makanan yang baru ditemui (Wolstenholme H, Kelly C, Hennessy M, Heary C., 2020). *Picky eating* dikenal juga sebagai *fussy*, *faddy*, dan *choosy eating* ini merupakan suatu kebiasaan makan yang memiliki sisi positif dan sisi negatif (Taylor CM, Wernimont SM, Northstone K, Emmet PM., 2015). Nilai positifnya adalah dapat mengurangi konsumsi racun akan tetapi, di sisi negatifnya adalah tidak didapatkan komposisi nutrisi yang seimbang dikarenakan kurangnya variasi makanan.

Prevalensi dari anak dengan kebiasaan makan *picky eater* paling umum berada di antara usia 4 sampai 11 tahun. Faktor yang menyebabkan anak memiliki kebiasaan makan *picky eating* adalah pengenalan makanan yang terlambat saat *menyapih*, orang tua yang terlalu menekan anak untuk memakan sesuatu, dan faktor protektif orang tua yang hanya ingin memberi makanan yang sama berulang-ulang. (Zahrani, J. F., 2021)