

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MENGENAI
BATASAN KONSUMSI GULA GARAM DAN LEMAK (GGL)
PADA ORANG TUA DENGAN ANAK USIA 5-12 TAHUN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Florentina Lintang Arikusuma

00000037670

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL MENGENAI BATASAN KONSUMSI
GULA GARAM DAN LEMAK (GGL) PADA ORANG TUA DENGAN
ANAK USIA 5-12 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Florentina Lintang Arikusuma
00000037670**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Florentina Lintang Arikusuma

Nomor Induk Mahasiswa : 00000037670

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL MENGENAI BATASAN KONSUMSI
GULA GARAM DAN LEMAK (GGL) PADA ORANG TUA DENGAN
ANAK USIA 5-12 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Oktober 2023



Florentina Lintang Arikusuma

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MENGENAI BATASAN KONSUMSI GULA GARAM DAN LEMAK (GGL) PADA ORANG TUA DENGAN ANAK USIA 5-12 TAHUN

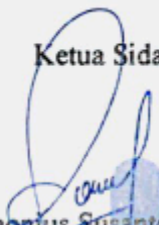
Oleh

Nama : Florentina Lintang Arikusuma
NIM : 00000037670
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

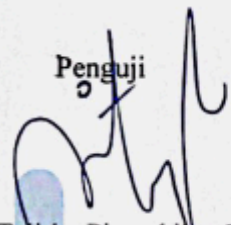
Telah diujikan pada hari Jumat, 13 Oktober 2023
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

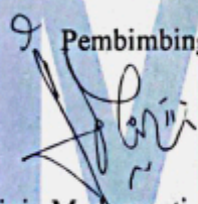
Ketua Sidang


Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds.
0402038006/E061071

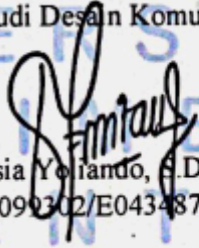
Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/E034812

Pembimbing


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/E068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yulianto, S.Ds., M.A.
0311092302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Florentina Lintang Arikusuma

NIM : 00000037670

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MENGENAI BATASAN KONSUMSI GULA GARAM DAN LEMAK (GGL) PADA ORANG TUA DENGAN ANAK USIA 5-12 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 6 Oktober 2023

Yang menyatakan,

U N I V E R S I T
M U L T I M E D
N U S A N T A R A



Florentina Lintang Arikusuma

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Pengerjaan Tugas Akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Lia Herna, S.Sn., M.M. sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. dr. Endang Darmoutomo, SpGK., dan narasumber lainnya yang telah membantu memberikan informasi dan data yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Orang tua, keluarga, dan teman-teman dekat penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna dan memberi manfaat kepada pembaca.

Tangerang, 6 Oktober 2023



Florentina Lintang Arikusuma

PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MENGENAI BATASAN KONSUMSI GULA GARAM DAN LEMAK (GGL) PADA ORANG TUA DENGAN ANAK USIA 5-12 TAHUN

Florentina Lintang Arikusuma

ABSTRAK

Gula, garam, dan lemak merupakan zat yang ditemui pada berbagai makanan dan umumnya dikonsumsi setiap hari. Jika dikonsumsi berlebihan dapat menyebabkan PTM atau penyakit tidak menular seperti diabetes dan hipertensi. Penyakit diabetes dan hipertensi tidak hanya dapat menyerang dewasa saja tetapi juga anak-anak hal ini dapat dilihat dari pernyataan Ikatan Dokter Anak Indonesia yang menyebutkan bahwa kasus diabetes anak di Indonesia pada tahun 2023 naik 70 kali lipat dari tahun 2010. Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif atau *hybrid*. Metode kualitatif dilakukan dengan wawancara dan FGD, sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Konsumsi gula, garam dan lemak ada batasannya namun dari penelitian penulis dapat disimpulkan masih banyak orang yang belum mengetahui batasan tersebut. Media informasi mengenai gula, garam, dan lemak juga sedikit kuantitasnya, media yang ada memiliki desain yang tidak memperjelas penyampaian informasi. Maka dari itu, penulis berniat membuat buku digital yang berisikan batasan konsumsi gula, garam, dan lemak untuk orang tua dengan anak yang berusia 5-12 tahun.

Kata kunci: media informasi, buku digital, GGL, anak

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGN OF INTERACTIVE DIGITAL BOOK REGARDING
LIMITATIONS OF SUGAR, SALT AND FAT (GGL)
CONSUMPTION FOR PARENTS OF CHILDREN AGED 5-12
YEARS**

Florentina Lintang Arikusuma

ABSTRACT (English)

Sugar, salt, and fat are substances that are found in various foods and generally consumed every day. If consumed in excess can cause non-communicable diseases such as diabetes and hypertension. Diabetes and hypertension can not only affect adults but also children, this can be seen from the statement of the Indonesian Pediatrician Association which states that cases of pediatric diabetes in Indonesia in 2023 will increase 70 times from 2010. In conducting the research, the authors used qualitative and quantitative methods or hybrid. The qualitative method was carried out by interviews and FGDs, while the quantitative method was carried out by distributing questionnaires. Consumption of sugar, salt and fat has limits, but from the author's research it can be concluded that there are still many people who do not know. Media information regarding sugar, salt and fat is also small in quantity, the existing media has a less informative design. Therefore, the author intends to create a digital book containing limits on consumption of sugar, salt and fat for parents of children aged 5-12 years.

Keywords: *information media, digital book, sugar salt & fat, children*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	6
1.5 Manfaat Tugas Akhir	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.1.1 Prinsip Desain	7
2.1.2 Elemen Desain	10
2.1.2.1 Garis	10
2.1.2.2 Bentuk	11
2.1.2.3 Warna	11
2.1.3 Tipografi	15
2.1.4 Gambar	16
2.1.5 Komposisi	17
2.1.6 Proporsi	17
2.1.7 Layout	18
2.1.8 Grid	18
2.1.8.1 Anatomi Grid	19
2.1.8.2 Jenis Grid	20

2.2 Interaktivitas.....	21
2.2.1 Jenis Interaktivitas	21
2.3 Ilustrasi.....	23
2.3.1 Jenis Ilustrasi.....	23
2.3.2 Peran Ilustrasi.....	24
2.3.3 Gaya Ilustrasi	25
2.4 Media informasi	27
2.4.1 Fungsi Media Informasi.....	28
2.4.2 Buku Digital.....	29
2.5 User Experience	29
2.5.1 Prinsip UX	30
2.5.2 Information Architecture	31
2.5.3 User Persona	32
2.5.4 User Journey	32
2.6 User Interface.....	32
2.6.1 Elemen UI.....	32
2.7 Gula, Garam, dan Lemak (GGL)	34
2.7.1 Gula.....	34
2.7.2 Garam.....	34
2.7.3 Lemak	34
2.7.4 Batasan Gula Garam dan Lemak	34
2.7.5 Penyebab Kelebihan Gula Garam dan Lemak.....	35
2.7.7 Piring Makanku.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	36
3.1 Metodologi Penelitian.....	36
3.1.1 Metode Kualitatif.....	36
3.1.2 Interview	36
3.1.3 Studi Eksisting	40
3.1.4 Studi Referensi.....	43
3.1.5 Kesimpulan	45
3.2 Metode Kuantitatif.....	45
3.2.1 Kuesioner	45
3.3 Metodologi Perancangan	49

BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	51
4.1 Strategi Perancangan.....	51
4.1.1 Dokumentasi	51
4.1.2 Analisis	51
4.1.2.1 Persona	51
4.1.2.2 User Journey	53
4.1.2.3 Studi Eksisting.....	54
4.1.3 Ekspresi.....	55
4.1.3.1 Mind Map	55
4.1.3.2 Keywords.....	55
4.1.3.3 Big idea.....	56
4.1.3.4 Konsep Visual	56
4.1.3.5 <i>Stylescape</i>	57
4.1.4 Design Brief.....	58
4.1.4.1 Target Perancangan	58
4.1.4.2 Konten buku	58
4.1.4.3 Spesifikasi Buku.....	59
4.1.4.4 Kateren	60
4.1.4.5 User Flow	61
4.1.5 Identifikasi Komponen Konten Buku.....	62
4.1.5.1 Penentuan Warna.....	62
4.1.5.2 Penentuan Tipografi	62
4.1.5.3 Perancangan Ilustrasi.....	63
4.1.5.4 Perancangan <i>Grid</i> dan <i>Layout</i>	67
4.1.5.5 Perancangan <i>Cover</i> Buku.....	68
4.2 Analisis Perancangan.....	76
4.2.1 Analisis <i>Alpha</i>	76
4.2.1.1 Analisis Visual.....	77
4.2.1.2 Analisis Keseluruhan Buku	78
4.2.1.3 Hasil Perbaikan.....	79
4.2.2 Analisis Beta Test	81
4.2.2.1 Analisis Visual.....	82

4.2.2.2 Analisis Interface.....	83
4.2.3 Analisis Buku	84
4.2.4 Analisis Desain Instagram.....	87
4.2.5 Analisis Poster	88
4.2.6 Analisis X-Banner.....	89
4.3 Budgeting.....	90
BAB V PENUTUP	91
5.1 Simpulan	91
5.1 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keterangan Buku.....	41
Tabel 3.2 SWOT Buku.....	42
Tabel 3.3 SWOT Artikel.....	43
Tabel 4.1 Target Perancangan.....	58
Tabel 4.2 Ilustrasi.....	64
Tabel 4.3 Hasil Analisis Visual.....	77
Tabel 4.4 Hasil Analisis Keseluruhan Buku.....	78
Tabel 4.5 Hasil Analisis Visual.....	82
Tabel 4.6 Hasil Analisis Visual.....	83
Tabel 4.7 Budgeting Perancangan.....	90

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Dengan Berbagai Format	7
Gambar 2.1 Desain Logo dengan Keseimbangan	8
Gambar 2.3 Contoh Penerapan Hierarki Visual.....	8
Gambar 2.4 Implementasi Garis pada Karya	10
Gambar 2.5 Implementasi Bentuk pada Logo.....	11
Gambar 2.6 Elemen Warna	12
Gambar 2.7 Jenis-Jenis Typeface.....	16
Gambar 2.8 Penggunaan Gambar pada Sebuah Buku	16
Gambar 2.9 Margin Komposisi.....	17
Gambar 2.10 Teori Fibonacci	18
Gambar 2.11 Anatomi Grid.....	19
Gambar 2.12 Anatomi Grid.....	30
Gambar 3.1 Wawancara Dengan dr. Endang Darmoutomo.....	37
Gambar 3.2 Kegiatan FGD	39
Gambar 3.3 Kegiatan FGD	39
Gambar 3.4 Kegiatan FGD	40
Gambar 3.5 Buku Bahaya Gula Garam dan Lemak.....	41
Gambar 3.6 Anjuran Konsumsi GGL	43
Gambar 3.7 Anjuran Konsumsi GGL	44
Gambar 3.8 Buku Panduan Gizi Seimbang.....	45
Gambar 3.9 Pemahaman GGL	47
Gambar 3.10 Persentase Memasak	47
Gambar 3.11 Penggunaan Bahan Penyedap.....	48
Gambar 3.12 Penggunaan <i>Processed Food</i>	48
Gambar 3.13 Pemberian Makanan Manis.....	48
Gambar 3.14 Penentuan Media	49
Gambar 4.1 Persona <i>Extreme</i>	52
Gambar 4.2 Persona <i>Mainsteam</i>	52
Gambar 4.3 <i>User Journey</i>	53
Gambar 4.4 <i>Mind Map</i>	55
Gambar 4.5 <i>Stylescape</i>	57
Gambar 4.6 <i>Kateren</i>	60
Gambar 4.7 <i>User Flow</i>	61
Gambar 4.8 <i>Color Palette</i>	62
Gambar 4.9 <i>Poppins</i>	63
Gambar 4.10 Verdana	63
Gambar 4.11 <i>Grid</i>	67
Gambar 4.12 <i>Grid dan Layout</i>	68
Gambar 4.13 Sketsa Cover Buku	69
Gambar 4.14 Perancangan Judul Buku	69
Gambar 4.15 Perancangan Background Buku	70
Gambar 4.16 Cover Buku	70
Gambar 4.17 Sketsa	71

Gambar 4.18 Proses Perancangan Feed Post	72
Gambar 4.19 Sketsa Instagram <i>Story</i>	72
Gambar 4.20 <i>Grid</i> Instagram <i>Story</i>	73
Gambar 4.21 Hasil Instagram <i>Feed Story</i>	73
Gambar 4.22 Sketsa Poster	74
Gambar 4.23 Grid Poster	74
Gambar 4.24 Hasil Poster	75
Gambar 4.25 X-Banner	75
Gambar 4.26 X-Banner	76
Gambar 4.27 <i>Cover</i> Awal	79
Gambar 4.28 <i>Cover</i> Setelah Perbaikan	79
Gambar 4.29 Halaman Pertama Konten	80
Gambar 4.30 Halaman Piring Makanku	81
Gambar 4.31 Kritik dan Saran dari Kuisisioner	81
Gambar 4.32 Beta Test	81
Gambar 4.32 Hasil Akhir Buku Digital	84
Gambar 4.33 Cover Buku	86
Gambar 4.34 Hasil Akhir <i>Story</i>	87
Gambar 4.35 Hasil Akhir <i>Feeds</i>	88
Gambar 4.36 Hasil Poster	88
Gambar 4.37 X-Banner	89

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Presensi Bimbingan	xv
Lampiran B Hasil Turnitin	xvi
Lampiran C Kuesioner	xvii
Lampiran D Transkrip Wawancara Ahli.....	xv
Lampiran E Transkrip FGD	xv
Lampiran F Beta Test.....	xv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA