

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI PEDOMAN GIZI SEIMBANG BAGI ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Elvia Phedha Virajayo

00000070093

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI PEDOMAN GIZI SEIMBANG BAGI ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Elvia Phedha Virajayo

00000070093

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elvia Phedha Virajayo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070093
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI PEDOMAN GIZI SEIMBANG BAGI ORANG TUA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Elvia Phedha Virajayo)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elvia Phedha Virajayo
NIM : 00000070093
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI PEDOMAN GIZI SEIMBANG BAGI
ORANG TUA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~ sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 7 Januari 2026
Yang Menyatakan,



(Elvia Phedha Virajayo)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF

MENGENAI PEDOMAN GIZI SEIMBANG BAGI ORANG TUA

Oleh

Nama Lengkap : Elvia Phedha Virajayo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070093

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Penguji



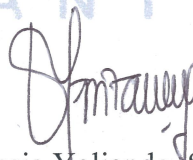
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Pembimbing



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elvia Phedha Virajayo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070093
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI PEDOMAN GIZI
SEIMBANG BAGI ORANG TUA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Elvia Phedha Virajayo)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga tugas akhir berjudul “Perancangan Buku Interaktif mengenai Pedoman Gizi Seimbang bagi Orang Tua” dapat terselesaikan dengan baik. Topik ini diangkat karena masih kurangnya media informasi interaktif yang membahas strategi penerapan Pedoman Gizi Seimbang untuk orang tua. Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Prof. Dr. Ir. Endang Sutriswati Rahayu, M.S. selaku dosen dan peneliti di Pusat Studi Pangan dan Gizi, Universitas Gadjah Mada, serta dr. Arie Dian Fatmawati, Sp.A. selaku dokter spesialis anak sebagai narasumber penelitian.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengetahuan orang tua mengenai Pedoman Gizi Seimbang, sehingga orang tua dapat menerapkan pedoman tersebut kepada anak untuk memenuhi kebutuhan gizi.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Elvia Phedha Virajayo)

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF

MENGENAI PEDOMAN GIZI SEIMBANG BAGI ORANG TUA

(Elvia Phedha Virajayo)

ABSTRAK

Permasalahan gizi merupakan hal penting yang perlu diperhatikan pada anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) karena dapat mengganggu pertumbuhan dan perkembangannya. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa konsumsi makanan pada anak memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan fisik, otak, maupun kesehatan mental. Namun hingga saat ini, angka permasalahan gizi di Indonesia masih cukup tinggi, salah satunya disebabkan oleh perilaku anak yang cenderung memilih-milih makanan. Mendorong anak untuk makan menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua. Selama ini, media informasi yang membahas mengenai strategi penerapan Pedoman Gizi Seimbang masih sangat terbatas, khususnya yang bersifat interaktif. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, penulis ingin melakukan perancangan buku interaktif mengenai strategi penerapan Pedoman Gizi Seimbang untuk orang tua. Buku interaktif yang memadukan visual dengan interaktivitas dapat membantu meningkatkan pemahaman orang tua. Pada penelitian ini, dilakukan pengumpulan data melalui pengisian kuesioner, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Adapun metode perancangan yang digunakan adalah teori *Design Thinking* oleh Tim Brown. Hasil perancangan buku interaktif difokuskan pada strategi penerapan Pedoman Gizi Seimbang untuk mengatasi perilaku *picky eating* pada anak. Jenis interaksi yang digunakan meliputi *lift the flap* dan *participation* untuk meningkatkan keterlibatan pembaca. Adapun media sekunder yang dirancang terdiri dari media promosi, *gimmick*, dan *merchandise* untuk menarik minat target sasaran dan memperkuat pengalaman pengguna. Melalui *alpha test* dan *beta test*, buku interaktif dinilai efektif dalam menyampaikan pesan, memberikan pengalaman membaca yang berkesan dan menyenangkan, serta relevan dengan target sasaran.

Kata kunci: Buku Interaktif, Pedoman Gizi Seimbang, Orang Tua

DESIGNING INTERACTIVE BOOK REGARDING THE BALANCED NUTRITION GUIDELINES FOR PARENTS

(Elvia Phedha Virajayo)

ABSTRACT (English)

The issue of nutrition is an important aspect that needs to be considered in primary school-aged children (6-12 years old) as it can interfere with their growth and development. Several studies have shown that children's food consumption affects their physical growth, brain development, and mental health. However, the prevalence of nutritional problems in Indonesia remains relatively high, partly due to children's tendency to be picky eaters. Encouraging children to eat has become a particular challenge for parents. To date, informational media that discuss strategies for implementing the Balanced Nutrition Guidelines are still very limited, especially those with interactive features. Therefore, through this research, the author aims to design an interactive book that introduces the strategies for implementing the Balanced Nutrition Guidelines for parents. The interactive book which combines visuals with interactivity is expected to improve parents' understanding. In this study, data was collected through questionnaires, interviews, and Focus Group Discussions (FGD). The design method used is the Design Thinking theory by Tim Brown. The interactive book focuses on practical strategies to apply the Balanced Nutrition Guidelines to address picky eating behavior in children. The types of interaction used include lift the flap and participation to enhance reader engagement. In addition, the supporting media consist of promotional media, gimmicks, and merchandise designed to attract the target audience and strengthen the overall user experience. Through alpha and beta testing, the interactive book was proven to be effective in delivering the message, creating a memorable and engaging reading experience, and relevant to the target.

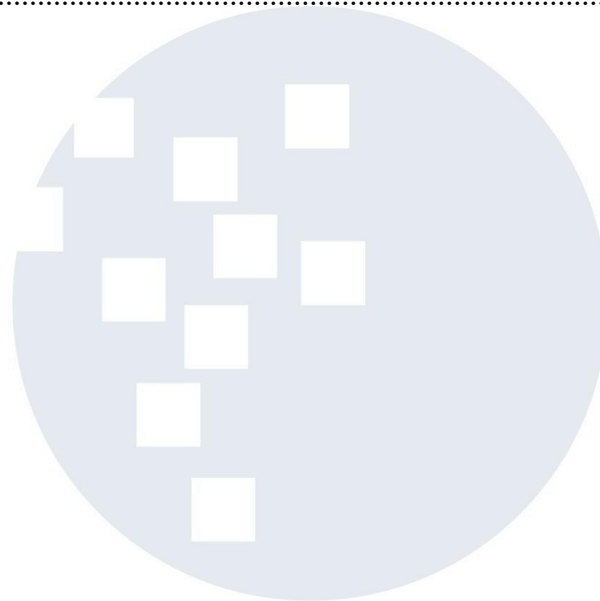
Keywords: *Interactive Book, Balanced Nutrition Guidelines, Parents*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN AI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku Interaktif.....	5
2.1.1 Anatomi Buku	6
2.1.2 Penjilidan Buku.....	8
2.1.3 Aktivitas Pembelajaran	9
2.2 Buku Ilustrasi	10
2.2.1 <i>Layout</i>	13
2.2.2 <i>Grid</i>	14
2.2.3 Tipografi	17
2.2.4 Warna.....	18
2.2.5 Gaya Ilustrasi	20
2.2.6 Perancangan Karakter	21
2.3 Pedoman Gizi Seimbang.....	23

2.3.1 Konsep Isi Piringku	25
2.3.2 Penerapan untuk Anak Usia 6-12 Tahun	28
2.3.3 Hubungan Orang Tua dan Anak.....	30
2.3 Penelitian yang Relevan.....	31
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	34
3.1 Subjek Perancangan	34
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	35
3.2.1 <i>Empathize</i>	36
3.2.2 <i>Define</i>	37
3.2.3 <i>Ideate</i>	37
3.2.4 <i>Prototype</i>	37
3.2.5 <i>Test</i>	38
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	38
3.3.1 Wawancara	38
3.3.2 Kuesioner	41
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	44
3.3.4 Studi Referensi	45
3.3.5 Studi Eksisting.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	46
4.1 Hasil Perancangan	46
4.1.1 <i>Empathize</i>	46
4.1.2 <i>Define</i>	73
4.1.3 <i>Ideate</i>	77
4.1.4 <i>Prototype</i>	89
4.1.5 <i>Test</i>	108
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	116
4.2 Pembahasan Perancangan	117
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	117
4.2.2 Analisis Buku Interaktif	120
4.2.3 Analisis Instagram <i>Post</i>	129
4.2.4 Analisis <i>Gimmick</i>	129
4.2.5 Analisis <i>Merchandise</i>	130

4.2.6 Anggaran.....	131
BAB V PENUTUP.....	133
5.1 Simpulan	133
5.2 Saran	134
DAFTAR PUSTAKA.....	137
LAMPIRAN.....	xvi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	32
Tabel 4.1 Informasi Responden	52
Tabel 4.2 Pengetahuan Responden Terkait Isi Piringku	54
Tabel 4.3 Pola Makan dan Konsumsi Anak.....	56
Tabel 4.4 <i>Behavior</i> Responden	58
Tabel 4.5 Profil Peserta <i>FGD</i>	60
Tabel 4.6 <i>SWOT</i> Buku Saku Gizi Seimbang untuk Anak.....	69
Tabel 4.7 <i>SWOT</i> Buku <i>Anti GTM (Gerakan Tutup Mulut)</i>	71
Tabel 4.8 <i>Content Planning</i> Instagram	103
Tabel 4.9 Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	109
Tabel 4.10 Kuesioner <i>Alpha Test</i> Bagian Informasi	110
Tabel 4.11 Kuesioner <i>Alpha Test</i> Bagian Visual	112
Tabel 4.12 Kuesioner <i>Alpha Test</i> Bagian Interaktivitas	113
Tabel 4.13 Pertanyaan <i>Beta Test</i>	118
Tabel 4.14 Anggaran.....	131



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi Buku (a).....	6
Gambar 2.2 Anatomi Buku (b)	7
Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi sebagai Instruksi	11
Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Tebaran (<i>Spread</i>)	12
Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi Satu Halaman (<i>Single</i>)	12
Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Lepas (Spot)	13
Gambar 2.7 Contoh <i>Manuscript Grid</i>	15
Gambar 2.8 Contoh <i>Column Grid</i>	16
Gambar 2.9 Contoh <i>Modular Grid</i>	16
Gambar 2.10 Kombinasi Penggunaan <i>Sans Serif</i> dan <i>Script</i>	17
Gambar 2.11 Penggunaan Warna Hangat untuk Suasana Riang	19
Gambar 2.12 Gaya Ilustrasi Dekoratif	20
Gambar 2.13 Gaya Ilustrasi Kartun	21
Gambar 2.14 Bentuk-bentuk Karakter	22
Gambar 2.15 Berbagai Karakter dengan Ciri Khas Masing-masing.....	22
Gambar 2.16 Beragam Emosi dan Posisi Suatu Karakter.....	23
Gambar 2.17 Tumpeng Gizi Seimbang.....	25
Gambar 2.18 Isi Piringku	26
Gambar 4.1 Wawancara dengan Dosen sekaligus Peneliti di PSPG UGM	47
Gambar 4.2 Wawancara dengan Dokter Spesialis Anak	49
Gambar 4.3 FGD dengan Orang Tua	60
Gambar 4.4 Buku <i>It's Time to Eat!</i>	66
Gambar 4.5 Buku <i>Little Explorers: Food</i>	67
Gambar 4.6 Buku <i>Saku Gizi Seimbang untuk Anak</i>	69
Gambar 4.7 Buku <i>Anti GTM</i>	71
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> Primer.....	73
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> Sekunder.....	74
Gambar 4.10 <i>User Journey</i> Skenario Pertama.....	75
Gambar 4.11 <i>User Journey</i> Skenario Kedua.....	76
Gambar 4.12 <i>Mind Map</i>	78
Gambar 4.13 Alternatif <i>Big Idea</i>	80
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i>	82
Gambar 4.15 <i>Stylescape</i>	83
Gambar 4.16 <i>Typeface I Love Pugs</i> dan <i>Sofia Pro</i>	84
Gambar 4.17 Warna Primer	85
Gambar 4.18 Warna Sekunder	85
Gambar 4.19 Alternatif <i>Key Visual</i> Pertama.....	86
Gambar 4.20 Alternatif <i>Key Visual</i> Kedua	87
Gambar 4.21 Alternatif <i>Key Visual</i> Ketiga	88
Gambar 4.22 Katern Buku	91

Gambar 4.23 <i>Flat Plan</i> Buku	91
Gambar 4.24 Karakter Ibu.....	92
Gambar 4.25 Karakter Ayah	93
Gambar 4.26 Karakter Anak	94
Gambar 4.27 Supergrafis	95
Gambar 4.28 Contoh Halaman Ilustrasi Makanan.....	96
Gambar 4.29 Contoh Halaman Ilustrasi Petualangan	97
Gambar 4.30 Contoh Halaman <i>Lift the Flap</i>	98
Gambar 4.31 Contoh Halaman <i>Participation</i>	99
Gambar 4.32 Contoh Penggunaan <i>Manuscript Grid</i>	100
Gambar 4.33 Contoh Penggunaan <i>Column Grid</i>	101
Gambar 4.34 <i>Cover</i> Buku	102
Gambar 4.35 Konten Instagram	105
Gambar 4.36 Pembatas Buku	106
Gambar 4.37 <i>Sticker Sheet</i>	106
Gambar 4.38 Gantungan Kunci.....	107
Gambar 4.39 Desain Kotak Bekal dan Botol Minum	108
Gambar 4.40 <i>Alpha Test</i>	109
Gambar 4.41 Revisi Karakter Anak	115
Gambar 4.42 Revisi pada Halaman Buku	115
Gambar 4.43 <i>Beta Test</i>	119
Gambar 4.44 Implementasi <i>Manuscript Grid</i>	120
Gambar 4.45 Implementasi <i>Column Grid</i>	121
Gambar 4.46 Implementasi Tipografi	122
Gambar 4.47 Implementasi Ilustrasi Tebaran (<i>Spread</i>)	124
Gambar 4.48 Keunikan Karakter Ibu, Ayah, dan Anak	124
Gambar 4.49 Implementasi Warna	125
Gambar 4.50 Implementasi <i>Lift the Flap</i> dan <i>Participation</i>	127
Gambar 4.51 Contoh Buku Fisik	128
Gambar 4.52 Instagram <i>Post</i>	129
Gambar 4.53 <i>Gimmick</i>	130
Gambar 4.54 Kotak Bekal dan Botol Minum	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xvi
Lampiran 2 <i>Form</i> Bimbingan.....	xviii
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxi
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxix
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	xxix
Lampiran 6 Transkrip Wawancara dan <i>FGD</i>	xxxvii
Lampiran 7 Dokumentasi Wawancara dan <i>FGD</i>	lx
Lampiran 8 Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lxi
Lampiran 9 Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i>	lxviii
Lampiran 10 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	lxxii
Lampiran 11 Transkrip Validasi Konten	lxxiii
Lampiran 12 Dokumentasi Validasi Konten.....	lxxv

