

**PERANCANGAN BUKU AKTVITAS ILUSTRASI
PENTINGNYA MENGKONSUMSI SAYURAN YANG
MENGANDUNG VITAMIN C PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Birgita Helena Putri Maria
00000075525

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

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS ILUSTRASI
PENTINGNYA MENGKONSUMSI SAYURAN YANG
MENGANDUNG VITAMIN C PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Birgita Helena Putri Maria

00000075525

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

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Birgita Helena Putri Maria

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075525

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS ILUSTRASI PENTINGNYA
MENGKONSUMSI SAYURAN YANG MENGANDUNG VITAMIN C
PADA ANAK**

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



(Birgita Helena Putri Maria)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Birgita Helena Putri Maria
NIM : 00000075525
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS
ILUSTRASI PENTINGNYA MENGONSUMSI
SAYURAN YANG MENGANDUNG VITAMIN
C PADA ANAK

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) 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,



(Birgita Helena Putri Maria)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS ILUSTRASI
PENTINGNYA MENGONSUMSI SAYURAN YANG
MENGANDUNG VITAMIN C PADA ANAK**

Oleh

Nama Lengkap : Birgita Helena Putri Maria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075525
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

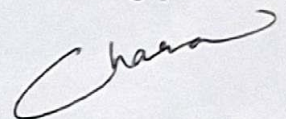
Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

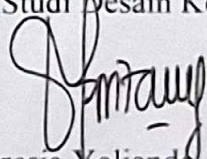
Penguji


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/ L00266

Pembimbing


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

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 : Birgita Helena Putri Maria
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075525
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS
ILUSTRASI PENTINGNYA
MENGONSUMSI SAYURAN YANG
MENGANDUNG VITAMIN C PADA
ANAK

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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



(Birgita Helena Putri Maria)

* 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 dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Buku Aktivitas Ilustrasi Pentingnya Mengonsumsi Sayuran yang Mengandung Vitamin C pada Anak” dengan baik sampai akhir.

Penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan dalam proses perancangan tugas akhir ini. Dengan demikian 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. Christina Flora, S.Ds., M.M, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Semua narasumber yang telah meluangkan waktu dan membantu penulis dalam memperoleh data.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Semua teman saya dan pacar saya Anton yang selalu mendukung dan memberi motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa proposal perancangan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan dalam teknik penulisan proposal ini. Penulis berharap perancangan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan orang lain.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Birgita Helena Putri Maria)

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS ILUSTRASI PENTINGNYA MENGKONSUMSI SAYURAN YANG MENGANDUNG VITAMIN C PADA ANAK

(Birgita Helena Putri Maria)

ABSTRAK

Pola makan sehat dengan sayur dan vitamin yang cukup merupakan hal penting yang mendukung tumbuh kembang anak. Sayur-sayuran mengandung berbagai vitamin, mineral, dan serat yang sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh. Salah satu vitamin yang berperan penting bagi kesehatan dan tumbuh kembang anak adalah vitamin C. Vitamin C memiliki peranan penting dalam menjaga sistem imun dan kekebalan tubuh anak. Defisiensi vitamin C atau kekurangan vitamin C dapat menyebabkan menurunnya sistem kekebalan dan daya tahan tubuh anak yang menyebabkan anak menjadi rentan terkena penyakit. Namun tidak semua anak menyukai mengkonsumsi sayur. Hal ini biasanya terjadi karena anak tidak dibiasakan untuk mengonsumsi sayur sejak dini, orang tua perlu tahu cara memperkenalkan sayur kepada anak dengan media dan cara yang menarik. Namun sebagian besar media yang sudah ada masih berbasis teks dan bukan ditujukan untuk anak sehingga tidak cukup menarik bagi anak untuk mencoba mengkonsumsi sayuran tersebut. Untuk mengatasi permasalahan ini dibuatlah perancangan buku aktivitas ilustrasi yang membantu orang tua untuk mengajak anak agar lebih tertarik mengkonsumsi sayur-sayuran.

Kata kunci: Vitamin C, Sayur, Buku Aktivitas Ilustrasi

***DESIGNING ACTIVITIES ILLUSTRATION BOOK THE
IMPORTANCE OF CONSUMING VEGETABLES
CONTAINING VITAMIN C FOR CHILDREN***

(Birgita Helena Putri Maria)

ABSTRACT (English)

A healthy eating with sufficient vegetables and vitamins is essential to support children's growth and development. Vegetables contain various vitamins, minerals, and fiber that are highly beneficial for overall health. One of the most important vitamins for children's health and development is vitamin C. Vitamin C plays a crucial role in maintaining the immune system and body resistance. A deficiency or lack of vitamin C can weaken the immune system, making children more vulnerable to illnesses. However, not all children enjoy consuming vegetables. This issue often arises because children are not accustomed to eat vegetables from an early age. Parents need to understand how to introduce vegetables to children using engaging media and methods. However, most existing media are still text-based and not specifically designed for children, making them less appealing and ineffective in encouraging children to consume vegetables. To address this issue, an activities illustration book has been designed to help parents encourage their children to develop an interest in consuming vegetables.

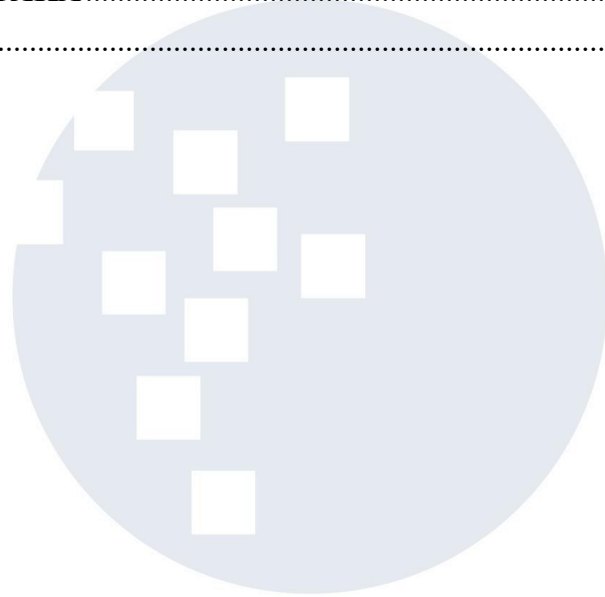
Keywords: *Vitamin C, Vegetables, Activities Illustration Book*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku	5
2.1.1 Jenis Buku.....	5
2.1.2 Komponen Buku	6
2.1.3 Warna.....	7
2.1.4 Tipografi	13
2.1.5 Grid	16
2.1.6 Layout	20
2.2 Ilustrasi	22
2.2.1 Jenis Ilustrasi.....	23
2.2.2 Fungsi Ilustrasi.....	25
2.3 Buku Aktivitas.....	26
2.3.1 Jenis Kegiatan Interaktif.....	26
2.1.2 Fungsi Buku Aktivitas	27

2.4 Buku Cerita Anak	28
2.4.1 Jenis Buku Cerita Anak	28
2.4.2 Bentuk Dasar Ilustrasi	29
2.4.3 Target Pembaca	31
2.4.4 Alur Cerita	31
2.4.5 Desain Karakter	32
2.5 Vitamin C	33
2.2.1 Sumber Vitamun C	34
2.2.2 Manfaat Vitamin C	34
2.6 Penelitian yang Relevan	34
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	38
3.1 Subjek Perancangan	38
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	39
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	41
3.3.1 Observasi	41
3.3.2 Wawancara	42
3.3.3 Kuesioner	44
3.3.4 Studi Referensi	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	47
4.1 Hasil Perancangan	47
4.1.1 <i>Documentation</i>	50
4.1.2 <i>Analysis</i>	64
4.1.3 <i>Expression</i>	66
4.1.4 <i>Concept</i>	73
4.1.5 <i>The Design Brief</i>	95
4.1.6 <i>Prototype</i>	96
4.1.7 <i>Test</i>	97
4.1.8 Media Sekunder	97
4.1.9 Kesimpulan Perancangan	102
4.2 Pembahasan Perancangan	103
4.2.1 Analisis <i>Market Validation</i>	103
4.2.2 Analisis Desain Buku	108

4.2.3 Analisis Desain Media Sekunder	123
4.2.4 Anggaran.....	126
BAB V PENUTUP	128
5.1 Simpulan	128
5.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xx



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	35
Tabel 4.1 Data Diri Responden.....	57
Tabel 4.2 Vitamin C dan Konsumsi Sayur Pada Anak	59
Tabel 4.3 Mengenai Media	60
Tabel 4.4 <i>Alternatif Big Idea</i>	68
Tabel 4.5 <i>Big Idea</i> Terpilih.....	68
Tabel 4.6 Pembagian Konten	74
Tabel 4.7 Anggaran Desain dan Cetak Buku	127



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Buku	6
Gambar 2.2 <i>Hue</i>	8
Gambar 2.3 <i>Value</i>	8
Gambar 2.4 <i>Saturation</i>	9
Gambar 2.5 <i>Complementary</i>	9
Gambar 2.6 <i>Analogous</i>	10
Gambar 2.7 <i>Monochromatic</i>	10
Gambar 2.8 Warna Merah.....	11
Gambar 2.9 Warna Kuning	11
Gambar 2.10 Warna Biru	12
Gambar 2.11 Warna Hijau	12
Gambar 2.12 Warna Ungu	13
Gambar 2.13 Warna Oranye	13
Gambar 2.14 <i>Old Style</i>	14
Gambar 2.15 <i>Transitional</i>	14
Gambar 2.16 <i>Modern</i>	15
Gambar 2.17 <i>Slab Serif</i>	15
Gambar 2.18 <i>Sans Serif</i>	15
Gambar 2.19 <i>Script</i>	16
Gambar 2.20 Komponen <i>Grid</i>	17
Gambar 2.21 <i>Single Column Grid</i>	18
Gambar 2.22 <i>Two Column Grid</i>	19
Gambar 2.23 <i>Modular Grid</i>	19
Gambar 2.24 <i>Hierarchical Grid</i>	20
Gambar 2.25 <i>Multicolumn Grid</i>	20
Gambar 2.26 Format Horizontal	21
Gambar 2.27 Format Vertikal	21
Gambar 2.28 Format Diagonal.....	21
Gambar 2.29 Format Radial.....	22
Gambar 2.30 Format Acak atau Scatter	22
Gambar 2.31 Ilustrasi Naturalis	23
Gambar 2.32 Ilustrasi Dekoratif.....	24
Gambar 2.33 Gambar Kartun.....	24
Gambar 2.34 Cerita Bergambar	25
Gambar 2.35 Gambar Khayalan.....	25
Gambar 2.36 Draw Interaction.....	27
Gambar 2.37 Contoh <i>Spread</i>	30
Gambar 2.38 Contoh <i>Single</i>	30
Gambar 2.39 Contoh <i>Spot</i>	31
 Gambar 4.1 Dokumentasi Kegiatan Observasi	 48

Gambar 4.2 Upacara dan Senam Singkat.....	48
Gambar 4.3 Masuk Materi dan Belajar Bersama	49
Gambar 4.4 Kegiatan Menggambar dan Mewarnai	49
Gambar 4.5 Kegiatan Estafet Mengumpulkan Sayur-Sayuran	50
Gambar 4.6 Anak-Anak Bermain Bersama	50
Gambar 4.7 Anak-anak Makan Siang	51
Gambar 4.8 Jam Pulang Sekolah	51
Gambar 4.9 Wawancara Bersama Dr. Dhymas	53
Gambar 4.10 Wawancara Bersama Sunia	55
Gambar 4.11 Wawancara bersama Sarinah	56
Gambar 4.12 Buku <i>Little Red Hot</i>	62
Gambar 4.13 Buku Makan Sayur, Yuk!	63
Gambar 4.14 Buku Gambarlah Aku Tema Buah dan Sayur.....	64
Gambar 4.15 Mindmap	67
Gambar 4.16 Kolase Gambar <i>Moodboard</i>	70
Gambar 4.17 Kolase Gambar <i>Moodboard Layout</i>	71
Gambar 4.18 Alternatif <i>Stylescape</i>	72
Gambar 4.19 <i>Stylescape</i>	72
Gambar 4.20 <i>Flatplan</i> Buku	76
Gambar 4.21 Kolase <i>Moodboard</i> Karakter	77
Gambar 4.22 Sketsa Karakter	78
Gambar 4.23 Sketsa dan Digitalisasi Karakter	79
Gambar 4.24 Karakter Ken	80
Gambar 4.25 Karakter Kira.....	81
Gambar 4.26 Karakter Sayur.....	81
Gambar 4.27 <i>Color Palette</i>	82
Gambar 4.28 Pemilihan Tipografi	84
Gambar 4.29 Tipografi Terpilih.....	85
Gambar 4.30 <i>Single Column Grid</i>	85
Gambar 4.31 Penggunaan <i>Grid</i>	86
Gambar 4.32 Proses Sketsa Ilustrasi	87
Gambar 4.33 Digitalisasi Ilustrasi.....	87
Gambar 4.34 Ilustrasi Keseluruhan.....	88
Gambar 4.35 Sketsa Lembar Aktivitas Menempel	89
Gambar 4.36 Digitalisasi Lembar Aktivitas Menempel	90
Gambar 4.37 Sketsa Lembar Aktivitas Lainnya	91
Gambar 4.38 Digitalisasi Lembar Aktivitas Lainnya	91
Gambar 4.39 Kolase <i>Moodboard Cover</i>	92
Gambar 4.40 Sketsa <i>Cover</i> Buku	93
Gambar 4.41 Digitalisasi <i>Cover</i> Buku	94
Gambar 4.42 Logo DAR!Mizan	95
Gambar 4.43 Bimbingan Spesialis	96
Gambar 4.44 <i>Prototype</i>	97

Gambar 4.45 Referensi Instagram Post.....	98
Gambar 4.46 Desain Feeds Instagram Post.....	99
Gambar 4.47 Desain Pin Merchandise.....	99
Gambar 4.48 Referensi Stiker.....	100
Gambar 4.49 Desain <i>Gimmick</i> Stiker.....	101
Gambar 4.50 Desain X-Banner.....	102
Gambar 4.51 <i>Market Validation</i> 1	104
Gambar 4.52 <i>Market Validation</i> 2	105
Gambar 4.53 <i>Market Validation</i> 3	107
Gambar 4.54 Cover Buku	109
Gambar 4.55 Ilustrasi Buku	111
Gambar 4.56 Digitalisasi Aktivitas Sambung Titik.....	112
Gambar 4.57 Digitalisasi Aktivitas Menempel Stiker	112
Gambar 4.58 Digitalisasi Aktivitas Labirin	113
Gambar 4.59 Digitalisasi Aktivitas Mengingat Jalan	114
Gambar 4.60 Digitalisasi Aktivitas Menghitung	114
Gambar 4.61 Digitalisasi Aktivitas <i>Review</i> Materi.....	115
Gambar 4.62 Contoh Warna <i>Earthtone</i> dan Penerapannya	115
Gambar 4.63 Warna Analogous.....	116
Gambar 4.64 Warna Monochromatic.....	116
Gambar 4.65 Warna Complementary	119
Gambar 4.66 Karakter Ken & Kira.....	119
Gambar 4.67 Karakter Pendukung.....	120
Gambar 4.68 Alur Cerita.....	121
Gambar 4.69 Lembar <i>Spread</i>	122
Gambar 4.70 Lembar <i>Single</i> dan <i>Spot</i>	122
Gambar 4.71 Instagram Post.....	124
Gambar 4.72 Pin <i>Merchandise</i>	125
Gambar 4.73 <i>Gimmick</i> Stiker.....	125
Gambar 4.74 X-Banner	126

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran Form Bimbingan.....	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxix
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxii
Lampiran Transkrip Wawancara	xxxiii
Lampiran Transkrip <i>Indepth Interview</i>	xxxix

