



3.05%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 21 JUL 2025, 3:53 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT
3.05%

Report #27594229

12 BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Diabetes saat ini merupakan salah satu masalah kesehatan yang banyak terjadi pada anak-anak. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh di Brilio.net, mengutip data dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), jenis diabetes yang paling sering dialami oleh anak-anak adalah diabetes tipe 1. Secara global, jumlah kasus diabetes tipe 1 pada anak-anak menunjukkan peningkatan, dengan estimasi sekitar 1,1 juta anak dan remaja di bawah usia 20 tahun hidup dengan kondisi tersebut. Di Indonesia, data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas) 2018 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) mencatat bahwa prevalensi diabetes mellitus pada penduduk usia 15 tahun ke atas mencapai 2 persen. Selain itu, Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) memperkirakan prevalensi diabetes tipe 1 pada anak-anak Indonesia berada di angka sekitar 3,1 per 100.000 anak. Kebiasaan mengonsumsi makanan cepat saji merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan peningkatan tren permasalahan kesehatan, termasuk munculnya kasus diabetes. . Berdasarkan artikel yang diterbitkan oleh Liputan6.com berjudul "Makanan Sehari-hari Pemicu Diabetes Anak, Sering Ditemukan di Sekitar Rumah yang ditulis oleh Pola makan yang kurang sehat merupakan salah satu penyebab utama meningkatnya kasus diabetes pada anak. Asupan makanan yang tinggi gula, mengandung lemak jenuh, serta minim nilai gizi kerap dikonsumsi secara berlebihan tanpa pengawasan, sehingga memperbesar

risiko gangguan kesehatan. Menurut ahli gizi lulusan Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia Dr. dr. Tan Shot Yen yang dirilis oleh Kompas.com mengingatkan, saat ini banyak produk makanan dan minuman anak dengan kandungan gula tambahan dengan kadar yang melebihi kebutuhannya. “Masalah pertama yang bisa terjadi ialah anak jadi mengalami yang namanya ketagihan, akhirnya hal itu meningkatkan kebutuhan anak terhadap rasa manis yang berlebih, . Wakil Ketua Komisi IX DPR RI, Kurniasih Mufidayati, dalam pernyataannya yang dikutip melalui Antaranews.com berjudul meminta pemerintah untuk memperkuat edukasi mengenai bahaya konsumsi gula berlebih, khususnya yang terkandung dalam jajanan anak. Menurut dia, dalam keterangan yang diterima di Jakarta, Selasa. Edukasi itu bernilai 1 Sulpriyono Niko (2024) (Bahadoran et al., 2015) Muallifa Laily Nur Rizka (2025) “Komisi IX Minta Perkuat Edukasi Bahaya GGL Pada Jajanan Anak (2024) penting untuk mengoptimalkan pencegahan penyakit gagal ginjal dan diabetes menyerang anak-anak. Dibutuhkan media yang efektif untuk menjadi sarana edukasi tentang bahaya konsumsi gula berlebih untuk anak. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh “Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukatif untuk Anak tentang Kebersihan Sebelum Makan. >Buku Ilustrasi sebagai Sarana Edukasi bagi Anak-Anak. Buku memberikan beragam manfaat untuk anak-anak, seperti mendukung perkembangan otak dan daya imajinasi, memperkaya kosakata, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta menambah wawasan dan pengetahuan. Buku ilustrasi merupakan jenis buku yang menyajikan gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan isi atau materi buku. Ilustrasi memiliki peran yang signifikan dalam perancangan buku ini karena berfungsi sebagai elemen visual yang membantu pembaca dalam memahami isi dan makna dari cerita yang disampaikan. Berdasarkan uraian tersebut, buku ilustrasi dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk menyampaikan edukasi dan informasi mengenai bahaya konsumsi gula berlebihan pada anak-anak. Identifikasi Masalah Identifikasi Masalah dalam buku ilustrasi ini sebagai berikut: 1. Kebutuhan media edukasi yang tidak hanya informatif tetapi juga mudah dipahami. 2. Kebutuhan

media edukasi untuk pemahaman anak tentang bahaya konsumsi gula berlebih. Rumusan Masalah Penulis merumuskan tiga rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: Apa informasi yang perlu disampaikan kepada anak-anak usia 6–12 tahun mengenai bahaya konsumsi gula berlebih agar mereka memahami dampaknya terhadap kesehatan? Bagaimana merancang visual dan narasi dalam bentuk buku ilustrasi agar pesan tentang bahaya gula berlebih dapat dipahami dan menarik minat anak-anak? Kapan waktu yang tepat untuk menyampaikan edukasi tentang bahaya konsumsi gula berlebih kepada anak melalui buku ilustrasi agar pesan dapat diterima secara optimal? Tujuan Penelitian Tujuan dalam perancangan buku ilustrasi bertema bahaya gula berlebih untuk anak, yaitu: 2 (Sutanto, 2023) Menyampaikan informasi tentang bahaya konsumsi gula berlebih kepada anak-anak usia 6–12 tahun melalui cerita yang ringan dan mudah dipahami. Merancang buku ilustrasi dengan visual dan alur cerita yang sesuai dengan karakter anak SD 6-12 tahun agar lebih tertarik dan terlibat dalam memahami isi pesan. Menentukan waktu yang tepat untuk menyampaikan buku edukasi ini, yaitu melalui kegiatan jam literasi di sekolah, agar pesan bisa diterima dengan suasana yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran. Manfaat Penelitian Buku ilustrasi dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam mengajarkan anak-anak tentang bahaya konsumsi gula berlebih. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami juga membantu guru dan orang tua dalam menyampaikan konsep tersebut agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Manfaat Secara Teoritis Manfaat bagi anak-anak yaitu untuk memberikan pemahaman kepada anak usia 6-12 tahun tentang bahaya nya gula berlebih. Buku ilustrasi dirancang dengan gaya yang menyenangkan agar anak-anak tertarik dalam membacanya. Meningkatkan kesadaran terhadap bahaya gula berlebih pada anak. Manfaat Bagi Universitas Pembangunan Jaya Penelitian ini memberikan kontribusi sebagai bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan media edukatif untuk anak-anak. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dalam merancang buku ilustrasi yang edukatif dan menyenangkan bagi anak usia 6–12 tahun. Penelitian ini juga membantu peneliti memahami proses merancang visual yang komunikatif, mulai dari perumusan konsep hingga pengaplikasian elemen-elemen visual seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan layout yang sesuai dengan karakteristik target audiens anak-anak. Manfaat Bagi Perusahaan Hasil perancangan buku ini dapat dimanfaatkan oleh perusahaan atau instansi yang bergerak di bidang kesehatan, pendidikan, atau penerbitan buku anak sebagai media edukatif yang informatif dan menyenangkan. Buku ini dapat digunakan dalam program edukasi yang ditujukan untuk anak-anak dalam upaya mengurangi konsumsi gula berlebih sejak dini. Manfaat Bagi Pihak Lain 3 Buku ini juga dapat menjadi sumber referensi bagi orang tua, guru, dan tenaga pendidik dalam menyampaikan edukasi bahaya gula berlebih kepada anak. Selain itu, mahasiswa Desain Komunikasi Visual atau peneliti lainnya dapat menjadikan tugas akhir ini sebagai acuan atau inspirasi dalam merancang media edukatif yang serupa, khususnya untuk topik-topik kesehatan anak. Sistematika Penulisan Sistematika penulisan proposal yang digunakan yaitu sebagai berikut: a. Bagian Awal Bagian awal berisi tentang abstrak, daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel. b. 5 Bagian Isi BAB 1: Pendahuluan Bab ini menyajikan gambaran umum tentang penelitian, yang mencakup latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian serta manfaat penelitian. Bagian ini menjelaskan pentingnya edukasi tentang bahaya konsumsi gula berlebih pada anak-anak usia 6-12 tahun sebagai landasan perancangan buku ilustrasi "Petualangan Si Manis Mengurangi Gula. BAB 2: Tinjauan Umum Bab ini menguraikan teori-teori yang relevan dari berbagai sumber, seperti teori tentang bahaya gula berlebih, gizi anak, edukasi anak, buku ilustrasi dan sumber teori pendukung buku ilustrasi anak seperti, warna, tipografi, serta layout. Teori-teori ini digunakan sebagai dasar dalam menyusun konsep perancangan buku ilustrasi. BAB 3: Metodologi Desain Bab ini menjelaskan

sistematika perancangan dengan metode kualitatif. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara ahli gizi, Analisa target audiens, studi komparasi dan studi literatur. Data yang diperoleh dianalisis untuk menghasilkan konsep perancangan sebagai pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan penelitian. BAB 4: Strategi Kreatif Pada bab 4 dijelaskan tentang strategi kreatif BAB 5: Penutup Pada bab ini akan menyajikan tentang ringkasan dari penelitian dan saran yang berkaitan dengan penelitian. BAB 6: Daftar Pustaka 4 Bab terakhir mencakup tentang sumber dan referensi yang digunakan sebagai bahan studi penelitian BAB II TINJAUAN UMUM Tinjauan Pustaka Penulisan tugas akhir ini akan membahas berbagai teori penting dalam merancang buku ilustrasi edukatif mengenai bahaya konsumsi gula berlebih untuk anak-anak usia 6–12 tahun. Teori- teori tersebut mencakup bahaya gula berlebih, kebutuhan gizi anak, serta prinsip-prinsip dasar dalam perancangan buku ilustrasi anak, seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan layout. Beberapa literatur berikut dikumpulkan oleh penulis sebagai dasar yang mendukung kebutuhan dalam proses perancangan buku: Jurnal ini membahas tentang sistem pakar deteksi Diabetes Mellitus. menyimpulkan bahwa diabetes mellitus merupakan penyakit kronis yang disebabkan oleh gangguan pada pankreas dalam memproduksi hormon insulin, yang berdampak pada sistem metabolisme tubuh. Buku berjudul "Pangan dan Gizi" membahas tentang gizi sebagai elemen penting dalam kehidupan manusia yang berkaitan erat dengan kesehatan, produktivitas, dan kualitas sumber daya manusia. Pemenuhan gizi yang baik sejak dini, terutama pada masa pertumbuhan seperti balita dan anak usia sekolah, menjadi faktor penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang sehat. Buku yang berjudul "Panduan Ilustrasi Cerita Anak" memberikan petunjuk bagi ilustrator dan desainer buku anak tentang proses pengilustrasian dan pendesainan buku cerita anak. Buku ini membahas pentingnya ilustrasi dalam buku cerita anak. Jurnal ini membahas berbagai aspek seni ilustrasi, termasuk hakikat ilustrasi, peran ilustrator, sejarah perkembangan ilustrasi, dan kriteria

penilaian karya ilustrasi. > Jurnal ini membahas tentang warna-warna dalam visual. Tulisan ini mengulas dan mengeksplorasi pandangan mengenai warna, dari teori Brewster. 5 (Utami et al., 2021) (Hatta et al., 2022) (Ghozalli, 2020) (Salam, 2017) (Fadiyah Nur Syafiqah, 2024) (Harisman, 2023) Buku ini membahas peran penting tipografi sebagai elemen desain utama dalam buku anak-anak. Buku ini menyoroti bagaimana pemilihan jenis huruf, tata letak, dan gaya visual dapat memengaruhi pengalaman membaca anak, baik dari segi estetika maupun keterbacaan. Jurnal ini membahas pentingnya desain tata letak (layout) dalam buku ilustrasi untuk memfasilitasi pemahaman pembaca. Tata letak yang efektif mengintegrasikan ilustrasi dan teks secara harmonis, sehingga informasi dapat disampaikan dengan jelas dan menarik. Jurnal ini membahas pengertian edukasi sebagai pembelajaran meningkatkan pola pikir, memperluas pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri. Tinjauan Teori Bahaya Gula Berlebih Konsumsi gula berlebih dapat menurunkan daya tahan tubuh dan meningkatkan risiko berbagai penyakit, salah satunya adalah diabetes. Penyakit ini tergolong berbahaya karena disebabkan oleh gangguan fungsi pankreas dalam memproduksi hormon insulin, serta dipicu oleh resistensi insulin dan gangguan metabolisme glukosa. Pada anak-anak, asupan gula yang tinggi tidak hanya berdampak dalam jangka pendek, tetapi juga meningkatkan risiko gangguan kesehatan jangka panjang. Jajanan yang tinggi kandungan gula menjadi salah satu faktor risiko utama, karena dapat memicu gejala seperti batuk, sesak napas, obesitas, diabetes mellitus, hingga kerusakan ginjal. Gizi Anak Gizi adalah zat yang terkandung dalam makanan dan dapat dimanfaatkan langsung oleh tubuh, seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral, serta air. Enam unsur gizi tersebut dapat dipenuhi melalui konsumsi makanan pokok yang dikombinasikan dengan lauk pauk, sayuran, dan buah-buahan. Jumlah dan kualitas asupan gizi sangat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah. Gizi yang diperoleh melalui konsumsi harian sangat berperan dalam kehidupan anak. Anak Sekolah Dasar (usia

6–12 tahun) memerlukan gizi yang cukup untuk menghindari penyimpangan pertumbuhan. Kekurangan gizi dapat menyebabkan lemahnya sistem imun. Di samping itu, tingginya tingkat aktivitas dan pola makan yang tidak teratur kerap mengakibatkan ketidakseimbangan antara 6 (Annas Ferro Maheza & Jasmindar, 2024) (Finthariasari et al., 2020) (Utami et al., 2021) (Faruque et al., 2019) (Fitriyani, 2022) (Akbar, 2024). (Hatta et al., 2022) (Dyah et al., 2019) (Hardinsyah & Supariasa 2017). asupan gizi dan kebutuhan tubuh, yang pada akhirnya dapat menimbulkan gangguan gizi. Pola makan berperan krusial dalam proses pertumbuhan sekaligus pengendalian penyakit diabetes (David, Singh and Ankar, 2023). Gaya hidup modern yang serba cepat dan pola makan yang tidak seimbang sering kali menjadi pemicu utama peningkatan kasus diabetes (Irwansyah and Kasim, 2021). Pengetahuan yang tepat dan komprehensif mengenai definisi diabetes akan sangat membantu dalam upaya pencegahan dan pengelolaan jangka panjang. Diabetes Tipe 1 adalah suatu kondisi kronis di mana pankreas tidak memproduksi insulin, hormon yang dibutuhkan oleh tubuh untuk mengubah glukosa dari makanan menjadi energi (Marzel, 2020). Kondisi ini biasanya muncul pada masa kanak-kanak atau remaja.

7 Selanjutnya, Diabetes Tipe 2 kondisi ini terjadi ketika tubuh tidak mampu menggunakan insulin secara efektif atau ketika pankreas tidak memproduksi cukup insulin untuk menjaga kadar glukosa darah dalam batas normal.

Kemudian, Diabetes tipe 2 sering kali berkembang seiring waktu dan lebih sering didiagnosis pada orang dewasa, meskipun kini semakin banyak kasus yang ditemukan pada remaja dan anak-anak akibat peningkatan obesitas. Edukasi Anak Edukasi adalah proses pembelajaran yang dialami oleh individu maupun kelompok dengan tujuan untuk memperbaiki cara berpikir, menambah wawasan, dan mengembangkan kemampuan diri. Dalam kehidupan sehari-hari, edukasi umumnya dikenal sebagai kegiatan belajar, yaitu proses di mana seseorang berkembang dari tidak mengetahui menjadi memahami suatu hal. Sementara itu, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan edukasi sebagai proses pembentukan sikap

dan perilaku seseorang atau kelompok dalam rangka menuju kedewasaan, melalui pengajaran, pelatihan, maupun proses pendidikan lainnya. Edukasi memiliki berbagai tujuan, antara lain: meningkatkan intelektualitas, membentuk karakter baik, mengembangkan kemampuan pengendalian diri, meningkatkan keterampilan, menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran, serta membantu individu menjadi lebih baik dalam bidang yang ditekuninya.

Buku Ilustrasi Anak 7 (Seprianty, 2015) (Widiastuti et al., 2024)

(Finthariasari et al., 2020). Buku anak merupakan gerbang awal yang

membuka akses menuju dunia literasi dan edukasi. **13** Ilustrasi memiliki peranan penting sebagai elemen visual yang mendukung penyampaian cerita. Ilustrasi mampu

menarik minat anak untuk membaca, memahami, serta menyelesaikan isi cerita dalam buku tersebut Anak-anak akan lebih termotivasi untuk

membaca dan memahami isi buku apabila dilengkapi dengan ilustrasi dan

sesuai dengan isi cerita Adapun teori pendukung dalam membuat buku

ilustrasi anak, diantaranya: Ilustrasi Secara etimologis, istilah ilustrasi

berasal dari bahasa Inggris illustration , yang merupakan bentuk

nomina dari kata kerja to illustrate . Istilah ini berakar dari

bahasa Latin illustrare , yang secara harfiah berarti “memberikan penerangan atau

“menjadikan sesuatu lebih jelas dan terang . Makna tersebut kemudian

berkembang menjadi bentuk visual berupa gambar yang bertujuan

memperjelas isi cerita atau menghiasi naskah agar pesan yang ingin

disampaikan lebih mudah dipahami oleh pembaca . Ilustrasi adalah

representasi visual, seperti gambar, yang berfungsi sebagai elemen

pendukung dalam penyampaian pesan, mempertegas informasi, serta membantu

menjelaskan makna yang terkandung dalam sebuah narasi atau tulisan .

Menurut ilustrasi memiliki berbagai macam fungsi, di antaranya: Fungsi

deskriptif Bertujuan untuk menggambarkan atau menguraikan makna dari teks

ke dalam bentuk visual. Fungsi ekspresif Digunakan untuk menyampaikan

ide atau gagasan melalui gambar. Fungsi analitis Dimaksudkan untuk

menguraikan atau menampilkan detail-detail bagian dari suatu objek Fungsi

kualitatif Berperan dalam visualisasi data seperti grafik, tabel,

simbol, foto, dan elemen visual lainnya. Tokoh Antagonis Edukasi. Karakter antagonis seperti monster digunakan sebagai pendukung dari cerita edukasi untuk merepresentasikan ketakutan anak terhadap hal-hal yang tidak disukai. Pada tahun 2018, Cengiz, Kusmus, dan Onder melakukan sebuah penelitian 8 (Ghozalli, 2020). (Diana Novitasari et al., 2021). (Salam, 2017) (Umri, 2015) (Akbar, 2024) yang menemukan bahwa rasa takut terhadap kegelapan merupakan jenis ketakutan yang paling umum dialami oleh anak-anak. Menurut mereka, terdapat beberapa alasan yang melatarbelakangi ketakutan tersebut, di antaranya: Anak merasa takut berada dalam kegelapan tanpa kehadiran orang yang mereka percayai untuk memberikan rasa aman dari ancaman atau bahaya. Anak merasa takut saat sendirian dalam gelap, meskipun merasa seolah-olah tidak benar-benar sendiri. Hal ini disebabkan oleh imajinasi mereka bahwa ada makhluk lain yang hadir bersama mereka dalam kegelapan. Anak takut bahwa dalam kegelapan bisa muncul sosok menyeramkan seperti monster atau hantu. Secara umum, anak-anak mengaitkan kegelapan dengan kemunculan makhluk menakutkan seperti hantu atau monster, sehingga menciptakan rasa takut yang kuat. 1 2 4 Warna Anak Menurut Warna dapat diklasifikasikan ke dalam empat kelompok utama, yaitu warna primer, sekunder dan tersier, dijelaskan pada teori Brewster. 1 3 6 11 Warna Primer Warna primer merupakan warna dasar yang tidak dapat diperoleh melalui pencampuran warna lain. Warna-warna ini berfungsi sebagai fondasi dalam penciptaan berbagai warna turunan. Terdiri dari tiga warna utama merah, biru, dan kuning, masing-masing memiliki karakter unik yang tidak bisa dihasilkan dari kombinasi warna lain, sehingga menjadi unsur penting dalam dunia seni dan desain. 1 3 6 Warna Sekunder Warna sekunder terbentuk dari pencampuran dua warna primer dalam jumlah yang seimbang. 1 2 4 8 Proses ini menghasilkan warna baru, seperti oranye yang berasal dari gabungan merah dan kuning, hijau dari pencampuran kuning dan biru, serta ungu dari campuran merah dan biru. 1 2 3 Warna Tersier Warna tersier dihasilkan dari kombinasi antara satu warna primer dengan satu warna sekunder,

atau dari dua warna sekunder. 1 Hasil dari pencampuran ini menciptakan warna dengan nuansa yang lebih kompleks dan kaya, memperluas spektrum warna yang dapat digunakan. Contohnya, campuran merah dengan ungu menghasilkan magenta, sementara merah dan oranye menciptakan warna jingga. 9 (Onder et al., 2018) Fadiah (dalam Thejahanjaya, D & Yulianto, Y. H, 2022) Anak-anak biasanya tertarik dengan warna-warna cerah. Warna memiliki peran yang besar dalam memanipulasi anak-anak dan remaja, karena warna bisa digunakan sebagai mengajar, memotivasi, dan menginspirasi generasi baru Khususnya dalam konteks buku anak, warna cerah terbukti mampu menarik perhatian anak-anak serta menciptakan kesan ceria dan sederhana. . Tipografi Tipografi merupakan teknik atau seni dalam menentukan dan memilih jenis huruf, serta mengatur penyebarannya dalam ruang yang tersedia, dengan tujuan membangun kesan visual tertentu. Pengaturan tipografi yang baik dapat meningkatkan kenyamanan dan keterbacaan, sehingga mempermudah pembaca dalam menerima informasi yang disampaikan . Menurut dalam konteks buku anak, pemilihan tipografi memiliki peran penting. Jenis huruf yang digunakan sebaiknya lucu, dan mudah dibaca oleh anak-anak. Beberapa font yang sering muncul di buku anak-anak adalah: Comic Sans Font sans serif yang populer dan sering dikaitkan dengan buku anak-anak. Font ini memiliki desain yang kasual, ramah, dan menyenangkan. Font ini cocok untuk buku anak-anak yang bersifat humoris, santai, atau menghibur. Chalkboard Font sans serif yang menyerupai tulisan kapur di papan tulis. Font ini memiliki desain yang sederhana, bersih, dan kreatif. Font ini cocok untuk buku anak-anak yang bersifat edukatif, inspiratif, atau motivasional. Crayon Font sans serif yang menyerupai tulisan krayon di kertas. Font ini memiliki desain yang berwarna-warni, imajinatif, dan artistik. Font ini cocok untuk buku anak-anak yang bersifat ekspresif, kreatif, atau artistik. Baloo Font sans serif yang memiliki desain yang bulat, gemuk, dan menggemaskan. Font ini memiliki desain yang ceria, lucu, dan 10 (Wibowo, 2017). (Dewangga & Cempaka, 2025)

(Hariadi, 2021) (Harisman, 2023) menggemaskan. Font ini cocok untuk buku anak-anak yang bersifat ceria, lucu, atau menggemaskan. Amatic Font sans serif yang memiliki desain yang ramping, sederhana, dan elegan. Font ini memiliki desain yang minimalis, modern, dan elegan. Font ini cocok untuk buku anak-anak yang bersifat minimalis, modern, atau elegan. Fredoka font sans serif yang memiliki desain yang tebal, bulat, dan halus. Font ini memiliki desain yang kuat, dinamis, dan halus. Font ini cocok untuk buku anak-anak yang bersifat kuat, dinamis

Layout Buku Anak tata letak merupakan pengaturan elemen-elemen desain dalam suatu ruang visual dengan tujuan menciptakan susunan yang komunikatif. Pengaturan ini memungkinkan elemen-elemen gambar dan teks tersaji secara jelas, sehingga mendukung kemudahan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan. Menurut dalam jurnalnya juga menyampaikan, Tata letak dalam buku ilustrasi anak umumnya menerapkan Picture Window Layout , yaitu susunan elemen visual dan teks yang disajikan secara sederhana dan mudah dipahami. Pendekatan ini mempermudah pembaca dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan melalui kombinasi gambar dan tulisan. Penggunaan layout memperhatikan aspek sebagai berikut: Ilustrasi lebih dominan dan penekanannya. Ilustrasi visual sering kali memberikan kejelasan yang melampaui narasi teks. Dalam kaitannya dengan keterpaduan antara teks dan gambar, ilustrasi dapat menyajikan sudut pandang berbeda pada halaman tertentu, menambahkan adegan yang tidak tertulis dalam teks, serta menonjolkan elemen-elemen penting yang perlu mendapat perhatian. Variasi dalam proses kreatif, ide, dan karakter tangan ilustrator turut memengaruhi gaya visual yang dihasilkan, sehingga dapat disesuaikan dengan konteks serta isi cerita yang disampaikan. Pengaturan ruang dan jarak teks Pemanfaatan ruang kosong, pengaturan jarak antar teks, serta penerapan konsep repetisi dirancang secara cermat oleh ilustrator. Penggambaran ilustrasi 11 Menurut Annas Ferro Maheza & Jasmindar dalam jurnalnya, (Wulandari, 2024) Dimulai dengan menambahkan titik perhatian

atau point of interest melalui pemanfaatan unsur-unsur dalam seni rupa. Ringkasan Kesimpulan Teori Berdasarkan uraian teori yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa konsumsi gula berlebih berdampak negatif pada kesehatan anak, baik dalam jangka pendek maupun panjang, termasuk risiko obesitas, gangguan metabolisme, dan diabetes. Oleh karena itu, penting untuk mengenalkan edukasi tentang bahaya gula berlebih sejak dini agar anak-anak memiliki kesadaran dan pemahaman terhadap pola makan sehat. Gizi yang cukup dan seimbang sangat penting dalam mendukung pertumbuhan dan daya tahan tubuh anak. Kurangnya asupan gizi dapat memicu berbagai masalah kesehatan seperti diabetes, terutama bila pola makan tidak teratur. Edukasi dipahami sebagai proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan pola pikir, pengetahuan, dan sikap positif individu. Dalam konteks ini, edukasi kesehatan melalui media yang sesuai usia sangat diperlukan untuk menanamkan kebiasaan baik sejak dini. Buku ilustrasi anak dipilih sebagai media edukasi karena mampu menggabungkan elemen visual dan narasi. Ilustrasi, warna, tipografi, dan layout berperan penting dalam membentuk daya tarik visual dan kenyamanan membaca. Gaya ilustrasi yang ekspresif, warna-warna cerah, tipografi yang mudah dibaca, serta layout yang tertata baik dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap isi buku. Oleh karena itu, pemanfaatan ilustrasi yang tepat menjadi kunci dalam menyampaikan pesan edukatif yang efektif dan menyenangkan.

BAB III METODOLOGI DESAIN

Sistematika Perancangan Sistematika perancangan dalam tugas akhir ini menggunakan metode kualitatif untuk memahami keefektifan buku ilustrasi dan pemahaman bahaya gula berlebih pada anak di di sekolah dasar (SD). mencapai tujuannya secara optimal. Langkah pertama dimulai dengan perumusan masalah berdasarkan latar belakang mengenai meningkatnya kasus diabetes pada anak-anak akibat konsumsi gula berlebih. Setelah itu, dilakukan pencarian data yang relevan melalui studi literatur, studi komprasi, dan wawancara. Data yang terkumpul dianalisis untuk menemukan pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik anak usia 6– 12

tahun. Berdasarkan hasil analisis tersebut, disusunlah konsep perancangan buku ilustrasi yang menyenangkan dan edukatif, 12 lalu dikembangkan ke dalam bentuk visual dengan memperhatikan unsur ilustrasi, warna, tipografi, dan layout yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Metode Pencarian Data Wawancara Wawancara dilakukan dengan ahli gizi Tri Utami Amirinnisa, A.Md.Gz dan Guru SDI Undri Yatna Sari. Tujuannya wawancara ini untuk mendapatkan data yang relevan tentang efek konsumsi gula berlebihan pada anak usia 6–12 tahun dan strategi edukatif untuk mengurangi konsumsi gula secara sehat. Hasil wawancara ini digunakan untuk membuat cerita dan pesan edukatif dalam buku ilustrasi. Analisa Target Audiens Analisa target audiens menggunakan pendekatan Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP) bertujuan untuk memahami secara mendalam siapa pembaca utama dari buku ilustrasi yang dirancang. Melalui pendekatan ini, penulis dapat mengidentifikasi kelompok audiens secara spesifik berdasarkan karakteristik demografis, geografis, dan psikografis, sehingga konten buku yang dihasilkan menjadi lebih relevan dan tepat sasaran. Studi Komparasi Studi komparasi yang dilakukan dalam penelitian ini berfokus pada analisis terhadap buku anak dari beberapa pesaing yang sudah beredar di pasaran. Analisis ini mencakup pengamatan terhadap elemen visual, gaya ilustrasi, dan cara penyampaian pesan edukatif yang digunakan dalam masing-masing buku. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha memahami bagaimana visual dan narasi diterapkan untuk menarik perhatian anak-anak sekaligus menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami. Hasil dari studi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai pendekatan yang paling efektif dalam penyampaian pesan edukatif kepada anak. Dengan demikian, temuan tersebut nantinya dapat dijadikan acuan dalam merancang buku ilustrasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan sesuai dengan karakteristik audiens anak-anak. Studi Literatur Penulis akan menggunakan referensi dari jurnal dan buku, seperti teori bahaya konsumsi gula berlebih (Utami et al.,

2021), pentingnya gizi anak (Hatta et al., 2022), serta teori ilustrasi dan elemen visual lainnya (Ghozalli, 2020; Salam, 2017). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan teori, gagasan, dan teknik yang relevan perancangan buku tentang bahaya gula 13 berlebih pada anak. Sangat penting untuk melakukan langkah ini untuk memahami landasan keilmuan dasar dan memastikan bahwa metode yang digunakan sesuai dengan kebutuhan anak. Analisis Data Wawancara Ahli Gizi Penulis Melakukan wawancara kepada ahli gizi Tri Utami Amirinnisa, A.Md.Gz Beliau adalah seorang ahli gizi di Puskesmas Pondok Jagung, Kota Tangerang>Selatan. Beliau telah menjalani profesinya sebagai ahli gizi selama 2 tahun, sejak tahun 2022 hingga saat ini. Beliau menempuh pendidikan di Universitas Politeknik Kesehatan Kemenkes Jakarta II selama 3 tahun Berikut percakapan wawancara yang dilakukan kepada ahli gizi: N o . Pertanyaan jawaban 1 Apa dampak konsumsi gula berlebih terhadap anak usia 6- 12 tahun, terutama pada kesehatan dan perkembangannya? Dampak pada kesehatan: • Obesitas • Diabetes: meningkatkan risiko terkena diabetes tipe 2 pada anak-anak. • Penyakit Jantung: Obesitas dan diabetes yang disebabkan oleh konsumsi gula berlebih dapat meningkatkan risiko penyakit jantung di kemudian hari. • Kerusakan Gigi • Gangguan Pencernaan: Konsumsi gula berlebihan dapat mengganggu keseimbangan bakteri baik dalam usus, sehingga menyebabkan masalah pencernaan seperti diare atau sembelit. Dampak pada perkembangan • Gangguan Konsentrasi • Perubahan Mood: 14 Perubahan kadar gula darah yang drastis dapat menyebabkan perubahan mood yang cepat. • Kurang Nutrisi: Anak yang terlalu banyak mengonsumsi makanan dan minuman manis cenderung kurang mengonsumsi makanan bergizi lainnya sehingga berdampak pada perkembangan>anak 2 Bagaimana cara terbaik untuk menyampaikan edukasi tentang pengurangan konsumsi gula kepada anak-anak dalam rentang usia ini? 1. Demonstrasi (contohnya demonstrasikan jumlah gula yang terkandung dalam minuman manis, bandingkan jumlah banyaknya gula dari beberapa minuman tersebut) setelah itu jelaskan dampaknya

bagi kesehatan mereka 2. Gambar (contohnya Tunjukkan gambar gigi yang rusak akibat terlalu banyak makan gula atau gambar anak yang gemuk karena sering mengonsumsi minuman manis) 3. Games/permainan>edukasi 3 Apa saja mitos atau kesalahpahaman umum yang perlu diluruskan terkait konsumsi gula pada anak-anak? Mitos: Gula membuat anak hiperaktif. Fakta: Tidak ada bukti ilmiah yang kuat menunjukkan hubungan langsung antara konsumsi gula dan hiperaktivitas pada anak. Mitos: Produk bebas gula selalu sehat. Fakta: Produk yang 15 diberi label "bebas gula" seringkali mengandung pemanis buatan yang belum tentu lebih sehat daripada gula biasa. 4 Apa contoh makanan atau minuman yang sering dikonsumsi anak-anak namun memiliki kandungan gula tersembunyi yang tinggi? 1. Susu UHT non plain (rasa coklat, karamel, stroberi, dll) 2. Yoghurt non plain (rasa stroberi, blueberry dll) 3. Sereal sarapan 4. Minuman buah kemasan 5. Minuman>teh>kemasan 5 Bagaimana cara orang tua atau pendidik dapat membantu anak menerapkan kebiasaan mengurangi gula secara praktis? - Jadilah contoh untuk anak (jika orang tua sering mengonsumsi makanan dan minuman manis, anak akan cenderung meniru perilaku tersebut, oleh karena itu bangun kebiasaan makan yang sehat) - Ganti makanan instan dengan makanan alami (makanan instan cenderung tinggi gula dan natrium, oleh karena itu lebih baik mengolah makanannya sendiri dibanding memberikan makanan instan>untuk>anak) 6 Apakah ada karakter atau simbol tertentu yang menurut Anda bisa lebih menarik perhatian anak dalam edukasi gizi? Karakter popeye (Popeye mengajarkan kita bahwa makanan bergizi dapat memberikan kekuatan dan energi. Kekuatan Popeye tidak muncul secara instan, tetapi setelah mengonsumsi bayam secara teratur. Ini mengajarkan kita bahwa 16 kesehatan yang baik membutuhkan usaha yang konsisten. Popeye menikmati makan bayamnya, menunjukkan bahwa makanan sehat tidak harus>terasa>hambar) 7 apa saja alternatif cemilan sehat yang bisa menggantikan makanan atau minuman manis bagi anak-anak? - Buah potong - salad buah (tanpa kental manis) - smoothie buah - sorbet

->pudding>buah 8 bagaimana memastikan anak- anak tetap mendapat energi yang cukup tanpa mengandalkan>gula? - konsumsi makanan tinggi protein terutama protein hewani seperti telur, ikan, ayam, daging, hati ayam.

Tabel 3. 1 Percakapan Wawancara Ahli Gizi Berdasarkan wawancara dengan ahli gizi Tri Utami Amirinnisa, A **10** Md.Gz, dapat disimpulkan bahwa konsumsi gula berlebih pada anak usia 6–12 tahun berdampak serius terhadap kesehatan dan perkembangan mereka. Beliau menjelaskan bahwa anak-anak yang terlalu sering mengonsumsi makanan dan minuman manis berisiko mengalami obesitas, diabetes tipe 2, penyakit jantung, gangguan pencernaan, serta penurunan konsentrasi dan perubahan mood yang drastis. Dalam menyampaikan edukasi kepada anak, beliau menyarankan pendekatan yang kreatif dan visual, seperti demonstrasi kandungan gula dalam makanan, penggunaan gambar yang kuat, serta permainan edukatif agar anak lebih mudah memahami. Selain itu, beliau menekankan pentingnya peran orang tua sebagai contoh dalam membentuk kebiasaan makan sehat. Karakter yang kuat dan inspiratif seperti Popeye juga dinilai efektif dalam menarik perhatian anak dan menyampaikan pesan bahwa makanan sehat bisa membuat kuat dan berenergi. Beliau juga meluruskan beberapa mitos yang beredar di masyarakat, seperti anggapan bahwa gula menyebabkan hiperaktif, yang sebenarnya belum terbukti secara ilmiah. Secara keseluruhan, wawancara ini memberikan banyak wawasan penting yang menjadi dasar dalam merancang buku ilustrasi yang edukatif dan relevan dengan kebutuhan anak-anak 17 Penulis juga melakukan wawancara kepada Guru SD Undri Yatna Sari Beliau adalah seorang guru SD di SDI Annajah Srengseng, Kota Jakarta Barat. Beliau telah menjalani profesinya sebagai Guru selama 11 tahun, sejak tahun 2015 hingga saat ini. Berikut percakapan Guru SDI Annajah Srengseng: No Pertanyaan Jawaban 1 Apakah penting edukasi tentang bahaya gula berlebih untuk anak usia SD 6-12 tahun? Sangat penting. Karena sangat banyak dengan kondisi gula berlebih. 2 Apakah Ibu pernah melihat langsung dampak buruk dari konsumsi gula berlebih di anak SD? Pernah melihat pada anak muridnya

gulanya sampai 150 karena mengonsumsi jajan-jajanan 3 Apakah jenis makanan minuman yang anak SD konsumsi? Anak-anak sering jajan minuman manis berwarna dan ada juga yang suka jajanan manis seperti coklat, donat, wafer. 4 Apakah media edukasi tentang bahaya gula berlebih untuk anak SD dikemas melalui buku ilustrasi cerita petualangan fantasi akan menarik untuk usia 6-12 tahun? Sangat setuju, karena anak-anak disini lebih senang membaca buku yang ada gambarnya daripada mendengarkan lewat penjelasan lisan. 5 Apakah disekolah Ibu terdapat program literasi Ada, gurunya pribadi sudah 18 seperti sesi membaca buku anak? mengadakan program membaca ini. Tabel 3. 2 Percakapan Wawancara Guru SDI Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru SD Undri Yatna Sari, dapat disimpulkan bahwa edukasi mengenai bahaya konsumsi gula berlebih sangat penting diberikan kepada anak-anak usia SD (6–12 tahun). menyampaikan bahwa adanya anak yang mengalami kondisi kelebihan gula, bahkan kadar gulanya mencapai 150 akibat sering mengonsumsi jajanan manis dan minuman berwarna. Anak-anak lebih menyukai metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti membaca buku ilustrasi dan bercerita, dibandingkan mendengarkan penjelasan secara lisan. Oleh karena itu, penyampaian edukasi melalui media buku ilustrasi yang mengangkat cerita petualangan fantasi dinilai menarik. Selain itu, tempat narasumber mengajar juga sudah mengadakan program membaca.

Analisa Target Audiens Analisa target audiens termasuk dalam strategi pemasaran yang dikenal sebagai Segmentasi, Penargetan, dan Posisi, atau STP, memiliki dampak besar pada citra, persepsi merek, dan keseluruhan kegiatan pemasaran. Analisis SWOT dapat memberikan gambaran umum tentang bisnis dan perusahaan Begitu juga dengan perancangan buku ilustrasi ini. Penulis merencanakan kemana segmentasi, target, dan posisi harus ditempatkan: Segmentasi Segmentasi dari buku ilustrasi yang akan dirancang adalah untuk lembaga pendidikan anak usia dasar (SD). Targeting Target utama dari buku ini adalah anak-anak usia sekolah dasar (SD) kelas 1–6 usia 6-12 tahun yang membutuhkan pemahaman

dasar mengenai pentingnya pola makan sehat, terutama dalam mengurangi konsumsi gula berlebih. Buku ini juga menargetkan orang tua dan guru sebagai pendamping anak dalam membaca, yang dapat memperkuat penyampaian pesan edukatif. Positioning Buku ini diposisikan sebagai media edukasi yang menyenangkan, yang tidak hanya memberikan informasi tentang bahaya gula berlebih. Buku ini ingin dikenali sebagai buku edukatif yang ringan namun berdampak, membantu anak-anak memahami bahaya gula berlebih dan makanan sehat secara menyenangkan. 19 (Maulina, 2020). Studi Komparasi Studi komparasi ini dilakukan untuk membandingkan karya buku ilustrasi anak yang dikembangkan dengan beberapa buku anak lain yang telah terbit dan memiliki tema serupa. Perbandingan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing buku, serta mencakup pengamatan terhadap elemen visual, ilustrasi, dan cara penyampaian pesan edukasi yang digunakan dalam masing-masing buku. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha memahami bagaimana visual dan narasi diterapkan untuk menarik perhatian anak-anak sekaligus menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami. kebutuhan anak-anak 6-12 tahun sebagai target audiens. Adapun karya yang dibandingkan meliputi: Aspek Aku dan Diabetes Jamila Si Pecinta Gula Aku Pintar Makan Sehat Ilustrasi - Menggunakan an ilustrasi berwarna cerah. - Menggunakan an ilustrasi gaya flat minimalis dan digambarkan sebagai karakter hidup dengan wajah yang ekspresif. Ilustrasi didalam buku lineart hitam putih dan menyesuaikan jalan cerita isi buku. -ilustrasi dalam buku ini seperti gambar coretan anak, tapi cukup fungsional. -Gambar-gambarnya bersifat edukatif dan mendukung konten gizi secara ringan informatif. Tema Cerita Seorang siswa kelas 5 SD berusia 10 tahun, menceritakan pengalaman nya setelah didiagnosis menderita diabetes. tentang anak bernama Jamila yang suka makanan manis hingga akhirnya jatuh sakit. Semenjak itu, ia belajar bahwa konsumsi gula harus Tema utama buku ini adalah mengenalkan anak-anak pada konsep pola makan sehat. Buku ini mengajarkan anak- 20 dibatasi agar tetap

sehat. anak untuk memahami pentingnya memilih makanan yang bergizi dan menghindari makanan yang tidak sehat. Kelebihan -Cerita inspiratif, menjelaskan tentang gula, diabetes dan pengobatan yang dia rasakan. -Tema edukatif dan relevan dengan kehidupan anak-anak zaman sekarang yang sering terpapar jajanan manis. Konten informatif memberi teori tentang makanan sehat, dan memberi contoh yang bisa diterapkan anak sehari-hari, seperti sarapan sehat, apa saja isi piring makan seimbang, dan kenapa minum air putih penting. Kekurangan -banyaknya informasi medis sehingga mungkin memerlukan pendampingan orang tua atau guru untuk penjelasan lebih lanjut. -ilustrasi terlalu sederhana -komposisi ilustrasi monoton -ilustrasi dalam isi buku monoton tidak berwarna dan tidak sekuat sampulnya. Ilustrasi hanya mendukung penjelasan, gaya visual tidak terlalu mencolok untuk anak, hanya lebih banyak panduan.

21 Tabel 3.3 Analisa Pesaing Kesimpulan Hasil Analisis Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses perancangan buku ilustrasi “Petualangan Si Manis Mengurangi Gula dilakukan secara menyeluruh melalui tahapan yang sistematis untuk mencapai hasil perancangan yang sesuai dengan karakteristik anak usia 6–12 tahun sebagai target audiens. 14 Metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, studi komparasi, dan studi literatur. Wawancara dengan ahli gizi Tri Utami Amirinnisa, A.Md.Gz, memberikan wawasan yang sangat penting terkait dampak konsumsi gula berlebih terhadap kesehatan fisik dan perkembangan anak, seperti risiko obesitas, diabetes tipe 2, penyakit jantung, gangguan pencernaan, hingga gangguan konsentrasi dan perubahan mood. Selain itu, wawancara ini juga mengungkap strategi penyampaian edukasi yang efektif kepada anak, yaitu dengan menggunakan pendekatan visual berupa gambar menyenangkan dan demonstrasi serta pentingnya peran orang tua sebagai pendamping dalam membangun kebiasaan sehat. Wawancara dengan Guru SDI Annajah Srengseng Undri Yatna Sari juga menyampaikan pentingnya edukasi tentang gula berlebih untuk anak SD usia 6-12 tahun, selain itu adanya anak

yang mengalami kondisi kelebihan gula, bahkan kadar gulanya mencapai 150 akibat sering mengonsumsi jajanan manis dan minuman berwarna. Anak-anak lebih menyukai metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti membaca buku ilustrasi dan bercerita, dibandingkan mendengarkan penjelasan secara lisan. Oleh karena itu, penyampaian edukasi melalui media buku ilustrasi yang mengangkat cerita petualangan fantasi dinilai menarik . Tempat narasumber mengajar juga sudah mengadakan program membaca kepada anak-anak. Berdasarkan analisis target audiens menggunakan pendekatan STP (Segmentasi, Targeting, Positioning), dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi “Petualangan Si Manis Mengurangi Gula” ditujukan secara spesifik untuk anak-anak usia 6–12 tahun yang sedang berada pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Secara geografis, target berada di wilayah perkotaan dan pinggiran kota di Indonesia, dengan akses yang cukup terhadap media pembelajaran visual. Buku ini juga menargetkan orang tua dan 22 guru sebagai pendamping dalam proses membaca. Positioning dari buku ini diarahkan sebagai media edukasi yang ringan dan menyenangkan, dengan visual ilustrasi yang mendukung pemahaman anak terhadap bahaya konsumsi gula berlebihan. Dengan strategi ini, buku diharapkan mampu menciptakan persepsi positif sebagai bacaan edukatif yang dapat diterima dengan baik oleh anak-anak maupun pendamping mereka. Berdasarkan hasil analisis terhadap tiga buku anak, yaitu *Aku dan Diabetes*, *Jamila Si Pejuang Gula*, dan *Aku Pintar Makan Sehat*, dapat disimpulkan bahwa ketiganya memiliki visi yang sama dalam mengedukasi anak-anak mengenai pentingnya menjaga kesehatan, khususnya terkait konsumsi gula dan risiko diabetes. Meskipun demikian, masing-masing buku memiliki pendekatan, gaya penyampaian, dan fokus yang berbeda. Buku *Aku dan Diabetes* menyajikan cerita dengan pendekatan yang kuat mengenai bahaya konsumsi gula, penyakit diabetes, dan pencegahannya. Buku ini menggunakan visual flat dan data pendukung. Buku ini tampak lebih informatif dalam menyampaikan pesan kesehatan. Buku *Jamila Si Pecinta Gula* mengambil pendekatan edukatif dengan karakter utama perempuan bernama

Jamila. Cerita dalam buku ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, namun juga menyisipkan edukasi seputar bahaya gula dan anjuran untuk mengonsumsi makanan sehat. Visualisasinya juga disesuaikan dengan tema buku. Buku ini memberikan kesan edukatif yang dekat dengan kehidupan anak-anak. Buku *Aku Pintar Makan Sehat* lebih fokus pada edukasi mengenai makanan sehat secara umum, tidak secara spesifik membahas gula atau diabetes. Buku ini menyajikan gambar makanan, dengan warna dominan cerah, serta gaya visual yang unik seperti coretan anak-anak. Buku ini menggunakan narasi sederhana dan visual yang ringan untuk memperkenalkan jenis-jenis makanan sehat yang dianjurkan untuk dikonsumsi anak-anak. Berdasarkan kekurangan dari ketiga buku, penulis akan membuat cerita yang lebih seimbang, ilustrasi tidak monoton linear seperti didalam buku *Jamila si Pecinta Gula*, Informasi tidak terlalu berat seperti *Aku dan Diabetes*, dan visual tidak terlalu ringan seperti *Aku Pintar Makan Sehat*. Cerita akan disusun dengan alur yang mengalir, agar anak-anak bisa belajar lewat tokoh-tokoh relevan, bukan hanya lewat nasihat. Dari segi 23 gambar, penulis akan membuat ilustrasi yang lebih bervariasi, menggabungkan gambar yang jelas seperti *Buku Aku dan Diabetes* dengan warna cerah dan gaya menyenangkan seperti *Buku Aku Pintar Makan Sehat*. Tokoh utama juga akan dibuat lebih hidup, supaya anak bisa lebih mudah memahami dan merasakan cerita. Selain itu, isi cerita akan tetap fokus pada topik bahaya gula berlebih dan makan sehat, namun disampaikan dengan cara yang ringan dan menyenangkan. Studi literatur berperan dalam memperkuat landasan teoritis dari perancangan buku. Referensi yang digunakan mencakup teori- teori tentang bahaya konsumsi gula berlebih, pentingnya gizi pada masa kanak-kanak, serta teori ilustrasi dan elemen visual yang relevan untuk audiens anak-anak. Studi ini menjadi dasar dalam menentukan elemen visual seperti warna, karakter, tipografi, serta gaya ilustrasi yang sesuai untuk menarik minat anak-anak sekaligus menyampaikan pesan secara komunikatif dan edukatif. Secara keseluruhan,

wawancara ahli, analisis target audiens, studi komparasi, dan studi literatur membentuk fondasi dalam perancangan buku ilustrasi ini, sehingga diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai bahaya gula secara menyenangkan, mudah dipahami, dan efektif bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Pemecahan Masalah Berdasarkan analisis data yang didapat melalui wawancara, analisis target audiens, studi komparasi, dan studi literatur, dapat dirumuskan solusi untuk masalah yang menjadi dasar perancangan buku ilustrasi "Petualangan Si Manis Mengurangi Gula. Inti dari permasalahan ini adalah adanya kekurangan media edukasi bahaya gula berlebih yang menyenangkan dan mudah dipahami dengan karakter anak-anak berusia 6-12 tahun dalam memahami konsumsi gula yang berlebihan. Fokus pemecahan masalah ini adalah pada pengembangan media visual yang berupa buku ilustrasi yang bersifat edukatif, menyenangkan dan mudah dipahami. Untuk menyampaikan informasi edukasi secara menyenangkan, karakter dan narasi dirancang untuk mengajak anak-anak ke dalam sebuah petualangan. Pendekatan ini dipilih berdasarkan saran dari ahli gizi dan Guru SD yang merekomendasikan menyetujui penggunaan ilustrasi menyenangkan dan interaksi melalui narasi. Unsur visual seperti gambar kartun, warna cerah, serta karakter yang ekspresif digunakan untuk memenuhi selera 24 visual anak-anak. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam cerita juga disesuaikan agar mudah dipahami dan membantu membangun pemahaman. Pemilihan elemen desain seperti gambar, huruf, warna, dan tata letak juga diadaptasi sesuai dengan kebutuhan anak-anak sebagai audiens utama. Ilustrasi digunakan untuk memperkuat pesan yang disampaikan, warna untuk menarik perhatian dan menciptakan suasana yang ceria, serta huruf dipilih agar ramah untuk anak dan mudah dibaca. Tata letak dirancang agar informasi dapat dicerna dengan nyaman, dengan mengombinasikan teks dan gambar secara harmonis. Dengan pendekatan ini, diharapkan buku ilustrasi yang dikembangkan dapat menjadi media edukasi yang efektif serta menyenangkan, mendorong anak-anak untuk lebih menyadari pentingnya pola makan yang sehat dan mengurangi konsumsi gula sejak dini. BAB

IV STRATEGI KREATIF Strategi Komunikasi Pendekatan dan Penekanan Pesan

Strategi komunikasi pada perancangan buku “Petualangan Si Manis Mengurangi Gula diterapkan melalui pendekatan pesan yang bersifat emosional. Pendekatan ini bertujuan menumbuhkan rasa empati dan keterlibatan emosional anak-anak terhadap tokoh utama, sehingga mereka lebih memahami dan terdorong untuk berperilaku sesuai pesan yang disampaikan. Emosi yang dibangun dalam cerita meliputi kegembiraan saat berpetualang, kekhawatiran saat menghadapi monster gula yang menggambarkan bahaya konsumsi gula berlebih, serta rasa bangga ketika tokoh utama berhasil mengurangi kebiasaan buruk dan menjadi pahlawan sehat. Penekanan pesan berfokus pada pentingnya mengonsumsi gula secara bijak, bukan menghindari total, dengan tujuan agar anak-anak menyadari bahwa kebiasaan berlebihan yang menimbulkan masalah. Pesan ini dikemas melalui konflik yang dekat dengan keseharian anak, seperti kebiasaan membeli jajanan manis di sekolah, sehingga lebih relevan dan mudah dipahami. Gaya Penyampaian Pesan Gaya penyampaian pesan menggunakan pendekatan personifikasi melalui tokoh-tokoh dalam cerita yang memiliki karakter dan pesan khusus. Tokoh utama, Si Manis, dibuat sebagai representasi pembaca agar anak-anak merasa cerita ini mencerminkan diri mereka sendiri. Monster Gula diciptakan 25 sebagai personifikasi bahaya konsumsi gula berlebihan dengan karakter seram namun tetap lucu agar tidak menakutkan dan tetap ramah anak. Tokoh-tokoh pendukung, seperti makanan sehat yang digambarkan sebagai teman atau pahlawan, membantu menyampaikan solusi dengan cara yang menyenangkan dan tidak menggurui. Bahasa yang digunakan sederhana dengan kalimat pendek, disertai dialog antar karakter. Ilustrasi dibuat penuh warna dengan ekspresi tokoh yang dramatis, sehingga mendukung pesan emosional dan menjaga perhatian anak.

Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning Segmentasi Demografis: Anak-anak berusia 6–12 tahun, berada pada jenjang pendidikan SD, baik laki-laki maupun perempuan. Geografis: Anak-anak yang tinggal di wilayah perkotaan dan pinggiran kota di Indonesia, dengan akses

terhadap pendidikan dan media edukatif. Psikografis: Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, menyukai cerita petualangan, dan mulai terpapar kebiasaan konsumsi jajanan manis. Targeting Target utama dari buku ini adalah anak-anak usia sekolah dasar (SD) kelas 1–6 yang membutuhkan pemahaman dasar mengenai pentingnya menjaga pola makan sehat, terutama dalam mengurangi konsumsi gula. Buku ini juga menargetkan orang tua dan guru sebagai pendamping anak dalam membaca, yang dapat memperkuat penyampaian pesan edukatif. Positioning Buku ini diposisikan sebagai media edukasi yang menyenangkan, yang tidak hanya memberikan informasi tentang bahaya gula berlebih, tetapi juga menyampaikan pesan melalui ilustrasi tokoh-tokoh yang relevan. Buku ini ingin dikenali sebagai buku edukatif yang ringan namun berdampak, membantu anak-anak memahami bahaya gula berlebih dan makanan sehat secara menyenangkan. Analisis SWOT Strengths Konsep Monster Gulu sebagai simbol bahaya gula berlebih, ide ini membuat pesan kesehatan lebih mudah diingat anak, tidak hanya sekadar pesan tersurat. Alur petualangan dengan plot twist yang menghadirkan figur Ibu sebagai pahlawan, bukan hanya menasihati anak secara langsung. Ajakan bertindak yang jelas di akhir cerita, mengajak anak untuk mengganti kebiasaan jajanan secara nyata. 26 Visualisasi kontras antara Negeri Gula-Gula dan Negeri Sehat, membantu anak memahami dampak buruk dan solusi sehat melalui perbedaan suasana yang mencolok, bukan hanya kata-kata. Weaknesses Topik kesehatan gula bisa membosankan jika tidak dengan ilustrasi yang kuat untuk anak. Butuh pendamping orang tua agar anak dapat mencerna pesan dengan optimal. Opportunities Dapat digunakan sebagai media edukasi di sekolah. Bisa sebagai kampanye kesehatan anak. Mendukung pemerintah tentang edukasi gizi dan kesehatan anak. Threats Persaingan dengan buku anak yang hanya hiburan saja. Minat baca anak yang rendah jika tidak disertai ilustrasi menyenangkan. Analisa 5W + 1H What? Seorang anak yang terlalu banyak makan manis dan mengalami dampak buruknya, lalu belajar untuk hidup sehat melalui petualangan di dunia fantasi. Who?

Sasaran audiens untuk buku ini dibagi menjadi dua kategori: Sasaran primer: meliputi guru sekolah dasar dan orang tua, baik laki-laki maupun perempuan, berusia antara 20 hingga 35 tahun, berasal dari kalangan menengah, dengan tingkat pendidikan minimal SMA hingga perguruan tinggi. Sasaran sekunder: mencakup anak-anak laki-laki dan perempuan berusia 6 hingga 12 tahun dari kalangan menengah. Secara geografis, distribusi buku difokuskan pada wilayah perkotaan, khususnya di daerah Jakarta dan sekitarnya, seperti SDI Annajah Srengseng. Why? Untuk mengedukasi anak-anak mengenai bahaya konsumsi gula berlebihan dan pentingnya makan sehat dengan cara yang menyenangkan dan imajinatif. When? Digunakan oleh anak Sekolah Dasar (SD) saat sedang jam membaca buku anak atau proses belajar di disekolah Where? Buku ilustrasi ini akan ditempatkan di pendidikan anak usia Sekolah Dasar (SD) SDI Annajah Srengseng. How? 27 Melalui petualangan seru bernuansa fantasi aksi serta konflik melawan monster gula sebagai simbol dari melawan dampak gula berlebih. Strategi Perencanaan Media Tujuan Media Menyampaikan pesan edukasi tentang pentingnya mengurangi konsumsi gula pada anak-anak usia 6–12 tahun melalui media cetak berbentuk buku ilustrasi. Tujuan ini membentuk kebiasaan makan makanan yang sehat sejak dini melalui cerita petualangan fantasi dan visual menyenangkan. Strategi Media Media ini menggunakan pendekatan cerita visual melalui buku ilustrasi sebagai media utama. Cerita dirancang agar mudah dipahami oleh anak-anak, dengan pesan edukasi tentang bahaya gula berlebih yang disampaikan secara halus namun kuat melalui karakter tokoh, konflik, dan penyelesaian. Buku ini akan digunakan secara langsung di lingkungan sekolah pada jam literasi untuk membaca bersama. Biaya Media (Media Buying) Berikut adalah tabel media buying untuk keperluan buku cerita ilustrasi. Meliputi aspek produksi buku: Kategori Media Estimasi Biaya Percetakan Cover buku (Soft Cover). Bahan: Art Carton 210 gsm. Laminasi Doff Isi Halaman (Artpaper 150 gsm). Laminasi Doff Rp 25.000 Rp 2.000 x 24 halaman. = Rp 73.000 Tabel 4

. 1 Biaya Media Produksi Buku. Moodboard Moodboard terdiri dari palet warna terang dan warna gelap. Gaya ilustrasi menggunakan gaya kartun anak. Karakter ilustrasi terdapat tokoh-tokoh yang akan ada pada cerita seperti anak SD, Ibu, monster gula serta ilustrasi pendukung seperti karakter makanan manis dan makanan sehat. Terdapat 3 latar tempat 28 dicerita petualang ini yaitu dunia manis, dunia gelap monster dan dunia sehat. Konsep Kreatif Menggabungkan elemen fantasi aksi dengan edukasi bahaya gula berlebih dalam bentuk petualangan imajinatif. Cerita dikemas melalui dunia fantasi aksi yang dipenuhi dengan 3 latar belakang dunia yaitu dunia manis, dunia monster gelap dan dunia sehat serta karakter tokoh-tokoh seperti si Manis (anak), Ibu (pahlawan), Monster Gula (antagonis), dan karakter pendukungnya yaitu karakter makanan manis dan karakter makanan sehat. Buku ilustrasi ini diharapkan bisa membangun pemahaman anak tentang bahaya gula berlebih dan makanan sehat yang lebih menyenangkan dibanding dengan buku sebelumnya. Buku dan isinya akan memiliki konsep sebagai berikut: Judul Buku: Petualangan Si Manis Mengurangi Gula. Jenis buku: Ilustrasi dengan gambar kartun. Jumlah halaman: 26 Halaman Material buku: Soft Cover (sampul) Soft Cover (Bahan Art Carton). Ketebalan: Sekitar 210 gsm. Pelapisan (Laminasi): laminasi doff Artpaper (halaman dalam): 150 gsm. Pelapisan (Laminasi): Doff Ukuran buku: 20x20 cm Isi buku: Cerita tentang petualangan Si Manis mengurangi gula. Terdapat edukasi bahaya gula berlebih melalui cerita fantasi-aksi untuk memperkuat pemahaman pesan pada anak. Konsep Visual Konsep visual dalam perancangan buku ilustrasi ini mengusung teknik ilustrasi bergaya kartun, yang diterapkan pada desain karakter, latar tempat, serta elemen visual lainnya. Setiap karakter dirancang agar selaras dengan alur cerita yang disampaikan. Gaya ilustrasi karakter ditentukan berdasarkan hasil studi karakter yang telah dilakukan sebelumnya dan disesuaikan dengan kebutuhan naratif dalam buku. Visual Karakter Visual karakter meliputi anak SD, Ibu sebagai pahlawan, Monster anatagonis,

dan karakter pendukung seperti makanan manis dan karakter makanan sehat yang terlibat dalam cerita pada buku ilustrasi ini. Visual karakter dibuat dengan melakukan studi karakter, setelah itu melakukan ilustrasi dengan gaya kartun berdasarkan karakter anak SD, Ibu, Monster Gula antagonis, dan karakter pendukung seperti makanan manis dan karakter 29 makanan sehat pada dunia nyata. Penggambaran karakter dengan bentuk yang sudah dimodifikasi ke karakter kartun sehingga tidak terlihat realistic, namun masih terlihat ciri khas yang masih dikenali.

Penggambaran karakter akan diadaptasi dengan gaya kartunis, dengan referensi dari objek aslinya. Selain Si Manis, Ibu dan Monster, ada karakter pendukung lainnya, seperti Karakter Manis Wafer, Coklat, Donat dan Karakter Sehat Wortel, Brokoli, Jagung, Apel, Jeruk dan Semangka. Visual Latar Tempat Latar tempat dari cerita buku ilustrasi ini mengambil beberapa lokasi yang ada di dapur rumah, kelas sekolah, taman dan bukit hutan untuk petualangan di dunia manis, sehat dan monster. Penggambaran visual latar tempat dengan bentuk yang sudah dimodifikasi ke gaya kartun sehingga tidak terlihat realistic, namun masih terlihat ciri khas yang masih dikenali. Sama seperti karakter, latar tempat pada isi visual buku yang dirancang akan digambarkan dengan ilustrasi bergaya kartun. Tipografi Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan huruf Worktalk dan Comic Sans . Pemilihan Worktalk untuk judul teks dan Comic Sans untuk body text dalam buku ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang ceria, berani dan energik serta membuat teks mudah di pahami untuk anak-anak sebagai target pembaca utama. Warna Warna yang diterapkan adalah palet warna cerah dan warna gelap. Teknik penggunaan warna menyesuaikan dari studi karakter dan latar tempat yang ada dalam cerita. e. Visual Ilustrasi Ilustrasi pada perancangan buku ini disusun berdasarkan naskah cerita yang telah dibuat. Berikut adalah proses kreatif sketsa, pewarnaan, hingga final: Sketsa 30 Konsep Verbal Konsep verbal ini diharapkan dapat memberikan ketertarikan baik pada anak maupun guru SD. Yaitu

untuk menggunakan buku yang dirancang oleh penulis, dan membuat anak memiliki pemahaman yang baik dengan menggunakan buku ilustrasi yang fokus pada bahaya gula berlebih. Konsep verbal yang dijelaskan terdapat pada cover depan buku dan isi cerita buku, yaitu: Cover Depan Buku Judul: Petualangan Si Manis Mengurangi Gula. Dengan jenis font Worktalk untuk judul. Body text 1 : Oleh: Carlene S. Anindita Dengan jenis huruf: Comic Sans. Isi Cerita Buku: Halaman Naskah Halaman 1-2 Pagi itu, Ibu menyiapkan bekal sehat sayur dan buah untuk Si Manis. Namun, saat dalam perjalanan ke sekolah, Si Manis melihat wafer, coklat, donat dan teh manis kesukaannya. Si Manis dengan senang membelinya. Halaman 3-4 Sesampai disekolah, Si Manis tidak memakan bekal sayur dan buah yang diberikan Ibu. Ia hanya memakan jajanan yang ia beli didekat sekolahnya tadi. “Jajanan Manis adalah teman paling setia Katanya. Halaman 5-6 Waktu bermain disekolah tiba, Si Manis tampak lelah. Ia tidak semangat bermain seperti teman-teman yang lainnya. “Aku nggak ngerti... tubuhku kenapa, ya? tanya nya Halaman 7-8 Si Manis pun Kembali ke kelas dan tertidur Tiba-tiba tubuhnya terbang ke negeri ajaib penuh makanan manis. Negeri Gula-Gula! Halaman 9-10 Si Manis sangat bersenang-senang.. ia makan tanpa henti. Namun tiba-tiba, langit gelap, tanah retak! Muncul Monster Gulu! Halaman 11-12 “Terima kasih, Karena kau sudah membuat ku kuat dari, donat, coklat wafer dan teh manis tanpa henti! teriak Monster Gulu, sambil menggenggam kuat Si Manis. Si Manis berusaha untuk melepaskan dirinya dari genggamannya Monster Gulu. Namun Monster Gulu terlalu kuat. “Tubuhku... lemas... aku ga berdaya... Halaman 13-14 ZROOOM! Sosok pahlawan datang memakai baju ksatria sehat. Sambil mengendarai wortel bersayap. “IBU!” Terkejut Si Manis. Ibu meraih Si Manis dan mengambilnya dengan kuat. Halaman Mereka kabur ke Negeri Sehat. Di sambut oleh teman-teman sehat Ibu. Buah dan sayur. Ibu memberinya makanan sehat. Tubuh Si Manis mulai kembali kuat! Halaman 17-18 Tubuh Si Manis mulai kuat kembali. “Kita harus lawan Monster Gulu itu bersama teman-teman sayur dan buah! Halaman 19-20

Perkelahian terjadi! Teman-Teman Sehat Menyerbu! Si Manis menembakkan jeruk. Ibu menembakkan apel ke tubuh monster. Halama n 21-22 DUAR! Si Manis, Ibu dan teman-teman sehat berhasil melawannya. Halama n 23-24 Si Manis pun pulang dengan wajah tersenyum senang! Si Manis mulai mengganti jajanan manisnya sayur dan buah! “Sekarang, aku tahu cara menjaga tubuhku. Sehat itu hebat! Tabel 4. 2 Isi Cerita Buku. Konsep Perancangan (layout & komposisi) Konsep perancangan ilustrasi menggunakan mekanisme perancangan buku ilustrasi penggunaan Picture Window Layout sebagai format tata letak utama. Layout ini menyajikan elemen gambar dan teks dengan cara yang mudah dibaca. Berikut konsep perancangan Picture Window Layout, ruang kosong dan jarak antar teks. Penerapan Desain (FinalArtwork) Hasil akhir dari buku Ilustrasi akan dirancang berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Dari segi visual, tampilan buku akan mengikuti konsep visual yang sudah dijelaskan, begitu juga dengan mekanisme ilustrasi. Tipografi, warna, dan tata letak akan dirancang berdasarkan konsep dan strategi kreatif yang sudah dijabarkan. Untuk isi materi dari buku ini, cerita akan diambil dari teori bahaya gula berlebih, gizi anak serta wawancara Ahli Gizi dan Guru SDI. Cerita akan dimodifikasi agar bisa beradaptasi dan menyesuaikan dengan anak usia SD, namun tetap mengutamakan nilai-nilai kesehatan tentang bahaya gula berlebih dan makanan sehat. Gambar di atas merupakan tampilan cover buku Ilustrasi edukasi yang dirancang untuk anak SD usia 6 – 12 tahun. Ilustrasi cover buku menggunakan karakter si manis dan karakter pendukung yang lebih dominan tampil di visual buku cerita. Isi dan konten buku ilustrasi dari segi visual kurang lebih akan menyerupai desain cover. 32 BAB V PENUTUP Kesimpulan Berdasarkan proses perancangan buku ilustrasi “ Petualangan Si Manis Mengurangi Gula dapat disimpulkan bahwa media edukasi berbentuk buku cerita fantasi ini bermanfaat untuk mengenalkan bahaya konsumsi gula berlebih pada anak usia 6–12 tahun. Pendekatan cerita yang relevan dengan kebiasaan sehari- hari anak SD,

penggambaran karakter Monster Gulu sebagai simbol dampak konsumsi gula, serta kehadiran tokoh Ibu sebagai pahlawan sehat, berhasil membangun keterlibatan emosional yang mendalam. Analisis mendalam melalui wawancara dengan ahli gizi dan guru SD, studi komparasi buku serupa, serta pemahaman target audiens, memperkuat landasan perancangan sehingga buku yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia SD 6-12 Tahun. Buku ini diharapkan dapat mendukung program literasi di sekolah maupun lingkungan keluarga dengan pendekatan yang menyenangkan dan tidak menggurui. Saran Disarankan sebagai pengembangan lebih lanjut, agar buku ini dilengkapi dengan aktivitas interaktif di akhir cerita, seperti kuis, permainan sederhana, atau aktivitas mewarnai, agar anak dapat lebih aktif menginternalisasi pesan yang disampaikan. Penyisipan informasi edukasi ringan mengenai batas konsumsi gula harian yang direkomendasikan untuk anak juga dapat memberikan nilai tambah pada akurasi isi buku. Selain itu, kerja sama dengan lembaga pendidikan, tenaga kesehatan, maupun komunitas literasi anak perlu dilakukan untuk memperluas distribusi dan pemanfaatan buku ini sebagai bagian dari upaya pencegahan masalah kesehatan akibat konsumsi gula berlebih. Diharapkan buku ini tidak hanya menjadi sarana bacaan, tetapi juga media edukasi yang berdampak nyata dalam membentuk kebiasaan makan sehat pada anak sejak dini. 33



REPORT #27594229

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.37% ojs.unm.ac.id https://ojs.unm.ac.id/paratiwi/article/download/62470/27217	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.78% repository.stiki.ac.id http://repository.stiki.ac.id/200/1/Laporan%20Tugas%20Akhir.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.59% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/feeds/read/5789011/cara-buat-warna-ungu-panduan..	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.53% repository.dinamika.ac.id https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1906/5/BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.36% repository.upi.edu http://repository.upi.edu/81037/2/S_PGSD_1808364_Chapter1.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.35% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/feeds/read/5869420/jenis-warna-dasar-panduan-len...	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.34% elibrary.unikom.ac.id https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/9816/8/UNIKOM_Arsalya%20Nur%20Peb...	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.29% www.orami.co.id https://www.orami.co.id/magazine/warna-primer	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.24% dinkes.bandaacehkota.go.id https://dinkes.bandaacehkota.go.id/2025/06/02/tren-konsumsi-gula-di-kalanga...	●



REPORT #27594229

INTERNET SOURCE

10. **0.21%** www.nestle.co.id

<https://www.nestle.co.id/kisah/apa-itu-malnutrisi>



INTERNET SOURCE

11. **0.19%** www.gramedia.com

<https://www.gramedia.com/literasi/macam-macam-warna-primer/?srsltid=AfmB..>



INTERNET SOURCE

12. **0.18%** repository.stikessuakainsan.ac.id

<https://repository.stikessuakainsan.ac.id/430/3/3.%20Chapter%201%20KIAN.%2..>



INTERNET SOURCE

13. **0.16%** jom.fikom.budiluhur.ac.id

<https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/download/11/6>



INTERNET SOURCE

14. **0.15%** www.academia.edu

https://www.academia.edu/102640929/Menjelajahi_Tipografi_dalam_Desain_B...

