

## **BAB III**

### **STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL**

#### **3.1 Strategi Perancangan**

Strategi perancangan pada pembahasan ini meliputi :

##### **3.1.1 Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran dibutuhkan karena sebagai sumber informasi yang tepat untuk objek utama yang dituju. Sasaran adalah target yang akan dicapai secara spesifik dan terukur. Adapun segmentasi dari perancangan ini adalah :

##### **a. Demografis**

Adapun target utama berdasarkan demografisnya adalah sebagai berikut:

***Label 3. 1 Label Demografis***

Aspek Demografis	
Target sasaran	Anak-anak
Usia	6-12 Tahun
Jenis kelamin	Laki-laki dan perempuan
Segmentasi	Mengengah kebawah

##### **b. Geografis**

Wilayah geografis yang menjadi khalayak sasaran utama perancangan ini adalah :

***Label 3. 2 Tabel Geografis***

Aspek Geografis	
Provinsi	Lampung
Kota	Metro
Kecamatan	Metro Utara
Kelurahan	Karang Rejo

### **c. Psikografis**

Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap cerita bergambar, cenderung menyukai visual menarik dan tokoh yang menyenangkan, serta membutuhkan pemahaman tentang pentingnya makan sayuran sebagai bagian dari gaya hidup sehat yang didukung oleh interaksi keluarga dan lingkungan sosial yang peduli pada kesehatan dan edukasi anak.

#### **3.1.2 Tujuan Kreatif**

Tujuan kreatif dari perancangan buku cerita bergambar ini adalah untuk mengedukasi anak-anak usia 6-12 tahun mengenai pentingnya konsumsi sayuran bagi kesehatan dengan memanfaatkan karya ilustrasi yang menarik dan disukai anak-anak. Melalui perancangan ini diharapkan anak-anak secara persuasif teredukasi untuk rutin mengonsumsi sayuran melalui buku cerita bergambar tentang pengenalan dan manfaat sayuran agar terhindar dari kasus kurang gizi dan berat badan kurang atau *underweight*. Buku ini juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak-anak tentang gizi, sekaligus meningkatkan minat mereka dalam membaca, dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Setelah membaca buku ini, diharapkan anak-anak menjadi lebih terbuka untuk mencoba sayuran dan mampu mengaplikasikan pola makan sehat dalam kehidupan sehari-hari. Buku ini juga sekaligus menjadi media pendukung orang tua dan guru dalam memberikan edukasi tentang pola makan sehat.

#### **3.1.3 Strategi Kreatif**

##### **1. Isi Pesan**

Pesan utama yang akan disampaikan kepada khalayak sasaran adalah pentingnya konsumsi sayuran bagi kesehatan tubuh, khususnya untuk anak-anak usia 6–12 tahun. Buku cerita bergambar ini akan menekankan bahwa sayuran bukan hanya makanan yang sehat, tetapi juga dapat membuat tubuh lebih kuat, meningkatkan energi, dan membantu tubuh tumbuh dengan baik. Melalui cerita dan karakter-karakter yang menyenangkan, anak-anak diajak untuk memahami bahwa

mengonsumsi sayuran adalah kebiasaan yang menyenangkan dan penting untuk kesejahteraan mereka. Pesan ini akan disampaikan secara sederhana namun menarik, agar mudah dipahami oleh anak-anak.

## 2. Bentuk Pesan

Pesan akan disampaikan secara visual dan verbal melalui pendekatan cerita bergambar yang kreatif. Secara visual, ilustrasi yang cerah dan penuh warna akan digunakan untuk menggambarkan berbagai jenis sayuran dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Karakter-karakter dalam cerita akan digambarkan dalam bentuk yang lucu dan mudah dikenali oleh anak-anak, menggunakan gaya ilustrasi kartun yang sesuai dengan usia mereka. Setiap karakter akan memiliki kepribadian yang dapat menarik minat anak-anak dan memudahkan mereka dalam menyerap pesan.

Secara verbal, dialog dalam cerita akan disesuaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak, dengan penekanan pada pengajaran yang menyenangkan. Tokoh utama dalam cerita akan menggunakan kalimat yang mengajak anak-anak untuk lebih terbuka terhadap sayuran, menghubungkannya dengan manfaat kesehatan, dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang sayuran yang sebelumnya mungkin belum mereka kenal.

Sebagai strategi media, buku cerita ini dirancang dalam dua format, yaitu cetak dan digital. Format cetak akan dibuat dalam ukuran ergonomis dan bahan yang ramah anak, sementara versi digital akan dikemas dalam bentuk e-book interaktif yang dapat diakses melalui perangkat seperti tablet atau komputer. E-book ini dirancang tidak hanya sebagai pelengkap media cetak, tetapi juga sebagai upaya untuk memperluas jangkauan distribusi secara praktis dan berkelanjutan. E-book nantinya akan diserahkan kepada pihak Kelurahan Karang Rejo sebagai arsip digital dan alat bantu edukasi yang dapat digunakan di lingkungan sekolah, posyandu, serta kegiatan pembelajaran masyarakat. Selain itu, buku ini juga akan melibatkan peran aktif guru

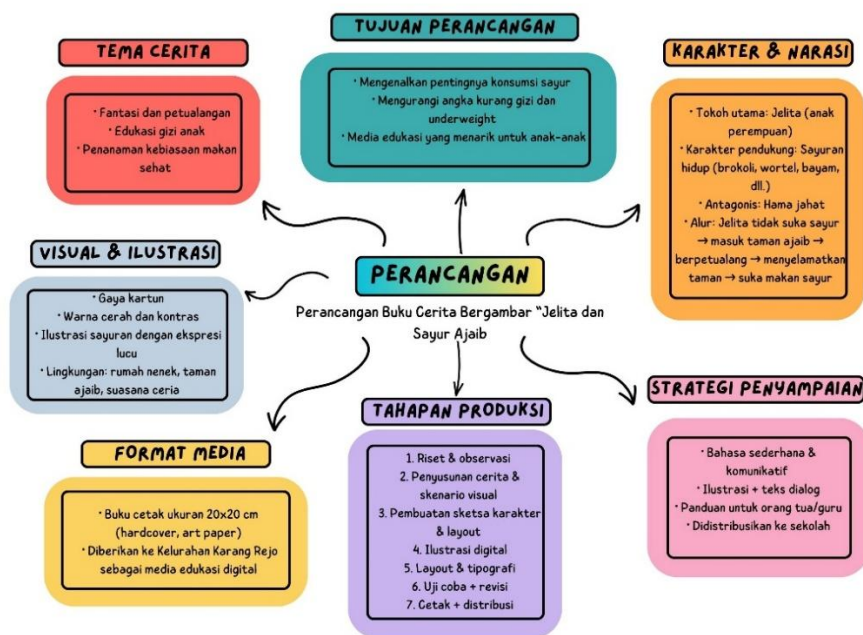
dan orang tua sebagai pendamping membaca, dengan menyertakan panduan singkat yang memudahkan interaksi dan diskusi bersama anak. Strategi distribusi ini diharapkan dapat memperkuat efektivitas penyampaian pesan serta mendorong peningkatan konsumsi sayur melalui pengalaman membaca yang menyenangkan dan edukatif.

## 3.2 Konsep Visual

### 3.2.1 Konsep Kreatif

#### 1. Mind Mapping

Mind mapping adalah teknik visualisasi berpikir yang berdasarkan diagram bercabang, dimulai dari *topik utama* di tengah halaman dan menunjukkan hubungan antarsubtopik melalui cabang–cabang yang dilengkapi kata kunci, gambar, atau simbol. Teknik ini dirancang untuk menstimulasi kreativitas, meningkatkan keteraturan berpikir, serta memudahkan pengorganisasian dan pengingatan informasi (Alsuraihi, 2022).



Gambar 3. 1 Mind Mapping Perancangan Buku Cerita Bergambar  
(Sumber : Penulis, 2025)

## 2. Moodboard

*Moodboard* adalah kolase visual berupa kumpulan elemen seperti gambar, warna, tipografi, dan tekstur yang disusun secara artistik dalam satu lembar kerja untuk merepresentasikan suasana, gaya, dan konsep desain. *Moodboard* berfungsi sebagai alat bantu komunikasi visual antara desainer dan pihak terkait, membantu memperjelas visi estetika proyek dan menjaga konsistensi gaya selama proses perancangan (Yuliati, 2020).



Gambar 3. 2 Moodboard  
(Sumber : Penulis, 2025)

### 3.2.2 Konsep Perancangan

#### 1. Tema Cerita

Tema utama dalam buku ini adalah *petualangan edukatif dan fantasi*, yang menggabungkan unsur imajinatif dengan pesan kesehatan. Cerita mengangkat pentingnya konsumsi sayur sejak dini dalam balutan kisah seru dan penuh warna. Pendekatan fantasi digunakan untuk menarik perhatian anak-anak, sementara pesan moral dan edukasi tentang manfaat sayuran disisipkan secara halus dalam alur cerita.

#### 2. Judul Buku

Perancangan buku yang penulis buat yaitu berjudul "*Jelita dan Sayur Ajaib*". Pemilihan judul ini dilakukan untuk menarik perhatian

anak-anak dengan kata “ajaib” yang identik dengan cerita yang menyenangkan dan imajinatif, serta mengintegrasikan elemen edukasi tentang sayuran melalui karakter utama bernama Jelita.

### **3. Format Buku**

Buku dirancang dalam format buku cetak dengan ukuran 20 x 20 Cm yang ergonomis dan nyaman untuk dipegang oleh anak-anak. Buku ini menggunakan kertas art paper 150 gsm untuk isi dan hardcover pada sampul agar lebih tahan lama dan menarik.

### **4. Sinopsis**

Saat liburan di rumah nenek, Jelita yang tidak suka makan sayur menemukan taman ajaib di kebun belakang rumah nenek. Di sana, Jelita menemukan sebuah taman tersembunyi yang dipenuhi sayur ajaib berwarna-warni yang hidup dan bisa berbicara. Sayuran hidup itu mengajak Jelita berpetualang, menunjukkan keajaiban seperti wortel yang memberinya penglihatan berkilau dan brokoli yang membuatnya kuat. Namun, taman itu terancam oleh hama jahat, dan Jelita harus menyelamatkannya. Melalui petualangan ini, ia belajar pentingnya keberanian, persahabatan, dan manfaat sayur bagi tubuhnya.

### **5. Deskripsi karakter tokoh utama dan pendukung**

#### **a. Jelita**

Jelita adalah seorang gadis kecil berusia 10 tahun yang ceria, penuh rasa ingin tahu, namun sedikit keras kepala, terutama dalam hal makan sayur. Ia sering menghindari makanan sehat dan lebih suka camilan manis. Jelita berperan adalah tokoh utama yang melalui petualangan di taman ajaib, belajar mencintai sayur, dan akhirnya menyelamatkan taman dari ancaman.

#### **b. Vegi**

Nama "Vegi" berasal dari kata *vegetables* (sayuran dalam bahasa Inggris), Vegi adalah makhluk kecil ajaib berbentuk seperti kacang polong dengan ekspresi wajah yang selalu ceria. Ia adalah penjaga taman ajaib yang bertugas melindungi sayur-sayuran di sana. Vegi berperan menjadi pemandu dan sahabat Jelita selama petualangan di taman ajaib.

c. Warty

Warty diambil dari kata sayuran wortel, warty suka bercanda dan memiliki kekuatan memberikan penglihatan super kepada Jelita. Warty membantu Jelita dalam menghadapi tantangan yang membutuhkan penglihatan malam.

d. Brocko

Nama "Brocko" berasal dari *broccoli* (brokoli dalam bahasa Inggris). Brocko berbadan kekar dan memiliki suara berat, menggambarkan kekuatannya. Ia protektif terhadap taman ajaib. Berperan memberikan kekuatan luar biasa kepada Jelita untuk menghadapi musuh.

e. Bayam

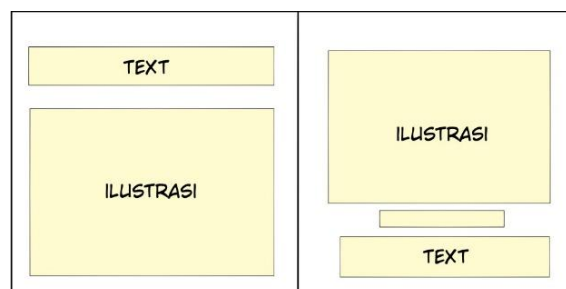
Bayam adalah nama dari sayuran bayam yang lincah dan penuh energi, berperan memberikan energi ekstra kepada Jelita saat ia merasa lelah atau kehilangan semangat.

f. Hama Jahat

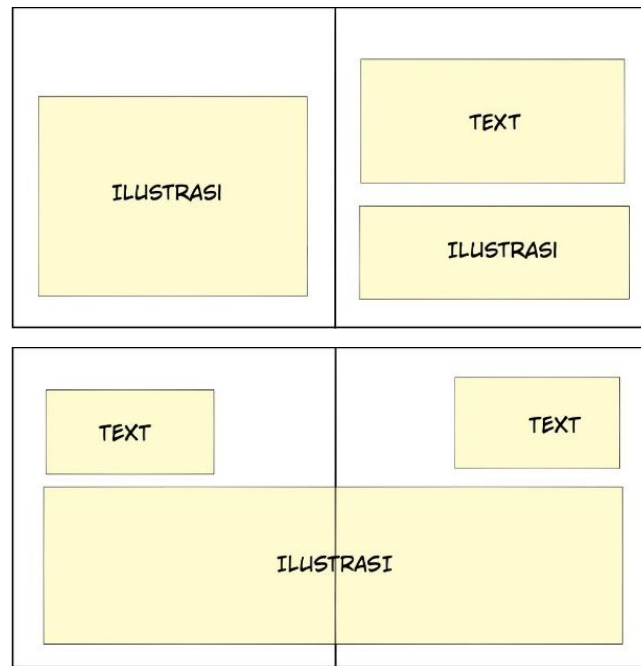
Sekumpulan hama besar yang menjadi ancaman bagi taman ajaib. Mereka menyerang tanaman dengan tujuan menguasai kebun untuk kepentingan mereka sendiri. Berperan menjadi rintangan utama yang harus dihadapi Jelita untuk menyelamatkan taman dan para sayur ajaib.

## 6. Layout atau Panel

*Layout* atau tata letak adalah bagian penting dari desain, dan melibatkan prinsip-prinsip dasar seperti proporsi, keseimbangan, kontras, irama, dan kesatuan untuk mengatur desain visual dan memberikan dukungan untuk hasil akhir.



Gambar 3. 3 Layout Cover Depan dan Belakang  
(Sumber : Penulis, 2025)



Gambar 3. 4 Layout Isi Buku  
(Sumber : Penulis, 2025)

## 7. Tone Warna

Warna adalah elemen yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, didukung oleh perkembangan teknologi, serta terdiri dari unsur aditif sebagai warna cahaya yang disebut spektrum dan unsur subtraktif sebagai warna pada bahan yang disebut pigmen atau warna material. Warna juga memiliki filosofi, simbolisme, dan emosi yang terkait dengan makna tertentu, sesuai dengan psikologi warna. Aspek ini berkaitan dengan berbagai disiplin ilmu, seperti filsafat, seni, agama, kepribadian, semiotika, dan hermeneutika atau interpretasi (Paksi, 2021).

Warna yang digunakan pada perancangan buku cerita bergambar ini disesuaikan dengan *target audiens*, yaitu anak-anak usia 6-12 tahun. Pemilihan warna yang cerah dan beragam dilakukan untuk mencerminkan keceriaan anak-anak serta menarik minat mereka, sehingga membuat buku menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk dibaca.

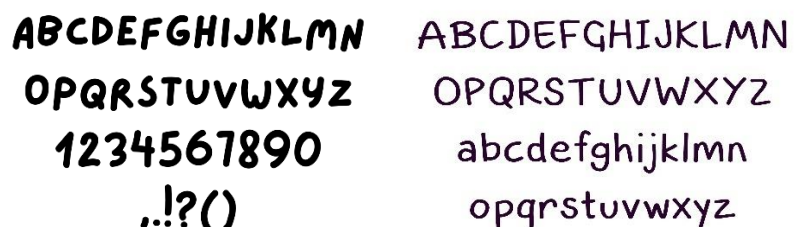




Gambar 3. 5 Colour Pallet  
(Sumber : Penulis, 2025)

## 8. Tipografi

Tipografi merupakan seni dan ilmu yang menyatukan elemen huruf dan teks agar mudah dibaca serta memiliki nilai estetika. Tipografi berperan sebagai elemen desain dengan dua fungsi utama yaitu sebagai tulisan yang mudah dibaca dan sebagai gambar yang memiliki makna visual (Iswanto, 2023). Tipografi yang digunakan pada perancangan buku cerita bergambar ini adalah jenis sans serif. Pemilihan font sans serif dilakukan karena memiliki kesan sederhana dan *playful*, sesuai dengan karakter *target audiens* yaitu anak-anak usia 6-12 tahun. Selain itu, jenis font ini mudah dibaca, sehingga membantu anak-anak memahami isi cerita dengan lebih nyaman dan menyenangkan. *Font* yang dipilih yaitu *Lazydog* sebagai *font* judul, *font Smart Kids Regular* sebagai isi narasi dari setiap halaman.



Gambar 3. 6 Font Buku Cerita Bergambar  
(Sumber : Penulis, 2025)