

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan bagian penting dalam penelitian ini yang berfungsi untuk memberikan dasar konseptual dan akademis terhadap perancangan media edukatif berupa buku cerita bergambar “*Jelita dan Sayur Ajaib*.” Melalui bab ini, peneliti menguraikan teori-teori yang mendukung proses perancangan, mulai dari aspek desain komunikasi visual, buku cerita bergambar, media edukasi, prinsip ilustrasi, struktur narasi dalam buku anak, hingga pendekatan edukasi anak.

2.1.1.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut pernyataan Supriyono pada tahun 2010 Desain Komunikasi Visual merupakan suatu pesan atau informasi yang disampaikan melalui media visual. Elemen visual seperti warna dan tipografi memungkinkan pesan tersebut tersampaikan (Rifki Amrullah & Denny Nugraha SSn, 2020).

Menurut Sumbo Tinarbuko dalam bukunya yang berjudul “DEKAVE Desain Komunikasi Visual” menyatakan desain komunikasi visual merupakan bidang ilmu yang mempelajari konsep komunikasi serta ekspresi daya kreatif, yang diterapkan pada berbagai media komunikasi visual melalui pengolahan elemen-elemen desain grafis seperti ilustrasi, tipografi, warna, komposisi, dan tata letak (Sumbo, 2015:5). Semua elemen tersebut berfungsi untuk menyampaikan pesan secara visual, audio, maupun audio-visual kepada target *audiens* yang dituju.

Menurut Widagdo (dalam Sumbo, 2015:4) mengemukakan bahwa desain komunikasi visual dalam pemahaman modern adalah bentuk desain yang lahir dari proses berpikir rasional. Dengan dasar pengetahuan, desain ini bersifat logis dan pragmatis. Dunia desain komunikasi visual selalu bergerak dan berubah secara dinamis, karena

perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan modern telah membuka jalan bagi industrialisasi. Sebagai hasil kebudayaan yang berhubungan dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga menghadapi konsekuensi menjadi produk massal dan konsumsi masyarakat luas.

2.1.1.2 Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku yang menggabungkan gambar dan kata-kata yang saling melengkapi untuk membentuk satu kesatuan cerita. Untuk anak-anak usia sekolah dasar, memilih buku cerita bergambar adalah pilihan yang tepat, karena pada tahap usia ini mereka cenderung menyukai cerita dan ilustrasi berwarna-warni (Adipta et al., 2020). Pendapatnya yang lain tentang buku cerita bergambar ialah buku cerita bergambar merupakan cerita yang disajikan dengan bahasa yang ringan dan dilengkapi ilustrasi, membentuk satu kesatuan utuh. Tema dalam buku ini sering kali berkaitan dengan pengalaman atau kisah pribadi, sehingga pembaca dapat lebih mudah mengidentifikasi diri mereka melalui emosi dan tindakan tokoh utama dalam cerita.

2.1.1.3 Media Edukasi

Media edukasi atau media pembelajaran adalah sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media ini meliputi berbagai hal yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan secara sistematis dari berbagai sumber, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung. Dengan demikian, media pembelajaran berkontribusi pada terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan efisien (Moto, 2020).

2.1.1.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dibuat untuk memberikan representasi visual yang lebih jelas. Ilustrasi bergantung pada pemikiran, yaitu ide dan konsep yang mendasari pesan yang ingin disampaikan oleh gambar. Ilustrator bertanggung jawab untuk menghidupkan atau

memberi bentuk visual kepada tulisan. Menggabungkan pemikiran analitik dengan keterampilan praktis untuk membuat bentuk visual yang memiliki pesan. Selama bertahun-tahun, ilustrasi telah menjadi alat untuk memvisualisasikan ide dan pikiran serta alat untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal kebiasaan dan kepercayaan. Dalam dunia buku, ilustrasi awalnya digunakan sebagai penjelas atau pendamping tulisan (Mohammmad Akbar, 2022). Ilustrasi merupakan representasi visual dari tulisan atau naskah yang dibuat menggunakan teknik seperti menggambar, melukis, fotografi, atau seni rupa lainnya. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita dengan membuat tulisan lebih mudah dipahami dengan bantuan visual. Ilustrasi yang disukai anak-anak biasanya terdiri dari gambar yang lucu dan menarik serta warna yang cerah (Berliana, 2020).

Hampir semua media, dari buku fiksi hingga majalah anak-anak, memiliki ilustrasi. Anak-anak akan bosan membaca tulisan tanpa ilustrasi, maka sangat penting bahwa buku anak memiliki ilustrasi. Ini karena anak-anak cenderung sangat peka terhadap gambar. Menurut kriteria kesesuaian ilustrasi dengan penggambaran konteks, ilustrasi harus sesuai dengan peristiwa atau peristiwa yang disajikan dalam buku untuk anak (Gilang et al., 2021).

a) Jenis – Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso menyatakan bahwa gambar ilustrasi terdiri dari berbagai jenis seperti : (1) Ilustrasi Naturalis adalah gambar yang menggambarkan bentuk dan warna yang sesuai dengan kenyataan di alam, tanpa ada perubahan atau penambahan elemen apapun, (2) Ilustrasi Dekoratif merujuk pada gambar yang digunakan untuk memperindah atau menghias sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau bahkan dibesar-besarkan, sering kali dengan gaya atau desain tertentu, (3) Gambar Kartun adalah gambar dengan bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya, gambar kartun ini banyak ditemukan di majalah anak-anak, komik, atau cerita bergambar, (4) Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang bertujuan untuk memperindah suatu objek atau

media, dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan untuk menciptakan gaya tertentu, (5) Cerita Bergambar (Cergam) adalah sebuah komik atau gambar yang dilengkapi dengan teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan sudut pandang penggambaran yang menarik dan beragam, (6) Ilustrasi Buku Pelajaran memiliki fungsi untuk menjelaskan atau memberikan penjelasan lebih lanjut tentang teks atau kejadian tertentu, baik itu ilmiah maupun visual, dan dapat berupa foto, gambar natural, atau bagan dan (7) Ilustrasi Khayalan adalah gambar yang dihasilkan melalui proses imajinasi kreatif (khayalan). Jenis penggambaran ini sering dijumpai dalam ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik (Nur et al., 2021)

2.1.1.5 Sayuran

Sayuran adalah sumber nutrisi alami yang bermanfaat bagi tubuh, namun masih banyak masyarakat yang kurang menyukai sayuran. Hal ini sering menjadi tantangan bagi para ibu, terutama dalam membiasakan anak usia dini mengonsumsi sayuran. Rendahnya asupan sayuran dapat menyebabkan tubuh kekurangan nutrisi penting, seperti vitamin, mineral, dan serat, serta mengakibatkan ketidakseimbangan asam basa tubuh, yang pada akhirnya dapat memicu berbagai masalah kesehatan (Sartika et al., 2022).

2.1.2 Kajian Literatur

2.1.2.1 Penelitian terdahulu

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan penelitian terdahulu. Terdapat tiga penelitian terdahulu yang penulis pilih pada penelitian kali ini, yaitu :

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu

No	Penelitian	Hasil Penelitian	Keterkaitan Penelitian

1	Analisis Peran Visual Media Cetak dalam Meningkatkan Minat Konsumsi Sayuran pada Anak, Nadia Vega (2024)	Efektivitas media cetak visual dalam meningkatkan minat konsumsi sayuran pada anak usia 3–7 tahun. Penelitian ini berfokus pada tiga jenis media, yaitu flashcard, quiet book, dan board book yang bertema sayuran.	Menguatkan penggunaan media visual seperti buku cerita bergambar sebagai pendekatan edukasi yang menarik dan efektif untuk anak-anak
2	Buku Cerita Dan Buku Saku Sebagai Media Edukasi Gizi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sayur Dan Buah	Merancang media edukatif berupa buku ilustrasi untuk meningkatkan minat konsumsi buah dan sayur pada anak-anak. Buku ini dirancang dengan pendekatan visual berupa ilustrasi bergaya kartun sederhana dan penggunaan warna-warna cerah yang diambil dari warna alami buah dan sayur, seperti hijau, oranye, merah, dan kuning.	Mendukung penggunaan ilustrasi visual yang disesuaikan dengan karakter anak untuk menyampaikan pesan gizi secara menyenangkan

3	<p>Development of innovative picture storybooks to empower parents and teachers for early childhood education in nutrition and social-behavior in Jakarta.</p>	<p>Efektivitas dua media cetak edukatif buku cerita dan buku saku dalam meningkatkan pengetahuan gizi pada anak-anak sekolah dasar mengenai konsumsi sayur dan buah. Latar belakang penelitian ini mengacu pada data Riskesdas tahun 2018 yang menunjukkan bahwa 96,8% anak usia 9–14 tahun masih kurang dalam mengonsumsi sayur dan buah.</p>	<p>Mendukung pendekatan yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar “<i>Jelita dan Sayur Ajaib</i>”, yaitu penggunaan narasi dan ilustrasi sebagai media komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan gizi kepada anak-anak secara menyenangkan dan mudah dipahami.</p>
---	--	--	---

Berdasarkan hasil analisis terhadap ketiga penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media cetak bergambar seperti flashcard, board book, buku saku, dan buku ilustrasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pengetahuan anak-anak terhadap konsumsi sayur dan buah. Namun, unsur kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan narasi cerita serta gaya visual “*Jelita dan Sayur Ajaib*” yang mengangkat latar lokal Kelurahan Karang Rejo sebagai sentra pertanian sayur, sekaligus menjawab permasalahan gizi anak-anak di wilayah

tersebut. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi gizi, tetapi juga sebagai bentuk *story telling* visual yang menggabungkan unsur budaya lokal, karakter yang relatable, serta gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan psikologi visual anak usia 6–12 tahun. Dengan menggabungkan narasi inspiratif, edukasi visual, dan konteks nyata di lapangan, penelitian ini menawarkan pendekatan yang lebih holistik dan personal, menjadikannya berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang masih bersifat umum dan belum menyentuh konteks lokal secara spesifik.

2.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Kelurahan Karang Rejo, Kecamatan Metro Utara, Kota Metro. Permasalahan pada objek penelitian yaitu masih menghadapi tingginya kasus kekurangan gizi dan *underweight*. Studi kasus pada objek penelitian mencakup kebiasaan makan, pola konsumsi, serta tingkat pemahaman anak-anak dan orang tua tentang pentingnya mengonsumsi sayuran. Dengan melibatkan mereka secara langsung dalam proses penelitian, diharapkan buku cerita bergambar yang dirancang mampu memberikan pengaruh positif, baik dalam mengubah pola makan, meningkatkan kesadaran, maupun memperbaiki asupan gizi anak-anak.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang merupakan salah satu bentuk dari penelitian kualitatif. Metode deskriptif kualitatif berfokus pada strategi penelitian di mana peneliti mengeksplorasi peristiwa atau fenomena dalam kehidupan individu atau kelompok. Peneliti meminta individu atau kelompok tersebut untuk menceritakan pengalaman hidup mereka, yang kemudian disusun kembali oleh peneliti dalam bentuk kronologi deskriptif (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Adapun tahapan pendekatan kualitatif deskriptif meliputi :

2.3.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai pola makan dan pemahaman anak-anak usia 6-12 tahun di Kelurahan Karang Rejo,

Kecamatan Metro Utara, Kota Metro, terkait pentingnya konsumsi sayuran. Metode ini digunakan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam penelitian dan menjadi dasar bagi proses perancangan buku cerita bergambar "Jelita dan Sayur Ajaib."



Gambar 2. 1 Kelurahan Karangrejo
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025)

2.3.2 Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab antara pewawancara dan responden untuk mendapatkan informasi. Wawancara juga merupakan interaksi dalam proses antara pewawancara dan responden untuk mendapatkan informasi (Damayanti et al., 2022).

Penulis melakukan wawancara langsung dengan anak-anak berusia 6-12 tahun sebagai target *audiens* penelitian buku ilustrasi tentang kesukaan mereka terhadap konsumsi sayuran. Dalam wawancara ini, penulis menanyakan kepada anak-anak di Kelurahan Karanrejo apakah mereka menyukai sayuran serta sejauh mana pemahaman mereka tentang jenis-jenis dan manfaat sayuran.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa beberapa anak-anak belum memiliki pengetahuan yang baik mengenai jenis dan manfaat sayuran dan kurang menyukai sayuran karena dianggap pahit dan kurang enak. Hal ini menjadi salah satu penyebab mengapa beberapa anak di

Kelurahan Karangrejo masih mengalami masalah gizi kurang atau *underweight*.



Gambar 2. 2 Wawancara dengan Edo usia 7 tahun dan Rehan usia 8 tahun
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025)

2.4 Analisis Data 5W + 1H

Prinsip 5W + 1H digunakan untuk memberikan penjelasan yang detail, padat, dan jelas mengenai suatu peristiwa atau fenomena. Berdasarkan Kompas, prinsip ini juga dijadikan acuan oleh jurnalis dalam menjalankan tugas jurnalistik mereka. Penerapan prinsip 5W + 1H memungkinkan penulis untuk menyajikan analisis yang menyeluruh terhadap peristiwa atau fenomena yang sedang diteliti, di antaranya :

Tabel 2. 2 Hasil Analisis Metode 5W+1H

5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban
What (Apa)	Apa Permasalahannya sehingga dibutuhkan buku cerita bergambar?	Karena kurangnya konsumsi sayuran dan pengetahuan anak tentang jenis dan manfaat sayuran. Serta tidak ada media edukasi yang menyenangkan untuk menarik minat anak makan sayur.

<i>Why</i> (Kenapa)	Kenapa harus dibuat perancangan buku ilustrasi ?	Buku cerita bergambar dapat membantu anak-anak untuk belajar dan memahami berbagai jenis sayuran serta manfaatnya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.
<i>Who</i> (Siapa)	Siapa yang menjadi target <i>audiens</i> ?	Anak-anak usia 6 – 12 tahun.
<i>When</i> (Kapan)	Kapan permasalahan terjadi?	Banyak anak-anak yang tidak menyukai sayuran, tidak mengenal berbagai jenis sayuran, dan tidak tahu pentingnya konsumsi sayuran. Ini berhubungan langsung dengan masalah kesehatan seperti kurang gizi dan <i>underweight</i> yang ada di Kelurahan Karang Rejo.
<i>Where</i> (Dimana)	Dimana permasalahan itu terjadi?	Kelurahan Karang Rejo, Kecamatan Metro Utara, Kota Metro.
<i>How</i> (Bagaimana)	Bagaimana pemecahan masalahnya?	Merancang desain buku cerita bergambar “jelita dan sayur ajaib” sebagai media edukasi pentingnya konsumsi sayur sejak dini

2.5 Kesimpulan Analisis Data 5W+1H

Berdasarkan analisis data di atas, masalah yang teridentifikasi yaitu rendahnya pengetahuan anak-anak tentang sayuran dan manfaatnya, menyebabkan konsumsi sayuran yang rendah dan berujung pada masalah kesehatan seperti kurang gizi dan *underweight*. Solusi yang diusulkan yaitu pembuatan buku ilustrasi yang menarik dianggap efektif untuk menjangkau

anak-anak sebagai target audiens dan memberikan mereka pengetahuan yang dibutuhkan untuk meningkatkan konsumsi sayuran. Implementasi buku ini diharapkan dapat mengurangi masalah kesehatan di wilayah yang memiliki angka kekurangan gizi tinggi, seperti di Kelurahan Karang Rejo, serta membentuk kebiasaan makan sehat pada anak-anak.

2.5.1 Solusi Perancangan

Perancangan buku cerita bergambar merupakan solusi yang potensial dalam meningkatkan kesadaran anak-anak mengenai pentingnya konsumsi sayuran sejak dini. Buku ini dirancang untuk menyampaikan informasi gizi secara menarik melalui ilustrasi visual dan narasi yang mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan anak-anak akan lebih tertarik membaca, memahami, dan mulai menyukai sayuran. Seiring meningkatnya pengetahuan mereka tentang manfaat sayur, maka kebiasaan konsumsi sayuran pun dapat meningkat, sehingga turut membantu menurunkan angka kasus kurang gizi dan underweight, khususnya di Kelurahan Karang Rejo.

Proses perancangan buku cerita bergambar "*Jelita dan Sayur Ajaib*" dilakukan melalui enam tahapan utama yang sistematis. Tahap pertama adalah pra-desain, yang mencakup pengumpulan data melalui observasi lapangan, studi literatur, serta wawancara dengan anak-anak dan orang tua di Kelurahan Karang Rejo guna memahami kebiasaan makan dan persepsi mereka terhadap sayuran. Selanjutnya, pada tahap perumusan konsep, penulis merancang pesan edukatif yang ingin disampaikan, menyusun sinopsis cerita, menentukan gaya ilustrasi yang sesuai dengan karakter anak, serta menetapkan segmentasi usia target, yaitu anak-anak berusia 6–12 tahun. Setelah konsep dirancang, dilakukan tahap sketsa dan naskah, di mana disusun draft cerita beserta sketsa visual awal yang menggambarkan alur cerita dan interaksi karakter dengan berbagai jenis sayuran. Proses dilanjutkan ke tahap produksi, yang meliputi digitalisasi ilustrasi, penataan layout halaman, pemilihan tipografi ramah anak, hingga penyusunan karya final. Buku yang telah dirancang kemudian melalui tahap uji coba, untuk melihat tingkat efektifitas pemanfaatan media.