

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PETUALANGAN TELUR
AJAIB: EKSPLORASI SERU DUNIA TELUR SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Oleh

FITRIANI SRI WAHYUNI

20210060049



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER, DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2025**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PETUALANGAN TELUR
AJAIB: EKSPLORASI SERU DUNIA TELUR SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam

Menempuh Gelar Sarjanah di Desain Komunikasi Visual

Oleh

FITRIANI SRI WAHYUNI



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER, DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PETUALANGAN
TELUR AJAIB: EKSPLORASI SERU DUNIA TELUR SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI

NAMA : FITRIANI SRI WAHYUNI

NIM 20210060049

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi,Juli 2025

Fitriani Sri Wahyuni

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PETUALANGAN
TELUR AJAIB: EKSPLORASI SERU DUNIA TELUR SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI”

NAMA : FITRIANI SRI WAHYUNI

NIM : 20210060049

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 10 Juli 2025. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Irving Gustav Salim, S.Pd., M.Ds.

NUPTK. 3542776677130052

Icuh Komala, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0409107907

Ketua Penguji

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual

Gesnida Yunita, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0408068805

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0431088506

Plh. Dekan Fakultas

Teknik, Komputer, dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN.Eng

NIDN. 0402037410

Tugas akhir ini penulis persembahkan dengan penuh cinta dan kebanggaan untuk bapak, uma, kak Arif, kak Ipul, ka Gilang, Yu ira, Yu Lis keluargaku tersayang.

Terima kasih sedalam-dalamnya telah menjadi sumber semangat, doa hebat, pelukan dan dukungan hangat di setiap langkah menyelesaikan perkuliahan dan tugas akhir ini. Terima kasih telah memberikan kesempatan untuk menganyom pendidikan ini, telah mencukupi fasilitas, keuangan dan kebutuhan dengan sebaik-baiknya. Terima kasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya.

Teruntuk teman-teman terbaik yang sudah menjadi bagian dari proses ini, terima kasih atas bantuan yang tak ternilai sejak awal sampai akhir, menghabiskan banyak waktu, tenaga, pikiran, tawa dan dukungan yang kalian berikan.

Semoga tugas akhir dan karya perancangan ini dapat menjadi bentuk kecil dari rasa terima kasih yang dapat penulis berikan, untuk setiap keringat, pelukan, dan percikan semangat yang telah kalian bagi. Tugas akhir ini ditulis oleh satu tangan, tapi di selesaikan dengan banyak hati.

“Ketika aku melibatkan Allah swt dalam semua rencana dan impianku dengan penuh keikhlasan dan keyakinan, aku percaya tidak ada yang tidak mungkin untuk diraih”

“Jika kau terus berpikir tanpa melakukan apa-apa, kau tertinggal jauh”



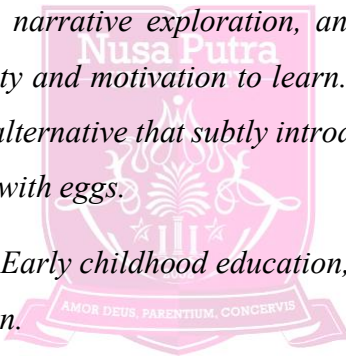
-Killua Zoldyck-

ABSTRACT

The decline in egg consumption among early childhood populations has become a concerning issue in supporting optimal growth and development. Despite being an accessible source of high-quality animal protein, eggs are often rejected by children due to a lack of appealing information and limited understanding of their nutritional value. This situation highlights the need for educational media that can communicate such messages in a way that is engaging, imaginative, and age-appropriate.

*In response to this issue, the author designed an illustrated book titled *The Magical Egg Adventure* as an interactive and child-friendly educational tool. The design process adopted a design thinking approach, integrating cognitive development theories by Piaget, multimedia learning principles by Mayer, and Dewey's progressive learning philosophy. The result is a visual storybook featuring imaginative egg characters, narrative exploration, and simple games aimed at increasing children's curiosity and motivation to learn. This media is expected to serve as a creative learning alternative that subtly introduces nutrition literacy and fosters positive associations with eggs.*

Keywords: *Illustrated Book, Early childhood education, Child Nutrition, Egg, Visual communication Design.*



ABSTRAK

Fenomena penurunan konsumsi telur pada anak usia dini menjadi perhatian penting dalam upaya mendukung tumbuh kembang yang optimal. Padahal, telur merupakan sumber protein hewani yang mudah diakses, bergizi tinggi, dan memiliki nilai fungsional dalam pemenuhan gizi anak. Salah satu penyebab rendahnya minat anak terhadap konsumsi telur adalah kurangnya pemahaman tentang manfaatnya, serta penyajian informasi yang kurang menarik dan kontekstual bagi usia mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang buku ilustrasi Petualangan Telur Ajaib sebagai media edukatif visual yang interaktif dan menyenangkan. Proses perancangan menggunakan pendekatan design thinking dengan menggabungkan teori perkembangan anak dari Piaget, prinsip multimedia Mayer, dan pendekatan belajar aktif menurut Dewey. Hasil perancangan berupa buku bergambar dengan cerita eksploratif, karakter telur yang imajinatif, dan elemen permainan sederhana yang dirancang untuk menarik perhatian serta menanamkan pesan gizi secara ringan dan komunikatif. Media ini diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran alternatif yang kreatif dalam meningkatkan literasi gizi dan ketertarikan anak terhadap telur sebagai makanan bergizi.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Edukasi anak usia dini, Media visual Interaktif, Gizi anak, Telur, Desain Komunikasi Visual.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini guna melengkapi syarat kelulusan dalam mencapai Sarjana. Yang dimana Tugas Akhir ini penulis berikan judul:

“Perancangan Buku Ilustrasi Petualangan Telur Ajaib: Eksplorasi Seru Dunia Telur Sebagai Media Edukasi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini”

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yangsebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Irving Gustav Salim, S.Pd., M.Ds.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Icuu Komala, S.Sn., M.Sn
6. Dosen Penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Herman dan Ibu Tuti yang telah membesarkan dan merawat dengan ikhlas, memanjatkan doa-doa tulus disetiap langkah yang diambil, selalu menanyakan keadaan dan mensupport secara langsung dan tidak langsung.
9. Seluruh keluarga tercinta Kak Arif, Kak Ipul, Kak Gilang, Yu Ira, Yu Lis yang selalu memberikan dukungan, bantuan dan hiburan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

10. Galih, Wafa, Kak Ican dan rekan –rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2021 dan seterusnya. Terima kasih atas bantuan tak terhingga selama penyusunan Tugas Akhir ini, selalu direpotkan dan selalu mendengarkan segala keluhan serta memberikan saran dan masukan yang amat berarti.
11. Amey, Yusuf, Sapi, Oyen, Alzena, dan Mamah Mozza yang selalu menjadi moodboster dan penyemangat dengan hiburan yang diberikan.
12. Dinas Kesehatan dan Posyandu Angrek Cisande Sukabumi selaku Lembaga terkait.
13. Terakhir, untuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri saya sendiri Fitriani Sri Wahyuni yang sudah kuat melewati segala lika-liku yang terjadi, dari awal dimulainya bangku perkuliahan hingga mampu sampai dititik ini. Saya bangga dengan diri saya sendiri yang mampu melewati dan menjalani dengan segala keterbatasannya, mari berkerjasama untuk terus berkembang dan menjadi lebih baik dari hari ke hari.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.



Sukabumi,Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriani Sri Wahyuni
NIM : 20210060049
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir / Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Perancangan Buku Ilustrasi Petualangan Telur Ajaib: Eksplorasi Seru Dunia Telur Sebagai Media Edukasi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bank pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal :

Yang menyatakan,

Fitriani Sri Wahyuni

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Kerangka Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kerangka Teori.....	7
2.2 Penelitian Terdahulu	7
2.3 Landasan Teori.....	11
2.3.1. Grand Theory	11
2.3.2. Desain Komunikasi Visual (DKV)	15
2.3.3. Buku Ilustrasi.....	21
2.3.4. Tumbuh Kembang Anak.....	23
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN	27
3.1 Metode Penelitian	27
3.2 Pengumpulan Data (Empathize).....	27
3.2.1. Data Primer.....	28
3.2.2. Data Sekunder.....	33
3.3 Analisis Data (<i>Define</i>).....	34
3.3.1. Teori 5W + 1 H.....	35

3.4	Objek Penelitian.....	37
3.5	Metode dan Konsep Perancangan (<i>Ideate</i>).....	38
3.5.1	Metode perancangan	38
3.5.2	Konsep & strategi pesan/komunikasi	39
3.5.3	Konsep & strategi kreatif.....	40
3.5.4	Konsep & Strategi Media	46
3.5.5	Konsep & strategi visual	50
3.6	Alat dan Bahan Yang Digunakan	54
4.1	Hasil Perancangan dan Pembahasan	55
4.1.1	Hasil Perancangan	55
4.1.2	Pembahasan	105
4.1.3	Efektivitas Media	107
	KESIMPULAN.....	109
5.1.	Kesimpulan	109
5.2.	Saran	109
	TINJAUAN PUSTAKA	110
	LAMPIRAN.....	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori	7
Gambar 2. 2 Teori Perkembangan kognitif Jean Piaget	12
Gambar 2. 3 Teori kognitif pembelajaran multimedia Richard E. Mayer.....	13
Gambar 2. 4 Ilustrasi naturalis	18
Gambar 2. 5 ilustrasi kartun movie Zootopia 2.....	19
Gambar 2. 6 cerita bergambar.....	19
Gambar 2. 7 ilustrasi buku pelajaran	20
Gambar 2. 8 Hasil penelitian konektivitas jaringan otak anak Hutton et al	23
Gambar 3.1 observasi dengan ketua posyandu anggrek.....	29
Gambar 3.2 Wawancara pertama dengan Izmy dan ibu Siti.....	32
Gambar 3.3 Wawancara kedua dengan Alif dan Ibu Resna	32
Gambar 3.4 wawancara ketiga dengan 15 anggota posyandu	33
Gambar 3. 5 Konsep Visual Karakter Eggy	42
Gambar 3. 6 Konsep Visual Karakter Lulu Lab.....	42
Gambar 3. 7 Konsep Visual Karakter Totoro	43
Gambar 3. 8 Konsep Visual Karakter Mimi Mindy	44
Gambar 3.9 Gaya ilustrasi vector jenis ilustrasi kartun cerita bergambar.....	46
Gambar 3.10 Moodboard perancangan elemen visual	51
Gambar 3. 11 Moodboard perancangan warna	51
Gambar 3. 12 Moodboard perancangan font.....	52
Gambar 3. 13 font yang akan dipakai dalam perancangan	53
Gambar 4. 1 Sketsa Cover Depan Belakang	60
Gambar 4. 2 Outline Cover Depan Belakang.....	61
Gambar 4. 3 Karakter Utama sub bab 1 Eggy.....	62
Gambar 4. 4 Karakter Utama sub bab 2 Lulu Lab.....	62
Gambar 4. 5 Karakter Utama sub bab 3 Totoro	63
Gambar 4. 6 Karakter Utama sub bab 4 MimiMindy.....	64
Gambar 4. 7 Proses perancangan cover	65
Gambar 4. 8 Proses perancangan daftar isi	65
Gambar 4. 9 Proses perancangan halaman isi 1-2.....	66
Gambar 4. 10 Proses perancangan halaman isi 3-4.....	66
Gambar 4. 11 Proses perancangan halaman isi 5-6.....	67
Gambar 4. 12 Proses perancangan halaman isi 7-8.....	68
Gambar 4. 13 Proses perancangan halaman isi 9-10.....	68
Gambar 4. 14 Proses perancangan halaman isi 11-12.....	69
Gambar 4. 15 Proses perancangan halaman isi 13-14.....	69
Gambar 4. 16 Proses perancangan halaman isi 15-16.....	70
Gambar 4. 17 Proses perancangan halaman isi 17-18.....	71
Gambar 4. 18 Proses perancangan halaman isi 19-20.....	71
Gambar 4. 19 Proses perancangan halaman isi 21-22.....	72
Gambar 4. 20 Proses perancangan halaman isi 23-24.....	73
Gambar 4. 21 Proses perancangan halaman isi 25-26.....	73
Gambar 4. 22 Proses perancangan halaman isi 27	74
Gambar 4. 23 halaman daftar isi.....	75
Gambar 4. 24 halaman 1-2	76
Gambar 4. 25 halaman 3-4	77
Gambar 4. 26 halaman 5-6	78

Gambar 4. 27 halaman 7-8	79
Gambar 4. 28 halaman 9-10	80
Gambar 4. 29 halaman 11-12	81
Gambar 4. 30 halaman 13-14	82
Gambar 4. 31 halaman 15-16	83
Gambar 4. 32 halaman 17-18	84
Gambar 4. 33 halaman 19-20	85
Gambar 4. 34 halaman 21-22	86
Gambar 4. 35 halaman 23-24	87
Gambar 4. 36 halaman 25-26	88
Gambar 4. 37 halaman 27.....	89
Gambar 4. 38 final design cover.....	90
Gambar 4. 39 final design daftar isi.....	90
Gambar 4. 40 final design hal 1-2.....	91
Gambar 4. 41 final design hal 3-4.....	92
Gambar 4. 42 final design hal 5-6.....	92
Gambar 4. 43 final design hal 7-8.....	93
Gambar 4. 44 final design hal 9-10.....	94
Gambar 4. 45 final design hal 11-12.....	94
Gambar 4. 46 final design hal 13-14.....	95
Gambar 4. 47 final design hal 15-16.....	96
Gambar 4. 48 final design hal 17-18.....	96
Gambar 4. 49 final design hal 19-20.....	97
Gambar 4. 50 final design hal 21-22.....	98
Gambar 4. 51 final design hal 23-24.....	98
Gambar 4. 52 final design hal 25-26.....	99
Gambar 4. 53 final design hal 27.....	100
Gambar 4. 54 final design media pendukung puzzle	100
Gambar 4. 55 Mockup Permainan Puzzle.....	101
Gambar 4. 56 final design media pendukung puzzle magnet	102
Gambar 4. 57 mockup permainan puzzle magnet	102
Gambar 4. 58 final design media pendukung kartu masakan	103
Gambar 4. 59 Mockup Permainan Kartu Resep.....	103
Gambar 4. 60 poster pameran A4.....	104
Gambar 4. 61 Mini stand karakter	104
Gambar 4. 62 background mini clay pin.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2. 2 Tabel Biaya Media	49
Tabel 4. 1 Tabel Storyline dan Storyboard	56



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak usia dini pada rentang usia 0-6 tahun dianggap berada dalam masa emas (*golden age*) mendapati pertumbuhan fisik, motorik halus dan kasar, mental, dan sosial yang sangat pesat. Dalam fase ini, nutrisi memegang peran yang sangat penting, dan kebutuhan nutrisi anak jauh lebih tinggi dibandingkan dengan orang dewasa. Khususnya selama rentang 1-5 tahun, asupan nutrisi anak meningkat secara signifikan akibat aktivitas eksploratif dan penemuan hal-hal baru yang anak lakukan (Rahmi, 2019). Nutrisi esensial sangat diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan maksimal anak usia dini pada masa emas. Makanan harus memenuhi prinsip menu seimbang, beragam, dan sesuai dengan kemampuan penerimaan anak. Nutrisi yang tepat dapat berdampak positif terhadap kesehatan dan perkembangan anak di masa yang akan datang. Maka pemberian makanan sepatutnya kaya nutrisi, seimbang, dan sesuai kebutuhan serta preferensi anak. Vidiyasari dalam (Anwar et al., 2024) menjelaskan bahwa protein ialah zat makanan kompleks yang tersusun dari karbon, oksigen, sulfur, hidrogen, nitrogen, dan fosfor. Disebut juga zat makanan bernitrogen karena mengandung unsur nitrogen. Sholikhah juga mengatakan secara umum, protein hewani lebih baik mutunya dibandingkan dengan protein nabati.

Telur sebagai produk peternakan mengandung protein hewani yang tinggi, terjangkau, dan mudah diperoleh. Menurut Dr. Noya pada website Alodokter, telur kaya akan berbagai nutrisi esensial, termasuk protein, lemak sehat, omega-3, kolin, selenium, fosfor, zinc, folat, zat besi, kalium, dan vitamin A, B, D, E, serta K. Sehingga telur sangat membantu dalam mendukung pertumbuhan tinggi badan, kecerdasan, serta memperkuat sistem imun dan kesehatan mata (dr. Noya, 2023). Mengonsumsi telur bagi sebagian anak dapat menjadi tantangan karena tekstur, bau, dan rasanya, serta

pengalaman buruk dan kurangnya edukasi juga dapat mempengaruhi (Scott, 2021). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis, Izmy Shafatul Hilyah mengungkapkan ketidaksukaanya terhadap bau telur yang dianggapnya amis atau anyir. Selain itu, Alif Hafidz Syahrizky mengatakan bahwa ia tidak menyukai kuning telur karena teksturnya yang lengket. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), mencatat bahwa dari tahun 2022-2024 konsumsi telur ayam perkapita mengalami penurunan sebesar 4,20% dibanding tahun-tahun sebelumnya. Penurunan konsumsi telur dapat menjadi masalah serius, mengingat telur menjadi sumber protein hewani yang ekonomis, mudah diperoleh, dan diperkaya dengan nutrisi utama yang krusial bagi tumbuh kembang anak.

Hingga tahun 2025 ini, banyak anak yang belum memahami pentingnya nutrisi telur bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Hal ini tercermin dari pernyataan Alif Hafidz Syahrizky, berusia 3 tahun yang merupakan peserta di Posyandu Anggrek Cikukulu Desa Cisande, yang mengungkapkan ketidaktahuannya mengenai manfaat dan kandungan gizi telur. Peserta lainnya yaitu Izmy Shafatul Hilyah berusia 6 tahun, hanya mengetahui bahwa telur adalah makanan yang baik dan mengandung vitamin, namun menunjukkan ekspresi kebingungan ketika diminta menjelaskan lebih lanjut. Selain itu berdasarkan hasil dari beberapa penelitian yang dilakukan, didapatkan penyebab masalah itu terjadi selain dari ketidaksukaan anak terhadap telur, terdapat beberapa faktor lainnya seperti media informasi masih kurang menarik dan edukatif. Edukasi mengenai protein dalam telur umumnya dilakukan melalui penyuluhan sosialisasi stunting yang tidak berkelanjutan, menggunakan metode yang kurang interaktif seperti leaflet dan slide presentasi serta hanya ditujukan pada orangtua tanpa melibatkan anak (Islamiati, Anggi, & Nurul Insani, 2024). Dalam Jurnal Pengabdian Fakultas Pertanian Universitas Lampung, ditemukan metode penyuluhan menggunakan lagu dan film yang melibatkan anak didalamnya. Strategi ini menarik dan interaktif, namun jika dilihat dari segi efektivitas penyampaian dan pemahaman anak terhadap materi, ini masih terbatas karena daya ingat dan kemampuan tangkap yang masih berkembang (Septinova et al., 2023).

Pemilihan media pembelajaran yang menarik dan edukatif sangat penting untuk memastikan bahwa informasi dapat diterima dan dipahami oleh anak usia dini. Berdasarkan informasi yang dibagikan oleh Dr. Mesty Ariotedjo, seorang spesialis dokter ibu dan anak dalam media sosialnya, membagikan berdasarkan studi yang dilakukan Hutton et al., (2020) seorang Associate Professor di Divisi Pediatri Umum, UT Medical Center dan dokter di Children's Medical Center Dallas, membandingkan aktivitas yang paling mengaktifkan otak dan meningkatkan konektivitas antara area bahasa dan area visual pada anak-anak. Studi tersebut meneliti menonton animasi, membaca buku dengan ilustrasi, dan mendengarkan cerita audio. Hasilnya menunjukkan bahwa membaca buku dengan ilustrasi adalah yang paling efektif. Hal ini diperkuat oleh studi yang diterbitkan oleh *Developmental Science* (2025) yang membandingkan aktivitas otak saat membaca buku vs layar hasilnya menunjukkan membaca buku secara langsung ditemani oleh orang dewasa lebih mengaktifkan otak kanan terutama daerah sosial kognitif yang mengaktifkan proses sosial, perhatian dan mempertahankan emosi anak dibandingkan aktivitas berbasis layar. Buku ilustrasi menggabungkan teks dan gambar yakni narasi dan ilustrasi yang bekerja bersama untuk memperjelas isi dan membantu pemahaman serta memperkaya pengalaman membaca. Narasi menggambarkan latar, karakter, dan menetapkan alur cerita, sementara ilustrasi menghidupkan cerita dan sebagai panduan visual. Ilustrasi juga membantu anak memahami kata-kata melalui petunjuk visual yang menarik, membantu membangun pemahaman, kefasihan dan keterampilan literasi serta anak dapat mengeksplorasi perasaan karakter melalui emosi yang dirasakan (Alexander's, 2023). Membaca buku ilustrasi tidak hanya mempererat hubungan dan bersenang-senang, tetapi juga membangun keterampilan literasi dasar, empati, kecerdasan emosional, dan keterampilan hidup penting lainnya yang bermanfaat bagi anak.

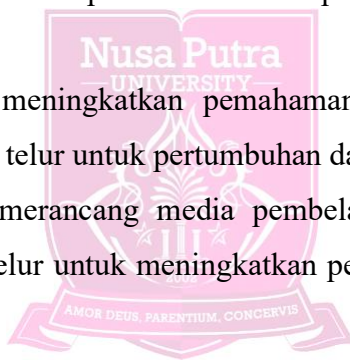
Perancangan buku ilustrasi yang penulis buat dengan judul "Perancangan Buku Ilustrasi Petualangan Telur Ajaib: Eksplorasi Seru Dunia Telur Sebagai Media Edukasi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini" bertujuan sebagai media pembelajaran yang menarik dan edukatif tentang telur,

termasuk manfaatnya bagi anak usia dini. Dengan pendekatan interaktif dan visual, buku Petualangan Telur Ajaib diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak tentang telur serta mendorong anak usia dini untuk menyukai dan mengonsumsi telur. Selain itu, buku perancangan ini juga memberikan manfaat signifikan bagi orang tua, guru, dan penelitian akademis. Bagi orang tua, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang nutrisi telur, memfasilitasi interaksi positif, serta mempererat hubungan antara ibu dan anak. Dalam konteks akademis, penelitian penulis memperkaya literatur mengenai media interaktif dalam pendidikan anak usia dini dan memberikan landasan untuk penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran yang efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, beberapa pokok masalah yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman anak usia dini tentang pentingnya nutrisi telur untuk pertumbuhan dan perkembangan?
2. Bagaimana cara merancang media pembelajaran yang menarik dan edukatif tentang telur untuk meningkatkan pemahaman dan minat anak usia dini?



1.3 Batasan Masalah

Membatasi ruang lingkup penelitian untuk memfokuskan penelitian, yaitu diantaranya:

1. Penelitian ini mencakup anak-anak usia dini 1-6 tahun
2. Sampel penelitian diambil dari Posyandu Anggrek Cikukulu Desa Cisande Kabupaten Sukabumi.
3. Penelitian difokuskan pemahaman nutrisi telur dan minat anak usia dini terhadap telur melalui buku ilustrasi interaktif
4. Pembahasan dibatasi pada manfaat nutrisi telur tanpa memperluas ke topik nutrisi makanan lainnya.
5. Perancangan dalam penelitian ini sampai pada tahap prototype buku ilustrasi

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian penulis dengan tujuan untuk menjelaskan proses perancangan buku ilustrasi Petualangan Telur Ajaib Eksplorasi Seru Dunia Telur sebagai media pembelajaran interaktif dan edukatif mengenai telur. Secara rinci, tujuan penelitian penulis dirumuskan sebagai berikut:

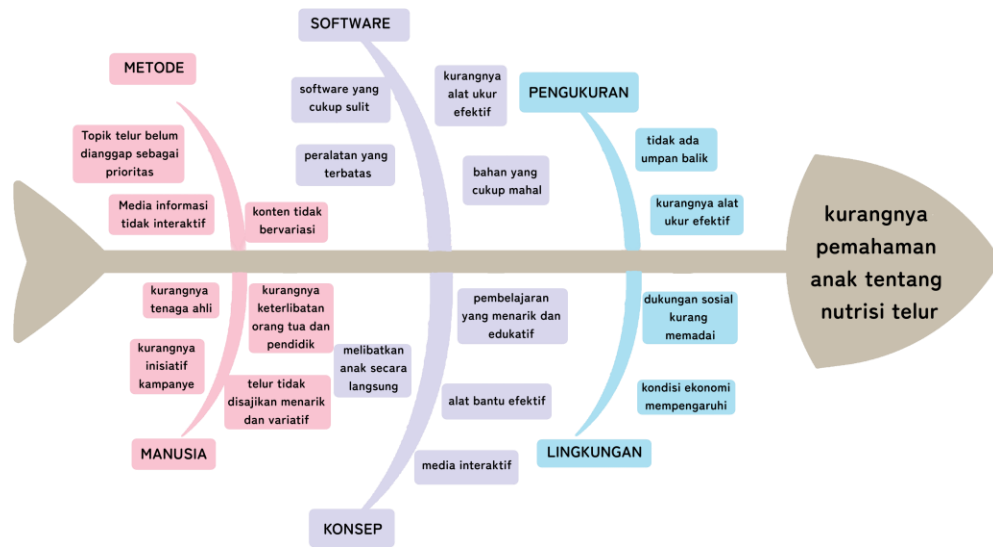
1. Mengetahui tahapan dalam proses perancangan buku ilustrasi Petualangan Telur Ajaib
2. Meningkatkan pemahaman anak usia dini mengenai manfaat nutrisi telur bagi perkembangan dan pertumbuhan melalui pendekatan visual dan narasi yang menyenangkan
3. Mendorong minat anak usia dini untuk menyukai dan mengonsumsi telur sebagai bagian dari pola makan sehari-hari
4. Memberikan alat bantu yang efektif bagi orang tua dalam mengedukasi anak usia dini tentang pentingnya gizi yang terkandung dalam telur

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian mengenai perancangan buku ilustrasi Petualangan Telur Ajaib Eksplorasi Seru Dunia Telur sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan berguna dalam beberapa hal, meliputi:

1. Memberikan manfaat bagi semua kalangan untuk lebih peduli akan gizi dan nutrisi pada anak usia dini
2. Mampu mendorong penelitian lebih lanjut dalam bidang pendidikan interaktif dan nutrisi anak usia dini, serta dapat diimplementasikan dalam program edukasi yang lebih luas.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian Fishbone Ishikawa
(Sumber: Dokumentasi penulis)



KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Melalui proses perancangan buku ilustrasi Petualangan Telur Ajaib, penulis berhasil merancang media edukatif yang menyenangkan dengan pendekatan desain komunikasi visual yang berpusat pada anak. Dengan menggabungkan teori perkembangan kognitif anak usia dini (seperti Piaget dan Mayer), prinsip desain yang komunikatif, serta elemen naratif dan ilustratif yang terintegrasi, buku ini mampu menyampaikan konsep-konsep dasar tentang tubuh, gizi, dan pembelajaran secara ringan, imajinatif, dan mudah dipahami. Karakter telur yang unik dan lintasan cerita yang eksploratif turut berperan dalam membentuk pengalaman belajar yang interaktif dan emosional bagi anak-anak.

Perancangan buku ini tidak hanya menjadi hasil perancangan visual, tetapi juga menjadi media pendukung pertumbuhan dan perkembangan anak dari sisi edukasi dan stimulasi imajinasi. Dengan adanya elemen permainan seperti puzzle dan magnet game, serta gaya visual yang ceria dan komunikatif, buku ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan menyenangkan baik digunakan di rumah bersama orang tua, maupun di lingkungan posyandu sebagai alat bantu belajar yang kreatif.

5.2. Saran

- a. Meningkatkan kualitas desain visual agar semakin sesuai dengan karakteristik persepsi anak usia dini.
- b. Mengembangkan media ke dalam format dan bentuk lain yang relevan dan adaptif.
- c. Menjalani kolaborasi dengan pihak-pihak yang memiliki keselarasan nilai edukasi.

TINJAUAN PUSTAKA

- Alexander's. (2023). The importance of illustrations in child development. Retrieved from <https://www.booktrust.org.uk/news-and-features/features/2023/april-2023/the-importance-of-illustrations-in-child-development/>
- Anwar, R., Reni Asih, D., Ahmad, M., Subakti Prastiyo, D., Efendi, A., Studi Peternakan, P., & Pertanian Perikanan Peternakan, F. (2024). Upaya Pencegahan Stunting Dengan Pemberian Protein Hewani Melalui Gerakan One Day One Egg (Satu Hari Satu Telur) Terhadap Siswa Sdn 03 Kota Metro. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 41–47. Retrieved from <https://jurnal-adaikepri.or.id/index.php/JUPADAI>
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak the importance of childhood education for child development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Dolan, W. E. (2025). Neuroscientists show children's brains function differently during book reading and screen time. *Psypost.Org*. Retrieved from <https://www.psypost.org/neuroscientists-show-childrens-brains-function-differently-during-book-reading-and-screen-time/>
- dr. Noya, A. (2023). Inilah Manfaat Telur dan Cara Menyimpannya. Retrieved January 28, 2025, from <https://www.alodokter.com/inilah-manfaat-telur-dan-cara-menyimpannya>
- Eva, Y. (2020). *METODE & RISET DESIAN KOMUNIKASI VISUAL*. (Y. Eva, Ed.) (cetakan pe). Yogyakarta: Deepublish.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Imron, A. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Masyarakat Alergi Telur dan Upaya Penanganannya di Klinik Imron Medika. *Prodi Kedokteran, Fakultas Kedokteran*.

- Isabella, M. (2023). Types of Illustration – Functions and Styles of Visual Depiction. Retrieved from <https://artincontext.org/types-of-illustration/>
- Islamiati, U., Anggi, V., & Nurul Insani, N. (2024). Edukasi Pemanfaatan Makanan Sumber Protein Terhadap Tumbuh Kembang Anak Di Desa Sejahtera. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 588–592. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2681>
- Jannah, M. (2022). *Desain Grafis Itu Ada Ilmunya: Sebuah Panduan Lengkap Tentang Desain Dan Komposisi*. (A. Herman, Ed.) (cetakan pe). Yogyakarta: ANAK HEBAT INDONESIA.
- Lia Anggraini S., S. S., & Kirana Nathalia, S. S. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. (F. Ika, Ed.) (cetakan 1). Bandung: Nuansa Cendekia. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=GauIEAAQBAJ>
- Mayer, R. E. (2003). Multimedia Learning. *International Guide to Student Achievement*, 396–398. <https://doi.org/10.4324/9780203850398-130>
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52. <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58>
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 111–121. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Nurkhasyanah, A., Asriani, A., Apriloka, D. V., & Triani, L. (2024). Membangun Minat Baca Anak Usia Dini dengan Menggunakan Buku Bercerita Bergambar. *Jurnal Anak Bangsa*, 3(2), 235–246.
- O'Donoghue, J. (2022). Design Thinking The Stanford Design Thinking Process. Retrieved February 21, 2025, from <https://makeiterate.com/the-stanford-design-thinking-process/>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. (R. Erang, Ed.). Yogyakarta: Andi Offset. Retrieved from

<https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ>

- Rahmi, P. (2019). Peran nutrisi bagi tumbuh dan kembang anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 5(1), 1–13.
- Rappang, B. S., & Selatan, P. S. (2020). Bupati sidenreng rappang provinsi sulawesi selatan, 2014, 1–17.
- Scott. (2021). How to Get Toddlers & Kids to Eat Eggs. Retrieved January 28, 2025, from <https://kidseatincolor.com/eggs/>
- Septinova, D., Hartono, M., Apriliana, E., Selawati, D., Hermawan, A., Legowo, A. B., ... Rito, H. F. (2023). Edukasi dan Sosialisasi Pencegahan Stunting Melalui Gerakan Gemar Konsumsi Telur Bersama Orang Tua dan Siswa PAUD Anggrek Putih Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Fakultas Pertanian Universitas Lampung*, 2(2), 174. <https://doi.org/10.23960/jpfp.v2i2.7874>
- Shusterman, R. (2010). Dewey's Art as Experience : The Psychological Background. *Journal of Aesthetic Education*, 44(1), 26–43. <https://doi.org/10.5406/jaesteduc.44.1.0026>
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis* (diperbarui). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=OzMNi7W2S9QC>
- Wangti, S. (2018). PENGARUH SUHU DAN LAMA PENYIMPANAN TELUR TERHADAP KUALITAS TELUR AYAM RAS (GALLUS L) DI INSTALASI GIZI RSUP DR. KARIADI SEMARANG. Universitas Muhammadiyah Semarang.