

Buku Cerita Bergambar Cerdas Makan Ikan Untuk Usia 6-10 Tahun

Shifa Marlia Zahra¹, Hendra Afriwan²
1,2, Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Padang
E-mail shifamarlia56@gmail.com

Submitted: 2021-08-26

Accepted: 2021-09-02

Published: 2021-09-30

DOI: 10.24036/dekave.v11i3.113996

Abstrak

Asupan gizi anak pada usia dini mempengaruhi tumbuh kembang anak di masa depan. Asupan gizi seperti, karbohidrat, protein, lemak, mineral dan lainnya merupakan sumber asupan yang diperlukan untuk tumbuh kembang anak. Salah satu makanan yang kaya akan asupan gizi yaitu, ikan. Berbagai sumber zat gizi terdapat dalam daging ikan seperti protein, lemak, vitamin, mineral, dan lainnya yang membantu tumbuh kembang anak. Namun konsumsi ikan di kalangan masyarakat terutama pada anak-anak lebih rendah daripada konsumsi ayam dan telur. Masih kurangnya media informasi yang menyampaikan perihal keunggulan mengonsumsi ikan menjadikan anak acuh tidak acuh terhadap tumbuh kembang. Salah satu cara memperkenalkan kebiasaan mengonsumsi ikan di kalangan anak-anak dengan memilih media informasi buku cerita bergambar. Cerita ringan dan penuh warna akan menarik anak untuk membaca dan menyerap informasi yang ingin disampaikan dari buku. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dan teknik analisa 5W+1H (*What, When, Where, Who, Why, dan How*). Selain media utama buku cerita bergambar, perancangan ini juga memiliki media pendukung seperti, *tote bag, pouch* sendok, kotak bekal, *postcard, tumbler, poster official, dan x-banner*.

Kata Kunci : Gizi, Konsumsi Ikan, Cerita Bergambar.

Pendahuluan

Anak merupakan masa depan bangsa, tumbuh kembangnya sangat berpengaruh sebagai penentu sumber daya manusia. Mental kuat, fisik tangguh, sehat, serta berprestasi hal tersebut ditentukan sejak masa anak-anak. Tumbuh kembang optimal seorang anak salah satunya ditentukan oleh asupan gizi yang cukup untuk tubuhnya. Asupan gizi tersebut seperti karbohidrat, protein, lemak, mineral dan lainnya. Namun pada usia 6-12 tahun merupakan salah satu kelompok rentan gizi, untuk itu sangat perlu untuk memperhatikan asupan supaya memenuhi Angka Kecukupan Gizi (AKG).

Anak-anak merupakan penerus bangsa, anak-anak yang mengalami gizi buruk akan menurunkan potensi baik sumber daya dalam masyarakat. Oleh karena itu

anak-anak memerlukan perhatian lebih dalam hal jaminan ketersediaan pangan yang memenuhi zat gizi, karena kekurangan zat gizi meningkatkan angka kesakitan dan menurunkan produktivitas kerja manusia dan kekurangan zat gizi berakibat pada menurunnya kecerdasan generasi muda (Cakrawati dan Mustika, 2011:25).

Salah satu pencegahan masalah gizi adalah dengan asupan pangan yang sesuai dengan AKG, pada umumnya terdapat sumber gizi seperti, protein, vitamin, mineral dan lainnya untuk membantu proses tumbuh kembang. Menurut Robinson dan Weighley (dalam Adriani dan Wirjatmadi, 2013:242) mengatakan status gizi adalah kesehatan yang berhubungan dengan penggunaan makanan oleh tubuh. Pangan dan gizi saling berhubungan untuk membentuk kesehatan manusia, dalam pangan mengandung zat gizi yang cukup dan seimbang bagi tubuh sehingga tidak terjadi masalah gizi yang akan menghambat tumbuh kembang di masa selanjutnya.

Salah satu pangan yang kaya akan zat gizi untuk tumbuh kembang anak adalah ikan. Berbagai sumber gizi terdapat dalam daging ikan seperti protein, lemak baik, vitamin, mineral, fosfor, dan lainnya yang membantu tumbuh kembang anak. Sebagai negara kepulauan yang kaya akan sumber kelautan, salah satunya ikan, tidak sulit mendapatkan ikan sebagai sumber pangan. Banyak manfaat yang didapat saat mengonsumsi ikan, salah satunya protein yang dikenal sebagai makanan penunjang kecerdasan karena berfungsi memelihara jaringan otak. Namun dalam beberapa hal, konsumsi daging ikan tidak sebanyak konsumsi daging ayam dan telur yang lebih banyak menarik perhatian anak-anak.

Pada era sekarang ini persaingan makanan sangat bervariasi, hampir semua jenis olahan diperjual belikan dengan metode cepat saji, banyak makanan cepat saji yang menawarkan berbagai rasa dan variasi yang membuat anak lebih memilih untuk mengonsumsinya karena lebih praktis. Namun di antara banyaknya makanan cepat saji dengan olahan daging, masih sedikit ditemukan makanan cepat saji yang menggunakan bahan dasar daging ikan. Masih sedikitnya pengetahuan mengenai manfaat mengonsumsi ikan untuk tumbuh kembang, tidak banyaknya media yang secara langsung mengincar target anak-anak untuk menyampaikan pesan tersebut. Hal tersebut menjadikan ikan sebagai makanan yang kurang terkenal dan membuat konsumsinya lebih rendah dibandingkan sumber protein lainnya.

Dari masalah tersebut, manfaat positif yang didapat dari mengonsumsi ikan untuk tumbuh kembang dapat disampaikan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan media buku cerita bergambar, selain dengan membaca dapat membangun kemampuan berbahasa yang baik bagi anak, buku cerita bergambar juga memberikan kesan yang menarik dalam penyampaiannya. Menurut teori Jean Piaget (dalam Gunawan dkk, 2017:2) memasuki sekolah dasar anak mengalami masa konkret operasional yang terjadi pada usia 7-11 tahun di mana seorang anak mulai berfikir secara rasional dan mampu menjalankan operasional yang nyata. Menginjak usia 11-12 tahun pola pikir mulai berubah karena akan memasuki masa remaja awal (Hurlock, dalam Gunawan dkk, 2017:2).

Pada perancangan Buku Cerita Bergambar Cerdas Makan Ikan menargetkan anak dengan rentang usia 6-10 tahun, karena pada usia tersebut anak dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Anak mulai berpikir rasional dan menyusun rencana awal dari apa yang telah ia lihat dan pelajari sebelum memasuki usia remaja

yang cara berpikirnya sudah dipengaruhi oleh ego. Buku cerita bergambar membawa anak pada pengalaman baru dengan melihat berbagai bentuk lucu yang lebih dominan dari pada tulisan, warna- warna cerah yang dikemas dalam sebuah cerita sehingga anak tidak mudah bosan saat membaca dan dapat mengolah informasi yang disampaikan dengan mudah. Namun dari banyaknya buku cerita bergambar yang menarik dengan teman berbeda-beda, sedikit ditemukan buku cerita bergambar yang mengangkat tema manfaat dan kebiasaan mengonsumsi ikan untuk tumbuh kembang sejak anak-anak. Oleh karena itu penulis memilih buku cerita bergambar yang dirasa tepat sebagai media untuk menyampaikan manfaat mengonsumsi ikan untuk tumbuh kembang kepada anak.

Metode

Metode Perancangan

Perancangan Tugas Akhir ini menggunakan metode Four-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang biasa digunakan untuk mengembangkan pembelajaran. Metode ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Metode ini dapat membantu dalam prosedur perancangan buku cerita bergambar tentang Cerdas Makan Ikan.

Metode Analisis Data

Dalam proses perancangan, untuk keperluan eksplorasi maupun untuk menilai kembali hasil keputusan yang telah ditetapkan, digunakan metode analisis yang cocok. Metode analisis 5W+1H pada dasarnya adalah suatu metode yang digunakan untuk melakukan investigasi dan penelitian yang terjadi dalam proses perancangan.

1. What (Apa Permasalahannya?)

Permasalahan yang terjadi yaitu masih rendahnya konsumsi ikan pertahun membuktikan bahwa masyarakat di Indonesia tidak begitu menjadikan ikan sebagai lauk utama untuk dikonsumsi. Kurangnya penyampaian orang tua kepada anak tentang manfaat mengonsumsi ikan sehingga anak juga acuh tidak acuh dan terbiasa menerima apa yang mereka makan di rumah tanpa tahu apa manfaatnya bagi tubuh.

2. When (Kapan Permasalahan ini terjadi?)

Pada era digital banyak kemajuan yang sudah kita alami, semua hal dipermudah termasuk dalam hal pangan. Salah satu contohnya, makanan cepat saji yang biasanya lebih mudah didapatkan dan murah. Pun juga sedikit makanan cepat saji yang menggunakan bahan olah dari daging ikan sebagai bahan dasarnya dibandingkan dengan daging ayam, hal tersebut menjadikan tingkat konsumsi ikan rendah.

3. Where (Di mana permasalahan ini terjadi?)

Secara garis besar, hal ini terjadi di beberapa daerah di Indonesia melihat masyarakat belum memenuhi standar pemerintah untuk konsumsi ikan pertahunnya. Namun penelitian akan dilaksanakan pada satu wilayah, yaitu Padang, Sumatra Barat.

4. Who (Permasalahan ini berdampak kepada siapa?)

Permasalahan ini berdampak pada anak-anak sekolah dasar (6- 10 tahun). Masa pertumbuhan anak merupakan masa yang penting, untuk itu apa yang mereka konsumsi pada usia awal sangat menentukan pertumbuhan mereka di masa depan.

5. **Why (Mengapa Permasalahan ini bisa terjadi?)**

Kurangnya media edukasi yang memberi informasi seputar ikan dan manfaatnya. Media yang kurang menarik, seperti buku tanpa gambar juga membuat anak malas mengolah informasi. Peran orang tua juga sangat penting bagi anak untuk mengetahui informasi dari setiap yang ia lihat, sehingga jika anak tidak memperoleh informasi dari orang tuanya membuat anak juga acuh terhadap apa yang ia lihat.

6. **How (Bagaimana cara mengatasi permasalahan ini?)**

Permasalahan-permasalahan di atas dapat diatasi dengan merancang sebuah media yang menarik berupa buku cerita bergambar yang dapat memberikan informasi ringkas dan menarik.

Pembahasan

Tahapan Define

Tahap awal pada metode 4D ialah pendefinisian untuk mengembangkan perancangan buku cerita bergambar, seperti menganalisa dan mengumpulkan informasi. Pada tahap *define*, perancang menggunakan 4 tahapan seperti berikut :

1. Front-end Analysis (Analisis Awal)

Analisa awal dan menentukan dasar permasalahan dengan karya yang akan dirancang. Permasalahan diangkat dari masalah gizi yang dapat menghambat tumbuh kembang anak usia sekolah, salah satunya dalam kecerdasan. Upaya dalam menyelesaikan permasalahan tersebut salah satunya dengan mengonsumsi makanan bergizi, ikan merupakan makanan dengan asupan gizi yang baik untuk tubuh, terutama untuk kecerdasan anak. Permasalahan lainnya, yaitu konsumsi daging ikan tidak sebanyak konsumsi daging ayam dan telur yang lebih menarik perhatian anak.

Diharapkan setelah anak-anak membaca buku tersebut, pesan yang disampaikan dapat diterima, emnjadikan anak-anak gemar mengonsumsi ikan dan menghasilkan sumber daya manusia yang hebat dan berkualitas untuk negara di masa yang akan datang.

2. Target Audience

Berisi informasi mengenai target audiensi dari segi demografis, geografis, dan psikologis.

a. Demografis

Target Audiensi	: Anak-Anak
Target Konsumen	: Orangtua
Jenis Kelamin	: <i>Unisex</i>
Usia	: 6-10 Tahun

b. Geografis



Ruang lingkup audiensi yaitu anak-anak usia sekolah baik di wilayah perkotaan maupun perdesaan, terutama di wilayah Padang dan sekitarnya.

c. Psikografis

Anak-anak pada usia 6-10 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, gemar membaca, memiliki ketertarikan dengan buku cerita bergambar, serta disiplin dalam belajar.

d. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan bersama anak-anak dengan rentang usia 6-10 tahun yang berada di Air Tawar Barat, Padang, Sumatera Barat. Berikut adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara:

1) Tentang gizi ikan

Kesimpulan dari sesi wawancara yaitu, 2 dari 6 anak lebih menyukai daging ayam dan telur daripada ikan. Alasannya selain karena mudah didapat, makanan dari olahan daging ayam lebih banyak variasinya ketimbang olahan ikan. Rata-rata dari anak-anak yang diwawancarai tidak mengetahui apa saja gizi yang terkandung pada ikan, secara garis besar tahu bahwa ikan bagus untuk tubuh tetapi tidak secara spesifik. Banyak yang belum tahu apa itu mineral, vitamin dan bagaimana fungsinya bagi tubuh.

2) Ilustrasi

Pada saat sesi wawancara, diberikan beberapa jenis ilustrasi kepada anak-anak dan melihat bagaimana reaksi mereka terhadap ilustrasi tersebut. Berikut merupakan beberapa jenis ilustrasi yang diperlihatkan dalam sesi wawancara :

a) Style 1

Gambar 2. Contoh Style Ilustrasi 2

Sumber : Pinterest

b) Style 2



Gambar 2. Contoh *Style* Ilustrasi 2
Sumber : Pinterest

c) Style 3



Gambar 3. Contoh *Style* Ilustrasi 3
Sumber : Pinterest

Dari beberapa gaya ilustrasi, 4 dari 6 narasumber memilih ilustrasi nomor 3 cocok untuk buku cerita bergambar dengan target audiensi anak-anak. Alasannya karena ilustrasi nomor 3 terlihat lebih sederhana, menggunakan garis sedikit kasar seperti krayon.

3) Warna

Dalam sesi wawancara, narasumber ditanyai warna kesukaan masing-masing. 3 anak menyukai warna biru, 2 anak menyukai warna merah dan satu lagi menyukai warna hijau. Dari data tersebut dapat dikatakan anak-anak menyukai warna cerah, untuk itu penulis mengambil warna hijau dan biru untuk diaplikasikan dalam buku cerita bergambar yang akan dirancang.

3. Specifying Instructional Objectives (Perumusan Tujuan)

Tujuan perancangan yang ingin dicapai adalah anak-anak bisa memahami pentingnya manfaat mengonsumsi ikan dengan mengetahui nilai gizi yang terkandung di dalamnya. Anak-anak membiasakan mengonsumsi ikan dan angka

kekurangan gizi anak semakin menurun, sehingga terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sebagai keuntungan jangka panjang untuk bangsa dan negara.

4. Concept Analysis

Buku cerita bergambar ini menggunakan buku dengan besar 20x20 cm dan berjumlah 24 halaman. Konsep yang digunakan yaitu percakapan antara adik dan kakak, mencari tahu manfaat gizi ikan untuk tubuh dan mengimplimentasikan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Tidak hanya memberi tahu bahwa ikan baik untuk tubuh, pesan disampaikan dengan cara menjelaskan nilai gizi yang terkandung dalam ikan satu-persatu secara garis besar. Perancangan karakter utama untuk buku cerita bergambar menggunakan gaya kartun yang banyak digemari anak-anak. Penggambaran watak juga dapat dilihat dari pemilihan warna yang ada pada karakter. Latar waktu yang digunakan yaitu saat makan siang, dimana dua karakter utama sedang menunggu untuk makan siang dan mereka menghabiskan waktu dengan mencari informasi mengenai manfaat mengonsumsi ikan. Pemilihan font juga sangat penting dan selaras dengan gaya ilustrasi pada buku cerita, besar font dan jenis font penting untuk kenyamanan audiensi saat membaca. Perancang juga menambahkan jenis-jenis makanan apa saja yang terbuat dari olahan daging ikan, memberi informasi baru untuk anak-anak mengenai makanan dari ikan juga variatif.

Tahap Design

Tahap kedua pada metode 4D, ada 4 langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yakni :

1. Penyusunan Rencana Awal

Buku cerita bergambar cerdas makan ikan ini bercerita tentang dua bersaudara, Adik dan Kakak. Makanan favorit Adik adalah ikan goreng, saat melihat Kakak sedang membaca buku mengenai gizi ikan, Adik tertarik dan belajar bersama Kakak untuk mengetahui apa saja gizi ikan dan manfaatnya untuk tubuh. Setelah mengetahuinya, Adik dan Kakak sangat senang bahwa ibu selalu memberi makanan bergizi, terutama makanan kesukaannya. Cerita tersebut bertujuan memberikan informasi gizi apa saja yang terkandung dalam ikan dan manfaatnya bagi tubuh. Penyampaian ringkas mengenai gizi ikan dan manfaatnya bertujuan agar target audiensi dapat menangkap pesan secara mudah. Saat tujuan tercapai, diharapkan anak-anak tidak ragu lagi mengonsumsi ikan karena baik untuk tumbuh kembang di masa depan.

Buku cerita bergambar ini memiliki ukuran 20x20 cm dengan 24 halaman. Menggunakan *setting* ilustrasi seperti percakapan dengan bahasatidak terlalu baku antara dua bersaudara yang menyampaikan manfaat mengonsumsi ikan. Perancangan karakter Adik dan Kakak diharapkan membuat pembaca dekat dengan masalah yang terjadi menggunakan gayailustrasi kartun dengan warna kuning dan biru. Penggunaan tipografi dalam perancangan buku cerita bergambar ini dibuat tidak kaku, sedikit lekukan membuat tulisan terkseen menyenangkan. Penulis menggunakan *font* jenis Adelia untuk judul dan *font* jenis *Children Sans* untuk bagian narasi.

a. Media Utama

Penulis menggunakan buku cerita bergambar sebagai media utama.

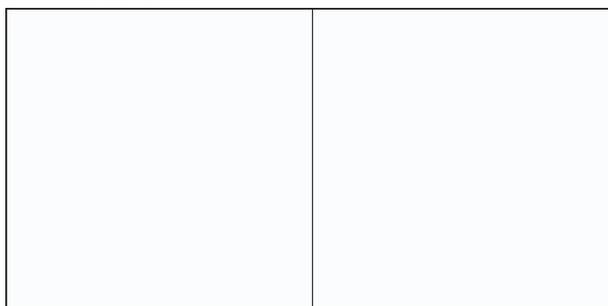
1) Cover Cerita Bergambar

Perancangan *cover* pada buku cerita dengan target audiensi anak-anak harus dibuat semenarik mungkin dan menggunakan warna-warna cerah.

Ukuran : 20x20 cm/halaman

Teknik. : *Digital Drawing*

Warna : *Full Color*



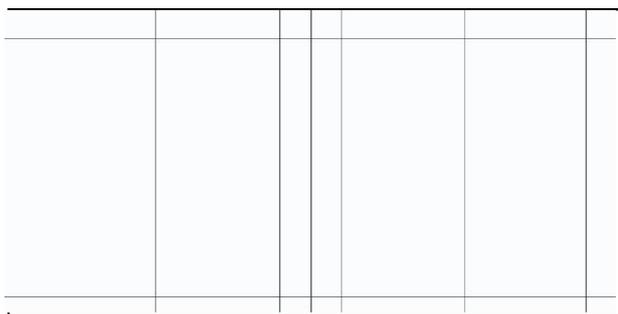
Gambar 4. Ukuran *Cover* Buku Cergam Depan Dan Belakang

2) Isi Buku

Isi buku cerita bergambar berupa ilustrasi dan teks cerita pada setiap halaman.

Ukuran : 20x20 cm halaman

Warna : *Full Color*



Gambar 5. Ukuran Halaman Buku cergam Kiri dan Kanan

b. Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan berupa; *totebag*, *pouch* sendok, *postcard*, *poster official*, kotak bekal,, *tumbler* dan *x-banner*.

2. Perumusan materi

Pada tahap ini menentukan materi isi buku yang terdiri dari judul buku, sinopsis, dan *story telling* / naskah untuk dirancang.

a. Judul

“Aku Cerdas Makan Ikan” adalah judul yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar cerdas makan ikan untuk usia 6-10 tahun.

b. Sinopsis

Selagi menunggu Ibu selesai menyiapkan makan siang, Kakak dan Adik mencari tahu manfaat makan ikan untuk tubuh. Apa saja ya manfaatnya? Ayo kita pelajari bersama.

c. Naskah dan alur cerita

naskah yang digunakan berdasarkan data yang didapat dari literatur, wawancara dan observasi oleh perancang. Menggunakan alur maju atau progresif, dimana cerita dimulai dengan pengenalan karakter visual, nama, umur, tinggi badan dan hobi, kemudian berlanjut pada inticerita yang menggunakan latar waktu siang hari dan latar cerita yang dibagun menggunakan alur progresif.

3. Pemilihan format

Pada tahap ini perancang menentukan konten visual apa saja yang akan diterapkan dalam buku cerita bergambar yang akan dirancang.

a. Ilustrasi

1) Ilustrasi Cover

Ilustrasi pada *cover* buku cerita bergambar “Aku Cerdas Makan Ikan” menampilkan dua karakter utama, yaitu Adik dan Kakak yang terlihat senang dengan tangan mengangkat sepiring

ikan goreng di tengah mereka. Penggambaran ilustrasi tersebut menyampaikan bahwa makan ikan juga menyenangkan, penggambaran ikan goreng di tengah *cover* membuatnya jadi poin utama di sini. Judul diletakkan pada bagian tengah sedikit lebih dekat pada bagian atas dan diberi warna putih dengan latar biru yang dominan dengan *pattern* ikan pada *background*.

2) Studi Karakter

Dalam buku cerita bergambar ini, terdapat 2 karakter bersaudara. Berikut desain karakter beserta sifatnya :

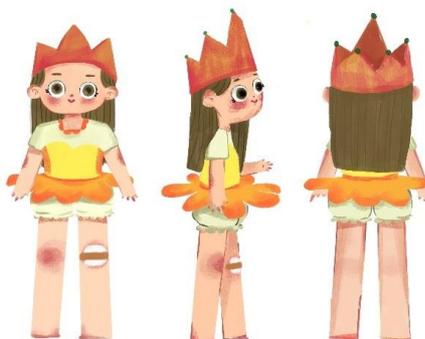
(a) Kakak

Kakak adalah karakter utama pertama berjenis kelamin laki-laki, usia 10 tahun, tinggi 130 cm dan berat badannya 30 kg. Karakter Kakak sangat menyukai hal tentang laut.



Gambar 6. Desain Karakter Kakak

(b) Adik Karakter kedua, yaitu Adik. Berjenis kelamin perempuan, usia 8 tahun, tinggi 120 cm dan berat badan 25 kg. Adik menyukai warna kuning.



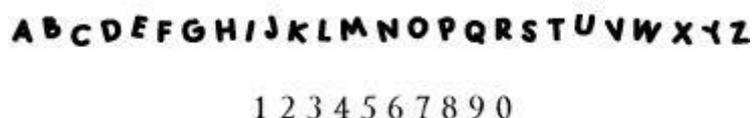
Gambar 7. Desain Karakter Adik

b. Tipografi

Pemilihan jenis font untuk buku cerita merupakan hal penting, untuk itu perancang memilih beberapa font yang sesuai dengan cerita dan ilustrasi. Berikut merupakan beberapa font yang digunakan dalam perancangan ini :

1) Judul

Jenis font yang digunakan adalah font Adelia karena lekuk font terlihat menyenangkan dan sedikit acak, hal tersebut agar memberi kesan ceria.



Gambar 8. Font untuk Judul

2) Narasi

Font yang digunakan yaitu Children Sans. Font ini dipilih karena selain terbaca dengan mudah, juga tidak terlalu kaku untuk digunakan pada buku bertema anak.



Gambar 9. Font untuk Narasi

c. Warna

Penggunaan warna pada perancangan buku cerita bergambar menggunakan warna CMYK dengan warna yang didominasi oleh kuning, biru dan hijau. Perancang membuat gradasi untuk pewarnaan agar ilustrasi tidak terlihat begitu datar dan terkesan warna lebih ceria. Pada sesi wawancara anak-anak juga menyukai warna yang dikombinasikan daripada hanya berupa flat pada ilustrasi.



Gambar 10. Palet Warna

4. Perancangan isi buku

a. Media Utama

1) Cover Buku



Gambar 11. Layout dan final Cover Buku Cergam

2) Isi Buku



Gambar 12. Final Layout Halaman 1



Gambar 13. Final Layout Halaman 2 dan 3



Gambar 14. Final Layout Halaman 4 dan 5

b. Media Pendukung

1) Totebag



Gambar 15. Tote bag

2) Pouch sendok



Gambar 16. Pouch Sendok

3) Kotak Bekal



Gambar 17. Kotak bekal

Tahap Develop

Pada tahap ketiga ini merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk, dimana tahap ini terdiri dari penilai dari beberapa narasumber, para ahli atau masyarakat yang disasar sebagai konsumen nantinya. Penilaian yang didapat berupa saran dan kritik terhadap buku cerita bergambar “Aku Cerdas Makan Ikan”, melakukan perbaikan dan pengembangan terhadap respon dari penilaian agar memperoleh hasil yang memuaskan. Dalam tahap ini, perancang juga melakukan uji coba pengembangan untuk mendapatkan masukan berupa respon dan reaksi para konsumen terhadap buku cerita bergambar “Aku Cerdas Makan Ikan”. Apakah produk buku cerita bergambar sudah memenuhi kelayakan dalam hal seperti, penulisan, keterbacaan, ilustrasi, serta penyampaian pesan.

Tahap Dessiminate

Dalam tahap ini melakukan tahap validasi *testing* pada buku cerita bergambar “Aku Cerdas Makan Ikan” pada target audiensi. Setelah tahap validasi yang telah diuji cobakan, kemudian disebarakan ke lapangan. Tahap ini bertujuan mengetahui efektivitas dari buku cerita bergambar “Aku Cerdas Makan Ikan”, apakah pesan yang ingin tersampaikan dengan baik dan dapat diterima dengan mudah.

Kesimpulan

Dalam sesi wawancara yang dilakukan, masih kurangnya pengetahuan anak-anak akan kandungan gizi ikan untuk tubuh dan rendahnya konsumsi ikan. Mengambil target usia rentang 6-10 tahun sebagai audiensi, penulis memilih buku cerita sebagai media untuk menyampaikan pesan. Anak-anak cenderung menyukai visual dengan warna cerah untuk menarik minatnya dalam membaca. Menggunakan media tersebut, penulis merancang buku cerita bergambar “Aku Cerdas Makan Ikan” untuk menyampaikan kepada target audiensi apa saja gizi yang terkandung dalam ikan dan manfaatnya bagi tubuh. Buku cerita bergambar ini dirancang menerapkan prinsip desain dan menggunakan ilustrasi bergaya kartun dengan penyederhanaan bentuk yang sesuai untuk target audiensi.

Penulis berharap dengan adanya buku cerita bergambar ini dapat membantu anak-anak dalam mengenal gizi ikan untuk tubuh dan mengimplimentasikannya dengan mengonsumsi ikan sejak usia sekolah untuk tumbuh kembang sumber daya manusia lebih baik di masa depan. Media buku cerita bergambar “Aku Cerdas Makan Ikan” ini di dukung dengan media lainnya yang akan membantu mempromosikan buku cerita bergambar saat peluncuran. Media pendukungnya antara lain yaitu, *totebag*, *postcard*, *tumbler*, kotak bekal, *pouch* sendok, poster *official*, dan *x-banner*.

Rujukan

- Adriani, Merryana dan Wijatmadi, Bambang. 2012. *Pengantar Gizi Masyarakat*. Jakarta:Prenada Media Grup.
- Cakrawati, Dewi dan Mustika. 2011. *Bahan Pangan, Gizi, dan Kesehatan*. Bandung. Alfabeta CV.
- Gunawan, Melisa. 2017. “Perancangan Board Game Gerakan Memasyarakatkan MakanIkan (Gemarikan) Untuk Anak Usia 6-10 Tahun”. *Jurnal*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.